

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil teori, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian pada penelitian yang telah dilakukan, didapatkan 6 hipotesis diterima dan 4 ditolak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. - Ekspetasi kinerja terbukti berpengaruh signifikan terhadap *behaviorial intention* Aplikasi Blibli. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa ketika pengguna Aplikasi Blibli merasa kinerjanya terbantu akibat menggunakan Aplikasi Blibli, maka hal tersebut akan meningkatkan minatnya untuk menggunakan Aplikasi Blibli.
 - Ekspetasi usaha terbukti berpengaruh signifikan terhadap *behaviorial intention* Aplikasi Blibli. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa ketika pengguna Aplikasi Blibli merasa kemudahan dalam menggunakan aplikasi, maka akan meningkatkan minatnya untuk menggunakan Aplikasi Blibli.
 - Faktor sosial tidak terbukti berpengaruh signifikan terhadap *behaviorial intention* Aplikasi Blibli. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa faktor sosial seperti keluarga dan teman tidak mempengaruhi mereka untuk minat dalam menggunakan Aplikasi Blibli.
 - Fasilitasi kondisi terbukti berpengaruh signifikan terhadap *behaviorial intention* Aplikasi Blibli. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa ketika pengguna Aplikasi Blibli merasa bahwa Aplikasi Blibli memfasilitasi mereka di antaranya jaminan produk, kualitas layanan, hingga efektivitas sistem yang disajikan, maka hal tersebut akan membuat pengguna minat untuk menggunakan Aplikasi Blibli.
 - Motivasi hedonis tidak terbukti berpengaruh signifikan terhadap *behaviorial intention* aplikasi Blibli. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa pengguna Aplikasi Blibli yakin menggunakan Aplikasi Blibli tidak membuat mereka senang dan ketagihan. Oleh karena itu, motivasi hedonis juga tidak membuat pengguna untuk minat dalam menggunakan Aplikasi Blibli.
 - Nilai harga terbukti berpengaruh signifikan terhadap *behaviorial intention* Aplikasi Blibli. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa ketika pengguna telah merasakan kemurahan harga dalam berbelanja, maka hal tersebut akan meningkatkan minatnya untuk menggunakan Aplikasi Blibli.
2. - Fasilitasi kondisi tidak terbukti berpengaruh signifikan terhadap *use behavioral* Aplikasi Blibli. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa ketika pengguna Aplikasi Blibli merasa bahwa pengguna yang terdapat fasilitas yang membantu mereka dalam menggunakan Aplikasi Blibli, maka hal itu belum tentu akan meningkatkan perilaku penggunaannya dalam menggunakan Aplikasi Blibli.
 - Kebiasaan tidak terbukti berpengaruh signifikan terhadap *behaviorial intention* Aplikasi Blibli. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa ketika pengguna telah percaya

Aplikasi Blibli dapat mendukung mereka dalam berbelanja, maka hal tersebut belum akan meningkatkan minatnya untuk menggunakan Aplikasi Blibli.

- Kebiasaan terbukti berpengaruh signifikan terhadap *use behavioral* Aplikasi Blibli. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa ketika pengguna telah percaya Aplikasi Blibli dan dapat mendukung mereka dalam berbelanja, maka hal tersebut akan meningkatkan perilaku penggunaannya dalam menggunakan Aplikasi Blibli.
- *Behavioral intention* terbukti berpengaruh signifikan terhadap *use behavioral* Aplikasi Blibli. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa ketika pengguna telah minat dalam menggunakan Aplikasi Blibli, maka hal tersebut akan meningkatkan perilaku penggunaannya untuk menggunakan Aplikasi Blibli.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat disampaikan kepada pihak pengembang aplikasi dan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Pihak pengembang aplikasi Blibli dapat melakukan perbaikan bahwa apa saja yang berpengaruh signifikan terhadap pengguna dalam menggunakan Aplikasi Blibli dalam perspektif model UTAUT2.
2. Menambahkan variabel lain yang dapat memperluas hasil dari model UTAUT2, seperti variabel *cost*, *risk* dan *continue to use* untuk memperluas hasil penelitian terhadap Aplikasi Blibli.
3. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan daerah yang berbeda, latar belakang responden yang berbeda, dan penelitian selanjutnya dapat menambahkan pengaruh moderasi jenis kelamin, usia, dan pekerjaan terhadap pengaruh pengguna dalam menggunakan Aplikasi Blibli.