

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran penelitian. Kesimpulan sendiri akan menjawab dari tujuan penelitian yang ada, sedangkan saran ditujukan sebagai masukan bagi penelitian selanjutnya. Berikut ini merupakan penjelasan dari setiap bagiannya.

V.1 Kesimpulan

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan yang dapat ditarik terkait penelitian yang dilakukan. Kesimpulan yang diberikan adalah hasil penelitian yang menjawab tujuan penelitian. Berikut ini merupakan penjelasan dari kesimpulan yang diberikan.

1. Dari pengolahan data dengan metode PLS-SEM, diperoleh tujuh buah faktor atau variabel yang mempengaruhi penggunaan aplikasi PeduliLindungi secara positif. Variabel yang memberikan pengaruh secara positif merupakan *behavioral intention*, *e-Health Literacy*, *habit*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *performance expectancy*, dan *social influence*.
2. Berdasarkan faktor atau variabel yang mempengaruhi, diberikan usulan perbaikan. Usulan perbaikan diberikan berdasarkan variabel yang memiliki prioritas tertinggi terlebih dahulu. Terdapat usulan berupa artikel kesehatan yang kredibel, perbaikan fitur *find hospital bed*, fitur *online customer service*, perbaikan performansi aplikasi, *fun health facts*, konten sosial media yang menarik dan sosialisasi aplikasi PeduliLindungi.

V.2 Saran

Berdasarkan penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Saran ini diharapkan dapat membantu penelitian serupa selanjutnya. Berikut merupakan saran yang diberikan.

1. Pengumpulan data dapat dilakukan secara lebih luas dengan jumlah sampel yang lebih banyak.

2. Bagi penelitian selanjutnya, dapat disesuaikan kembali model penelitian yang ada atau dilakukan pengembangan dengan menambahkan variabel baru yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alazzam, M. B., Al-Sharo, Y. M., & Al-Azzam, M. K. (2018). *Developing (UTAUT 2) Model of Adoption Mobile Health Application in Jordan E-Government*.
- Chang, A. (2012). UTAUT and UTAUT2: A Review and Agenda For Future Research. *The Winners Vol. 13 No. 2*, 106-114.
- Daniel, A. (2020, Maret 5). *50 Science-Backed Health Facts That Will Blow Your Mind*. Diakses dari BestLife: <https://bestlifeonline.com/health-facts/> (diakses pada 26 Juli 2022).
- Davis, F. D. (1989). "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology". *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Flinders, K. (2022, Juni 16). *Health app adoption on the up as users report benefits*. Diakses dari ComputerWeekly.com: <https://www.computerweekly.com/news/252521601/Health-app-adoption-on-the-up-as-users-report-benefits> (diakses pada 26 Juli 2022).
- Hair, J. F., Hult, G., Ringle, C., & Sarstedt, M. (2017). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Second Edition*. Los Angeles: Sage.
- Hair, J., Ringle, C., & Sarstedt, M. (2011). *Journal of Marketing Theory and Practice. PLS-SEM: Indeed a Silver Bullet*, 139-151.
- Hamrul, H., Soedijono, B., & Amborowati, A. (2013). Analisis Perbandingan Metode TAM dan UTAUT dalam Mengukur Kesuksesan Penerapan Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus Penerapan Sistem Informasi STMIK Dipanegara Makassar).
- Hidayat, M. T. (2019). Pengukuran Penerimaan Pengguna Dompot Elektronik Berbasis Server di Tangerang Selatan Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus: Go-Pay, OVO, Linkaja dan Dana).
- Isa, S. M., & Wong, K.-Y. (2015). Age Differences in Behavioral Intentions to Use Internet Marketing: A Comparative Study Between Malaysian and Taiwanese. 386-396.
- Jatmiko, L. D. (2021, Februari 2). Ini Perkiraan Nilai Investasi Pengembangan Aplikasi. Diakses dari Teknologi:

- <https://teknologi.bisnis.com/read/20210202/84/1351266/ini-perkiraan-nilai-investasi-pengembangan-aplikasi> (diakses pada 1 Maret 2022).
- Jatmiko, L. D. (28, September 2021). Aplikasi PeduliLindungi Jadi Alat Pembayaran, Menkominfo: Ini Syaratnya. Diakses dari Teknologi: <https://teknologi.bisnis.com/read/20210928/101/1447768/aplikasi-pedulilindungi-jadi-alat-pembayaran-menkominfo-ini-syaratnya> (diakses pada 7 April 2022).
- Karnoe, A., Furstrand, D., Christensen, K. B., Norgaard, O., & Kayser, L. (2018). *Assessing Competencies Needed to Engage With Digital Health Services: Development of the eHealth Literacy Assessment Toolkit. Journal of Medical Research.*
- Kenton, W. (2021, Februari 16). *Manifest Variable Definition.* Diakses dari Investopedia: <https://www.investopedia.com/terms/m/manifest-variable.asp#:~:text=A%20manifest%20variable%20is%20a,test%20whether%20it%20is%20present> (diakses pada 23 Februari 2022).
- Novianto, R. D. (24, Februari 2022). Data Terbaru Jumlah Penduduk Indonesia: 273 Juta, Jawa Barat Terbanyak. Diakses dari iNews.id: <https://www.inews.id/news/nasional/data-terbaru-jumlah-penduduk-indonesia-273-juta-jawa-barat-terbanyak> (diakses pada 7 April 2022).
- Puspa, A. (2021, Desember 15). *Kesadaran Masyarakat untuk Jalani Hidup Sehat Masih Rendah.* Diakses dari Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/humaniora/457942/kesadaran-masyarakatuntuk-jalani-hidup-sehat-masih-rendah> (diakses pada 25 Juli 2022).
- Pusparisa, Y. (1, Juli 2021). Daftar Negara Pengguna *Smartphone* Terbanyak, Indonesia Urutan Berapa? Diakses dari databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01/daftar-negara-pengguna-smartphone-terbanyak-indonesia-urutan-berapa#:~:text=Kemudian%2C%20Indonesia%20menempati%20posisi%20keempat,smartphone%20di%20dunia%20pada%202020> (diakses pada 8 April 2022).
- Rizal, J. G. (2021, Desember 26). Mengenal Apa Itu Generasi Baby Boomers, X, Y, Z, Millenials, dan Alpha. Diakses dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2021/12/26/170000565/mengenal->

apa-itu-generasi-baby-boomers-x-y-z-millennials-dan-alpha?page=all
(diakses pada 12 Juni 2022).

- Sahavi, K., Michel, B., Ficery, K., Baldwin, W., Kalis, B., & Griffin, S. K. (2021, Agustus 6). *Digital adoption: Reaction or revolution?* Diakses dari accenture: <https://www.accenture.com/us-en/insights/health/digital-adoption-healthcare-reaction-or-revolution> (diakses pada 26 Juli 2022).
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business A Skill-Building Approach*. West Sussex: John Wiley & Sons Ltd.
- Serra, A. (2021, Oktober 12). *Enhancing User Experience With Gamification In Healthcare Apps*. Diakses dari foonkiemonkey: <https://www.foonkiemonkey.co.uk/enhancing-user-experience-with-gamification-in-healthcare-apps/> (diakses pada 26 Juli 2022).
- Venkatesh, V., Morris, M.G., Davis, G.B., & Davis, F.D.(2003). *User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*. *MIS Quarterly*, Volume 27 no. 3, 425-478.
- Venkatesh, V., Thong, J.Y., & Xu, X. (2012). *Consumer acceptance and use of information technology: extending the unified theory of acceptance and use of technology*.
- Windy, A. (2021, Oktober 10). *Kupas Tuntas Aplikasi PeduliLindungi*. Diakses dari Ditjen Aptika - Ditjen Aplikasi Informatika - Kemkominfo: <https://aptika.kominfo.go.id/2021/10/kupas-tuntas-aplikasi-pedulilindungi/> (diakses pada 25 Januari 2022).

