

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk mencari tahu apakah ada hubungan dan efeknya *Perceived Usefulness*, *Perceived Enjoyment*, dan *Perceived Ease of Use* terhadap *Intention to Reuse* sehingga masih banyaknya di luar sana terus menggunakan website film streaming bajakan ini untuk konsumsi film secara gratis. Data dari hasil penyebaran kuesioner, sebanyak 150 responden ternyata menunjukkan masih banyak yang menggunakan website film streaming lk21 ini untuk dipakai untuk menonton film dan sebanyak 150 responden ini juga mengetahui bahwasanya website ini merupakan website bajakan. Namun setelah pengolahan data dilakukan menemukan fakta yang berkebalikan dan tidak sesuai dengan penelitian terdahulu.

Berdasarkan jabaran penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil dari pengujian hipotesis pertama terkait hubungan variabel *Perceived Usefulness* dengan *Intention to Reuse* dari hasil olah data menunjukkan bahwasanya hipotesis ini tidak berpengaruh positif dan tidak juga signifikan. Rendahnya persepsi kebermanfaatan yang dirasakan menunjukkan kurangnya minat untuk berkunjung kembali pada situs website ini dan juga pada variabel ini juga menunjukkan tidak signifikansinya hubungan X1 dengan Y yang artinya data sampel ini tidak berhasil membuktikan hubungan tersebut. Dan ini sangat mendukung sekali bagi si peneliti sendiri karena pada dasarnya Website film streaming lk21 ini memanglah situs yang sangat tidak bermanfaat terutama bagi pelaku Industri perfilman dimanapun.

2. Hasil pengujian hipotesis yang kedua menjelaskan bahwasanya variabel *Perceived Enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention to Reuse*. artinya dari 150 responden masih banyak yang merasakan kenikmatan yang dirasakan dalam penggunaan website film streaming lk21 dalam artian menikmati film-film yang mereka sukai ternyata ada dalam website ini dan bisa diakses gratis dengan internet.
3. Hasil pengujian hipotesis yang ketiga menunjukkan bahwasanya variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap variabel *Intention to Reuse*. artinya *perceived ease of use* atau persepsi kemudahan penggunaan dapat dirasakan langsung oleh responden yang diteliti. Responden merasa dengan mudahnya menonton ataupun mengunduh film secara gratis maka dari itu ada kemungkinan mereka kembali lagi ke dalam situs ini. namun dari hasil data tidak berhasil membuktikan keterkaitan variabel *perceived ease of use* dengan *intention to reuse*.

## 5.2 Implikasi Penelitian

Penelitian ini berfokus pada Mahasiswa dan Mahasiswi yang berada pada Universitas Andalas yang mana mereka pernah mengunjungi situs website film streaming bajakan. Dan setelah berhasil mengumpulkan data-data yang diperoleh dan telah mendapatkan beberapa temuan implikasinya. Hal ini bisa dijadikan bahan pertimbangan berikutnya agar kita lebih peduli lagi dan ikut serta mendukung perfilman yang ada diseluruh mancanegara. Berikut hasil implikasi yang didapatkan:

1. Penelitian pada variabel terkait *Perceived Usefulness* menggambarkan apakah objek penelitian ini memiliki manfaat dalam penggunaannya terutama bagi si pelaku penikmat film, dan hasil olah data yang didapatkan terdapat indikator dengan nilai terendah yaitu pada indikator PU4 (real time). Indikator ini memiliki rata-rata terendah dikarenakan film yang disajikan pada website lk21 ini tidak update secara real time atau tidak

langsung muncul di website ketika penayangan film bioskop sudah ada. Para pengunjung website lk21 harus menunggu lama hingga berbulan-bulan untuk dapat menonton film yang ia sukai, tentu hal ini menjadi salah satu kelemahan pada website lk21. Maka dari itu untuk meningkatkan website lk21 ini, pemilik daripada website ini bisa terus update film-film terbaru dengan rentan waktu yang tidak lama, agar pengunjung website lk21 tidak perlu berbulan-bulan untuk menunggu filmnya.

2. Penelitian pada variabel terkait *Perceived Enjoyment* menggambarkan apakah adanya kenikmatan yang dirasakan saat penggunaan website film streaming lk21 ini. dari hasil olah data terdapat indikator dengan skor rata-rata terendah daripada indikator lainnya yaitu terdapat pada indikator PE 3 (Merasa senang) dan PE 4 (Emosi stabil). Untuk PE 3 (Merasa senang) memiliki rata-rata 3,47 yang artinya hanya sedikit dari beberapa responden yang merasakan senang saat menonton online pada website lk21 ini dikarenakan banyaknya iklan yang cukup mengganggu bagi para pengunjung website lk21. Dan untuk indikator emosi stabil sedikit yang dirasakan oleh para pengunjung website lk21 ini yang artinya tidak ada kaitannya antara website dengan emosi stabil yang dirasakan oleh pengunjung website. Dari permasalahan di atas mungkin bisa diatasi dengan mengurangi banyaknya menyisipkan iklan pada website hal ini mungkin juga bisa menstabilkan emosi dari si pengunjung website lk21 ini.
3. Penelitian pada variabel terkait *Perceived Ease of Use* menerangkan apakah adanya kemudahan yang dirasakan saat menggunakan situs website film streaming lk21 ini. Dari hasil data diperoleh pada indikator *perceived ease of use* terdapat dua indikator memiliki rata-rata rendah dari keempat indikatornya yaitu indikator PEOU 3 (Mudah untuk berinteraksi) dan PEOU 1 (Mudah untuk digunakan) data dengan rata-rata terendah artinya sebagian responden belum merasakan adanya kemudahan interaksi dan kemudahan saat penggunaan pada saat menggunakan website lk21 ini. karena

disaat memutar film melalui website ini terdapat iklan dan saat pemutaran film terjadi loading yang cukup lama dan kurang merasakan interaksi antara pengunjung website dengan website itu sendiri. hal ini bisa diatasi dengan mengupdate website agar lebih meningkat dan mengurangi kembali adanya iklan disaat menggunakan website ini serta menambahkan fitur komunikasi agar interaksi lebih aktif antara pengunjung website dengan website itu sendiri.

4. Penelitian pada variabel terkait *Intention to Reuse* menggambarkan apakah ada niatan kembali untuk menggunakan website film streaming lk21 pada masa yang akan datang. Dari hasil perolehan data yang didapatkan terdapat dua indikator yang memiliki nilai rata-rata sama namun rendah yaitu pada ITR 2 (Merekomendasikan) dan ITR 3 (Berniat untuk melanjutkan) dengan nilai rata-rata masing sebesar 3,15. Artinya sebagian pengunjung website sangat sedikit untuk merekomendasikan website lk21 ini untuk dikunjungi dan sedikit untuk melanjutkan niatan untuk menggunakan website ini. melihat data yang ada sebelumnya, ada beberapa faktor yang menyebabkan hal ini bisa terjadi yaitu tingkat kesadaran pada pengunjung sudah mulai meningkat, dan adanya kekurangan yang cukup mengganggu pada website ini. hal ini bisa diatasi juga dengan mengupgrade sistem daripada website ini agar lebih mudah untuk digunakan agar masih ada niatan dari pengunjung untuk berkunjung kembali pada website ini.

Selain itu berdasarkan data yang diperoleh, penelitian ini juga memiliki implikasi teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Akademisi, penelitian ini diharapkan mampu untuk memperdalam kembali ilmu peneliti dalam Manajemen Pemasaran dan dalam mengembangkan teori yang digunakan dalam perilaku konsumen terutama pada teori *Technology Acceptance Model (TAM)*. Berikut beberapa implikasinya:



- a) Memberikan pemahaman tentang bagaimana *perceived usefulness*, *perceived enjoyment*, dan *perceived ease of use* dapat mempengaruhi konsumen untuk melakukan tindakan terkait *intention to reuse* terhadap website film streaming lk21.
  - b) Penelitian ini juga memberikan informasi mengenai faktor-faktor yang terlibat pada variabel *perceived usefulness*, *perceived enjoyment*, dan *perceived ease of use* terhadap *intention to reuse*. implikasinya ialah banyak faktor kenapa masih banyaknya yang menggunakan situs ini untuk menonton film, mengingat situs website ini gratis dan tidak berbayar.
2. Implikasi bagi praktisi ataupun pihak dari Industri perfilman penelitian ini menunjukkan beberapa informasi terkait kenapa masih banyak nya diluar sana yang masih menggunakan situs bajakan untuk menikmati film secara gratis. Hal ini juga bisa jadi bahan pertimbangan baik itu pemerintah maupun para pelaku yang terlibat pada dunia industri perfilman untuk lebih *protect* kembali pengawasan kita terhadap pesebaran film-film bajakan ini.

### 5.3 Keterbatasan Penelitian

Dalam proses penelitian ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak memiliki kekurangan dan keterbatasan dalam melakukan penelitian ini, yaitu:

1. Jumlah responden yang hanya 150 orang, tentu masih kurang untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya.
2. Objek penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan website film streaming lk21 saja, yang mana website film streaming bajakan masih ada salah satunya yaitu idlix
3. Dalam proses pengambilan data, terkadang informasi yang diberikan oleh responden melalui kuesioner yang dibagikan tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya, hal ini bisa terjadi karena adanya perbedaan pemikiran, anggapan, dan

pemahaman dari masing-masing responden. Dan faktor lainnya seperti kejujuran dalam mengisi kuesionernya.

#### 5.4 Saran Penelitian

Terdapat beberapa saran yang diberikan dari penelitian untuk dapat menjadi bahan perbaikan pada penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Diharapkan penelitian dapat menyebarkan kuesioner dan responden dengan cakupan yang luas tidak hanya satu instansi saja, agar supaya mendapatkan data yang valid.
2. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel lainnya yang lebih dirasa sangat mempengaruhi *intention to reuse* sehingga dapat memperluas wawasan penelitian yang dilakukan.
3. Diharapkan peneliti lebih memahami teori yang akan dipakai dalam penelitian dan kemudian mengaitkannya dengan objek yang akan diteliti apakah itu relevan atau tidak.
4. Berhubung objek penelitian pada kali ini berhubungan dengan *digital piracy* atau pembajakan secara digital, diharapkan peneliti berikutnya menggunakan teori yang relevan dengan pembajakan digital seperti *Theory Planned of Behaviour*.

