

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian pada bab sebelumnya, peneliti telah memperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis deskriptif, diperoleh bahwa persepsi kemudahan sebagai faktor pendorong dalam penggunaan aplikasi *kumparan* memiliki nilai rata-rata sebesar 84%, sehingga termasuk dalam kategori **baik** ( $68\% - 100\% = \text{baik}$ ). Hal ini didukung oleh beberapa dimensi, seperti *easy to learn* yang memberikan perasaan mudah untuk dipelajari dan tidak menyulitkan penggunaannya, serta *clear and understandable* yang memberikan sebuah instruksi yang jelas dan mudah dimengerti kepada penggunaannya. Selanjutnya, pada variabel minat untuk menggunakan aplikasi *kumparan* memiliki nilai rata-rata sebesar 65,5%, sehingga termasuk dalam kategori **sedang** ( $34\% - 67\% = \text{sedang}$ ). Hal ini didukung oleh beberapa dimensi, seperti preferensial yang menunjukkan sikap cenderung memprioritaskan akan kebutuhannya, dan dimensi referensial yang menunjukkan sikap mereferensikan suatu produk jika sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

2. Berdasarkan penelitian ini, didapatkan variabel Persepsi Kemudahan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel dependen yaitu Minat Menggunakan. Hal ini dibuktikan dengan beberapa hal, seperti nilai signifikansi sebesar 0,000, nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6,683, koefisien determinasi sebesar 30,2% dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dan sisanya sebesar 69,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## B. Saran

1. Bagi pihak media *kumparan*

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa dimensi *become skillful* mempunyai nilai rata-rata yang paling terendah dari seluruh dimensi dalam variabel persepsi kemudahan, yaitu sebesar 75%. Hal ini bisa menjadi bahan tinjauan media *kumparan* untuk berinovasi dalam memberikan sarana penunjang kepada pembaca untuk meningkatkan keterampilannya melalui sebuah artikel. Oleh karena itu, *kumparan* bisa menghadirkan sistem kumpul poin yang diperoleh dari setiap membaca artikel *kumparan*. Jika poin pembaca sudah cukup terkumpul, akan ada hadiah menarik yang bisa diterima oleh pembaca. Dengan demikian, cara ini akan bisa meningkatkan *skill* pembaca dalam membuat sebuah artikel secara kreatif, sehingga bisa meningkatkan minat untuk menggunakan aplikasi *kumparan*.

## 2. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa dari variabel independen yaitu persepsi kemudahan termasuk dalam kategori **baik** dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 84%. Dari perolehan tersebut, didukung dengan adanya beberapa dimensi, seperti *easy to learn* sebesar 90,5%, *easy to use* sebesar 84,5%, *clear and understandable* sebesar 87%, *become skillful* sebesar 75%, *flexible* sebesar 85,33%, dan *controllable* sebesar 79%. Jika peneliti selanjutnya ingin menggunakan variabel persepsi kemudahan, disarankan untuk menambahkan variabel independen lainnya untuk mengetahui faktor yang paling dapat memengaruhi minat menggunakan.



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*