

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil Analisis pengujian hipotesis secara parsial (uji t), dapat disimpulkan sebagai berikut :
 - a) Ekspektansi kinerja (performance expectancy) tidak berpengaruh terhadap Penerimaan Penggunaan (Use Behavior) aplikasi belanja online (E-Commerce) Shopee. Sehingga tingkat individu meyakini dengan menggunakan aplikasi Shopee akan membantu dalam meningkatkan kinerjanya saja tidak cukup untuk memberikan pengaruh terhadap tingkat penerimaan konsumen atau user terhadap Aplikasi E-Commerce Shopee, karena dalam hal ini perilaku konsumen atau user yang bersifat dinamis, dan masyarakat luas berubah secara konstan.
 - b) Ekspektansi usaha (effort expectancy) berpengaruh terhadap Penerimaan Penggunaan (Use Behavior) aplikasi belanja online (E-Commerce) Shopee. Sehingga, anggapan bahwa jika sistem Aplikasi E-Commerce Shopee mudah digunakan, maka usaha yang dilakukan tidak akan terlalu tinggi dan cenderung membuat konsumen atau user untuk menerima dan menggunakan Aplikasi E-Commerce

Shopee karena anggapan kemudahan tersebut dibanding aplikasi belanja online lainnya.

- c) Pengaruh sosial (social influence) berpengaruh terhadap Penerimaan Penggunaan (Use Behavior) aplikasi belanja online (E-Commerce) Shopee. Sehingga, tingkat konsumen atau user percaya bahwa orang lain yang mempunyai pengalaman bertransaksi online pada aplikasi Shopee sebelumnya, dapat mempengaruhi niat orang tersebut untuk melakukan transaksi online di aplikasi Shopee tersebut juga.
- d) Kondisi-kondisi pemfasilitasi (facilitating conditions) berpengaruh terhadap Penerimaan Penggunaan (Use Behavior) aplikasi belanja online (E-Commerce) Shopee. Sehingga, tingkatan konsumen atau user dalam menerima sebuah teknologi aplikasi Shopee didasarkan pada adanya dukungan fasilitas yang diberikan oleh organisasi dan perangkat teknis yang mendukung penggunaan system aplikasi Shopee tersebut.

2. Hasil analisis pengujian secara simultan (uji f) , diketahui bahwa Ekspektansi kinerja (performance expectancy), Ekspektansi usaha (effort expectancy), Pengaruh sosial (social influence), dan Kondisi-kondisi pemfasilitasi (facilitating conditions) mempunyai pengaruh secara simultan / bersama- sama terhadap Penggunaan (Use Behavior) aplikasi belanja online (E-Commerce) Shopee.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah disajikan maka selanjutnya peneliti menyampaikan saran-saran yang kiranya dapat memberikan manfaat pada pihak-pihak yang terkait atas penelitian ini. Adapun saran-saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan

- a) Berdasarkan hasil penelitian telah diketahui, bahwa Ekspektansi kinerja (performance expectancy) saja dalam uji parsial (uji t) tidak berpengaruh positif terhadap Penerimaan Penggunaan (Use Behavior) aplikasi belanja online (E-Commerce) Shopee, sehingga dapat dikatakan bahwa konsumen atau user tidak merasakan manfaat dalam menggunakan aplikasi Shopee untuk dapat meningkatkan kinerjanya. Berkaitan dengan hal tersebut, hendaknya pihak perusahaan Shopee perlu meningkatkan ataupun mengadakan sosialisasi berupa iklan kepada masyarakat dari penggunaan aplikasi belanja online Shopee agar mampu meningkatkan pemahaman mengenai adanya manfaat jika menggunakan aplikasi atau situs belanja online Shopee dapat meningkatkan dan mempermudah realisasi penyelesaian pekerjaan ataupun kebutuhan mereka.
- b) Perusahaan dapat mempertahankan ataupun meningkatkan kinerja system dalam hal kemudahan penggunaan, fasilitas dan fitur, serta pengaruh sosial melalui promosi maupun perbaikan desain dan layout website (warna, ukuran, huruf, kategori barang, harga dan deskripsi

barang), karena hasil penelitian uji simultan (uji F) menunjukkan bahwa keempat variabel prediktor dari metode UTAUT yang dipakai peneliti memiliki pengaruh bagi penerimaan penggunaan aplikasi Shopee,

2. Bagi penelitian selanjutnya

- a) Apabila melakukan penelitian selanjutnya dalam penentuan indikator penelitian, sebaiknya dilakukan survei terlebih dahulu terhadap objek penelitian.
- b) Peneliti selanjutnya dapat melakukan pengumpulan data dengan menggunakan penggabungan instrumen lain selain kuesioner, seperti wawancara mendalam dengan responden maupun dengan pihak lainnya yang terlibat atau dirasa memiliki pengaruh dan keterkaitan dengan objek penelitian, sehingga dapat diperoleh informasi dan gambaran variabel dan hubungannya secara lebih jelas.
- c) Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji pengembangan untuk mengembangkan penelitian ini, yang dapat dilakukan dengan menggunakan variabel atau indikator yang berbeda sehingga dapat diperoleh informasi yang lebih lengkap tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan aplikasi berbasis online lainnya, diantaranya adalah dengan menambahkan variabel moderasi (age, gender, experience, and voluntariness of use) yang juga sesuai dengan metode Unified Technology Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)