

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *perceived enjoyment*, *perceived value*, *user trust*, dan *promotional strategy* terhadap *purchase intention* pada pemain server *Indopride.id*. Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian statistik yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan berikut:

1. *Perceived enjoyment* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *purchase intention*. Temuan ini mendukung hipotesis pertama dan menunjukkan bahwa semakin tinggi rasa kesenangan yang dirasakan pemain saat bermain di server *Indopride.id*, semakin besar pula niat mereka untuk melakukan pembelian atau donasi.
2. *Perceived value* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *purchase intention*. Hasil ini mengonfirmasi hipotesis kedua dan menegaskan bahwa penilaian pemain terhadap manfaat atau nilai yang mereka peroleh dari server turut mendorong niat mereka untuk melakukan pembelian.
3. *User trust* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap *purchase intention*. Temuan ini mendukung hipotesis ketiga, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kepercayaan pemain terhadap server dan pengelolanya, semakin kuat pula kecenderungan mereka untuk mendukung melalui transaksi.
4. *Promotional strategy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *purchase intention*. Hasil ini memperkuat hipotesis keempat dan menandakan bahwa strategi promosi yang dijalankan pihak server mampu meningkatkan minat pemain untuk melakukan donasi atau pembelian.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa keempat variable yaitu *perceived enjoyment*, *perceived value*, *user trust*, dan *promotional strategy* memiliki peran penting dalam meningkatkan *purchase intention* pada pemain server *Indopride.id*.

5.2 Implikasi Penelitian

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived enjoyment* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *purchase intention*, sehingga pengalaman bermain yang menyenangkan menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan oleh pengelola server *Indopride.id*. Meskipun tingkat kesenangan pemain berada pada kategori tinggi, beberapa indikator masih menunjukkan nilai yang lebih rendah. Hal ini mengisyaratkan perlunya peningkatan kualitas pengalaman bermain, misalnya melalui penyelenggaraan event tematik, penambahan fitur interaktif, atau pemberian ruang partisipasi bagi pemain dalam pengembangan konten. Upaya tersebut tidak hanya memperkuat keterikatan emosional pemain, tetapi juga berpotensi mendorong mereka untuk melakukan pembelian atau memberikan dukungan finansial secara sukarela.
2. Temuan penelitian juga mengindikasikan bahwa *perceived value* berperan signifikan dalam meningkatkan *purchase intention*. Artinya, pemain akan terdorong untuk berdonasi apabila manfaat yang mereka rasakan dianggap sepadan dengan biaya yang dikeluarkan. Meskipun rata-rata persepsi nilai cukup tinggi, masih ada aspek yang perlu diperkuat, seperti kejelasan manfaat dari donasi dan struktur paket pembelian. Oleh karena itu, pengelola server dapat mempertimbangkan penyusunan tier donasi yang lebih variatif,

pemberian akses eksklusif, atau penawaran paket dengan nilai tambah yang jelas. Transparansi mengenai penggunaan dana juga dapat meningkatkan kepercayaan serta persepsi positif terhadap kontribusi yang diberikan pemain.

3. Selain itu, pengaruh signifikan *user trust* terhadap *purchase intention* menunjukkan bahwa kepercayaan menjadi pondasi penting dalam membangun niat membeli. Kepercayaan tersebut dapat diperkuat melalui sistem pembayaran yang aman, komunikasi terbuka, serta profesionalitas dalam pengelolaan server. Pengelola perlu memastikan bahwa seluruh mekanisme donasi berjalan secara transparan, staf dan admin bertindak secara adil, dan dukungan terhadap pemain diberikan secara responsif. Dengan meningkatnya rasa aman dan keyakinan terhadap pihak pengelola, pemain akan lebih nyaman dalam melakukan pembelian atau donasi.
4. Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa *promotional strategy* berkontribusi signifikan terhadap *purchase intention*. Artinya, strategi promosi yang dijalankan selama ini cukup efektif, namun masih bisa dioptimalkan agar lebih persuasif dan menarik. Pengelola server perlu memperkuat komunikasi promosi melalui media sosial, Discord, atau platform lain yang dekat dengan target pemain. Penggunaan metode seperti *giveaway*, kolaborasi dengan kreator konten, program referral, atau promo terbatas waktu dapat meningkatkan antusiasme pemain terhadap program donasi. Strategi promosi yang tepat sasaran dan komunikatif akan membantu memperkuat pengaruh variabel lainnya dalam mendorong minat membeli.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penafsiran hasil dan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Adapun keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Cakupan penelitian terbatas pada satu objek, yaitu pemain server *Indopride.id*.

Kondisi ini membuat temuan penelitian belum dapat digeneralisasikan ke komunitas *game online* lain atau server dengan karakteristik berbeda.

2. Variabel yang diteliti hanya mencakup empat faktor, yaitu *perceived enjoyment*, *perceived value*, *user trust*, dan *promotional strategy*. Masih dimungkinkan terdapat variabel lain yang juga memengaruhi *purchase intention*, seperti *social influence*, *brand engagement*, atau kepuasan bermain, yang belum dimasukkan dalam penelitian ini.

3. Jumlah sampel yang digunakan terbatas pada 71 responden, sehingga cakupan representatifnya belum berskala luas. Selain itu, penggunaan teknik *purposive sampling* membatasi generalisasi hasil karena hanya melibatkan pemain yang memenuhi kriteria tertentu.

5.4 Saran Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah disampaikan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya agar temuan di bidang ini semakin kuat dan berkembang. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperkuat generalisasi temuan, penelitian mendatang disarankan untuk melibatkan lebih dari satu server atau komunitas *game online*, tidak hanya

terfokus pada *Indopride.id*. Perluasan cakupan objek penelitian akan membantu menghasilkan hasil yang lebih representatif.

2. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada konteks platform game atau server yang berbeda, baik dengan genre, demografi pemain, maupun model monetisasi yang tidak sama, guna memperluas relevansi dan keberlakuan hasil penelitian.
3. Disarankan agar studi berikutnya mempertimbangkan penambahan variabel lain yang belum diteliti dalam penelitian ini, seperti *social influence*, *trust in payment system*, *satisfaction*, *perceived risk*, atau *brand engagement*, agar dapat memberikan perspektif baru yang lebih komprehensif.
4. Penelitian di masa mendatang juga dapat menguji peran salah satu variabel, seperti *user trust* atau *perceived value*, sebagai variabel mediasi maupun moderasi, sehingga hubungan antar variabel dapat dianalisis secara lebih mendalam.
5. Pengelola server disarankan untuk meningkatkan rasa percaya pengguna melalui transparansi pengelolaan donasi, peningkatan keamanan transaksi, serta pelayanan yang responsif. Strategi promosi juga perlu diarahkan pada hubungan jangka panjang dengan pemain, misalnya melalui program loyalitas, penghargaan bagi donatur aktif, dan kolaborasi dengan content creator. Inovasi konten, event interaktif, dan peningkatan kualitas permainan perlu terus dilakukan untuk menjaga tingkat kesenangan (*enjoyment*) dan keterlibatan pemain.
6. Bagi *gamers*, pemain diharapkan dapat terus menikmati pengalaman bermain dengan cara yang sehat dan proporsional. Aktivitas pembelian atau donasi

sebaiknya dilakukan sebagai bentuk dukungan terhadap keberlangsungan server, bukan semata-mata demi status atau keuntungan pribadi. Selain itu, gamers disarankan berperan aktif dalam memberikan masukan kepada pengelola terkait pembaruan fitur dan event, agar lingkungan bermain semakin menyenangkan dan interaktif.

