

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan yang dibandingkan dengan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis dapat memberikan suatu kesimpulan sebagai berikut:

1. Harga pada pada pemain aktif *game online Mobile Legends* di Kabupaten Karawang ditunjukkan dengan skor rata-rata 560 dengan kriteria cukup setuju
2. Gaya Hidup pada pada pemain aktif *game online Mobile Legends* di Kabupaten Karawang ditunjukkan dengan skor rata-rata 624 dengan kriteria tinggi
3. Minat Beli pada pada pemain aktif *game online Mobile Legends* di Kabupaten Karawang ditunjukkan dengan skor rata-rata 648 dengan kriteria tinggi
4. Tidak terdapat pengaruh secara parsial Harga terhadap Minat Beli *virtual item* pada pemain aktif *game online Mobile Legends* di Kabupaten Karawang, dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  860 lebih kecil dari nilai  $t_{tabel}$  1.974 dan probabilitas 0.932 lebih besar dari nilai signifikansi 0.05
5. Terdapat pengaruh secara parsial Gaya Hidup terhadap Minat Beli *virtual item* pada pemain aktif *game online Mobile Legends* di Kabupaten Karawang, dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  2.501 lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  1.974 dan probabilitas 0.043 lebih kecil dari nilai signifikansi 0.05
6. Terdapat pengaruh secara simultan Gaya Hidup terhadap Minat Beli *virtual item* pada pemain aktif *game online Mobile Legends* di Kabupaten Karawang, dibuktikan dengan nilai  $F_{hitung}$  4.251 lebih besar dari  $F_{tabel}$  3.05 dengan nilai probabilitas 0.016 lebih kecil dari nilai signifikansi 0.05. sehingga dapat diaktakan bahwa kedua variabel bebas Harga dan Gaya Hidup berpengaruh terhadap Minat Beli *virtual item*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, dapat dikemukakan saran-saran yang dapat dipertimbangkan sebagai berikut:

1. Seharusnya pihak *Official Developer* lebih cepat tanggap terkait penyedia layanan *virtual item* yang semakin banyak karena dapat menurunkan bahkan dapat merugikan pihak *Official Developer* dan juga sebagian pemain aktif yang selalu membeli *virtual item* kepada pihak *Official*
2. Menyediakan layanan edukasi terhadap nilai *prestige* produk *virtual item* sehingga kepemilikan produk dapat dirasakan manfaatnya selain untuk gaya hidup
3. Memberikan tawaran yang lebih menarik bagi semua kalangan terhadap *game online Mobile Legends* agar pemain aktif bukan hanya didominasi kalangan laki-laki dan usia remaja.
4. *Developer* sebaiknya memberikan apresiasi kepada para pemain jangka panjang yang memiliki motivasi besar untuk menjadi pemain profesional.
5. Penyeimbangan kemampuan *gameplay device* antar Andorid dan Ios, sehingga permainan lebih sportif.
6. Pembaruan kualitas *virtual item* yang tidak sesuai dengan estetika dengan keragaman *virtual item* terbaru sesuai grafis terkini.