

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perkembangan teknologi saat ini, banyak kemudahan yang didapat dari layanan *e-commerce*, khususnya pada aplikasi *Go Food*. Penelitian ini meneliti pengaruh faktor-faktor yang mendorong niat pembelian ulang pengguna aplikasi *Go Food* pada masyarakat di Kota Samarinda.

Berdasarkan hasil studi ini menunjukkan bahwa tingkat kemudahan dan persepsi kemudahan menjadi salah satu faktor yang mendorong pembelian kembali dengan menggunakan aplikasi *Go Food*. Hal ini dibuktikan dengan diterimanya semua hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini yaitu melalui hasil penelitian *Effort Expectancy* dan *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap *Repurchase Intention*. Jika dilihat dari jawaban atau tanggapan dari masyarakat, dapat disimpulkan bahwa mereka merasakan *Effort Expectancy* dan *Perceived Usefulness* menggunakan aplikasi *Go Food*, sehingga memutuskan untuk melakukan pembelian ulang menggunakan aplikasi GoFood.

B. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu penggunaan kuesioner dengan skala Likert untuk mengukur variabel. Oleh karena itu, data yang diperoleh tergantung pada pemahaman para responden, tentang kalimat dalam pernyataan-pernyataan tersebut. Akibatnya, penulis tidak dapat mendeskripsikan hasil penelitian ini secara lebih spesifik, karena jawaban setiap responden berbeda-beda, dan terkadang disaat pengisian, responden sedang ada kendala ataupun diwaktu yang

tidak tepat. Sehingga hasil yang diberikan tidak sesuai dengan situasi actual responden.

Keterbatasan selanjutnya dalam penelitian ini adalah sampel target hanya berasal dari Kota Samarinda, oleh karena itu hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan kepada masyarakat luas di Kalimantan Timur. Saran

Adapun saran yang akan disampaikan dan semoga dapat bermanfaat bagi peneliti maupun pengelola aplikasi *Go Food*:

1. Bagi peneliti, hasil studi ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait dengan *Effort Expectancy* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Repurchase Intention* yang dirasakan pengguna aplikasi *Go Food*. Khususnya yang berminat untuk meneliti lebih jauh tentang aplikasi *Go Food*, untuk melakukan penelitian yang lebih objektif dan beragam perlu ditambahkan variabel tambahan. Temuan penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi kemajuan dan kedalaman ilmu pengetahuan..
2. Bagi pengelola aplikasi *Go Food*, dengan memanfaatkan sepenuhnya infrastruktur teknologi, kompetensi perusahaan dapat ditingkatkan agar lebih efektif dan efisien. Hasil penelitian dapat menjadi pedoman dalam membantu pengelola aplikasi pengiriman makanan, untuk memahami dan mengeksplorasi faktor-faktor penting seperti meningkatkan tingkat kemudahan penggunaan aplikasi *GoFood*, melengkapi menu yang ada pada *Go Food*, dan keefisienan pada saat menggunakan aplikasi *Go Food* yang dapat mempengaruhi pelanggan untuk membeli kembali menggunakan

aplikasi *Go Food*.. Peningkatan tersebut akan membawa perusahaan untuk lebih mudah untuk memahami kebutuhan pengguna aplikasi dan mencapai kepuasan mereka ketika mereka menggunakan aplikasi *Go Food*.