

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Gaya hidup para gamer dalam kategori tinggi yang berarti para gamer merasa Steam mendukung gaya hidup dari para gamer.
2. Persepsi para gamer dalam kategori tinggi yang berarti para gamer memandang Steam sebagai platform game yang baik.
3. Keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform* dalam kategori tinggi yang berarti bahwa para gamer mau untuk menggunakan Steam sebagai *online gaming platform*.
4. Gaya hidup para gamer berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*.
5. Persepsi para gamer terhadap Steam berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*.
6. Gaya hidup para gamer, dan persepsi para gamer terhadap kualitas Steam secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan Steam sebagai *online gaming platform*

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Steam perlu untuk mengeluarkan lebih banyak *game* baru dan eksklusif yang hanya dapat dimainkan di *platform* Steam untuk dapat meningkatkan keputusan para *gamer* dalam menggunakan Steam serta menambah variasi baru di perpustakaan *gamernya*. Steam juga sebaiknya menjaga keekklusifan *game* buatan mereka untuk menjaga *keloyalan* pengguna. Selain itu Steam juga dapat mengeluarkan *add-on* dan DLC gratis yang dapat menarik minat *gamer* yang belum menggunakan Steam.
2. Steam perlu memberi informasi untuk para *gamer* mengenai adanya fitur-fitur yang dapat dieksplorasi oleh *gamers* dan tidak dimiliki kompetitornya, seperti komunitas Steam's Market Place, Discussion, WorkShop dan Broadcasts, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan pembuatan keputusan dalam memilih Steam sebagai *online gaming platform*.