

## Bab 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Pengaruh Persepsi Konsumen Pada Fitur Baru Terhadap Niat Unduh Ulang (Studi Pada Aplikasi Pokémon GO)” yang penulis lakukan di Universitas Katolik Parahyangan Bandung, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

##### 5.1.1 Persepsi Konsumen Pada Fitur Baru

###### 1. Dimensi Keberagaman Fitur

Untuk Dimensi keberagaman fitur dalam penelitian ini penulis menganalisa baik secara kuantitatif dan deskriptif, dan menarik kesimpulan bahwa keberagaman fitur dari Aplikasi Pokémon GO sudah jauh lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, hal ini terlihat dari :

- Sebesar 79,4% responden menilai Aplikasi Pokémon GO saat ini sudah jauh lebih beragam dibandingkan dengan Aplikasi Pokémon GO sebelumnya.

###### 2. Dimensi Kualitas Fitur

Untuk Dimensi kualitas fitur dalam penelitian ini penulis menganalisa baik secara kuantitatif dan deskriptif, dan menarik kesimpulan bahwa keberagaman fitur dari Aplikasi Pokémon GO sudah jauh lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, hal ini terlihat dari :

- Sebesar 70,6% responden menilai Aplikasi Pokémon GO saat ini sudah lebih mudah untuk dimainkan (*User Friendly*) dibandingkan dengan Aplikasi Pokémon GO sebelumnya.
- Sebesar 73,6% responden menilai Aplikasi Pokémon GO saat ini sudah jauh lebih menarik dalam hal kualitas fitur dibandingkan dengan Aplikasi Pokémon GO sebelumnya.

### 3. Dimensi Kepentingan Fitur

Untuk Dimensi kepentingan fitur dalam penelitian ini penulis menganalisa baik secara kuantitatif dan deskriptif, dan menarik kesimpulan bahwa keberagaman fitur dari Aplikasi Pokémon GO sudah lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, hal ini terlihat dari :

- Sebesar 70,6% responden menilai Aplikasi Pokémon GO saat ini sudah jauh lebih lancar dibandingkan dengan Aplikasi Pokémon GO sebelumnya.
- Sebesar 73,5% responden menilai Aplikasi Pokémon GO saat ini sudah lebih baik dalam hal tampilan dibandingkan dengan Aplikasi Pokémon GO sebelumnya.

### 4. Dimensi Kelengkapan Fitur

Untuk Dimensi kelengkapan fitur dalam penelitian ini penulis menganalisa baik secara kuantitatif dan deskriptif, dan menarik kesimpulan bahwa keberagaman fitur dari Aplikasi Pokémon GO sudah jauh lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, hal ini terlihat dari :

- Sebesar 76,5% responden menilai Aplikasi Pokémon GO saat ini sudah jauh lebih lengkap fiturnya dibandingkan dengan Aplikasi Pokémon GO sebelumnya.
- Sebesar 64,7% responden menilai Aplikasi Pokémon GO saat ini sudah jauh lebih lengkap fiturnya sehingga menjadi lebih menarik dibandingkan dengan Aplikasi Pokémon GO sebelumnya.

## 5.1.2 Pengaruh Kepada Niat Unduh Ulang

### 1. Dimensi Niat Transaksional

Untuk Dimensi niat transaksional dalam penelitian ini penulis menganalisa baik secara kuantitatif dan deskriptif, dan menarik kesimpulan bahwa keberagaman fitur dari Aplikasi Pokémon GO sudah jauh lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, hal ini terlihat dari :

- Sebesar 64,7% responden menyatakan mereka pasti iya jika ditanya apakah bersedia untuk kembali memainkan Aplikasi Pokémon GO saat ini.

### 2. Dimensi Niat Preferensial

Untuk Dimensi keberagaman fitur dalam penelitian ini penulis menganalisa baik secara kuantitatif dan deskriptif, dan menarik kesimpulan bahwa keberagaman fitur dari Aplikasi Pokémon GO sudah lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, hal ini terlihat dari :

- Sebesar 64,8% responden menyatakan mereka iya jika ditanya apakah menjadikan Aplikasi Pokémon GO sebagai pilihan utama saat memainkan aplikasi berbasis AR.

### 3. Dimensi Niat Eksploratif

Untuk Dimensi keberagaman fitur dalam penelitian ini penulis menganalisa baik secara kuantitatif dan deskriptif, dan menarik kesimpulan bahwa keberagaman fitur dari Aplikasi Pokémon GO sudah lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, hal ini terlihat dari :

- Sebesar 64,8% responden menyatakan mereka iya jika ditanya apakah bersedia mencari informasi mengenai perkembangan dari Aplikasi Pokémon GO.

- Sebesar 58,9% responden menyatakan mereka pasti iya jika ditanya apakah bersedia mencari informasi positif mengenai Aplikasi Pokémon GO.

### 5.1.3 Pengaruh Hubungan Fitur Baru terhadap Niat Unduh Ulang

Untuk menjawab rumusan masalah pada Bab 1, penulis telah melakukan Uji Parsial (T) kepada fitur baru dan niat unduh ulang, dan didapatkan hasil bahwa terdapat signifikansi, dengan hasil seperti berikut :

- Taraf signifikansi hitung sebesar 0,00 dimana  $0,00 < 0,05$  yang berarti dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel fitur baru (X) berpengaruh terhadap variabel niat unduh ulang (Y).
- Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,679 sedangkan  $t_{tabel}$  (0,025 ; 32) sebesar 2,037. Dalam hal ini  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel fitur baru (X) berpengaruh terhadap variabel niat unduh ulang (Y).

Kemudian untuk menjawab hipotesis penelitian pada Bab 1, penulis mengambil kesimpulan bahwa fitur baru berpengaruh terhadap niat unduh ulang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Pengaruh Persepsi Konsumen Pada Fitur Baru Terhadap Niat Unduh Ulang (Studi Pada Aplikasi Pokémon GO)”, penulis juga melihat begitu banyak komentar positif untuk fitur baru dari Aplikasi Pokémon GO yang menimbulkan niat unduh ulang bagi para responden di Universitas Katolik Parahyangan Bandung. Tetapi penulis juga melihat adanya beberapa respon negatif yang diberikan oleh responden, sehingga penulis ingin memberikan beberapa saran untuk Aplikasi Pokémon GO kedepannya sehingga dengan berbagai saran yang diberikan penulis dapat diharapkan mampu mengembalikan para pemain dari Aplikasi Pokémon GO yang sudah berhenti memainkan Aplikasi Pokémon GO dan juga kepada masyarakat lainnya yang belum memainkan Aplikasi Pokémon GO menjadi tertarik untuk memainkannya. Selain itu penulis juga tidak lupa ingin

memberikan saran bagi penelitian ini sehingga nantinya penelitian ini jika ada yang ingin melanjutkan dapat menjadi lebih akurat dan menjadi lebih baik dibandingkan dengan penelitian ini.

### 5.2.1 Saran untuk Aplikasi Pokémon GO

Untuk saran kepada Aplikasi Pokémon GO, penulis akan membaginya kepada beberapa dimensi dari fitur baru itu sendiri :

#### - Keberagaman Fitur

Untuk keberagaman fitur ini sudah dinilai jauh lebih baik oleh para responden, tetapi ada beberapa keluhan yang diberikan beberapa orang dari responden yang menyatakan belum merasakan keberagaman fitur yang lebih banyak. Maka penulis menyarankan untuk terus menambah keberagaman fitur yang sudah ada saat ini, baik dengan cara mendiskusikan didalam tim kreatif milik Niantic dan *The Pokémon Company* maupun mendengarkan saran-saran dari komunitas-komunitas Pokémon GO, *video game influencer* Pokémon GO, serta membuka kolom saran baik di sosial media milik Pokémon GO maupun didalam aplikasi sebagai wadah bagi para pemain Pokémon GO untuk menyalurkan saran sehingga Niantic dan *The Pokémon Company*. Kemudian Niantic dan *The Pokémon Company* dapat mempertimbangkan berbagai saran yang ada dan akhirnya mendapatkan ide terbaik untuk penambahan fitur, setelah itu melakukan pembahasan konsep dan eksekusi, yang nantinya setelah selesai diuji coba, fitur baru tersebut dapat dirilis secara global dan dapat dinikmati oleh seluruh pemain Aplikasi Pokémon GO.

#### - Kualitas Fitur

Untuk kualitas fitur ini sudah dinilai jauh lebih baik oleh para responden, tetapi ada beberapa keluhan yang diberikan beberapa orang dari responden yang menyatakan kualitas fitur yang masih sulit untuk dimainkan. Maka penulis menyarankan untuk membuat Aplikasi Pokémon GO lebih lancar untuk dimainkan dan memberikan keterangan fitur saat aplikasi sedang

digunakan agar pemain tidak kebingungan dan mudah untuk dimainkan. Kelancaran saat dimainkan mungkin berpengaruh terhadap *smartphone* yang digunakan saat bermain, maka penulis menyarankan untuk membuat berbagai seri untuk berbagai *operating system* agar dapat bekerja secara maksimal.

#### - Kepentingan Fitur

Untuk kepentingan fitur ini sudah dinilai jauh lebih baik oleh para responden, tetapi ada beberapa keluhan yang diberikan beberapa orang dari responden yang menyatakan kepentingan fitur masih mengalami kendala saat dimainkan seperti error, tidak lancar saat dimainkan terutama pada OS Android, dan tampilan yang tidak tertata dengan rapi. Maka penulis menyarankan untuk masih mengalami error dan tidak lancar saat dimainkan, Niantic dan *The Pokémon Company* dapat melakukan pengecekan awal dengan memberikan akses khusus kepada beberapa pemain Pokémon GO dalam beberapa *platform* berbeda untuk mencoba memainkan perbaharuan Aplikasi Pokémon GO sehingga saat diperbaharui tidak kembali mengalami error maupun ketidak lancaran saat dimainkan. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan notifikasi kepada beberapa pemain untuk mencoba memainkan versi percobaan dan diberikan imbalan didalam game jika mau melakukan (seperti diberi *free items*) serta memberikan *feedback*. Kemudian *feedback* ini dapat dipelajari oleh Niantic dan *The Pokémon Company*, jika masih ada kekurangan dapat diperbaiki dan diuji kembalikan, dan jika sudah oke dapat dirilis secara global. Kemudian untuk perihal tampilan aplikasi yang tidak tertata dengan rapi penulis menyarankan untuk memberikan tampilan baru bagi Aplikasi Pokémon GO dengan tampilan yang dibuat lebih sederhana lalu ditata dengan rapi dan diberikan keterangan saat pemain kebingungan sehingga tidak membingungkan pemain saat dimainkan. Niantic dan *The Pokémon Company* dapat memberikan survey mengenai tampilan baru yang berbeda sehingga para pemain dapat memilih tampilan mana yang lebih mudah untuk dimainkan bagi mayoritas dan juga merilisnya secara global.

- Kelengkapan Fitur

Untuk kelengkapan fitur ini sudah dinilai jauh lebih baik oleh para responden, tetapi ada beberapa keluhan yang diberikan beberapa orang dari responden yang menyatakan belum sangat lengkap. Maka penulis menyarankan sama seperti saran untuk keberagaman fitur yaitu menambahkan fitur-fitur yang inovatif kedalam Aplikasi Pokémon GO sehingga semakin lengkap dan juga menambah niat unduh ulang bagi para pemain yang sudah berhenti dan juga menambah pemain baru yang tertarik kepada Aplikasi Pokémon GO. Sama halnya seperti saran untuk keberagaman fitur, dengan menambahkan fitur sesuai dengan apa yang diinginkan para pemain Aplikasi Pokémon GO maka dapat memenuhi keinginan dari para pemainnya.

### 5.2.2 Saran untuk Penelitian

Untuk saran kepada penelitian ini, penulis akan memberikan beberapa saran sebagai berikut :

- Untuk penelitian ini penulis mengambil sampel dengan melakukan penelitian di Universitas Katolik Parahyangan Bandung, dan bagi yang hendak melakukan penelitian yang serupa atau bahkan sama, penulis menyarankan untuk memperluas wilayah penyebaran kuesioner seperti pada lingkup kota, provinsi, atau bahkan pada negara, sehingga bisa mendapatkan hasil yang lebih akurat mengenai penelitian ini.
- Meskipun dalam penelitian ini terlihat bahwa 70,2% fitur baru memiliki hubungan terhadap niat unduh ulang, ada 29,8% variabel lain yang belum dijelaskan pada penelitian ini, bagi yang ingin mengembangkan penelitian ini dapat menambahkan variabel lain seperti *word of mouth*, promosi atau variabel lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, Fajri Yudha dan Yuldinawati, Lia. (2018). *Analisis Faktor Konfirmatori Motivasi Pada Pengguna Aplikasi Taksi Online Di Wilayah Bandung*. Prodi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Telkom. Vol. 5 No. 1.
- Ayu,Dian.2013. *Pengaruh Gaya Hidup, Fitur, dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Blackberry Curve 9300*.Skripsi.Tidak Diterbitkan.Fakultas Ekonomi Jurusan Manajemen.Universitas Negeri Surabaya.Surabaya.
- Butarbutar,Sally A.2015.*Word of Mouth Communication dan Harga dalam Menentukan Keputusan Pembelian Dapoer Ndeso Bandung*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Bisnis dan Manajemen. Universitas Widyatama.Bandung.
- Carolina,Fransisca Anita. 2017. *Analisis Penerimaan Pengguna Sistem Informasi Akuntansi Dalam Perspektif Technology Acceptance Model (Studi Empiris Pada Perusahaan Distributor Alat Kesehatan di Semarang)*.Skripsi.Tidak Diterbitkan.Fakultas Ekonomi dan Bisnis Jurusan Akuntansi. Universitas Katolik Soegijapranata: Semarang.
- Dharmoputro, Soeparwoto, Prayoga, Arief Fajar, dan Priyadi, Yudi. 2016. *Pengaruh Fitur Chatting Dan Tawar Pada Aplikasi Shopee Terhadap Kepuasan Pelanggan*. Prodi S1 Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Telkom. Vol. 3.
- Gunawanti, Putri Desiana (2013) *Pengaruh Penetapan Harga Dan Fitur Produk Terhadap Keputusan Pembelian : Survei Pada Konsumen Pengguna Mobil Toyota Avanza dan Daihatsu Xenia Yang Melakukan Pembelian Dengan Sistem Kredit di PT Astra Credit Companies di Kota Bandung*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.



- James J.Zboja and Clay M.Voorhees (2006), "*The impact of brand trust and satisfaction on retailer repurchase intentions*", *Journal of Services Marketing*, Vol. 20 No. 6.
- Kie, Glen Ryan. 2018. *Pengaruh attribute product dan service quality terhadap niat beli ulang konsumen pada One Eighty Coffee Shop*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ekonomi Jurusan Manajemen. Universitas Katolik Parahyangan. Bandung.
- Kotler dan Keller. 2012. *Marketing Management 14<sup>th</sup> Edition, Global Edition*. Pearson Prentice Hall.
- Maghfira, Ayala. 2018. *Pengaruh user experience terhadap niat beli ulang konsumen : studi komparasi antara fitur Grabfood dan Go-Food*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ekonomi Jurusan Manajemen. Universitas Katolik Parahyangan. Bandung.
- Marieta, Prilando Dewi. 2017. *Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Beli Ulang (Studi Kasus pada Legend Coffee Yogyakarta)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ekonomi Program Studi Manajemen Jurusan Manajemen. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta
- Phillips, Tom. (2018, 27 Juni). *Pokémon Go Active Player Count Highest Since 2016 Summer Launch*. 6 Agustus 2019 dari *Eurogamer* : <https://www.eurogamer.net/articles/2018-06-27-pokemon-go-player-count-at-highest-since-2016-summer-launch>.
- Prasetya, Dimas. 2016. *Pengaruh Persepsi Harga, Fitur Produk, dan Word Of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Android*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Program Studi Manajemen - Jurusan Manajemen. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.

- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Wijaya,Agung Sapta.2017. *Analisis Pengaruh Gaya Hidup, Kualitas Pelayanan dan Store Atmosphere terhadap Keputusan pembelian dan Dampaknya terhadap Pembelian Ulang*. Skripsi.Tidak Diterbitkan. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Jurusan Manajemen. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.Jakarta.
- Wu, S. & Lo, C., 2009, “*The influence of core-brand attitude and consumer perception on purchase intention towards extended product*”, *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics* 21(1),
- Yuniana,Putri.,Pramuditha,Charisma Ayu.,Juwita,Ratna.(2017).Analisis Kualitas Pelayanan Terhadap Niat Beli Ulang Konsumen (Studi Kasus Toko Buku Gramedia Kolonel Atmo Palembang). *Jurusan Manajemen STIE Multi Data Palembang*,15-16.