

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang telah di kemukakan, maka jawaban atas rumusan masalah, dan kesimpulan dari penelitian tentang “Analisis Faktor Pendorong Adopsi Teknologi : Peran Persepsi Kesenangan, Persepsi Kegunaan, dan Persepsi kemudahan dalam Niat Penggunaan Wardah *Virtual Try On*”. Berdasarkan hasil analisis data yang telah melalui tahap pengujian model awal hingga modifikasi model, hasil kesimpulan akhir sebagai berikut:

1. Persepsi Kesenangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Untuk Menggunakan Wardah *Virtual Try On*.
2. Persepsi Kesenangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Wardah *Virtual Try On*.
3. Persepsi Kesenangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kemudahan Wardah *Virtual Try On*.
4. Persepsi Kegunaan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Niat Untuk Menggunakan Wardah *Virtual Try On*.
5. Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Untuk Menggunakan Wardah *Virtual Try On*.
6. Persepsi Kegunaan tidak memediasi hubungan antara Persepsi Kesenangan terhadap Niat Untuk Menggunakan Wardah *Virtual Try On*.
7. Persepsi Kemudahan tidak memediasi hubungan antara Persepsi Kesenangan terhadap Niat Untuk Menggunakan Wardah *Virtual Try On*.
8. Persepsi Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kemudahan Wardah *Virtual Try On*.
9. Persepsi Kemudahan memediasi hubungan antara Persepsi Kegunaan terhadap Niat Untuk Menggunakan Wardah *Virtual Try On*.
10. Persepsi Kegunaan memediasi hubungan antara Persepsi Kesenangan terhadap Persepsi Kemudahan Wardah *Virtual Try On*.

11. Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan memediasi hubungan antara Persepsi Kesenangan terhadap Niat Untuk Menggunakan Wardah *Virtual Try On*.

5.2 Saran

1. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini berfokus pada variabel-variabel di *Technology Acceptance Model* menekankan peran motivasi ekstrinsik seperti persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan motivasi intrinsik pengguna seperti persepsi kesenangan. Disarankan penelitian selanjutnya untuk menambahkan variabel lain seperti *Trust* (kepercayaan), dan *Perceived Risk* (persepsi resiko) untuk meningkatkan pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku saat menggunakan teknologi *virtual try on*.

Penelitian ini hanya berfokus pada tahap awal dalam adopsi teknologi yaitu niat untuk menggunakan (*behavioral intention to use*). Data responden menunjukkan bahwa mayoritas responden berniat untuk menggunakan Wardah *Virtual Try On*. Maka untuk memperluas cakupan model, penelitian mendatang hingga tahap perilaku penggunaan aktual (*actual usage*) untuk menguji kesesuaian antara niat dan perilaku nyata pengguna. Atau bahkan ke tahap perilaku pembelian aktual (*Actual Purchase Behavior*), tujuannya untuk menguji apakah kepuasan yang dihasilkan dari pengalaman menggunakan VTO benar-benar mengarah pada keputusan pembelian.

Penelitian ini hanya melibatkan mahasiswa untuk dijadikan sampel penelitian, disarankan untuk penelitian selanjutnya untuk melibatkan kelompok usia lain seperti konsumen umum atau pekerja muda, bahkan ibu rumah tangga yang memiliki keterbatasan waktu untuk datang ke toko fisik untuk mencoba sampel produk. Diservitas usia ini akan memberikan gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas VTO Wardah untuk berbagai segmen pasar dengan tingkat literasi digital yang berbeda-beda. Dan disarankan untuk menggunakan teknik probability sampling untuk

teknik pengambilan sampelnya. Tujuannya menjangkau responden agar hasil penelitiannya memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.

2. Saran Bagi PT Paragon and Innovation

Berdasarkan uraian di atas, PT Paragon *Technology and Innovation* disarankan untuk terus mengembangkan fitur Wardah Virtual Try On dengan menekankan aspek kesenangan (*Perceived Enjoyment*) dan aspek kemudahan yang dirasakan (*Perceived Ease Of Use*). Karena kedua faktor ini terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap niat untuk menggunakan Wardah *Virtual Try On*. Diharapkan pengembangan visual warna produk pada berbagai kondisi pencahayaan dan warna kulit yang lebih realistis untuk memperkuat persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan. Dengan tujuan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mendorong minat penggunaan secara keberlanjutan. Dan disarankan untuk menyediakan fitur umpan balik langsung didalam situs web Wardah. Agar masukan dari pengguna dapat dijadikan evaluasi dan pengembangan keberlanjutan.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Tidak bisa dipungkiri bahwasannya peneliti maupun penelitian ini jauh dari kata sempurna, yang mana memiliki keterbatasan sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada 4 variabel, yaitu : Persepsi Kesenangan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Niat Untuk Menggunakan.

Sebenarnya masih terpat variabel lain yang lebih beragam seperti *Trust* (kepercayaan), dan *Perceived Risk* (persepsi resiko), dan lain sebagainya yang berpotensi mempengaruhi niat untuk menggunakan. Variabel lain seperti Perilaku Penggunaan Aktual (*actual usage*), dan Perilaku Pembelian Actual (*Actual Purchase Behavior*) untuk memperluas cakupan model penelitian. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan mempertimbangkan penggunaan variabel lain di luar variabel yang sudah ada di penelitian ini.

2. Karakteristik responden

Penelitian ini hanya melibatkan mahasiswa di wilayah Kabupaten Banyumas sebagai karakteristik responden. Penelitian selanjutnya

diharapkan untuk melibatkan konsumen umum seperti pekerja, ibu rumah tangga dan lainnya.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu convenience sampling, sehingga pemilihan responden sangat bergantung pada kemudahan akses peneliti. Dengan demikian dapat membatasi tingkat representatif data terhadap populasi yang lebih luas.

