

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan setiap variabel pada penelitian ini diperoleh beberapa kesimpulan, diantaranya :

1. Variabel nilai fungsional yang terdiri dari kompetensi karakter, utilitas harga dan kualitas fungsional memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumsi barang virtual pada *game online Moba*. Kemudian variabel dari nilai sosial yang terdiri dari ekspresi citra diri dan hubungan sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumsi barang virtual pada *game online Moba*. Lalu variabel dari nilai emosional yang terdiri dari keceriaan dan estetika juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumsi barang virtual pada *game online Moba*.
2. Hubungan sosial merupakan variabel yang memberikan pengaruh paling besar terhadap perilaku konsumsi barang virtual pada *game online Moba*.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh beberapa implikasi, berikut beberapa implikasi yang didapat dari hasil dari penelitian ini :

1. Variabel dari nilai fungsional yang terdiri dari kompetensi karakter, utilitas harga dan kualitas fungsional memiliki pengaruh yang positif terhadap

perilaku konsumsi barang virtual pada *game online Moba*. Ini menandakan bahwa pengembang *game online* diharapkan harus mempertahankan dan meningkatkan nilai – nilai fungsional pada suatu barang virtual yang sudah ada dan yang akan dirilis dikemudian hari. Agar dapat meningkatkan kepuasan pemain agar tidak beralih ke *game Moba* lain.

2. Variabel dari nilai sosial yang terdiri dari ekspresi citra diri dan hubungan sosial memiliki pengaruh yang positif terhadap perilaku konsumsi barang virtual pada *game online Moba*. Ini menjadi sebuah konsekuensi bagi Pengembang *game online Moba* agar dapat mempertahankan dan meningkatkan unsur nilai sosial pada barang virtual yang sudah ada dan barang virtual yang akan dirilis dikemudian hari. Sehingga dapat meningkatkan kepuasan pemain.
3. Variabel dari nilai emosional yang terdiri dari keceriaan dan estetika memiliki pengaruh yang positif terhadap perilaku konsumsi barang virtual pada *game online Moba*. Ini menjadikan sebuah konsekuensi bagi pengembang *game online Moba* agar dapat mempertahankan dan mengembangkan unsur dari nilai emosional. Sehingga dapat meningkatkan kepuasan pemain.

C. Keterbatasan Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa hal yang tidak bisa dicakup dalam penelitian ini karena keterbatasan penelitian. Akan tetapi karena keterbatasan inilah diharapkan dapat memunculkan ide – ide

atau gagasan baru yang akan dijadikan faktor penelitian dikemudian hari.

Berikut beberapa keterbatasan pada penelitian ini, antara lain :

1. Penelitian ini hanya membahas perilaku konsumsi barang virtual pada *game online* berjenis *Moba* di *Smartphone* saja atau berfokus pada satu jenis *game* saja. Jenis – jenis *game* lainnya seperti *mmorpg*, *battleroyale*, *survival*, *strategy* dan lain sebagainya tidak dibahas dalam penelitian ini, sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya fokus pada satu jenis *game* yang berbeda atau bahkan bukan hanya satu jenis *game* saja.
2. Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel yang berasal dari teori nilai konsumsi yang terdiri dari nilai fungsional meliputi kompetensi karakter, utilitas harga dan kualitas fungsional, lalu nilai sosial yang meliputi ekspresi citra diri dan hubungan sosail dan nilai emosional yang meliputi keceriaan dan estetika. Masih ada variabel – variabel lain yang dapat diteliti terkait pengaruhnya terhadap barang virtual pada *game online* misalnya pendapatan, spesifikasi perangkat dan motivasi bermain. Dengan demikian pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menentukan faktor – faktor lain sebagai variabel penelitian terkait pengaruhnya terhadap barang virtual pada *game online*.