

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dari sembilan hipotesis yang telah dibuat, hanya terdapat satu hipotesis yang ditolak, sedangkan delapan hipotesis lainnya diterima. Hipotesis yang ditolak tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara *subjective norm* terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan aplikasi musik *streaming* Resso.
2. Faktor yang melandasi penggunaan sesungguhnya oleh individu pada aplikasi Resso adalah adanya niat perilaku untuk menggunakan aplikasi Resso. Kemudian niat perilaku menggunakan tersebut dipengaruhi oleh sikap individu terhadap penggunaan aplikasi Resso dan kegunaan aplikasi Resso yang dipersepsikan oleh individu. Sementara itu sikap individu terhadap penggunaan aplikasi Resso dipengaruhi oleh kegunaan dan kemudahan penggunaan yang dipersepsikan oleh individu itu sendiri.
3. Kegunaan aplikasi Resso yang dipersepsikan dipengaruhi oleh adanya persepsi kemudahan penggunaan aplikasi Resso. Kemudian persepsi kemudahan penggunaan tersebut dipengaruhi dengan adanya keyakinan individu dalam menggunakan aplikasi Resso (*self-efficacy*) serta kesenangan yang dipersepsikan individu (*perceived enjoyment*) dalam menggunakan aplikasi Resso.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Bagi Perusahaan

1. Disarankan kepada perusahaan ByteDance untuk selalu mempertahankan kegunaan dan manfaat aplikasi Resso agar pengguna dapat terus menggunakannya secara berkelanjutan. Aplikasi Resso juga perlu untuk memperbarui fitur dan sistem aplikasinya secara berkala agar pengguna tidak mengalami gangguan/kendala saat mendengarkan

musik melalui aplikasi Resso, sehingga pengguna merasa puas dan senang dalam menggunakan aplikasi tersebut.

2. Perusahaan ByteDance juga dapat memanfaatkan fitur *share song* dan *share lyrics quote* yang terdapat pada aplikasi Resso. Misalkan, bagi pengguna yang menggunakan fitur tersebut, maka ia berkesempatan untuk bisa menggunakan aplikasi Resso berbasis *premium* selama 12 atau 24 jam. Dengan strategi promo tersebut, dapat meningkatkan daya tarik aplikasi Resso, serta secara tidak langsung setiap pengguna turut mempromosikan dan merekomendasikan lingkungan sekitarnya untuk menggunakan aplikasi Resso.

5.2.2. Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

1. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin membahas topik permasalahan yang serupa, disarankan untuk meneliti objek lainnya yang juga berbasis digital, yaitu seperti aplikasi Noice yang merupakan aplikasi digital *podcast*, radio, dan *audiobook*. Dengan menggunakan teori turunan *technology acceptance model* (TAM), yaitu *unified theory of acceptance and use of technology* (UTAUT) agar hasil penelitiannya dapat lebih terperinci mengenai perilaku penggunaan teknologi aplikasi.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang juga ingin menggunakan teori *technology acceptance model* (TAM) lengkap dengan delapan variabel dan hipotesis yang ada pada penelitian ini, disarankan untuk membuat dua hipotesis yang berbeda, serta menggunakan ketentuan signifikansi 10% dan t-tabel sebesar 1,64, agar seluruh hipotesis yang dibuat dapat diterima. Hipotesis tersebut yaitu *subjective norm* diasumsikan berpengaruh terhadap *perceived ease of use*, dan *self-efficacy* diasumsikan berpengaruh terhadap *perceived usefulness*.