



### **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 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis tentang pengaruh *flow experience orientation*, *perceived usefulness*, *perceived behavioral control*, *perceived enjoyment* terhadap *behavioral intention to use*, dan *behavioral intention to use*, *perceived behavioral control* terhadap *actual participation*, maka didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. *Flow experience orientation* berpengaruh positif dan namun tidak signifikan terhadap *behavioral intention to use* dalam hubungan secara langsung, dimana dari hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0.049. Oleh sebab itu, dengan adanya peningkatan dari *flow experience orientation*, maka akan meningkatkan *behavioral intention to use* terhadap komunitas virtual kaskus.us blackberry corner. Namun nilai signifikansi yang didapat adalah sebesar 0.605 yang berarti bahwa hipotesis “Terdapat pengaruh antara *perceived enjoyment* terhadap *behavioral intention to use* di Blackberry Corner Kaskus.us.” ditolak, karena responden yang mengisi kuisioner tidak menjadikan Blackberry Corner Kaskus.us menjadi suatu website panutan utama ketika mereka mencari informasi mengenai Blackberry, hal ini dapat dilihat dari profil responden yang rata-rata sudah menggunakan internet sekitar 1 sampai

lebih dari 10 tahun, dengan intensitas sekitar 2 jam per hari, yang dimana memungkinkan mereka untuk mendapatkan situs lain selain Kaskus.us selain Blackberry Corner sebagai situs referensi lain.

2. *Perceived enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention to use* dalam hubungan secara langsung, dimana dari hasil uji statistic menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0.233. Oleh sebab itu, dengan adanya peningkatan dari *perceived enjoyment*, maka akan meningkatkan *behavioral intention to use* terhadap komunitas virtual kaskus.us blackberry corner, dan nilai signifikansi hipotesis ini adalah sebesar 0.029, yang berarti hipotesis penelitian “Terdapat pengaruh antara *perceived enjoyment* terhadap *behavioral intention to use* di Blackberry Corner Kaskus.us.”, diterima.
3. *Perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention to use* dalam hubungan secara langsung, dimana dari hasil uji statistic menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0.343. Oleh sebab itu, dengan adanya peningkatan dari *perceived usefulness*, maka akan meningkatkan *behavioral intention to use* terhadap komunitas virtual kaskus.us blackberry corner, dan nilai signifikansi hipotesis ini adalah sebesar 0.001, yang berarti hipotesis penelitian “Terdapat pengaruh antara *perceived usefulness* terhadap *behavioral intention to use* di Blackberry Corner Kaskus.us.” diterima.

4. *Behavioral intention to use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *actual participation* dalam hubungan secara langsung, dimana dari hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0.326. Oleh sebab itu, dengan adanya peningkatan dari *behavioral intention to use*, maka akan meningkatkan *actual participation* terhadap komunitas virtual kaskus.us blackberry corner, dan nilai signifikansi hipotesis ini adalah sebesar 0.000, yang berarti hipotesis penelitian “Terdapat pengaruh *behavioral intention to use* terhadap *actual participation* dari setiap anggota di Blackberry Corner Kaskus.us.”, diterima.

5. a. *Perceived behavioral control* berpengaruh positif, namun tidak signifikan terhadap *behavioral intention to use* dalam hubungan secara langsung, dimana dari hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0.172. Oleh sebab itu, dengan adanya peningkatan dari *perceived behavioral control* maka akan meningkatkan *behavioral intention to use* terhadap komunitas virtual kaskus.us blackberry corner, dan nilai signifikansi hipotesis ini adalah sebesar 0.055, yang berarti hipotesis penelitian “Terdapat pengaruh *behavioral intention to use* terhadap *actual participation* dari setiap anggota di Blackberry Corner Kaskus.us.”, ditolak, karena profil responden dari penelitian ini adalah mereka yang sudah cukup lama menggunakan internet, terlihat dari survey penggunaan terhadap internet yaitu berkisar antara 1 sampai lebih dari 11 tahun, dimana memungkinkan mereka mengunjungi Kaskus.us

Blackberry corner secara tidak berkala, namun hanya sesekali dimana memungkinkan bahwa mereka memiliki website lain sebagai referensi untuk produk blackberry.

b. *Percieved behavioral control* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *actual participation* dalam hubungan secara langsung, dimana dari hasil uji statistic menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0.483. Oleh sebab itu, dengan adanya peningkatan dari *percieved behavioral control*, maka akan meningkatkan *actual participation* terhadap komunitas virtual kaskus.us blackberry corner.”, diterima.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran Bagi Perusahaan**

Saran bagi perusahaan, dalam penelitian kali ini untuk Blackberry adalah masih terdapat banyak sekali potensi-potensi pengguna produk yang tersebar pada komunitas virtual terutama Kaskus.us pada bagian Blackberry Corner. Akan lebih baik lagi jika Blackberry memperhatikan komunitas virtual tersebut, karena bisa saja komunitas virtual tersebut yang memberikan kontribusi yang tidak sedikit dalam penjualan produk Blackberry.

Untuk mengaktualisasikan hal tersebut, pihak Blackberry bisa saja membuat suatu *Official VBC (Virtual Brand Community)* untuk menjaga loyalitas pengguna Blackberry yang sudah lama, menarik minat dari para calon pengguna Blackberry,

dan Blackberry juga dapat bekerja sama dengan para pengembang software, seperti membuat OS (*Operating System*) *Hybrid*, membuat aplikasi-aplikasi lokal buatan dalam negeri.

Dalam membuat *Official VBC*, pihak Blackberry tidak perlu takut atau sampai memberikan pernyataan yang membela diri dalam menghadapi kritik seperti “Wah, berarti OS Blackberry masih belum sempurna.”, namun dari segi itulah pihak Blackberry dapat memberikan penjelasan-penjelasan yang sifatnya lebih kearah yang positif dari segi Blackberry sendiri, maupun dari segi pengguna Blackberry, dan juga dari segi calon pengguna produk Blackberry dimasa mendatang.

### **5.2.2 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya**

Saran untuk penelitian selanjutnya, dalam penelitian selanjutnya yang menggunakan *Virtual Brand Community* sebagai acuan, dan menggunakan model yang terdapat pada penelitian ini hendaklah menambahkan variabel ataupun dapat mengubah model seperti saran yang diberikan oleh penguji pada gambar berikut :

UMMN



UMN

H<sub>6a</sub> : Terdapat hubungan antara *perceived behavioral control terhadap behavioral intention to use*

H<sub>6b</sub> : Terdapat hubungan antara *perceived behavioral control terhadap actual participation*

Dimana perubahan tersebut didasarkan pada jika seseorang ingin menikmati (*perceived enjoyment*) dan merasakan bahwa *virtual brand community* itu berguna (*perceived usefulness*), seseorang harus melewati tahap memiliki suatu pengalaman terhadap suatu *virtual brand community* yang dimaksud (*flow experience orientation*).

Saran selanjutnya untuk penelitian dimasa mendatang adalah dari *research design* yang digunakan, pada penelitian ini *research design* yang digunakan adalah *single cross-sectional design*, sangat dimungkinkan untuk merubah *research design* pada penelitian selanjutnya menjadi *multi cross-sectional*, dimana populasi dan sampel tidak hanya satu, namun beberapa populasi dan sampel, dan penelitian dapat diubah menjadi penelitian *longitudinal*, dimana pengambilan data tidak hanya dilakukan satu kali pada satu waktu, namun pengambilan data dapat dilakukan berkali-kali dalam beberapa jangka waktu yang berbeda.