

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil analisis data dari 150 responden dalam penelitian ini menggunakan Analisis Linear Berganda dengan *software* SPSS v25 untuk menguji pengaruh variabel *Perceived Enjoyment*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Perceived Price* terhadap *Intention to Reuse* maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Perceived Enjoyment* berpengaruh positif terhadap *Intention to Reuse*, pernyataan ini didapatkan dari hasil nilai t-hitung yang lebih besar dari nilai t-tabel dengan nilai yang didapatkan di angka $4,892 > 1,655$ (t-tabel) dan memiliki nilai sig $< 0,05$ dengan nilai 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa *Perceived Enjoyment* berpengaruh positif terhadap, *Intention to Reuse* pengguna Moka POS.
2. *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Intention to Reuse*, pernyataan ini didapatkan dari hasil nilai t-hitung yang lebih besar dari nilai t-tabel dengan nilai yang didapatkan di angka $2,784 > 1,655$ (t-tabel) dan memiliki nilai sig $< 0,05$ dengan nilai 0,006. Hal ini menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *intention to Reuse* pengguna Moka POS.
3. *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *repurchase intention*, pernyataan ini didapatkan dari hasil nilai t-hitung yang lebih besar dari nilai

t-tabel dengan nilai yang didapatkan di angka $3,518 > 1,655$ (t-tabel) dan memiliki nilai sig $< 0,05$ dengan nilai $0,001$. Hal ini menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Intention to Reuse* pengguna Moka POS.

4. *Perceived Price* tidak berpengaruh terhadap *Intention to Reuse*, pernyataan ini didapatkan dari hasil nilai t-hitung yang lebih besar dari nilai t-tabel dengan nilai yang didapatkan di angka $2,347 > 1,655$ (t-tabel) dan memiliki nilai sig $< 0,05$ dengan nilai $0,020$. Hal ini menunjukkan bahwa *Perceived Price* berpengaruh positif terhadap *Intention to Reuse* pengguna Moka POS.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Bagi Perusahaan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan agar agar mendapatkan hasil yang lebih mendalam dan komprehensif.

1. Berdasarkan hasil temuan peneliti mengenai alasan responden tidak aktif menggunakan Moka POS yang pertama dikarenakan sistem error. Hal ini peneliti menyarankan untuk terus melakukan perbaikan disamping melakukan pengembangan fitur, karena para *merchant* yang menjalankan usahanya dengan mengandalkan kasir digital Moka POS akan berisiko mengalami kerugian akibat sistem yang sedang tidak berfungsi normal.
2. Kemudian menjawab alasan responden tidak aktif karena ingin mencari yang lebih murah, peneliti menyarankan untuk mempertahankan kualitas kinerja dari sistem Moka POS. Hal yang membuat *merchant*

agar tetap bertahan adalah *uniq selling point* yang membedakan Moka POS dengan pesaingnya. Peneliti menyarankan untuk menjaga kestabilan dari performa aplikasi serta *tools* atau alat pendukung aplikasi seperti *gadget* dan *print portable* bisa terintegrasi dengan lancer, sehingga dengan konsistensi seperti itu dapat menjadi pembeda dan *merchant* akan terus menggunakan Moka POS kembali.

3. Berdasarkan temuan yang peneliti dapatkan bahwa alasan responden masih aktif menggunakan Moka POS karena dapat membantu pekerjaan. Peneliti menyarankan untuk dapat membuat konten video yang menampilkan kemudahan dalam kegiatan usaha dari *merchant* yang selama ini sudah menggunakan Moka POS. Melalui hal ini dipercaya dapat mendorong pengguna Moka POS dan bahkan calon pengguna baru untuk menggunakan Moka POS.

5.2.2 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Analisis Pengaruh *Perceived Enjoyment, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use* dan *Perceived Price* terhadap *Intention to Reuse* Telaah Pada Moka POS” masih mempunyai kekurangan dan jauh dari kata sempurna serta masih memiliki banyak kelemahan, sehingga terdapat beberapa saran yang bisa peneliti berikan agar bisa menjadi pertimbangan bagi penelitian selanjutnya seperti:

1. Lokasi penelitian yang dilakukan peneliti hanya mencakup wilayah Jabodetabek, sedangkan Moka POS telah memiliki pengguna yang tersebar hampir seluruh Indonesia. Selain itu juga responden pada penelitian yang hanya sebanyak 150 responden. Peneliti menyarankan untuk untuk

penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan penelitian dan mendapatkan responden yang lebih banyak.

2. Penelitian ini hanya focus pada minat dalam penggunaan kembali dari sistem aplikasi POS dengan menggunakan faktor *Perceived Enjoyment*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Perceived Price* yang di mana hasil bisa berbeda jika dapat menambahkan faktor lain yang memengaruhi *Intention to Reuse*.
3. Responden pada penelitian ini hanya dibatasi pada responden yang pernah menggunakan aplikasi Moka POS. Peneliti menyarankan untuk dapat fokus pada responden Moka POS yang tidak aktif saja agar tujuan untuk membuat pengguna Moka POS aktif kembali bisa memberikan *insight* yang baru.

Semoga dengan segala kesimpulan dan saran yang ada dapat membantu penelitian dimasa depan yang memiliki keinginan untuk membahas seputar *Intention to Reuse* perusahaan *Point of Sales* di Indonesia sehingga bisa lebih menghasilkan hasil maksimal.