



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

Melihat hasil penelitian berdasarkan data responden yang berkaitan dengan penggunaan *mobile application* Reddoorz, penelitian ini patut untuk diteliti karena merupakan suatu hal yang menjadi potensial bagi Reddoorz untuk mengembangkan *mobile application hotel booking*. Saat ini sudah menjadi era digital, yang artinya hampir semua kompetitor khususnya di dunia *hospitality* sudah merambah ke dunia *online*. Penelitian ini mengacu pada penelitian yang disusun oleh Asilah Emir, *et al.*, (2016) dimana mereka meneliti faktor *intention to booking* terhadap sebuah hotel dilihat dari sudut pandang *Stimulus Organism Response* (SOR) dengan aspek *information quality, perceived interactivity, safety and privacy, price and promotion, e-wom* implikasinya terhadap *perceived value* dan *intention to book hotel*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner secara *online* dan menghasilkan 184 responden yang sesuai dan lolos tahap *screening* penelitian.

Dari hasil analisa penelitian menggunakan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan tujuan untuk mengukur pengaruh *information quality, perceived interactivity, safety and privacy, price and promotion, e-wom* implikasinya terhadap *perceived value* dan *intention to book hotel*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. *Information Quality* memiliki pengaruh positif terhadap *perceived value*, berdasarkan pengukuran nilai *t-value* sebesar 2.04 untuk hipotesis tersebut. Dapat disimpulkan bahwa *information quality* memiliki pengaruh terhadap *intention to book* pada *mobile application* Reddoorz dikarenakan kualitas informasi yang diberikan dapat mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan.

2. *Perceived Interactivity* memiliki pengaruh positif terhadap *perceived value*, berdasarkan pengukuran nilai *t-value* sebesar 2.87 untuk hipotesis tersebut. Dapat disimpulkan bahwa *perceived interactivity* memiliki pengaruh terhadap *intention to book* pada *mobile application* Reddoorz dikarenakan dapat membuat konsumen yakin ketika masuk kedalam *mobile application* Reddoorz.

3. *Safety and Privacy* memiliki pengaruh positif terhadap *perceived value*, berdasarkan pengukuran nilai *t-value* sebesar 2.31 untuk hipotesis tersebut. Dapat disimpulkan bahwa *safety and privacy* memiliki pengaruh terhadap *intention to book* pada *mobile application* Reddoorz dapat membuat konsumen yakin dan percaya bahwa bertransaksi via *mobile application* Reddoorz dapat dilakukan secara aman dan privasi terjaga.

4. *Price and Promotion* memiliki pengaruh positif terhadap *price and promotion*, berdasarkan pengukuran nilai *t-value* sebesar 2.15 untuk hipotesis tersebut. Dapat disimpulkan bahwa *perceived interactivity* memiliki pengaruh terhadap *intention to book* pada *mobile application*

Reddoorz dikarenakan membuat konsumen merasa harga dan promosi yang diberikan *mobile application* Reddoorz merupakan harga terbaik.

5. *E-Wom* tidak berpengaruh signifikan terhadap *perceived value*, berdasarkan pengukuran nilai *t-value* sebesar 0.47 untuk hipotesis tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa *E-Wom* tidak berpengaruh terhadap *intention to book hotel* dikarenakan konsumen pada budget hotel memiliki *mind set* yang diutamakan adalah harga murah dan dekat tempat tujuan.

6. *Perceived Value* memiliki pengaruh positif terhadap *perceived value*, berdasarkan pengukuran nilai *t-value* sebesar 6.50 untuk hipotesis tersebut. Dapat disimpulkan bahwa *perceived value* memiliki pengaruh terhadap *intention to book* pada *mobile application* Reddoorz dikarenakan dapat memenuhi keinginan konsumen dengan memberikan pengalaman yang baik dan sesuai dengan ekspektasi konsumen.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah peneliti teliti, peneliti berharap penelitian ini dapat berguna untuk kemajuan perusahaan dan untuk peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik yang sama seperti penelitian ini agar dapat mendapatkan hasil yang lebih baik dan dapat melengkapi kekurangan-kekurangan yang ditulis oleh peneliti.

5.2.1 Saran Bagi Perusahaan

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diajukan peneliti bagi *Mobile Application Reddoorz* sebagai berikut :

1. Pihak Reddoorz dapat mengembangkan keamanan untuk transaksi di *mobile application* Reddoorz dengan cara menambahkan fitur keamanan seperti *one time password*, koneksi sidik jari handphone dan lainnya agar konsumen semakin percaya untuk melakukan transaksi menggunakan *mobile application* Reddoorz.
2. Pihak Reddoorz dapat menambahkan paket liburan diiringi dengan keharusan melakukan booking hotel Reddoorz dengan pilihan berbagai macam budget yang diinginkan.
3. Pihak Reddoorz dapat menambahkan informasi destinasi dan tujuan terdekat terutama bandara, kereta , tempat makan dan tempat wisata agar memudahkan konsumen untuk menentukan pilihan.
4. Pihak Reddoorz dapat membuat promosi seperti *Referal Code* dari *member* ke *member* agar dapat menambah pengguna pada *mobile application* Reddoorz.
5. Pihak Reddoorz dapat menambahkan fitur Live Call secara gratis kepada konsumen untuk memberikan keluhan ataupun pertanyaan seputar *mobile application* Reddoorz maupun dalam pemesanan kamar hotel.

5.2.2 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti dapat memberikan saran kepada peneliti selanjutnya sebagai berikut :

1. Peneliti selanjutnya dapat meneliti kategori lain selain *mobile application* Reddoorz seperti *website* atau *booking* dilokasi Reddoorz.
2. Peneliti menyarankan untuk menghubungkan Reddoorz dengan objek yang lain yang mempengaruhi *Stimulus Online Response* yang dapat diteliti.

