

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan aplikasi Wattpad serta menguji pengaruh masing-masing variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*) berdasarkan pendekatan UTAUT2. Data yang dikumpulkan berdasarkan 385 sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner yang dibuat melalui *Google Form* dan disebarluaskan secara *online* di berbagai media sosial, diolah menggunakan pendekatan PLS-SEM dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS 4. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi niat pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi Wattpad, yaitu *Facilitating Conditions*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit*. Sehingga menunjukkan bahwa adanya keterkaitan atas faktor-faktor tersebut dengan kecenderungan perilaku niat pengguna dalam penggunaan aplikasi Wattpad berdasarkan variabel tersebut.
2. Berdasarkan hipotesis yang diuji, menunjukkan bahwa setiap variabel dalam pendekatan teoritis UTAUT2 memiliki pengaruh yang berbeda terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan aplikasi Wattpad. Variabel-variabel yang memberikan pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* adalah *Facilitating Conditions*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit*.

Sementara variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Sosial Influence* menunjukkan pengaruh yang tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention* atau niat pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi Wattpad. Pengaruh masing-masing variabel *independent* dalam UTAUT2 terhadap variabel *dependent* adalah:

- a. Variabel *Performance Expectancy* berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention*, dimana hubungan antara keduanya diukur dari nilai *T-Statistics* sebesar 1,240 dan nilai *P-Values* sebesar 0,215.
- b. Variabel *Effort Expectancy* menunjukkan pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention* dengan memiliki nilai *T-Statistics* sebesar 0,722 dan nilai *P-Values* sebesar 0,440.
- c. Variabel *Social Influence* juga berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention*, dimana nilai *T-Statistics* yang diperoleh sebesar 0,443 dan nilai *P-Values* sebesar 0,658.
- d. Variabel *Facilitating Conditions* menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat *Facilitating Conditions* terukur positif, maka pengaruhnya terhadap *Behavioral Intention* semakin tinggi. Hubungan antara variabel *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* diperoleh dari nilai *T-Statistics* sebesar 2,414 dan nilai *P-Values* sebesar 0,016.
- e. Variabel *Hedonic Motivation* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*, artinya variabel ini terbukti

berpengaruh berdasarkan nilai *T-Statistics* yang diperoleh sebesar 2.914 dan nilai *P-Values* sebesar 0,004.

- f. Variabel *Price Value* menunjukkan hal yang sama dengan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* dengan memperoleh nilai *T-Statistics* sebesar 3,850 dan nilai *P-Values* sebesar 0,000.
- g. Variabel *Habit* juga terukur dengan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* dari hasil *T-Statistics* sebesar 12,715 dan nilai *P-Values* sebesar 0,000.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, penulis mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak terkait serta sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Pengelola aplikasi Wattpad disarankan untuk memastikan ketersediaan sarana pendukung yang memadai, seperti ketersediaan perangkat yang memadai, stabilitas sistem dan kemudahan akses layanan. Selain itu, aspek kenyamanan dan kesenangan dalam penggunaan aplikasi perlu terus ditingkatkan agar pengalaman pengguna tetap positif. Pengelola juga disarankan untuk menjaga keseimbangan antara manfaat yang diperoleh pengguna dengan biaya atau usaha yang dikeluarkan, sehingga nilai yang dirasakan pengguna tetap tinggi dan mendorong terbentuknya kebiasaan penggunaan jangka panjang.

2. Pengelola aplikasi Wattpad dapat melakukan evaluasi dan perbaikan pada aspek-aspek yang berkaitan dengan manfaat fungsional aplikasi berdasarkan *Performance Expectancy*, kemudahan penggunaan berdasarkan *Effort Expectancy*, serta strategi sosialisasi atau promosi berdasarkan *Social Influence*. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan persepsi pengguna terhadap manfaat aplikasi, mempermudah proses penggunaan, serta memperluas pengaruh lingkungan sosial dalam mendorong adopsi aplikasi.
3. Penelitian mendatang disarankan untuk menggunakan model atau pendekatan lain dalam menganalisis penerimaan dan penggunaan teknologi, seperti *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Expectation Confirmation Model (ECM)*, atau *Theory of Planned Behavior (TPB)*, atau pengembangan model lainnya yang relevan. Penggunaan model yang berbeda diharapkan dapat memberikan sudut pandang baru serta memperkaya hasil penelitian terkait faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan aplikasi.
4. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk memperluas jumlah serta cakupan responden agar hasil yang diperoleh lebih representatif, terutama untuk memperhatikan keseimbangan responden antara laki-laki dan seimbang diharapkan bisa lebih seimbang agar terhindar dari bias gender. Selain itu, penggunaan metode analisis lain seperti regresi dengan dukungan perangkat lunak analisis statistik lainnya seperti SPSS, AMOS, atau Lisrel dapat dipertimbangkan untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.