

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap uji-uji yang telah dilakukan di bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji sistem pembangkit bilangan acak dimana Nilai  $p$  (0.147) lebih besar dari 0.05. Ini berarti: Gagal Menolak Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Angka-angka yang dihasilkan oleh pembangkit bilangan acak terdistribusi secara seragam, dimana semua angka yang dihasilkan memiliki kesempatan yang sama untuk muncul.
2. Berdasarkan uji probabilitas Sistem A dalam 1000 tarikan *gacha*, hasil frekuensi menunjukkan bahwa mayoritas item yang didapatkan adalah rarity R (86.5%), diikuti SR (11.7%). Rarity SSR secara keseluruhan tercapai 1.8% (terdiri dari SSR Rateup 1.3% dan SSR Standard 0.5%). Nilai probabilitas SSR yang dihasilkan dalam uji ini sedikit di atas probabilitas dasar yang ditetapkan pada sistem, yaitu 0.6% untuk SSR dan 5.1% untuk SR, namun perbedaan ini masih dapat dianggap wajar dan dekat dengan nilai dasar. Variasi ini kemungkinan besar disebabkan oleh faktor pengacakan inheren dalam simulasi, serta potensi pengaruh dari mekanisme kenaikan probabilitas dalam sistem *gacha*.
3. Berdasarkan uji probabilitas Sistem B dalam 1000 tarikan *gacha*, hasil frekuensi menunjukkan bahwa mayoritas item yang didapatkan adalah rarity R

(86.5%), diikuti SR (12.0%). Rarity SSR secara keseluruhan tercapai 1.5% (terdiri dari SSR Rateup 0.4% dan SSR Standard 1.1%). Nilai probabilitas SSR yang dihasilkan dalam uji ini sedikit di atas probabilitas dasar yang ditetapkan pada sistem, yaitu 0.75% untuk SSR dan 1% untuk SR, namun perbedaan ini masih dapat dianggap wajar dan dekat dengan nilai dasar. Variasi ini kemungkinan besar disebabkan oleh faktor pengacakan inheren dalam simulasi, serta potensi pengaruh dari mekanisme kenaikan probabilitas dalam sistem *gacha*.

4. Berdasarkan hasil uji Uji *Wilcoxon Signed-Rank*. Secara deskriptif, kelompok Sistem B cenderung memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan kelompok Sistem A. Hal ini terlihat dari 12 observasi yang menunjukkan nilai Sistem B lebih besar, berbanding 7 observasi yang menunjukkan nilai Sistem A lebih kecil.
5. Meskipun demikian, secara statistik perbedaan antara Sistem B dan Sistem A tidak signifikan ( $p = 0.075$ ). Nilai  $p$  yang lebih besar dari 0.05 menunjukkan bahwa hipotesis nol (tidak ada perbedaan antara kedua kelompok) gagal ditolak.
6. Namun, perlu diperhatikan bahwa terdapat lebih banyak jenjang positif (12) daripada jenjang negatif (7), yang menunjukkan bahwa "Sistem B" cenderung lebih besar dari "Sistem A".
7. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Sistem B terpilih menurut tingkat kepuasan secara deskriptif melalui uji *Wilcoxon Signed Ranks*, dan selanjutnya

akan digunakan oleh pengembang untuk dilakukan pengembangan sistem lebih lanjut.

## 5.2 KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Ukuran sampel yang relatif kecil (20 responden) mungkin mempengaruhi kekuatan statistik uji.
2. Penelitian ini hanya menggunakan satu jenis data yaitu skala likert. Penggunaan data lain mungkin memberikan hasil yang berbeda.
3. Keterbatasan waktu dalam melakukan proses kuesioner yang mungkin menyebabkan data kurang maksimal.
4. Tingkat pemahaman dalam kuesioner yang kurang sehingga mempengaruhi kualitas kuesioner.
5. Penelitian ini juga berpotensi bias dan *carry-over* karena proses pengisian kuesioner oleh responden dilakukan dalam waktu satu hari saja tanpa ada jeda antara sistem a dan b.
6. Meskipun penelitian ini telah memberikan wawasan yang berharga mengenai perbandingan tingkat kepuasan pemain terhadap Sistem *Gacha* A dan Sistem *Gacha* B, terdapat beberapa keterbatasan metodologis yang perlu dipertimbangkan dalam interpretasi dan generalisasi temuan penelitian. Salah satu keterbatasan utama adalah penggunaan teknik *convenience sampling* dalam pengambilan sampel penelitian.
7. *Convenience sampling*, sebagai metode pengambilan sampel non-probabilitas, memiliki karakteristik utama yaitu pemilihan sampel berdasarkan kemudahan

aksesibilitas dan ketersediaan partisipan bagi peneliti. Meskipun metode ini praktis dan efisien dalam menjangkau sejumlah partisipan dengan cepat, metode ini tidak menjamin representativitas sampel terhadap populasi target secara keseluruhan.

### 5.3 SARAN

Berdasarkan keterbatasan penelitian yang sudah dijelaskan, beberapa saran untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Memperbesar ukuran sampel: Penelitian. Disarankan untuk menggunakan ukuran sampel yang lebih besar untuk meningkatkan kekuatan statistik uji dan generalisasi hasil.
2. Mengumpulkan data tambahan dan melakukan penelitian terhadap data tersebut. Pengumpulan data lain yang relevan, seperti data demografi, pengalaman bermain, pemahaman tentang sistem *gacha*, untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang topik ini.
3. Menggunakan desain penelitian yang berbeda. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain penelitian yang berbeda, seperti desain penelitian eksperimental maupun desain studi kasus, untuk mendapatkan wawasan yang berbeda tentang topik ini.
4. Memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk mendapatkan data yang berkualitas.
5. Meningkatkan pemahaman akan desain penelitian yang digunakan
6. Memperhatikan potensi bias. Penelitian selanjutnya perlu memperhatikan potensi bias dan mengambil langkah-langkah untuk meminimalkan bias ini.

7. Gunakan metode pengumpulan sampel yang lebih baik.