

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada proses analisis pengaruh *E-Service Quality* dan Hedonis terhadap *E-Satisfaction* pada *game online* PUBG *mobile*, dapat diambil kesimpulan antara lain :

1. Dalam penelitian ini ternyata penulis menemukan bahwa Hipotesis 1 dengan uji t terhadap Y diterima yang berarti terdapat pengaruh nilai X1 terhadap Y. sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-Service Quality* diterima yang berarti terdapat pengaruh *E-Service Quality* terhadap *E-Satisfaction* dengan nilai sebesar 13,8%.
2. Dalam penelitian ini ternyata penulis menemukan bahwa Hipotesis 2 dengan uji t terhadap Y diterima yang berarti terdapat pengaruh nilai X2 terhadap Y. sehingga dapat disimpulkan bahwa Hedonis diterima yang berarti terdapat pengaruh Hedonis terhadap *E-Satisfaction* dengan nilai sebesar 56%.
3. Dalam penelitian ini ternyata penulis menemukan bahwa Hipotesis 3 dengan uji F terhadap Y diterima yang berarti terdapat pengaruh nilai X1 dan X2 terhadap Y. sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima yang berarti terdapat pengaruh *E-Service Quality* dan Hedonis secara simultan terhadap *E-Satisfaction*. Dapat disimpulkan bahwa model diterima dan semua variabel independen secara simultan memberikan dampak yang signifikan terhadap variabel dependen, juga dapat dijelaskan bahwa Hipotesis 1,

Hipotesis 2, dan Hipotesis 3 diterima. Maka faktor *E-Service Quality* dan Hedonis secara simultan memberikan dampak yang signifikan terhadap *E-Satisfaction* pengguna *Game* PUBG Mobile dan nilai pengaruhnya adalah sebesar 51,8%.

6.2 SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya yaitu kepada para peneliti berikutnya yang ingin mengambil objek ini, saya sarankan agar lebih memperbanyak pengujian dan juga diharapkan dapat menggunakan sampel yang berbeda atau dapat menambah sampel.