

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Variabel trend berpengaruh terhadap keputusan pembelian diamond dalam game online mobile legend dan besar pengaruhnya adalah sebesar 8,53%.
2. Variabel sosial berpengaruh terhadap keputusan pembelian diamond dalam game online mobile legend dan besar pengaruhnya adalah sebesar 8,39%.
3. Variabel pribadi tidak berpengaruh terhadap keputusan pembelian diamond dalam game online mobile legend dan besar pengaruhnya hanya 2,44%.
4. Secara simultan trend, sosial dan pribadi terdapat pengaruh terhadap keputusan pembelian diamond dalam game mobile legend dan besar pengaruhnya adalah sebesar 19,4% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada masyarakat agar dapat lebih bijak dalam bermain game serta dalam melakukan top up sebuah game. Ada baiknya untuk lebih mempertimbangkan kebutuhan lainnya sebelum melakukan keputusan

pembelian diamond dalam game online mobile legend ataupun game lainnya.

2. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian serupa karena masih banyak variabel yang mempengaruhi keputusan pembelian yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

