



## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

### A. Simpulan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Berdasarkan hasil analisis dan hasil uji hipotesis mengenai pengaruh nilai kesenangan dan ekspresi diri pada visual skin terhadap niat beli ulang skin *Mobile Legends* di Jakarta melalui kepuasan konsumen sebagai variabel mediasi, maka simpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Hubungan langsung nilai kesenangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan konsumen.
2. Hubungan langsung ekspresi diri berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap kepuasan konsumen.
3. Hubungan langsung nilai kesenangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat beli ulang.
4. Hubungan langsung ekspresi diri berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap niat beli ulang.
5. Hubungan langsung kepuasan konsumen berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat beli ulang.
6. Hubungan tidak langsung nilai kesenangan berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kepuasan konsumen dan niat beli ulang. Maka hasilnya adalah *full mediation* yang artinya penting untuk kepuasan konsumen terbentuk agar dapat mempengaruhi nilai kesenangan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



7. Hubungan tidak langsung ekspresi diri berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kepuasan konsumen dan niat beli ulang. Maka hasilnya adalah *unmediated* yang berarti variabel eksogen mampu mempengaruhi secara langsung variabel endogen tanpa adanya variabel mediasi.



Hak cipta milik IBI IKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka terdapat beberapa hal yang dapat disarankan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut :

### 1. Bagi Perusahaan *Mobile Legends* (Moonton)

Berdasarkan penelitian ini, diketahui bahwa ekspresi diri dan nilai kesenangan memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan konsumen dan niat beli ulang. Maka dari itu, diharapkan *Mobile Legends* dapat membuat visual *skin* yang lebih baik lagi sehingga konsumen akan terus menyukai *Mobile Legends* melalui *skin* yang dirilis.

### 2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada nilai kesenangan, ekspresi diri, kepuasan konsumen, dan niat beli ulang. Pada penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat menambah atau menggunakan variabel lain seperti promosi atau *customer review* untuk mengetahui persepsi konsumen saat melihat *skin* yang dirilis.