

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data yang telah disajikan mengenai “Analisis Perilaku Konsumen *Voucher Game Online*” (Studi Kasus Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin), maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perilaku informan sebagai konsumen dalam pembelian *voucher game online* menuai perilaku yang beragam. Ada yang menyatakan hanya pernah satu kali membeli dan ada juga menyatakan lebih dari dua kali, bahkan berkali-kali membelinya dengan mengeluarkan uang *budget/saku* yang tidak sedikit. *Voucher* tersebut mereka beli dengan kesesuaian jenis *game* apa yang sedang mereka aplikasikan di telepon seluler para informan. Kemudian dalam rutinitas keseharian para informan ini memakai *voucher* tersebut untuk bermain *game* telah memakan durasi yang beragam pula, misalkan ada yang menyatakan hanya 1 jam namun juga ada informan yang menyatakan 5 jam lebih dalam rutinitas kesehariannya.
2. Adapun yang mempengaruhi perilaku konsumen dalam menggunakan *voucher game online* dalam konteks ini menimbulkan dua hal faktor besar yang dapat penulis uraikan.

Yang pertama alasan informan membeli *voucher game*, kemudian dibalik alasan tersebut timbul lah sebagai motivasi yang menguatkan alasan dari informan untuk membelinya.

Adapun hal yang kedua, adalah dampak sosial yang dialami oleh informan ketika kecanduan dalam memainkan fitur game online tersebut, karena sudah membeli voucher dan mengeluarkan budget walhasil rasa candu yang ada tidak dapat terelakan walaupun setiap informan memiliki caranya masing-masing untuk melepas dampak negatif tersebut.

B. Saran-saran

Sebagaimana sumbangan pemikiran agar perilaku konsumen *voucher game online* dalam studi kasus mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin bisa menjadi lebih terarah dan memang menggambarkan sikap yang sepatutnya sebagai seorang mahasiswa, maka:

1. Kepada mahasiswa agar bisa menyeimbangkan aktivitas akademik dengan aktivitas non-akademik dalam kehidupan sehari-hari, serta dalam berbagai aspek di mana pun ia berada.
2. Kepada instansi yang berwenang agar bisa lebih mengontrol para mahasiswanya agar mereka bisa benar-benar menerapkan dan merealisasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi,

dengan salah satunya memperbanyak kegiatan positif dan bermakna.

3. Kepada keluarga yang bersangkutan sangat penting mengarahkan, mengawasi dan membimbing anak-anaknya dalam kepedulian pada orientasi akademik dibandingkan membiarkan buah hati lebih terjerumus dalam aktivitas membeli *voucher game online*.

4. Kepada penulis berikutnya diharapkan bisa meneliti kembali bagaimana perkembangan analisis perilaku konsumen *voucher game online*, bukan hanya dalam ruang lingkup mahasiswa UIN Antasari saja tetapi juga dalam ranah yang lebih luas

