



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 penelitian yang telah dilakukan dan data yang telah dikumpulkan di olah dengan menggunakan metode *partial least square-structural equation modeling* dan menggunakan *software* SmartPLS v 3.2.8 menghasilkan beberapa variabel pengaruh terhadap faktor *user stickiness* yang di teliti yaitu faktor yang mempengaruhi *stickiness* adalah *satisfaction* dan *trust*. Variabel ini dipengaruhi oleh eksogen *online community quality*, dan *hedonic value*. Variabel *utilitarian value* terbukti tidak mempengaruhi *satisfaction*. Oleh karena itu dalam penelitian ini terbukti bahwa *hedonic value* lebih mempengaruhi terhadap *user stickiness* karena akan tingkat *satisfaction* pengguna.

#### 5.2. Saran

Berikut merupakan beberapa masukan yang diberikan untuk penelitian selanjutnya untuk menyempurnakan

1. Penelitian selanjutnya dapat memperluas ruang lingkup penelitian seperti membandingkan 2 generasi atau lebih untuk mengetahui variabel apa saja yang mempengaruhi tiap generasi secara signifikan.
2. Penelitian selanjutnya dapat mencari dan menggabungkan model penelitian serupa agar dapat menghasilkan model yang lebih komprehensif.