

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Pendahuluan

Riset mengenai penerimaan *mobile marketing* di kalangan konsumen muda di Indonesia ini telah selesai dilakukan. Total responden yang diperoleh adalah sebanyak 255 orang yang dibagi dalam 2 kategori usia yakni 15-19 tahun dan 20-24 tahun. Dari total 255 orang tersebut, sebanyak 100 orang responden diperoleh melalui survei *online* yang dilakukan via email. Sedangkan 155 orang responden yang lain diperoleh melalui survei *offline* yang dilakukan dengan menyebarluaskan kuesioner secara manual ke berbagai instansi pendidikan.

Data yang diperoleh dari penelitian ini telah memenuhi kriteria Uji Validitas dan Reliabilitas. Lebih lanjut data tersebut telah diselesaikan dengan metode Regresi Linier, baik Regresi Linier Sederhana maupun Regresi Linier Berganda, dengan menggunakan program SPSS versi 20. Dari data hasil uji Regresi yang telah dianalisis pada bagian keempat tulisan ini, penulis mencoba menarik beberapa kesimpulan terkait dengan rumusan masalah yang telah disusun dalam riset kali ini.

5.2. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh penulis dari analisis data yang telah dilakukan sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *mobile marketing* (*Mobile Marketing Acceptance*) di kalangan konsumen muda di Indonesia antara lain adalah *Risk Acceptance* dan *Personal Attachment*
2. Level *Risk Acceptance* dan *Personal Attachment* yang positif akan berpengaruh positif pula terhadap *Mobile Marketing Acceptance*.
3. Dari ketiga praktek *marketing-related mobile activity*, yakni *Providing Information*, *Accessing Content* serta *Sharing Content*, hanya dua aktivitas yang terbukti secara signifikan memediatori faktor *Risk Acceptance* dan *Personal Attachment* terhadap *Mobile Marketing Acceptance*. Kedua aktivitas tersebut adalah *Providing Information* dan *Sharing Content*. Sedangkan untuk *Accessing Content* pengaruhnya tidak signifikan.
4. Temuan yang diperoleh atas pengujian hipotesis yang dirumuskan dalam riset ini sedikit berbeda dengan temuan riset terdahulu di Cina. Hal ini mungkin dikarenakan adanya perbedaan metode pengolahan data yang digunakan pada riset yang dilakukan di Cina dan di Indonesia. Selain itu dapat pula dipicu oleh adanya perbedaan sosiokultural di antara kedua negara yang menjadi lokasi pelaksanaan riset.

5.3. Keterbatasan Penelitian

Kendati telah dilakukan upaya yang maksimal agar riset ini dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, namun tetap saja terdapat berbagai keterbatasan yang tidak mampu dihindari dalam penelitian ini. Beberapa keterbatasan riset yang dapat penulis kemukakan antara lain:

1. Jumlah sampel penelitian masih tergolong relatif sedikit dan hanya terbatas di beberapa daerah saja.
2. Penelitian ini mereplikasi riset terdahulu yang tidak membahas mengenai perbedaan antara respon konsumen pria dengan konsumen wanita. Juga tidak mempermasalahkan perbedaan respon antara konsumen yang berusia 15-19 tahun dengan konsumen yang berusia 20-24 tahun.

5.4. Saran

Beberapa saran yang dapat penulis kemukakan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut antara lain :

1. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperbanyak jumlah sampel yang diambil. Selain itu juga dengan memperluas area pengambilan sampel, lebih baik apabila dapat mewakili hampir semua wilayah di Indonesia
2. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan dengan membedakan respon konsumen pria dan konsumen wanita, serta konsumen usia 15-19 tahun dan konsumen yang berusia 20-24 tahun.
3. Penelitian lebih lanjut dapat pula dilakukan dengan metode analisis data yang lain, seperti misalnya SEM.
4. Selain itu penting pula dilakukan penelitian lebih lanjut guna menggali penyebab keengganannya konsumen muda mengakses konten-konten berbayar yang ditawarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bauer, Hans H., *et.al*, 2005, “Driving Consumer Acceptance of Mobile Marketing: A Theoretical Framework and Empirical Study”, *Journal of Electronic Commerce Research*, Vol. 6 No. 3, pp. 181 – 192
- Bhasker, Bharat, 2009, *Electronic Commerce*, Fifth Edition, New Delhi: McGrawHill
- Chaffey, Dave, 2009, *E-Business and E-Commerce Management: Strategy, Implementation and Practice*, Fourth Edition, UK: Prentice Hall
- Davis, Fred D., 1989, “Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology”, *MIS Quarterly*, Vol. 13, No. 3, pp. 319-340
- Davis, Fred D., Richard P. Bagozzi dan Paul R. Warshaw, 1989, “User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models”, *Management Science*, Vol. 35 No. 8, pp. 982 – 1003
- Davis, Fred D., 1993, “User Acceptance of Information Technology System Characteristics, User Perceptions and Behavioral Impacts”, *Int. J. Man – Machine Studies*, 38, pp. 475 – 487
- Dillon, Andrew dan Michael G. Morris, 1996, “User Acceptance of New Information Technology: Theories and Models”, *Annual Review of Information Science and Technology*, Vol. 31, Medford NJ: Information Today, pp. 3-32.
- Gao, Tony, Fareena Sultan, dan Andrew F. Rohm, 2010, “Factors Influencing Chinese Youth Consumers’ Acceptance of Mobile Marketing”, *Journal of Consumer Marketing*, Vol. 27 No.7, pp.574 – 583
- Ghozali, Imam, 2009, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Cetakan ke IV, Semarang : BP Undip
- Lamarre, Antoine, Simon Galarneau dan Harold Boeck, 2012, “Mobile Marketing and Consumer Behaviour Current Research Trend”, *Int. J Latest Trends Computing*, Vol. 3 No. 1, pp. 1 – 9
- Pousttchi, Key dan Dietmar G. Wiedermann, 2006, “A Contribution to Theory Building for Mobile Marketing: Categorizing Mobile Marketing Campaigns through Case Study Research”, *Munich Personal RePEC Archive*, No. 2925
- Sekaran, Uma dan Roger Bougie, 2009, *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*, Fifth Edition, UK: Willey
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi, 1995, *Metode Penelitian Survei*, Cetakan kedua, Jakarta: PT. Pustaka LP3ES Indonesia
- Straus, Judi dan Raymond Frost, 2012, *E-Marketing*, Sixth Edition, USA: Pearson
- Sugiyono, 2007, *Statistika untuk Penelitian*, Cetakan ke-12, Bandung: Alfabeta
- Suliyanto, 2006, *Metode Riset Bisnis*, Cetakan Pertama, Yogyakarta: Penerbit Andi
- Soeratno dan Lincoln Arsyad, M.Sc., 2003, *Metodologi Penelitian untuk Ekonomi dan Bisnis*, Cetakan ke-4, Yogyakarta: UPP Akademi Manajemen Perusahaan YKPN

<http://blog.nielsen.com> accsesed on 3 November 2012

<http://www.kemenag.go.id> accessed on 16 Juni 2013

<http://operationstech.about.com> accsesed on 3 November 2012

<http://www.mmaglobal.com> accsesed on 23 Oktober 2012



Lampiran 1: Kuesioner Penelitian

QUESTIONNAIRE

Informasi Latar Belakang Responden :

Jenis Kelamin : L / P *) Coret yang tidak perlu *)

Kelompok Usia : 15 – 19 tahun 20 – 24 tahun

Pendidikan Terakhir : SD / SLTP / SMU / Diploma / S1 / Coret yang tidak perlu *)

Nama Institusi Pendidikan Terakhir : _____

Jurusan / Bidang Konsentrasi : _____

Alamat email : _____

Daftar Pertanyaan :

Silakan memberi tanda (✓) pada salah satu kolom angka 1 – 5, sesuai dengan respon yang Anda rasa paling tepat untuk masing-masing pertanyaan.

1 = Sangat Tidak Setuju; 2 = Tidak Setuju; 3 = Netral; 4 = Setuju; 5 = Sangat Setuju

Pertanyaan	1	2	3	4	5
1. Saya akan memberikan informasi pribadi saya (misal: alamat e-mail saya) ke situs web tertentu untuk menerima suatu hadiah kecil					
2. Saya akan memberikan informasi pribadi saya (misal: alamat e-mail saya) ke situs web tertentu untuk mengikuti kontes berhadiah					
3. Saya akan memberikan informasi pribadi saya (misal: alamat e-mail saya) ke situs web tertentu untuk menerima diskon pada pembelian yang akan datang					
4. Saya suka meng-customize ponsel saya dengan grafis layar atau wallpaper yang menarik					
5. Tampilan dan desain ponsel saya sangat penting bagi saya					
6. Saya suka meng-customize ponsel saya dengan <i>ringtone</i> (nada dering) baru					

Pertanyaan	1	2	3	4	5
7. Saya memberikan e-mail saya ke situs web dengan menggunakan ponsel saya					
8. Saya mendaftar ke suatu situs web dengan menggunakan ponsel saya					
9. Saya mendaftar untuk kontes atau promosi tertentu menggunakan ponsel saya					
10. Saya mengunduh (<i>download</i>) konten (wallpaper, ringtone, yang lain) dengan menggunakan ponsel saya					
11. Saya mengakses konten hiburan (misal: nada dering atau permainan) dengan menggunakan ponsel saya					
12. Saya membayar untuk konten hiburan (misal: game) untuk ponsel saya					
13. Teman-teman sering mengirim saya hasil <i>download</i> keren seperti nada dering atau gambar ke ponsel saya					
14. Saya sering mengirim teman-teman saya gambar atau nada dering menggunakan ponsel saya					
15. Saya akan bersedia untuk menerima informasi tentang tempat membeli produk atau layanan tertentu melalui ponsel					
16. Saya akan bersedia menerima penawaran melalui ponsel saya dari perusahaan yang menjual produk yang berhubungan dengan suatu klub yang saya ikuti (misal: klub olahraga)					
17. Secara keseluruhan, saya akan bersedia menerima penawaran dari perusahaan yang telah meminta ijin / meng-konfirmasi kesediaan saya terlebih dulu					

Terima kasih banyak atas partisipasinya. Semoga sukses dalam pendidikan dan segala aktivitasmu ^_^

Lampiran 2: Kuesioner Online

Penerimaan Mobile Marketing pada Konsumen Muda di Indonesia

Buat Sobat muda
sejuta gadget yang saat ini berada setara 15 - 24 tahun, apakah kamu
suka meng-customize perangkat ponselmu? apakah kamu suka mengalih
internet lewat handphone / smartphonemu? apakah kamu suka menikmati
pesan-pesan promosi yang lewat ponselmu?
Tampilan aplikasimu lewat IT? pemrataan bukot ini ya...
Terima kasih banyak telah komturnya...
Web

Infomasi Latar Belakang

Tolong buat infomasi singkat sob diimpo yg Sobat.
Keahlian set diimpo diaimo ^.^

Jenis Kelamin *

Laki-laki
 Perempuan

Kelompok Usia *

13 - 19 tahun
 20 - 24 tahun

Pendidikan Terakhir *

SD
 SLTP
 SMP / SMK
 Diploma
 ST
 Yang lain: _____

20:31 26/07/2013

Yang lain: _____

Nama Sekolah / Universitas / Institusi Pendidikan *

Jurusan / Konsentrasi Studi

Alamat Email *

Daftar Pernyataan

Silakan klik salah satu angka dari 1 - 5 sesuai dengan respon yang anda anggap paling untuk masing-masing pernyataan
1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Netral
4 = Setuju 5 = Sangat Setuju

1. Saya akan memberikan informasi pribadi saya (misal: alamat e-mail saya) ke situs web tertentu untuk menerima suatu hadiah
kecuali

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

2. Saya akan memberikan informasi pribadi saya (misal: alamat e-mail saya) ke situs web tertentu untuk mengikuti kontes
perpaduan

20:33 26/07/2013

Penerimaan Mobile Marks

file:///t/Theis%20(final%20revise)/Thesis%20(final%20revise)/Penerimaan%20Mobile%20Marketing%20pada%20Konsumen%20Muda%20di%20Indonesia.htm

3. Saya akan memberikan informasi pribadi saya (misal alamat e-mail saya) ke situs web tertentu untuk menerima diskon pada pembelian yang akan datang

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

4. Saya suka meng-customize ponsel saya dengan grafis layar atau wallpaper yang menarik

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

5. Tampilan dan desain ponsel saya sangat penting bagi saya

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

6. Saya suka meng-customize ponsel saya dengan ringtone (nada dering) baru

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

7. Saya memberikan e-mail saya ke situs web dengan menggunakan ponsel saya

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

8. Saya mendaftar ke ruang situs web dengan menggunakan ponsel saya

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

9. Saya mendaftar untuk kontes atau promosi tertentu menggunakan ponsel saya

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

10. Saya mengunduh (download) konten (wallpaper, ringtone, yang lain) dengan menggunakan ponsel saya

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

20:24
26/07/2013

Penerimaan Mobile Marks

file:///t/Theis%20(final%20revise)/Thesis%20(final%20revise)/Penerimaan%20Mobile%20Marketing%20pada%20Konsumen%20Muda%20di%20Indonesia.htm

11. Saya mengakses konten hiburan (misal: nada dering atau permainan) dengan menggunakan ponsel saya

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

12. Saya membayar untuk konten hiburan (misal: game) untuk ponsel saya

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

13. Teman-teman seing mengizinkan saya hasil download konten seperti nada dering atau gambar ke ponsel saya

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

14. Saya seing mengizinkan teman-teman saya gambar atau nada dering menggunakan ponsel saya

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

15. Saya akan bersedia untuk menerima informasi tentang tempat membeli produk atau layanan tertentu melalui ponsel

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

16. Saya akan bersedia menerima pesanmelalui ponsel saya dari perusahaan yang menjual produk yang berhubungan dengan suatu klub yang saya ikuti (misal: klub olahraga)

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

17. Secara keseluruhan, saya akan bersedia menerima perintah dari perusahaan yang telah meminta ijin / meng-konfirmasi kesedianya terlebih dahulu

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Jangan pernah menggunakan sandi simsalai Google Formular.

Dibuat oleh
Google Drive

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.
Laporan Penyalenggaraan - Penerapan Layanan - Ketentuan Tambahan

20:36
26/07/2013

