



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data responden dan analisa hasil penelitian yang menggunakan *software* AMOS ver 22 terhadap hubungan variabel antara *Integrated Value of Purchasing Game Items* dengan *Game Item Purchase Intention*, *Character Identification* dengan *Game Item Purchase Intention*, dan *Satisfaction About Games* dengan *Game Item Purchase Intention*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Integrated Value of Purchasing Game Items* memiliki pengaruh positif terhadap *Game Items Purchase Intention* dimana hasil pengolahan data menunjukkan *standard coeficient* bernilai positif dan *P Value* menunjukkan nilai 0,000 dimana hal tersebut sesuai dengan persyaratan bahwa *P Value* harus dibawah 0,05. Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi *values* yang dimiliki *gamers* akan semakin tinggi pula keinginan mereka untuk melakukan pembelian *game item*.
2. *Character Identification* memiliki pengaruh positif terhadap *Game Items Purchase Intention* dimana hasil pengolahan data menunjukkan *standard coeficient* bernilai positif dan *P Value* dibawah 0,05 yaitu 0,000. Dari pernyataan tersebut, semakin tinggi interpretasi diri pada karakter *game*

akan semakin tinggi pula keinginan mereka untuk melakukan pembelian *game item*.

3. *Satisfaction about Games* memiliki pengaruh positif terhadap *Game Items Purchase Intention* dimana hasil pengolahan data menunjukkan *standard coefficient* yang menunjukkan ke arah hubungan yang positif dan *P Value* dibawah 0,05 yaitu 0,000. Dari pernyataan tersebut, semakin tinggi kepuasan *gamers* terhadap *games* akan semakin tinggi pula keinginan mereka untuk melakukan pembelian *game item*.

5.2 Saran

Melalui penelitian ini, peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat pada perusahaan. Selain itu peneliti juga berharap kepada para peneliti selanjutnya untuk dapat lebih mengembangkan penelitian ini supaya mendapatkan hasil yang lebih akurat dan lebih mendalam terkait objek penelitian yang ada.

5.2.1 Saran Untuk Perusahaan

Berdasarkan hasil penelitian yang ada, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk RF Prime, berikut saran yang diberikan:

1. RF Prime sebaiknya melakukan *event* berhadiah setiap minggu atau bulannya supaya dapat mempertahankan *gamers* dan menambahkan jumlah *gamers* yang bermain RF Prime.
2. Sebagai *game online private server*, sebaiknya pemilik atau GM RF Prime menjalin hubungan yang baik dan erat dengan *gamers* RF Prime. Hal

tersebut guna untuk memperkuat hubungan antara RF Prime dengan *gamers*-nya.

3. Membuat jadwal *gathering* setidaknya sebulan atau dua bulan sekali untuk mengenal sesama *gamers* RF Prime dan mempererat hubungan antar sesama *gamers* RF Prime.
4. Memberikan kesempatan *gamers* RF Prime untuk memberikan ide atau saran dalam kemajuan RF Prime untuk masa yang akan datang contohnya seperti kotak *comment* pada *website* dan Q&A yang dilakukan pada *community* RF Prime.
5. Mempekerjakan admin dan IT yang dapat fokus pada RF Prime untuk menghindari adanya kecurangan di dalam RF Prime, karena kecurangan tersebut dapat mengurangi jumlah *gamers* yang bermain RF Prime.
6. Menambah IT khusus dan DKV yang dapat memprogram, mencoding, dan mendesign dalam pembuatan dan penambahan *game item* baru pada RF Prime.

5.2.2 Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan kesimpulan yang terdapat pada penelitian ini, maka peneliti ingin mengajukan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini, variabel *Character Identification* tidak memiliki cukup banyak jurnal tentang hubungan hipotesis antara *Character Identification* dengan *Purchase Intention*. Peneliti sudah menemukan melalui jurnal Park dan Lee (2011) dan Ho & Wu (2012). Oleh karena itu, diharapkan pada

penelitian selanjutnya, jurnal tentang hubungan hipotesis *Character Identification* dengan *Purchase Intention* bertambah banyak.

2. Responden yang bermain dalam waktu lebih dari 4 jam relatif besar, sehingga untuk penelitian selanjutnya jadikan lama waktu bermain sebagai *screening question* dan harus bermain lebih dari 4 jam.
3. Bagi penelitian selanjutnya yang tertarik untuk membahas *game online* sebagai objek penelitian, maka peneliti menyarankan untuk meneliti *Intention To Play Online Games*. Topik ini disarankan karena kedepannya perusahaan *game online* akan semakin besar, semakin penting pula untuk kita mengetahui alasan yang *gamers* miliki untuk bermain *game online*. Jurnal yang disarankan untuk ditinjau pada penelitian ini adalah “*The Effect of Trust and Enjoyment on Intention to Play Online Games*” oleh Jiming Wu dan De Lim (2007).

UMMN