

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijabarkan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Mood modification, Conflict, Tolerance, dan Withdrawal berpengaruh positif terhadap motivasi pemain Genshin Impact untuk melakukan mikrotransaksi, dengan nilai t hitung signifikan ($p < 0,05$).
2. Saliency dan Relapse tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada motivasi pemain dalam melakukan *Compulsive Online shopping Scale (COSS)*.
3. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perilaku kompulsif pada sistem mikrotransaksi di game Genshin Impact di ruang lingkup komunitas twitter Genshin Impact @Babufess.

1.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan lebih lanjut dari sistem dan juga dapat menjadi bahan untuk penelitian yang akan dilakukan

1. Saran untuk pengembangan selanjutnya dapat melibatkan upaya untuk lebih mendalam memahami interaksi antara variabel-variabel COSS, terutama *Mood modification, Conflict, Tolerance, dan Withdrawal*, dengan motivasi pemain *game Genshin impact* dalam melakukan mikrotransaksi.
2. Saran yang diberikan melibatkan penerapan langkah-langkah mitigasi yang berfokus pada aspek-aspek psikologis pengguna pada developer game yang berbasis sistem mikrotransaksi agar tidak terjadi kompulsif pada penggunaannya.