

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah mengenai bagaimana cara mereka membangun kepercayaan dengan sesama pengguna aplikasi. Hubungan kepercayaan ini terbentuk dari percakapan ketika melakukan perkenalan melalui aplikasi Couchsurfing. Kemudian adanya reputasi digital yaitu fitur *References* yang menjadi poin utama dalam membangun kepercayaan antara pengguna satu sama lain. Fitur ini dimanfaatkan dengan sangat baik sebagai acuan untuk mengembangkan hubungan kepercayaan antara *host* dan *surfer* yang dilihat dari pemeriksaan yang mereka lakukan secara detail dan teliti ketika akan membaca *references* tersebut.

Untuk menambahkan rasa kepercayaan, pengguna mencari bukti-bukti dengan melakukan kontak kepada pengguna yang sudah menuliskan pengalamannya pada *references* milik *host* atau *surfer* untuk mempertanyakan kebenaran tersebut. Untuk semakin menambah validasi dari hasil *references* tersebut biasanya pengguna melakukan pengecekan kembali dengan melihat profil sang pemberi *references* apakah terlihat terpercaya atau tidak dan melakukan *double check* untuk memeriksa keseluruhan *references*. Jika terdapat beberapa *references* yang mendeskripsikan pengguna dengan inti yang sama maka *references* tersebut nilai kepercayaannya sangat tinggi.

#### 5.2 Saran

##### 5.2.1 Saran Akademis

Saran akademis untuk penelitian ini adalah agar pada penelitian selanjutnya, Couchsurfing bisa dibahas lebih dalam lagi melalui tahapan penetrasi sosial agar bisa melihat hubungan yang terjadi antara Couchsurfer secara lebih detail.

### **5.2.2 Saran Praktis**

Peneliti menyarankan kepada pengguna Couchsurfing untuk lebih berhati-hati menggunakan aplikasi dan memanfaatkan sebaik mungkin penggunaan *references* sebagai reputasi digital ketika berselancar di aplikasi Couchsurfing.

### **5.2.3 Saran Sosial**

Melalui penelitian ini, pengguna mempunyai saran kepada masyarakat untuk berinteraksi dengan baik dan aman ketika berkomunikasi dengan individu lainnya melalui dunia maya maupun secara tatap muka.

