

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian ini berisi mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi mengenai jawaban dari tujuan penelitian. Saran berisi mengenai masukan yang dapat diberikan terhadap penelitian yang serupa. Bagian kesimpulan maupun saran akan terdapat usulan mengenai peningkatan intensi berbagi pengetahuan pada komunitas *online Foodierate*.

#### **V.1. Kesimpulan**

Setelah proses penelitian dilakukan hingga analisis, kemudian didapatkan kesimpulan. Kesimpulan ini yang kemudian menjawab dari tujuan dilakukannya penelitian. Terdapat dua buah kesimpulan yang didapatkan setelah penelitian dilakukan. Berikut merupakan kesimpulan yang didapat.

1. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat variabel yang berpengaruh secara langsung dan tidak langsung secara signifikan. Variabel yang berpengaruh langsung secara signifikan yaitu *perceive usefulness*. Variabel yang berpengaruh secara tidak langsung secara signifikan yaitu *reciprocity* dan *perceive ease of use*.
2. Setelah dilakukan analisis dan wawancara, terdapat 2 saran besar yang dapat diberikan terhadap forum komunitas *online Foodierate*. Saran pertama yaitu terkait sistem layanan yang diberikan *Foodierate*. Sistem layanan ini dapat terkait dengan pemberian fitur "Ulasan" pada halaman utama *Foodierate*. Selain itu, dapat juga diberikan fitur *suggest* pada pemberian ulasan, sehingga pengguna dapat memberikan ulasan tanpa memberikan ketikan secara manual. Usulan lainnya terkait sistem layanan yaitu diberikan fitur referensi menurut *rating* yang diberikan, sehingga pengguna dapat dengan cepat menemukan referensi yang sesuai. Saran kedua yaitu terkait desain halaman *Foodierate*. Usulan yang diberikan diantaranya yaitu dengan mengurangi jumlah menu yang ditampilkan pada halaman awal. Selain itu, pemberian warna pada bagian halaman awal *Foodierate*. Pada halaman awal saat ini, tidak terdapat warna yang menarik bagi pengguna *Foodierate*.

## V.2. Saran

Setelah penelitian ini dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan pada penelitian serupa di kemudian hari. Saran ini dapat terkait dengan proses pemilihan referensi, proses pengolahan hingga saran yang diberikan. Berikut merupakan saran yang dapat diberikan.

1. Pada penelitian terkait *usage behaviour*, masih terdapat konstruk yang mungkin mempengaruhi *usage behaviour* dalam berbagi pengetahuan pada forum komunitas *online*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $R^2$  *usage behaviour* yang masih tergolong moderat, yang menunjukkan bahwa model yang ada masih menjelaskan setengah variansi dari *usage behaviour*. Maka perlu diidentifikasi lebih lanjut terhadap variabel lainnya yang mungkin dimasukkan ke dalam model penelitian
2. Banyak responden yang memberikan usulan terkait *user interface*. Maka perlu adanya perhatian yang lebih dari komunitas *online* terkait *usability* dari *user interface*. Dari penelitian diketahui variabel *reciprocity* yang mempengaruhi dalam berbagi pengetahuan, namun terdapat variabel mediasi berupa *perceive ease of use* yang berpengaruh secara tidak langsung terhadap berbagi pengetahuan. Tidak ada salahnya untuk mempertimbangkan kembali *usability* dari *user interface Foodierate*. Jika suatu forum dirasa mudah digunakan, maka akan membuat penggunanya tertarik untuk menggunakan forum tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agostini, S. Mechant, P. (2019). Towards a Definition of Virtual Community. Diunduh dari [https://www.researchgate.net/publication/336594918\\_Towards\\_a\\_Definition\\_of\\_Virtual\\_Community](https://www.researchgate.net/publication/336594918_Towards_a_Definition_of_Virtual_Community). [Diakses pada 9 Maret 2022]
- CNBC Indonesia. (2020). Di Tengah Pandemi, Penggunaan Teknologi Meningkatkan Pesat. Diunduh dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200723190647-37-175009/di-tengah-pandemi-penggunaan-teknologi-meningkat-pesat>. [Diakses pada 5 Maret 2022]
- Dalkir, K. (2005). Knowledge Management in Theory and Practice. USA, UK :Elsevier Butterworth-Heinemann
- Databoks. (2021). Konsumsi Internet di Indonesia Meningkat saat Pandemi Corona. Diunduh dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/03/10/konsumsi-internet-di-indonesia-meningkat-saat-pandemi-corona>. [Diakses pada 5 Maret 2022]
- Farki, A.Baihaqi, I. Wibawa, B.M. (2016). Pengaruh Online Customer Ulasan dan Rating Terhadap Kepercayaan dan Minat Pembelian pada Online Marketplace di Indonesia. Diunduh dari <https://www.neliti.com/publications/192849/pengaruh-online-customerulasan-dan-rating-terhadap-kepercayaan-dan-minat-pembel>. [Diakses pada 5 Maret 2022]
- Hair, J.F. Black, W.C. Babin, B.J. Anderson R.E. (2010). Multivariate Data Analysis (Ed. 7th). New York: Prentice Hall International.
- Hair, J.F. Hult, G.T.M. Ringle, C.M. Sarstedt, M. (2017). A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM). United Kingdom: SAGE Publications Inc.
- Harapanrakyat.com. (2021). Aplikasi Review Makanan, Berikan Reward dan Penawaran Menarik. Diunduh dari :

<https://www.harapanrakyat.com/2021/02/aplikasi-review-makanan/>.

[Diakses pada 5 Maret 2022]

Lin, Z. Yuan, D. Zhou, R. (2016). What drives consumer knowledge sharing in online travel communities?: Personal attributes or e-services factor?. *Computers in Human Behavior*, 63(10): 68–74. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.019>

Liputan6. (2022). Pengertian Teknologi, Perkembangan, Manfaat, dan Jenisnya yang Wajib Diketahui. Diunduh dari <https://hot.liputan6.com/read/4861387/pengertian-teknologiperkembangan-manfaat-dan-jenisnya-yang-wajib-diketahui>.

[Diakses pada 5 Maret 2022]

Meylasari, U.S. Qamari, I.N. (2017). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Knowledge Sharing dalam Implementasi E Learning. Diunduh dari <https://journal.umy.ac.id/index.php/mb/article/download/3949/3251>.

[Diakses pada 9 Februari 2022]

Nguyen, T.M. Malik, A. (2021). Employee acceptance of online forums for knowledge sharing: exploring differences in usage behaviour. *Journal of Knowledge Management*, Vol. ahead-of-print, No. ahead-of-print. doi: 10.1108/JKM-06-2021-0420

Olatokun, W.M. Elueze, N.I. (2012). Analysing lawyers' attitude towards knowledge sharing. *SA Journal of Information Management* 14(1), 507, 2-3, doi: 10.4102/sajim.v14i1.507

Sany, E. Baiturahman, I.K. (2016). Media Informasi dan Forum Komunitas Airsoftgun Fast Jambi. Diunduh dari : <https://ojs.unh.ac.id/index.php/akademika/article/view/218/207>. [Diakses pada 5 Maret 2022]

Sekaran, U. Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business*. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.

Sloan, S. Bodey, K. Gyrd-Jones, R. (2015). Knowledge Sharing in Online Brand Communities. *Qualitative Market Research: An International Journal*, 18, 320-345. doi: 10.1108/QMR-11-2013-0078

Surendran, P. (2012). Technology Acceptance Model: A Survey of Literature. *International Journal of Business and Social Research (IJBSR)*. 2, No.4. doi: 10.18533/ijbsr.v2i4.161

Vocasia. (2021). 9 Cara Ampuh Meningkatkan Traffic Website Bisnis Anda.

Diunduh dari : <https://vocasia.id/blog/cara-meningkatkan-traffic-website/>.

[Diakses pada 5 Maret 2022]

