



### **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

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Peneliti menemukan hasil dari penelitian ini dengan menyimpulkannya dengan hasil analisis dan pembahasan yang telah diolah dengan metode analisis statistik multivariat yaitu *structural equation model* (SEM). Penelitian ini memiliki 8 hipotesis yang dimana memiliki 6 data hipotesis yang mendukung dan 2 lainnya memiliki data hipotesis yang tidak mendukung. Hasil pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) *Perceived system quality* berpengaruh positif terhadap *perceived ease of use*. Hipotesis ini mendukung karena nilai *t-value*-nya sebesar 10.28, yang melebihi nilai *t-table*-nya sebesar 1.65. Hasil uji dari kedua variabel tersebut dibuktikan pada penelitian ini oleh salah satu fitur yang dimiliki Vidio, yaitu *Vidio Player Enhancement* yang dimana fitur ini dapat memudahkan pengguna Vidio untuk menonton pertandingan sepak bola dengan cara mengunci *bit rate* dari video yang diputar.
- 2) *Perceived system quality* berpengaruh negatif terhadap *attitude to use*. Hipotesis ini tidak mendukung karena nilai *t-value*-nya hanya sebesar -1.52 yang artinya nilainya tidak mencapai nilai *t-table*-nya sebesar 1.65. Hasil uji dari kedua variabel tersebut dibuktikan pada penelitian ini ketika pengguna Vidio ingin mengakses situs web atau aplikasi dari Vidio di mana pun selama masih terkoneksi dengan jaringan internet, respon yang didapat sangat lama karena ada sistem yang bermasalah pada saat *loading* dari suatu konten yang mengakibatkan pengguna sulit untuk mengatur dan menggunakannya.
- 3) *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *attitude to use*. Hipotesis ini mendukung karena *t-value*-nya sebesar 7.24, yang melebihi nilai *t-table*-nya sebesar 1.65. Hasil uji dari kedua variabel tersebut dibuktikan pada penelitian ini yang dimana pengguna Vidio merasa mudah dalam

menggunakan Vidio untuk menonton pertandingan sepak bola. Hal ini disebabkan karena pada penelitian ini yang mayoritas dari respondennya berumur 18 – 22 tahun dan termasuk bagian dari generasi milenial dan Z, yang tumbuh dengan perkembangan teknologi yang semakin lebih maju. Dengan pemahaman terhadap teknologi yang sangat baik, pengguna lebih dimudahkan dalam menggunakan teknologi terutama pada kasus di penelitian ini yaitu soal menonton pertandingan sepak bola secara *streaming*.

- 4) *Perceived content quality* berpengaruh positif terhadap *attitude to use*. Hipotesis ini mendukung karena *t-value*-nya sebesar 2.80, yang melebihi nilai *t-table*-nya sebesar 1.65. Hasil uji dari kedua variabel tersebut dibuktikan pada penelitian ini dimana konten-konten sepak bola yang dimiliki oleh Vidio itu memiliki kualitas konten yang baik serta layanan dan informasi yang diberikan dapat bermanfaat bagi penggunanya terutama yang menyukai sepak bola. Vidio menyiarkan kompetisi-kompetisi top sepak bola.
- 5) *Customization* berpengaruh negatif terhadap *attitude to use*. Hipotesis ini tidak mendukung karena nilai *t-value*-nya hanya sebesar 1.31 yang artinya nilainya tidak mencapai nilai *t-table*-nya sebesar 1.65. Hasil uji dari kedua variabel tersebut dibuktikan pada penelitian ini pada salah satu fitur Vidio yaitu For You, namun pengguna merasa fitur ini tidak membantu preferensinya untuk pengguna Vidio dalam menonton pertandingan sepak bola atau konten-konten sepak bola lainnya.
- 6) *Perceived price level* berpengaruh positif terhadap *attitude to use*. Hipotesis ini mendukung karena *t-value*-nya sebesar -2.00 yang melebihi nilai *t-table*-nya sebesar -1.65. Hasil uji dari kedua variabel tersebut dibuktikan pada penelitian ini dimana harga langganan yang ditawarkan oleh Vidio lebih terjangkau daripada layanan *streaming* lainnya yang menyediakan layanan *streaming* untuk menonton pertandingan sepak bola.

- 7) *Perceived psychological risk* berpengaruh positif terhadap *attitude to use*. Hipotesis ini mendukung karena *t-value*-nya sebesar 1.73, yang melebihi nilai *t-table*-nya sebesar 1.65. Hasil uji dari kedua variabel tersebut dibuktikan pada penelitian ini dimana pengguna Vidio bisa merasa merasa tidak nyaman, cemas, dan risau dalam hal menggunakan Vidio untuk menonton pertandingan sepak bola melalui Vidio.
- 8) *Attitude to use* berpengaruh positif terhadap *continuance intention to use*. Hipotesis ini mendukung karena *t-value*-nya sebesar 13.16, yang melebihi nilai *t-table*-nya sebesar 1.65. Hasil uji dari kedua variabel tersebut dibuktikan pada penelitian ini dimana pengguna Vidio memiliki respon positif untuk terus menggunakan/berlangganan Vidio karena mereka memiliki pengalaman yang baik dalam menonton pertandingan sepak bola atau konten-konten sepak bola lainnya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan pada penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran untuk kepentingan perusahaan yaitu Vidio dan untuk penelitian selanjutnya. Saran ini dapat bermanfaat untuk perusahaan dalam hal pengambilan keputusan. Sedangkan untuk penelitian selanjutnya yang merujuk pada seseorang yang memiliki ketertarikan dalam hal layanan *video streaming* untuk menonton pertandingan sepak bola dan konten-konten sepak bola lainnya.

### 5.2.1 Saran Untuk Vidio Sebagai Perusahaan

Upaya meningkatkan *continuance intention to use* dari pengguna Vidio dalam hal menikmati konten-konten sepak bola di Vidio bagi pengguna Vidio, yaitu:

- 1) Pengguna layanan *video streaming* terutama pada saat menonton pertandingan sepak bola yang dimana mereka memiliki tendensi dengan memberikan sikap yang positif terhadap suatu sistem pada layanan tersebut. Sehingga Vidio harus menyediakan kualitas sistem yang baik pada Vidio dengan mewujudkan kemudahan dalam menggunakan Vidio untuk menonton pertandingan sepak bola seperti fitur *connect* ke TV

hanya dengan hanya mem-*pairing*-nya seperti Bluetooth, menambah informasi dan opsi kualitas video sampai 1080p, dan sistem *profile/sharing*.

- 2) Vidio dapat memberikan *user interface* yang *user friendly* dengan membuatnya lebih minimalis, sederhana dan elegan. Hal ini dilakukan untuk membuat tampilan lebih enak pada saat dipandang/diakses serta pada *home page* dari situs web/aplikasi Vidio tidak terlalu banyak opsi menu untuk menciptakan kesederhanaan tampilan dari Vidio. Kemudian Vidio juga dapat membuka forum diskusi untuk meningkatkan ikatan antara komunitas klub-klub sepak bola dengan Vidio.
- 3) Dalam minimal 5-10 tahun ke depan, Vidio perlu menambahkan konten salah satu kompetisi sepak bola terbesar di dunia yaitu Liga Inggris. Apabila Vidio dapat memanfaatkan momentum tersebut untuk mendapatkan kesempatan dalam menyiarkan Liga Inggris, Vidio akan memiliki potensi bertambahnya pengguna baru dan lama. Hal ini dikarenakan pasar Liga Inggris di Indonesia lebih besar dibanding liga-liga lainnya. Dengan hal itu juga, Vidio seharusnya memfokuskan konten-kontennya ke sepak bola dan dapat menjadi layanan *video streaming* yang terkemuka dalam menyiarkan berbagai pertandingan sepak bola dan konten sepak bola lainnya.
- 4) Dalam penetapan harga, Vidio dapat menerapkan *pay-per-view* atau *pay-per-competition*. Karena dengan menetapkan harga seperti itu membuat pengguna Vidio terutama untuk pengguna Vidio yang sudah pernah berlangganan/menggunakan Vidio menjadi lebih loyal karena harganya sangat terjangkau. Untuk hal yang terkait bonus agar Vidio menjadi lebih terjangkau dapat melakukan *giveaway* atau kompensasi.
- 5) Vidio dapat menerapkan fitur *subtitle* pada konten-konten sepak bolanya agar pengguna dapat merasa lebih nyaman pada saat menonton pertandingan sepak bola terutama ketika komentatornya berbicara

bahasa asing seperti Inggris. Kemudian Vidio perlu menerapkan sistem *refund* kepada pengguna apabila pengguna merasa layanan yang diberikan ketidakpuasan dan pastinya *refund* yang dilakukan harus ada syarat dan ketentuan yang berlaku.

- 6) Untuk meningkatkan niat berkelanjutan bagi pengguna untuk menggunakan Vidio yang sebenarnya para pengguna sudah memiliki sikap yang positif terhadap penggunaan Vidio. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan konten-konten sepak bola lainnya seperti *press conference*, *live training session*, *post-match interview*, dan *match analysis* untuk memberikan pengalaman menonton sepak bola yang berbeda bagi pengguna. Kemudian Vidio dapat menambahkan fitur *like* dan *dislike* serta jumlah *views*-nya untuk memberikan kebebasan pengguna Vidio dalam menilai/*me-review* suatu konten yang dapat bermanfaat juga bagi Vidio untuk bahan evaluasi. Terakhir, Vidio perlu membuat *section* khusus untuk konten-konten sepak bola yaitu Vidio Sports Football.

### 5.2.2 Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

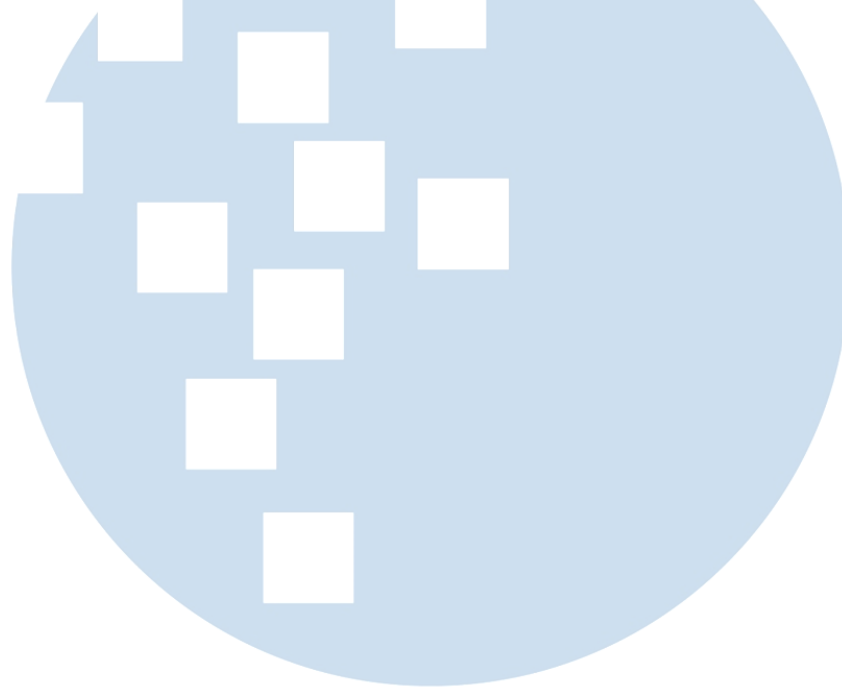
Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap penelitian ini yang menunjukkan bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Penelitian ini dapat disempurnakan oleh penelitian selanjutnya apabila ingin mendalami persoalan Vidio atau layanan *video streaming* lainnya yang menyediakan berbagai konten-konten untuk menonton pertandingan sepak bola. Berikut beberapa saran yang dapat peneliti berikan:

- 1) Untuk mengetahui secara mendalam tentang latar belakang pada fenomena penelitian ini, penelitian selanjutnya dapat melakukan *in-depth interview* dengan pihak Vidio misalnya pimpinannya. Hal ini dikarenakan penelitian ini dalam mencari permasalahan yang ada di Vidio hanya mengandalkan data sekunder saja. Apabila tidak memungkinkan, data primer yang dapat dilakukan adalah mengadakan *interview/survei* kepada pengguna Vidio dalam hal menyediakan

layanan untuk menonton pertandingan sepak bola dan konten-konten sepak bola lainnya di Vidio. Hal-hal tersebut perlu dilakukan ini karena untuk memperkuat data, fakta, serta argumentasi pada penelitian ini.

- 2) Bagi peneliti yang ingin menggunakan variabel *customization* pada penelitiannya, seharusnya dapat dikembangkan dengan bahasa yang tepat agar responden dapat memahaminya. Hal ini dikarenakan ketika pertanyaan/pernyataan yang dipilih dari penelitian terdahulu memiliki pertanyaan/pernyataan yang kurang sesuai dengan konteks pada penelitian ini yang membuat responden merasa kebingungan dalam menjawab setiap indikator. Maka dari itu, untuk penelitian berikutnya harus memilah-milah jurnal yang memiliki indikator *customization*.
- 3) Karena penelitian ini hanya menggunakan variabel yang dikhususkan untuk berfokus pada variabel *attitude to use* sebagai variabel yang memediasi variabel-variabel seperti *perceived system quality*, *perceived ease of use*, *perceived content quality*, *customization*, *perceived price level*, dan *perceived psychological risk* sedangkan variabel *continuance intention to use* sebagai implikasi pada penelitian ini. Untuk penelitian selanjutnya, penelitian ini dapat menggunakan pendekatan *technology acceptance model* (TAM) agar memberikan sudut pandang yang berbeda dalam menggunakan suatu teknologi dari variabel-variabel yang ada pada pendekatan. Alasan peneliti memilih menggunakan pendekatan tersebut karena dapat meningkatkan produktivitas, kinerja, dan efisiensi kepada pengguna Vidio dalam menggunakan Vidio untuk menonton konten-konten sepak bola seperti menonton pertandingan sepak bola.
- 4) Bagi peneliti yang memiliki ketertarikan tentang sepak bola dan pengetahuan soal layanan *video streaming* yang memiliki layanan untuk menonton pertandingan sepak bola dan konten-konten sepak bola lainnya yang beroperasi di Indonesia bisa menjadi topik penelitian berikutnya baik dengan pendekatan pada penelitian ini maupun dengan

pendekatan yang berbeda. Karena pasar masyarakat Indonesia terhadap sepak bola sangat besar dan potensial yang membuat Mola TV, Bein Connect, atau layanan *streaming* lainnya yang berdatangan di persaingan *streaming* sepak bola di Indonesia.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA