

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini yaitu akan dijelaskan terkait kesimpulan dan saran pada hasil penelitian ini , yaitu ;

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini dapat dilakukan kesimpulan, yaitu :

1. Dalam penelitian ini, peneliti menyelidiki hubungan antara tiga variabel: Kecanduan dan Loyalitas, Kecanduan dan Niat Membeli, serta Loyalitas dan Niat Membeli.
2. Pada pengujian validitas, hasil dari ketiga indikator tersebut valid yaitu pada variabel *Addiction* (0,516), *Loyalty* (0,681), dan *Purchase Intention* (0,540) yang dimana dikatakan valid jika nilai *Average Variance Extraced* (AVE) > 0,50. Pada pengujian reliabilitas, hasil dari ketiga indikator tersebut reliabel yaitu pada variabel *Addicion* (0,865), *Loyalty* (0,810) dan *Purchase Intentions* (0,854). yang dimana variabel dikatakan reliabel jika nilai *Composite Reliability* (CR) > 0,70.
3. Pada pengujian hipotesis H1, variabel *Addiction* berpengaruh terhadap *Loyalty* dapat diterima, yaitu *Addiction* dapat meningkatkan *Loyalty* pada *Game Online PUBG Mobile*. Pada pengujian hipotesis H2, *Addiction* berpengaruh terhadap *Purchase Intentions* dapat diterima, yaitu *Addiction* mempengaruhi niat membeli (*Purchase Intentions*) pada *Game Online PUBG Mobile*. Pada pengujian hipotesis H3, *Loyalty* berpengaruh terhadap *Purchase Intentions* dapat diterima, yaitu loyalitas (*Loyalty*) mempengaruhi niat membeli (*Purchase Intentions*) pada *Game Online PUBG Mobile*.
4. Terdapat hubungan atau pengaruh langsung antara ketiga variabel: kecanduan (*Addiction*) berdampak pada loyalitas (*Loyalty*), kecanduan

berdampak pada niat beli (*Purchase Intentions*), dan loyalitas (*Loyalty*) berdampak pada niat beli (*Purchase Intentions*).

5.2 Saran

Untuk saran pada penelitian ini yaitu :

1. Pada penelitian kedepannya diharapkan lebih banyak informasi yang dikumpulkan dengan berbagai sektor aplikasi game online dalam penelitian ini.
2. Untuk penelitian kedepannya diharapkan menggunakan model dan variabel yang berbeda untuk menganalisis niat membeli dari konsumen.
3. Untuk penelitian selanjutnya bisa diteliti mengenai kemudahan dalam aplikasi *game online* dan dapat dianalisis berdasarkan gende