



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

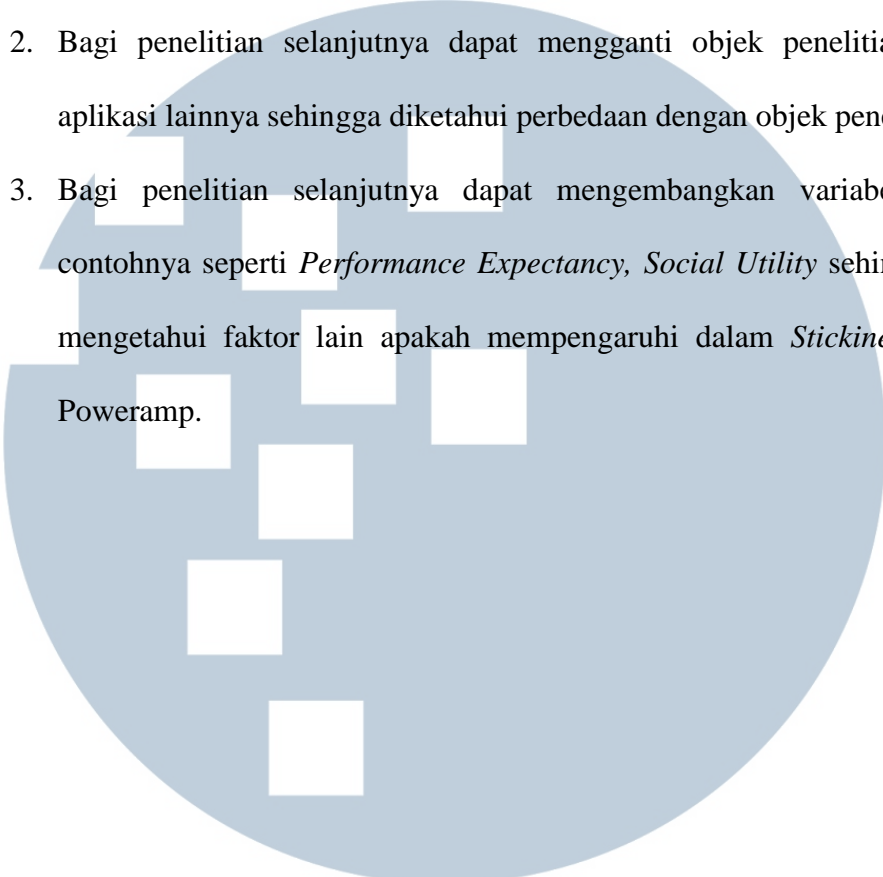
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan beberapa faktor yang terbukti bahwa *Social Norms*, *Satisfaction*, *Attitude* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Stickiness app in Poweramp*, dan *Stickiness app in Poweramp* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Intention to in app purchase in Poweramp*, Sedangkan *Social Identification* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Stickiness app in Poweramp*.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap *Stickiness app in Poweramp* dapat diurutkan dari *Attitude*, *Social Norms*, *Satisfaction*. Variabel yang paling mempengaruhi dari ketiga variabel penelitian ini yaitu *Attitude*. Berdasarkan faktor yang mempengaruhi *Stickiness app in Poweramp*, dapat didefinisikan bahwa faktor sosial mempengaruhi dalam menggunakan aplikasi Poweramp. Ketika responden menggunakan aplikasi Poweramp dan merasa ingin menggunakan kembali maka responden akan melakukan pembelian Poweramp premium (*intention to in app purchase*).

5.1 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diberikan bagi penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengumpulan data tidak hanya menyebarkan kuesioner tetapi juga melakukan *interview*

- 
2. Bagi penelitian selanjutnya dapat mengganti objek penelitian dengan aplikasi lainnya sehingga diketahui perbedaan dengan objek penelitian ini.
 3. Bagi penelitian selanjutnya dapat mengembangkan variabel lainnya contohnya seperti *Performance Expectancy*, *Social Utility* sehingga dapat mengetahui faktor lain apakah mempengaruhi dalam *Stickiness app in Poweramp*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA