

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi *Country of Origin* (COO) pada *mobile game* lokal secara umum dinilai masih berada dalam tingkat sedang atau rata-rata, dalam arti masih belum tinggi dan tidak rendah. Penilaian tertinggi ada pada indikator *personality*, terkait dengan citra *game developer*, citra negara asal *mobile game* lokal, dan tingkat kepopuleran *mobile game* lokal di berbagai negara. Kemudian, penilaian terendah ada pada indikator *economic* dan *information* dimana *mobile game* lokal masih belum menerapkan inovasi, masih menggunakan *game engine* dan teknologi yang sederhana, masih belum terdapat keragaman produk, dan informasi terkait *mobile game* lokal masih sulit dicari.
2. Dalam hal minat beli, gambaran minat beli pengguna perangkat *mobile* Apple masih berada dalam tingkat sedang atau rata-rata, dalam arti gambaran minat beli tidak rendah dan masih belum tinggi. Pengguna perangkat *mobile* Apple mempertimbangkan beberapa aspek seperti pengetahuan dan kesadaran pengguna perangkat *mobile* mengenai *mobile game* lokal, kemudian ketertarikan untuk membeli dan memainkan *mobile*

Annisa Desiani, 2012

Pengaruh persepsi country of origin terhadap minat beli mobile game lokal pada apple app store.

game, serta evaluasi kualitas sesuai ekspektasi dan harga yang ditawarkan. Indikator tertinggi adalah *interest*, yang berarti ketertarikan untuk membeli dan memainkan *mobile game* lokal.

3. Persepsi COO berpengaruh terhadap minat beli *mobile game* lokal pada pengguna perangkat *mobile* Apple di Forum Kaskus. Semakin baik persepsi COO yang mencakup aspek *economic*, *information*, *conviviality*, dan *personality* maka aspek tersebut akan semakin dipertimbangkan oleh pengguna perangkat *mobile* Apple hingga timbul ketertarikan untuk membeli *mobile game* lokal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dan temuan yang telah dihasilkan maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut dengan harapan dapat memberikan manfaat dan menjadi masukan bagi perusahaan *game developer* lokal dalam hal meningkatkan tingkat minat beli konsumen sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, indikator *economic* memiliki skor terendah dalam persepsi COO. Oleh karena itu yang harus dilakukan pihak *game developer* adalah memperbaharui *game engine* yang digunakan dan disesuaikan dengan *platform* serta OS yang akan dituju. *Game developer* lokal juga sebaiknya meningkatkan kualitas dalam aspek *gameplay*, *story*, dan grafis. *Gameplay* yang unik, interaktif, dan adiktif akan membuat

Annisa Desiani, 2012

Pengaruh persepsi country of origin terhadap minat beli mobile game lokal pada apple app store.

pemain merasa nyaman untuk memainkannya. Selain itu, penuturan *story* dan ide *story* yang unik juga akan membuat *mobile game* lokal terlihat memiliki ciri khas dibandingkan *mobile game* asing. Tampilan visual juga sebaiknya ditingkatkan dan dibuat lebih menarik pada grafis *mobile game* lokal, serta *game developer* lokal diharapkan mengembangkan game menjadi lebih adiktif sehingga membuat pemain merasa nyaman memainkannya berulang-ulang.

2. Berdasarkan hasil penelitian, indikator *information* dalam persepsi COO pada *mobile game* lokal juga memiliki skor terendah. Oleh karena itu, sebaiknya *game developer* lokal memperbanyak afiliasi dengan media massa dan perusahaan pers untuk aktif mempublikasikan hasil karya mereka, baik yang telah dirilis maupun yang akan dirilis. Hal ini dikarenakan sebagian pengguna perangkat *mobile* masih belum mengetahui dan menyadari eksistensi *mobile game* lokal. Informasi mengenai *mobile game* lokal pun masih belum banyak tersebar di seluruh media massa. Sebaiknya *game developer* lokal tidak hanya mempublikasikan hasil karya mereka melalui media internet, tapi juga di media cetak atau afiliasi dengan *event* besar di bidang permainan interaktif. Selain itu, *game developer* lokal disarankan mengembangkan dan meningkatkan variasi *mobile game* lokal pada Apple App Store, sehingga jumlah *mobile game* lokal semakin banyak dan beragam.

Annisa Desiani, 2012

Pengaruh persepsi country of origin terhadap minat beli mobile game lokal pada apple app store.

3. Berdasarkan hasil penelitian, indikator *evaluation* pada minat beli memiliki skor terendah. Oleh karena itu, pihak *game developer* diharapkan dapat meyakinkan para pengguna perangkat *mobile* bahwa *mobile game* lokal adalah produk yang sesuai dengan ekspektasi dan *mobile game* lokal merupakan produk yang sesuai dengan harga yang ditawarkan.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat beli *mobile game* lokal pada Apple App Store. Oleh karena itu, peneliti berharap faktor-faktor lain tersebut dapat diteliti lebih lanjut di kemudian hari untuk menyempurnakan penelitian mengenai minat beli ini.

Annisa Desiani, 2012

Pengaruh persepsi country of origin terhadap minat beli mobile game lokal pada apple app store.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu