

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel Harga Item (X1), Nilai Pengalaman (X2), Kualitas Layanan (X3) terhadap Kepuasan Pengguna (Y) pada *game online* CODM. Dari rumusaan masalah penelitian yang diajukan, maka analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Harga Item (X1)

thitung Harga Item (1.398) < ttabel (1.667) maka H1 ditolak dan Ho diterima.

Sig. Harga Item (0,167) > (0,05), maka H1 ditolak dan Ho diterima.

Artinya, variabel Harga Item (X1), tidak berpengaruh positif Signifikan terhadap variabel Kepuasan Pengguna (Y).

2. Nilai Pengalaman (X2)

thitung Nilai Pengalaman (2.098) > ttabel (1.667), maka H2 diterima dan Ho ditolak.

Sig. Nilai Pengalaman (0,040) < (0,05), maka H2 diterima dan Ho ditolak.

Artinya, variabel Nilai Pengalaman (X2), berpengaruh positif signifikan terhadap variabel Kepuasan Pengguna (Y).

3. Kualitas Layanan (X3)

thitung Kualitas Layanan (3.600) > ttabel (1.667), maka H3 diterima dan Ho ditolak.

Sig. Kualitas Layanan (0,001) < (0,05), maka H3 diterima dan Ho ditolak.

Artinya, variabel Kualitas Layanan (X3), berpengaruh positif signifikan terhadap variabel Kepuasan Pengguna (Y).

4. Taraf signifikan $F_{tabel} 0,000 < 0,05$ (5%) dan perhitungan $F_{hitung} > F_{tabel}$ (22,212

> 2,742) maka H4 diterima dan H0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan secara simultan antara variabel Harga Item (X1), Nilai Pengalaman (X2), dan Kualitas Layanan (X3) terhadap Kepuasan Pengguna (Y).

5.2 Saran

5.2.1 Saran Untuk Perusahaan

Saran untuk aplikasi *game online* CODM agar dapat meningkatkan tingkat harga item, nilai pengalaman, kualitas layanan dan kepuasan pengguna yang lebih tinggi kepada penggunanya karena dengan meningkatnya kualitas harga item, nilai pengalaman, kualitas layanan akan meningkatkan kepuasan penggunanya. Aplikasi *game online* CODM juga bisa menambahkan cara pembayaran untuk memberikan opsi yang lebih mudah kepada para penggunanya dalam melakukan pembayaran.

5.2.2 Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

Pada penelitian ini membahas pengaruh Harga Item, Nilai Pengalaman, dan Kualitas Layanan terhadap Kepuasan Pengguna pada pengguna aplikasi *game online* CODM. Maka saran untuk penelitian selanjutnya agar dapat menambahkan variabel lain sebagai faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna.