

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Pada penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan regresi linier berganda, dengan menggunakan software spss versi 18 untuk menguji pengaruh *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Customer loyalty*. Berikut merupakan kesimpulan hasil penelitian berdasarkan analisis yang telah dilakukan:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, bahwa variabel *Perceived Ease of Use* (X1) secara parsial berpengaruh positif terhadap *Customer loyalty* (Y). Hal ini menunjukkan semakin tinggi *Perceived Ease of Use* maka semakin tinggi pula *Customer loyalty*, untuk besaran persentase bisa di lihat pada tabel pengujian hipotesis H1 dan H2 dengan uji t.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, bahwa variabel *Perceived usefulness* (X2) secara parsial berpengaruh positif terhadap *Customer loyalty* (Y). Hal ini menunjukkan semakin tinggi *Perceived Ease of Use* maka semakin tinggi pula *Customer loyalty*, untuk besaran persentase bisa di lihat pada tabel pengujian hipotesis H1 dan H2 dengan uji t.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, bahwa variabel *Perceived Ease of Use* (X1) dan variabel *Perceived usefulness* (X2) secara simultan berpengaruh positif terhadap *Customer loyalty* (Y). Hal ini menunjukkan semakin tinggi *Perceived Ease of Use* dan *Perceived usefulness* maka semakin tinggi pula *Customer loyalty*, untuk besaran persentase bisa di lihat pada tabel pengujian hipotesis H3 dengan uji F.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil analisis olah data yang telah penulis, terdapat pengaruh positif antara *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Customer loyalty*. Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat baik untuk kemajuan perusahaan maupun kepada peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian mengenai topik yang sama maupun yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.

5.2.1 Saran Bagi Objek Penelitian

Kemudahan dalam penggunaan aplikasi agar dapat dipertahankan dan dikembangkan. Namun aplikasi GoFood juga dapat melakukan inovasi terhadap desain maupun tampilan yang ada agar lebih terlihat modern juga menarik namun tetap mempertahankan kemudahan dan tentunya bermanfaat kepada para penggunaannya

5.2.2 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan sehingga memerlukan penyempurnaan untuk penelitian selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran bagi penelitian selanjutnya:

1. Penelitian ini dilakukan pada saat adanya pandemi virus covid-19 yang membuat keadaan tidak mendukung. Jika kondisi sudah kembali normal, penelitian ini dapat diteliti lebih dalam untuk mengetahui apakah *Perceived Ease of Use* dan variabel *Perceived usefulness* berpengaruh terhadap *Customer loyalty*.
2. Penelitian selanjutnya dapat melakukan analisis mendalam terhadap mayoritas responden berdasarkan usia, status pekerjaan, ataupun domisili sehingga dapat terlihat hasil analisis penggunaan aplikasi.
3. Penelitian berikutnya dapat tetap menggunakan variabel yang sama namun dapat menambahkan variabel independen maupun dependen.