

## BAB V

### KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan tentang pengaruh harga barang *virtual*, harga barang substitusi, harga barang komplementer dan uang saku, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Variabel harga barang *virtual* mempunyai pengaruh negatif signifikan, sedangkan uang saku mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap permintaan *top up game online* bergenre *multiplayer online battle arena* dan *multiplayer online shooter*.
2. Variabel harga barang substitusi dan harga barang komplementer tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap permintaan *top up game online* bergenre *multiplayer online battle arena* dan *multiplayer online shooter*.

#### B. Implikasi

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan dari penelitian, maka dapat dibuat beberapa implikasi yang harapannya dapat diterapkan dalam hal yang berkaitan dengan permintaan *top up game online*. Berikut beberapa implikasi pada penelitian ini.

1. Pihak *developer* diharapkan dapat membuat harga regional sesuai dengan nilai mata uang masing-masing negara, sehingga dapat meningkatkan permintaan *top game online* dan harga barang *virtual* dapat lebih

terjangkau bagi beberapa kalangan masyarakat yang masih belum mempunyai penghasilan tetap seperti seorang mahasiswa.

2. Pihak konsumen *game online* atau mahasiswa diharapkan dapat mengelola keuangannya lebih baik lagi, dengan cara melakukan *top up game online* secukupnya. Hal tersebut dilakukan agar dapat mengimbangi antara kebutuhan pokok dan keinginan untuk melakukan *top up game online*.
3. *Game online* dapat memberikan kesempatan bagi para pemain untuk menjadikan *game online* sebagai sumber penghasilan, sehingga angka pengangguran juga ikut berkurang. Oleh karena itu, pihak pemerintah diharapkan dapat menemukan kebijakan yang tepat untuk mengontrol serta memajukan perkembangan *game online*.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan pengalaman saat menjalankan penelitian terdapat beberapa keterbatasan yang dialami. Hal tersebut dapat digunakan sebagai saran untuk penelitian selanjutnya agar dapat semakin sempurna, karena penelitian ini tentu mempunyai kekurangan yang perlu diperbaiki. Berikut beberapa keterbatasan pada penelitian ini.

1. Pada penelitian ini jumlah sampel tidak sampai memenuhi 100 responden, karena penyebaran kuisioner tidak bisa dilakukan secara menyeluruh pada universitas. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya diharapkan tidak sekedar melakukan penelitian pada beberapa fakultas saja, tetapi dapat dilakukan secara menyeluruh pada universitas dengan cara memperluas ruang lingkup penelitian.

2. Pada penelitian ini faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan *top up game online* hanya menggunakan sebagian variabel independen saja, yaitu harga barang *virtual*, harga barang substitusi, harga barang komplementer dan uang saku. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melengkapi variabel lain yang memiliki potensi untuk mempengaruhi permintaan *top up game online*, contohnya seperti selera dan ekspektasi mengenai masa depan.

