

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini, membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya. Selain itu, dalam bab ini juga terdapat saran-saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini.

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Faktor yang mempengaruhi *Attitude* yaitu *Relative Advantage* dan *Enjoyment*. Hal ini menunjukkan bahwa faktor keuntungan serta kenyamanan yang didapatkan oleh pemain mempengaruhi sikap pemain dalam penerimaan *smartwatch* saat berlatih sepak bola.
2. Faktor yang mempengaruhi *Behavioral Intention* yaitu *Social Influence* dan *Attitude*. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh sosial serta sikap pemain terhadap penerimaan *smartwatch* berpengaruh terhadap niat pemain dalam menggunakan *smartwatch*.
3. Variabel moderasi *Age* berdampak pada pengaruh *Relative Advantage* terhadap *Behavioral Intention*. Hal ini menunjukkan bahwa umur memberikan pengaruh terhadap hubungan faktor keuntungan yang diberikan *smartwatch* dengan sikap penerimaan *smartwatch*.
4. Faktor – faktor yang mempengaruhi yang mempengaruhi penerimaan *smartwatch* oleh pemain sepak bola yaitu keuntungan yang diberikan *smartwatch*, kenyamanan dalam menggunakan *smartwatch*, dan pengaruh sosial.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, adapun saran yang dapat diberikan dan dapat digunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian selanjutnya dapat mengganti variabel moderasi *Gender* dengan variabel yang berhubungan dengan harga. Dalam penelitian ini variabel *Gender* tidak memiliki dampak terhadap hubungan variabel dependen dan independen. Variabel *Age* memiliki dampak karena dalam usia yang lebih tua, biasanya orang – orang sudah memiliki pendapatan yang tetap. Berdasarkan hal tersebut, variabel moderasi yang berhubungan dengan harga seperti Harga *smartwatch* dapat berpengaruh. Bisa jadi pengguna tidak mempunyai masalah dengan faktor – faktor dalam penelitian, tetapi karena harga *smartwatch* yang tinggi membuat mereka membatalkan niat menggunakan *smartwatch*.
2. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan pemain sepak bola professional sebagai populasi agar hasil yang penelitian yang didapat dapat lebih valid.
3. Bagi para pengembang *smartwatch* diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan sebagai rekomendasi untuk *smartwatch* yang akan dibuat kedepannya.