

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan dan juga saran yang akan diberikan dari penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Aplikasi Jogo Suroboyo merupakan sebuah aplikasi berbasis online dimana secara khusus diciptakan dengan tujuan untuk mendukung tugas Kepolisian Republik Indonesia untuk melayani dan memenuhi kebutuhan masyarakat agar lebih prima, efisien, dan memiliki respon lebih cepat. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku pengguna dalam menggunakan Aplikasi Jogo Suroboyo yang ditinjau dari model UTAUT. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Faktor yang berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* atau perilaku pengguna terhadap penggunaan Aplikasi Jogo Suroboyo terdiri dari variabel *Trust* dan *Information Quality* hal ini dapat diketahui dari nilai *P-Value* yang lebih kecil dari 0,05. Serta diketahui bahwa nilai *R-Square* sebesar 0,694 dari nilai *R-Square* tersebut dapat diketahui bahwa variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini mempengaruhi perilaku pengguna atau *Behavioral Intention* sebesar 69,4%.
2. Dari hasil pengujian hipotesis terdapat empat hipotesis yang ditolak yaitu variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition*, hal ini dapat diketahui dari nilai *P-Value* yang lebih dari 0,05. Oleh karena itu variabel *Performance*

Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, dan Facilitating Condition tidak berpengaruh signifikan terhadap niat pengguna Aplikasi Jogo Suroboyo.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan dan dapat digunakan sebagai dasar penelitian lanjutan adalah sebagai berikut.

1. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah UTAUT yang telah dimodifikasi oleh (Sharma et al., 2018). Untuk penelitian selanjutnya, dapat menggunakan model UTAUT yang telah dimodifikasi oleh peneliti lain. Selain itu, dapat juga menggunakan model penelitian terhadap penerimaan atau adopsi aplikasi selain UTAUT. Penggunaan model yang berbeda dalam beberapa penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan baru untuk mengetahui faktor yang dapat mempengaruhi niat untuk menggunakan, mengadopsi, atau menerima teknologi baru seperti Aplikasi Jogo Suroboyo.
2. Model UTAUT yang digunakan dalam penelitian ini tidak menggunakan Variabel Moderasi. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat menambahkan penggunaan Variabel Moderasi dalam model penelitiannya untuk melihat adanya pengaruh Variabel Moderasi agar dapat diketahui apakah Variabel Moderasi dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen terhadap faktor yang mempengaruhi niat untuk menggunakan Aplikasi Jogo Suroboyo.

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan kepada pihak penyedia Aplikasi Jogo Suroboyo adalah sebagai berikut.

1. Saran kepada pihak penyedia Aplikasi Jogo Suroboyo agar dapat meningkatkan fitur pelayanan pada aplikasi Jogo Suroboyo agar pengguna dapat lebih percaya bahwa aplikasi ini dapat memberikan pelayanan yang dapat diandalkan. Selain itu dapat ditambahkan fitur lupa *password* pada halaman login yang nantinya dapat diverifikasi melalui *e-mail* pengguna.
2. Saran yang diberikan kepada pihak penyedia Aplikasi Jogo Suroboyo yakni agar dapat memberikan informasi lebih dalam terkait dengan pengoperasian Aplikasi Jogo Suroboyo hingga informasi terkait pembaharuan fitur dalam Aplikasi Jogo Suroboyo, agar masyarakat mengetahui fasilitas yang dapat diperoleh dari penggunaan Aplikasi Jogo Suroboyo. Dengan demikian, diharapkan pengguna dari Aplikasi Jogo Suroboyo akan semakin meluas.