

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Sesudah melakukan penelitian dan telah menjabarkan hasil analisis data pada bab sebelumnya, maka ada beberapa hal yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Motivasi berpengaruh sangat signifikan terhadap keputusan pembelian anak muda pada e-Sport. Pernyataan ini ditunjukkan pada nilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$.
2. Keterampilan berpengaruh sangat signifikan terhadap keputusan pembelian anak muda pada e-Sport. Pernyataan ini ditunjukkan pada nilai signifikansi sebesar $0,015 < 0,05$.
3. Perilaku berpengaruh sangat signifikan terhadap keputusan pembelian anak muda pada e-Sport. Pernyataan ini ditunjukkan pada nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$.

5.2 Saran

Sesudah melakukan penelitian dan telah menjabarkan hasil analisis data, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut :

1. Bagi Masyarakat

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa variabel motivasi, keterampilan, dan perilaku berpengaruh sangat signifikan terhadap keputusan pembelian anak muda pada e-Sport. Pada era digitalisasi sekarang ini, masyarakat juga harus memperhatikan bahwa banyak sekali anak muda yang

ingin sukses di bidang e-Sport. Dengan pemahaman mengenai industri e-Sport, dapat membantu untuk memotivasi anak muda yang ingin berkarir di industri e-Sport. Keterampilan anak muda juga sangat penting pada industri e-Sport dengan banyaknya jumlah pemain, banyak juga pemain yang memiliki kemampuan/keterampilan yang tinggi untuk bersaing ditingkat nasional maupun internasional. Perilaku yang baik, sopan, dan dapat diterima oleh lingkungan sekitar juga sangat memengaruhi keberhasilan anak muda pada industri e-Sport.

2. Bagi Universitas Putera Batam

Untuk mahasiswa yang ingin melaksanakan penelitian dengan temayang sama, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dan dianjurkan untuk menggunakan variabel yang berbeda dengan variabel pada penelitian ini.