

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil analisis dan pembahasan, penulis menarik kesimpulan pada penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui apakah ada hubungan antara penggunaan *website* dotabuff.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemain Dota 2 di warnet Meta Gaming Bekasi. Berdasarkan pada hasil hitung dapat diketahui bahwa nilai signifikansi atau Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai Sig(2-tailed) $0,000 < \text{lebih kecil dari } 0,05$, maka artinya ada hubungan yang signifikan antara variabel penggunaan *website* dengan Kebutuhan informasi. Dari output SPSS, diperoleh angka koefisien sebesar 0,569**. Artinya, tingkat kekuatan hubungan antara variabel penggunaan *website* dengan kebutuhan informasi adalah sebesar 0,569 atau korelasi sedang. Kemudian, pengujian hipotesis menyatakan bahwa H_0 ditolak, yang berarti bahwa pernyataan H_a yaitu “Terdapat hubungan antara penggunaan *website* Dotabuff.com dengan pemenuhan kebutuhan informasi pemain Dota 2 di warnet Meta Gaming Bekasi” diterima. Penelitian ini sejalan dengan teori uses and gratification yang digunakan. Responden cukup aktif memilih menggunakan *website* Dotabuff.com dalam memenuhi kebutuhan informasinya. Hal ini *website* Dotabuff.com sebagai *website* yang menyajikan informasi serta berita dan hiburan cukup dalam memenuhi kebutuhan responden yang mencari informasi terkait permainan Dota 2. terlihat dalam beberapa hal seperti, pertama penggunaan *website* yang terdiri jumlah waktu yang dihabiskan dalam mencari serta membaca berita di *website* Dotabuff.com. Kedua, isi *website* Dotabuff.com yang dilihat pada *update* informasi, kejelasan membahas permainan Dota 2 serta kelengkapan atas sumber maupun data pendukung di setiap informasi yang dihadirkan. Ketiga, tampilan *website* yang terlihat pada kemudahannya, fitur-fitur yang ada, serta fitur tambahan seperti berbagi informasi dan saling memeberikan *feedback*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Website* Dotabuff.com harus lebih aktif dalam *feedback* kepada para pengunjung webstie. Dan untuk komunitas dota 2 agar mengakses *website* Dotabuff.com ini untuk menyebarluaskan informasi ini untuk kepentingan dalam bermain Dota 2 menjadi lebih mudah.

2. Untuk para peneliti selanjutnya , agar mempunyai ruang lingkup yang lebih luas. Selain ruang lingkup ada baiknya peneliti selanjutnya dapat membandingkan *website* lainnya agar dapat mengetahui apakah ada suatu hubungan antara penggunaan suatu media denga kebutuhan informasi yg dibutuhkan.

