

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerimaan dan penggunaan aplikasi iJambiKota. Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah :

1. Berdasarkan hasil hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu :
 - Hipotesis pertama “Ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku (*behavioral intention*) pada penggunaan aplikasi iJambiKota”. Memiliki nilai *original sample* 0,497 yang menunjukkan nilai hubungan yang searah, nilai *t-statistic* sebesar 7,044 (>1.96) dan nilai *p-value* sebesar 0.000 (<0.05).
 - Hipotesis kedua “Ekspektasi usaha (*Effort expectancy*) berpengaruh positif terhadap Niat Perilaku (*behavioral intention*) pada penggunaan aplikasi iJambiKota”. Memiliki nilai 0,193 yang menunjukkan nilai *original sample* hubungan yang searah atau positif, nilai *t-statistic* sebesar 2,903 dan nilai *p-value* sebesar 0.003 (< 0.05).
 - Hipotesis ketiga “pengaruh sosial (*Social Influence*) berpengaruh positif terhadap Niat Perilaku (*behavioral intention*) pada penggunaan aplikasi iJambiKota”. Memiliki nilai 0,248 yang *original sample* menunjukkan nilai hubungan yang searah atau positif, nilai *t-statistic* sebesar 3,480 dan nilai *p-value* sebesar 0,001 (< 0.05).

- Hipotesis keempat “Niat Perilaku (*behavioral intention*) berpengaruh positif terhadap Perilaku pengguna (*Use Behavior*) pada penggunaan aplikasi iJambiKota”. memiliki nilai *original sample* 0,845 yang menunjukkan nilai hubungan yang searah atau positif, nilai *t-statistic* sebesar 32,437 dan nilai *p-value* sebesar 0.000 (< 0.05).
2. Tingkat penerimaan dan penggunaan aplikasi iJambiKota pada pengguna dipengaruhi oleh Ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*), Ekspektasi usaha (*Effort expectancy*), pengaruh sosial (*Social Influence*) dan Niat Perilaku (*behavioral intention*) dimana pengguna aplikasi iJambikota mendapatkan manfaat, keuntungan dan meningkatkan kinerjanya, pengguna merasa bahwa suatu teknologi atau aplikasi mempunyai tampilan dan fitur-fitur pada aplikasi yang sederhana, mudah dimengerti hingga mudah digunakan untuk semua kalangan, pengguna percaya bahwa lingkungan sosial memengaruhi kecenderungan mereka dalam menggunakan suatu sistem atau aplikasi dan mendorong mereka untuk tetap menggunakan sistem atau aplikasi tersebut dalam jangka waktu yang lebih lama. Dengan demikian dengan adanya aplikasi iJambiKota berperan penting dalam memajukan literasi dan pendidikan di era digital.

6.2 SARAN

Dengan berlandaskan pada temuan penelitian ini, penulis ingin menyampaikan rekomendasi yang dapat menjadi pertimbangan dan masukan bermanfaat bagi pihak terkait, sebagai berikut :

1. Bagi pihak aplikasi iJambiKota

Diharapkan pada pihak aplikasi iJambiKota dapat secara optimal memanfaatkan seluruh fitur yang telah disediakan oleh aplikasi tersebut, dengan tujuan untuk memberikan kemudahan serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penggunaannya.

2. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan bagi penelitian selanjutnya juga dapat dikembangkan dengan metode selain UTAUT dengan menggunakan untuk mengevaluasi penerimaan dan penggunaan, dengan tujuan membandingkan hasil dengan penelitian ini, dapat menggunakan sampel yang lebih besar dan Diharapkan dapat menggunakan metode yang berbeda seperti *System Usability scale (SUS)* yang digunakan untuk mengukur kegunaan dari aplikasi iJambiKota.