

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diteliti maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kerumitan tidak memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap persepsi kegunaan.
2. Kerumitan memiliki pengaruh langsung secara negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan, hal tersebut menyatakan bahwa apabila tingkat dari kerumitan meningkat maka tingkat dari persepsi seseorang mengenai kemudahan penggunaan akan menurun sehingga orang dapat menghindari penggunaan sistem tersebut.
3. Efikasi diri memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kegunaan. Hal tersebut dapat diartikan bahwa efikasi diri seseorang mempengaruhi adanya persepsi dari seseorang mengenai kegunaan dari suatu sistem.
4. Efikasi diri memiliki pengaruh positif dan signifikan persepsi kemudahan penggunaan, hal tersebut menyatakan bahwa efikasi diri dari seseorang dapat membuat tingkat kepercayaan seseorang dalam menggunakan suatu sistem akan mempengaruhi persepsinya mengenai kemudahan penggunaan dari sistem yang ada.
5. Akses pada koneksi internet memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kegunaan dan hal tersebut berarti bahwa akses dari koneksi internet dapat berpengaruh pada persepsi kegunaan suatu sistem
6. Akses pada koneksi internet memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan, hal tersebut menyatakan bahwa akses dari koneksi internet juga penting untuk membuat sebuah pengaruh dari persepsi dari seseorang atas kemudahan penggunaan.





7. Persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh secara langsung terhadap persepsi kegunaan sehingga dapat berarti bahwa persepsi adanya kemudahan dalam mengoperasikan suatu sistem dapat berpengaruh pada persepsi seseorang mengenai kegunaan dari sebuah sistem.
8. Persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap sikap pada penggunaan sehingga persepsi seseorang mengenai kemudahan suatu penggunaan memiliki pengaruh pada sikap dari pengguna suatu sistem
9. Persepsi kegunaan memiliki pengaruh langsung terhadap sikap pada penggunaan.

B. Saran

Pada penelitian ini dapat disarankan bahwa dalam menciptakan suatu inovasi perlu dipertimbangkan tingkat kerumitan dari inovasi tersebut yang hal tersebut dapat berdampak pada persepsi seseorang mengenai kemudahan dalam menggunakan inovasi tersebut dengan melakukan pengujian pada jalannya suatu aplikasi atau teknologi berupa *test*, supaya pengguna akan menerima inovasi teknologi yang dikembangkan.

Pada penelitian berikutnya disarankan dapat meneliti dengan variabel eksternal baru untuk model *Technology Acceptance Model* untuk menemukan potensi-potensi baru untuk menemukan perilaku dan juga faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan atau penerimaan suatu aplikasi contohnya dengan menambahkan variabel pengalaman dari teori *Model of Goal Directed Behavior* Perugini dan Bagozzi sebagai variabel eksternal baru sehingga untuk kedepannya dapat meneliti berbagai kemungkinan baru yang dapat mempengaruhi atau tidaknya pada model *Technology Acceptance Model*. Selain itu penelitian juga dapat dilakukan pada Provinsi atau kota-kota lainnya selain di Jakarta dengan harapan terdapat perbedaan hasil dari setiap daerah yang khas.