**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Simpulan**

Kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini adalah telah terjadinya proses difusi inovasi fitur cek saldo *E-Money* pada aplikasi Cari Aja. Dikarenakan adanya kesesuaian antara fitur cek saldo *E-Money* pada aplikasi Cari Aja dengan elemen – elemen difusi inovasi dan proses difusi inovasi.

Dalam penelitian ini sudah terdapat empat elemen Difusi Inovasi yang diukur oleh peneliti. Yakni inovasi, saluran komunikasi, waktu dan sistem sosial. Fitur cek saldo *E-Money* sudah termasuk sebuah proses inovasi didalam dalam aplikasi Cari Aja. Hal ini diperkuat adanya inovasi, yang merupakan suatu ide, barang, kejadian, metode, yang diamati sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik berupa hasil pengamatan maupun invensi diadakan guna mencapai tujuan. Didalam elemen inovasi tersebut juga fitur cek saldo *E-Money* sudah memiliki kesamaan karakteristik dalam elemen inovasi, seperti keuntungan relatif *(relative advantages)*, kesesuaian *(compability*), kesulitan (*complexity),* kemungkinan untuk dicoba *(trialibility),* dan mudah diamati *(observability).*

Kemudian fitur cek saldo *E-Money* pada aplikasi Cari Aja juga sudah memiliki kesesuaian dengan elemen difusi inovasi yang ke dua, yaitu adalah saluran komunikasi. fitur cek saldo *E-Money* pada aplikasi Cari Aja menggunakan saluran komunikasi berupa penyebaran konten pada sosial media Cari Aja seperti video *tutorial* dan *event release* fitur cek saldo *E-Money,* yang dilakukan di halte

*Transjakarta* satu minggu setelah fitur tersebut di *release.* Terkait dengan *release*-nya fitu ini juga membawa dampak signifikan terkait dengan saluran komunikasi yang dilakukan, yaitu adanya peningkatan *active users* sekitar 30% pada aplikasi Cari Aja.

Selanjutnya fitur cek saldo *E-Money* pada aplikasi Cari Aja juga sudah memiliki kesesuaian dengan elemen difusi inovasi yang ke tiga, yaitu adalah waktu. Didalam elemen waktu, terdapat tahap proses difusi inovasi berlangsung. Dimana didalamnya terdapat pembahasan mengenai kesadaran akan inovasi, pengetahuan penggunaan inovasi, dan pengetahuan bagaimana inovasi tersebut bekerja.

* Dari segi pengetahuan, dapat disimpulkan aplikasi tersebut sangat mudah dipakai, yaitu dengan membuka aplikasi Cari Aja, kemudian tekan *banner* cek saldo *E-Money*. Kemudian sisa saldo akan terbaca. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya perangkat NFC dalam sistem *smartphone* masyarakat yang siap membaca *chip* yang tertanam di setiap kartu ­*E-Money*. Meski demikian beberapa jenis *smartphone* yang belum *support* NFC sehingga, belum bisa mengakses fitur ini (*complexity*).
* Dari segi persuasi, informan sudah menjelaskan melalui adanya kelebihan yang dapat menarik masyarakat untuk menggunakan fitur ini, yakni dalam hal kepraktisan dan penghematan waktu. Dengan menggunakan fitur cek saldo *E-Money* diharapkan, masyarakat tidak perlu pergi ke *minimarket* dan sejenisnya.
* Dari segi keputusan, informan sudah menjelaskan melalui adanya pengujian *trial* gratis, yang dilakukan oleh *team* Cari Aja pada event pe-*release-an* fitur cek saldo *E-Money* pada aplikasi Cari Aja, dan masyarakat dapat cek saldo ­*E-Money* gratis.
* Yang keempat dari segi implementasi, tahap implementasi kepada masyarakat melalui informasi – informasi yang diberikan melalui sosial media atau video

*tutorial*, cara penggunaan fitur cek saldo *E-Money* dalam aplikasi Cari Aja. Kemudian, jika masih terjadinya masalah dalam penggunaan fitur tersebut, atau informasi yang didapat kurang jelas. Masyarakat dapat mengirim pengaduan ke sosial media Cari Aja, seperti *Instagram, Youtube, Facebook,* dan lain lain, atau ke *email* cari aja [*info@cariaja.com*](mailto:info@cariaja.com)*.*

* Terakhir adalah tahap konfirmasi, yaitu pemakai yang memberi respon merasa senang dan merasa dimudahkan dengan adanya fitur cek saldo *E-Money* pada aplikasi Cari Aja. Adanya peningkatan 30% *active users* setelah fitur cek saldo *E-Money* di *release.*

Selanjutnya adalah elemen sistem sosial, yang merupakan pengaruh lainnya sebelum suatu inovasi akan di adopsi atau di tolak, melalui keputusan individu, kelompok sosial, atau pengaruh dari mereka yang memiliki kekuasaan, status, atau pengalaman. Tahap pengadopsian fitur cek saldo *E-Money* pada aplikasi Cari Aja, individu memilih menggunakan fitur tersebut karena keputusannya masing – masing, ada juga yang terpengaruh oleh kelompok sosial, dan juga ada yang mendapatkan pengaruh dari individu yang memiliki kekuasaan atau pengalaman.

Dalam tahap keuntungan relativ pada inovasi, telah dijelaskan bahwa fitur ini bertujuan untuk membantu masyarakat dalam hal kepraktisan, dan kemudahan dalam mengecek sisa saldo *E-Money*. Karenanya bagi masyarakat yang menggunakan transportasi umum seperti *Transjakarta*, dan kereta api. Maupun tranpsortasi pribadi yang menggunakan akses jalan bebas hambatan, akan dipastikan bahwa fitur cek saldo *E-Money*, dianggap sangat membantu dan akibat dari keuntungan relativ tersebut. Dalam sistem sosial ada tiga tahapan sesuai dengan bagaimana individu mengadopsi fitur ini.

* Yang pertama bahwa ada masyarakat yang menggunakan fitur ini melalui keputusannya sendiri.
* Yang kedua hal tersebut berkembang, dari masyarakat yang menggambil keputusan untuk menggunakan fitur ini secara individual. Selanjutnya merasakan manfaat keuntungan relativ yang di berikan oleh fitur ini. Dapat dipastikan bahwa individu tersebut akan membawa pengaruh sikap pengadopsian fitur cek saldo *E-Money* tersebut kepada kelompok tertentu, seperti kelompok bermain, atau keluarga. Jika sudah membentuk satu kelompok yang berisikan individu – individi yang mengadopsi fitur ini. Selanjutnya, kelompok ini dapat mempengaruhi atau memberikan pengaruh kepada individu lain untuk menggunakan fitur ini. Dari hal tersebut dapat diperoleh penjelasan bahwa individu dapat dipengaruhi oleh kelompok sosial yang kolektiv.
* Yang ketiga, jika individu yang dipengaruhi tersebut memiliki sesuatu jabatan atau pengalaman menyenangkan menggunakan fitur ini. Maka, akan lebih mudah dalam mempengaruhi individu lain untuk mengadopsi fitur ini. Contoh lain jika, *creator* dari fitur cek saldo *E-Money* ini mejelaskan keuntungan, kemudahan atau kelebihan dari aplikasi ini, disertai oleh pengalaman dan tahapan *trial* atau uji coba kepada individu, serta fitur ini sesuai dengan kebutuhan sang individu. Maka dapat di pastikan individu tersebut akan terpengaruh, dan mengadopsi fitur ini.

1. **Saran**

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran bagi phak yang berkatian dengan penelitian ini. Adapun saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

* 1. **Saran Akademis**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah referensi untuk penelitian - penelitian lainnya yang berkaitan dengan studi Difusi Inovasi. Peneliti juga berharap penelitian selanjutnya dapat lebih mendalami dan menggali respon pemakai terhadap proses difusi inovasi yang dilakukan pembuat Aplikasi. Peneliti berharap untuk penelitian yang akan datang, produk inovasi yang didalami tidak sebatas aplikasi tapi juga medium interaktif.

* 1. **Saran Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi masyarakat lain pada umumnya. Penulis berharap dengan penelitian ini para informan atau pembaca dapat memahami bahwa dalam didalam dunia yang sudah modern, pasti tidak lepas dari adanya terpaan inovasi – inovasi yang muncul. Setiap inovasi yang muncul tersebut memiliki sisi yang bisa dimanfaatkan dan hambatan. Sehingga diharapkan masyarakat bijak dalam mengikuti perkembangan zaman dan terpaan inovasi – inovasi yang ada. Untuk *creator – creator* inovasi, dari penelitian ini jika kelak akan menciptakan suatu inovasi, diharapakan inovasi tersebut berguna dan dapat dimanfaatkan oleh semua golongan masyarakat secara lebih luas.