

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait pengaruh perilaku memanfaatkan teknologi dan informasi, cenderung malas, dan sifat konsumtif terhadap keputusan dalam menggunakan aplikasi go-food. Kesimpulannya adalah sebagai berikut :

1. Pada masa era digital saat ini semua orang pasti akan lebih memanfaatkan teknologi dan informasi. Rata-rata mereka menghabiskan waktu di depan layar perangkat mobile sekitar tiga jam sehari. Angka tersebut melambung empat tahun kemudian menjadi 20 persen. Waktu yang dialokasikan untuk menonton streaming juga meningkat tiga kali lipat. Fakta tersebut membuktikan, perilaku generasi millennial sudah tak bisa dilepaskan dari menonton video secara daring. Mungkin ini menjadi salah satu penyebab bahwa memanfaatkan teknologi dan informasi tidak harus untuk menggunakan aplikasi go-food.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa variabel memanfaatkan teknologi dan informasi ( $X_1$ ) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap

keputusan dalam menggunakan aplikasi go-food (Y).

2. Menurut beberapa sumber, malas adalah rasa ketidakinginan seseorang untuk melakukan sesuatu baik yang sudah menjadi rutinitasnya ataupun yang menjadi aktivitas sekali-kali dengan berbagai penyebab. Yang dimaksudkan ketidakinginan disini adalah kita tidak mau melakukan sesuatu yang seharusnya kita lakukan. rasa malas seharusnya tidak ada dalam kehidupan kita. Karena rasa malas hanya akan membuang waktu kita karena dengan waktu tersebut kita tidak menghasilkan apa-apa. penyebab yang menjadikan news friend malas. Secara teori penyebab rasa malas itu disebabkan karena dua faktor, yaitu faktor intern (sangat berbahaya) dan faktor ekstern. Yang paling sulit diatasi adalah faktor yang timbul dari sendiri, artinya kalau rasa malas itu ada, dimotivasi sebesar apapun oleh orang lain, sulit untuk mengembalikan ke kondisi awal.

Perilaku ini menjadi salah satu contoh generasi milenial yang memiliki perilaku cenderung malas. Tanpa mereka harus pergi ke tempat makannya tersebut, mereka sudah bisa pesan makanannya melalui aplikasi Go-Food.

Secara parsial variabel cenderung malas ( $X_2$ ) berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan dalam menggunakan aplikasi go-food ( $Y$ ).

3. Perilaku konsumtif adalah tindakan individu yang secara langsung terlihat dalam memperoleh dan menggunakan barang atau jasa dengan mendahulukan proses pengambilan keputusan. Predikat konsumtif biasanya melekat pada diri seseorang apabila seseorang tersebut membeli barang atau jasa di luar kebutuhan rasional. Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa masyarakat yang berperilaku konsumtif tidak melihat usia, jenis kelamin dan pekerjaan.

Konsumen yang dipengaruhi oleh motif emosional tidak mempertimbangkan apakah barang yang dibelinya sesuai dengan dirinya, sesuai dengan kebutuhannya, sesuai dengan kemampuannya dan sesuai dengan standar atau kualitas yang diharapkannya. Hal inilah yang menyebabkan individu dapat berperilaku konsumtif.

Secara simultan variabel sifat konsumtif ( $X_3$ ) berpengaruh signifikan terhadap keputusan dalam menggunakan aplikasi go-food ( $Y$ ).

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun demikian masih memiliki keterbatasan yaitu :

1. Adanya keterbatasan penelitian dengan menggunakan kuesioner yaitu terkadang jawaban yang diberikan oleh para responden tidak menunjukkan keadaan yang sebenarnya.

## **C. Saran**

1. Diharapkan pada penelitian selanjutnya untuk menggunakan jenis perusahaan lain sebagai objek penelitian.
2. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan variabel yang lebih banyak agar mendapatkan hasil yang lebih luas. Karena pada penelitian ini hanya menggunakan 3 variabel.
3. Variabel memanfaatkan teknologi dan informasi, cenderung malas dan sifat konsumtif yang digunakan oleh peneliti masih terbatas dan pertanyaan masih kurang memadai. Oleh sebab itu pada penelitian selanjutnya dapat menambah dan memperbaiki pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam penelitian ini.