

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas layanan terhadap kepuasan pengguna game Honor of Kings menggunakan metode DeLone dan McLean, maka dapat disimpulkan beberapanya yaitu sebagai berikut.

1. Kualitas sistem berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna game Honor of Kings. Semakin baik kualitas sistem yang ditunjukkan melalui kemudahan penggunaan, kecepatan respons, kestabilan server, keandalan sistem, dan keamanan akun, maka semakin tinggi tingkat kepuasan pengguna dalam memainkan game tersebut.
2. Kualitas informasi tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna game Honor of Kings. Informasi yang akurat, lengkap, relevan, mudah dipahami, dan disampaikan tidak tepat waktu (delay), yang menjadikan pengalaman pengguna harus memberikan tingkat kepuasan yang lebih tinggi agar informasi pada game tersebut bisa mampu lebih cepat lagi.
3. Kualitas layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna game Honor of Kings. Layanan yang cepat, responsif, mudah diakses, mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pengguna, serta memberikan rasa aman dalam penggunaan layanan menjadi faktor yang meningkatkan kepuasan pengguna.

4. Secara bersamaan, kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas layanan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna game Honor of Kings. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan sebuah game online tidak hanya ditentukan oleh kualitas sistem, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas informasi dan layanan yang diberikan kepada pengguna sesuai dengan model kesuksesan sistem informasi DeLone dan McLean.
5. Penelitian ini membuktikan bahwa model DeLone dan McLean dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan sistem informasi pada game online, khususnya dalam menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengguna Honor of Kings.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi pengembang, terus meningkatkan kualitas sistem, informasi, dan layanan agar kepuasan pengguna tetap terjaga.
2. Bagi pengguna, memanfaatkan fitur umpan balik untuk melaporkan kendala dan memberikan saran yang membangun.
3. Bagi peneliti selanjutnya, menambahkan variabel lain serta menggunakan objek atau metode penelitian yang berbeda agar hasil penelitian lebih komprehensif