

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap penelitian yang berjudul “Pengaruh Inovasi (X_1), Kemajuan Teknologi (X_2) Terhadap Keputusan Pembelian (Y) *Handphone* Vivo Pada Toko Putra Sulawesi Kota Kefamenanu”. Berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan dan pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode regresi linier sederhana dan berganda, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara variabel inovasi (X_1) terhadap keputusan pembelian *Handphone* merek vivo pada toko Putra Sulawesi Kota Kefamenanu. Artinya semakin baik inovasi maka akan semakin banyak konsumen yang melakukan keputusan pembelian. Hal ini dibuktikan dengan nilai pada hasil uji t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} 5,607 > t_{tabel} 1,669$ dan $sig. 0,000 < \alpha 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan hipotesis pertama (H_1) yang menyatakan “inovasi berpengaruh terhadap keputusan pembelian *handphone* (Vivo) pada Toko Putra Sulawesi Kota Kefamenanu” diterima berdasarkan asumsi hipotesis sebelumnya.
2. Dari hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara variabel kemajuan teknologi (X_2) terhadap keputusan pembelian *Handphone* merek vivo pada toko Putra Sulawesi Kota Kefamenanu. Artinya semakin baik memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada maka akan

semakin banyak konsumen yang melakukan keputusan pembelian. Hal ini dibuktikan dengan nilai pada hasil uji t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} 14,665 > t_{tabel} 1,669$ dan $sig. 0,000 < \alpha 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan hipotesis kedua (H_2) yang menyatakan “kemajuan teknologi (X_2) berpengaruh terhadap keputusan pembelian (Y) *handphone* (Vivo) pada Toko Putra Sulawesi Kota Kefamenanu” diterima berdasarkan asumsi hipotesis sebelumnya.

3. Dari hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh positif dan signifikan secara simultan antara variabel inovasi (X_1), variabel kemajuan teknologi (X_2) terhadap keputusan pembelian (Y) *Handphone* merek vivo pada toko Putra Sulawesi Kota Kefamenanu. Artinya semakin baik inovasi dan semakin baik dalam memanfaatkan kemajuan teknologi maka akan semakin banyak konsumen yang melakukan keputusan pembelian. Hal ini dibuktikan dengan nilai pada hasil uji F yang menunjukkan bahwa $F_{hitung} 22,807 > F_{tabel} 2,75$ dan $sig. 0,000 < \alpha 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan hipotesis pertama (H_3) yang menyatakan “inovasi dan kemajuan teknologi secara simultan berpengaruh terhadap keputusan pembelian *handphone* (Vivo) pada Toko Putra Sulawesi Kota Kefamenanu” diterima berdasarkan asumsi hipotesis sebelumnya.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan uraian di atas maka ada beberapa hal penting yang bisa penulis rekomendasikan kepada pemilik Toko Putra Sulawesi Kota Kefamenanu.

1. Pemilik Toko Putra Sulawesi Kota Kefamenanu perlu memperhatikan inovasi produk *handphone* vivo dan juga harga yang ditawarkan sesuai dengan kualitas

barang sehingga dapat mempengaruhi konsumen untuk melakukan pembelian *handphone* vivo pada toko Putra Sulawesi Kota Kefamenanu.

2. Pemilik Toko Putra Sulawesi harus mampu untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan berusaha untuk memanfaatkan kemajuan teknologi agar mampu menarik banyak konsumen untuk berbelanja *handphone* vivo di Toko Putra Sulawesi Kota Kefamenanu.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Kurnia. 2013. Analisis Pengaruh Harga, Brand Image dan Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Handphone atau Smartphone Samsung Jenis Android (Studi pada Mahasiswa Universitas Diponegoro). Skripsi: Universitas Diponegoro.
- Alifuddin, M., & Razak, M. (2015). Kewirausahaan: Strategi Membangun Kerajaan Bisnis.
- Bisen, S., & Deshpande, Y. (2016). An analytical study of smartphone addiction among engineering students: a gender differences. *The International Journal of Indian Psychology*, 4(1), 70-83
- Daryono. 2011. Manajemen Pemasaran. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Fajar Hariawan. 1. Jelaskan Pengertian Pemuda. On-Line tersedia di :<http://fajariharian.blogspot.com>
- Fontana, A., & Zubaedah, S. Y. (2012). A conceptual model on the relationships between business strategy, business model innovation, resource configuration and performance. *Journal of Technology Management*, 11(2), 121340.
- Gary, B. S., Thomas, J. C., & Misty, E. V. (2007). *Discovering Computers: Fundamentals*, 3rd. *Terjemahan*). Jakarta: Salemba Infotek.
- Keswani, C., Bisen, K., Singh, V., Sarma, B. K., & Singh, H. B. (2016). Formulation technology of biocontrol agents: present status and future prospects. *Bioformulations: for sustainable agriculture*, 35-52.

- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. 2007. *Manajemen Pemasaran edisi-12*. Jakarta: PT Indeks
- Kotler, Philip dan Gary Armstrong. 2008. *Prinsip-Prinsip Pemasaran Jilid 1 Edisi Ke-12*. Alih Bahasa oleh Bob Sabran. Erlangga. Jakarta.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Menejemen Pemasaran*. Penerbit: Erlangga. Jakarta.
- Latief, A., Nurlina, N., Medagri, E., & Suharyanto, A. (2019). Pengaruh Manajemen Pengetahuan, Keterampilan dan Sikap terhadap Kinerja Karyawan. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 11(2), 173-182.
- Muslihudin, M. (2016). *Analisis dan perancangan Sistem Informasi menggunakan model Terstruktur dan UML*. Penerbit Andi.
- Moh. Alifuddin dan Mashur Razak. 2015. *Kewirausahaan Strategi Membangun Kerajaan Bisnis*. Jakarta: MagnasciptPublising.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Rangkuti, F. (2009). *Mengukur Efektivitas Program Promosi & Analisis Kasus Menggunakan SPSS*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sangadji, e.m., & sopiah. 2013. *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Sutabri, T. (2014). *Teknologi Informasi*. Yogyakarta, Tegal, Cengkareng: Andi Offset.

- Schiffman, Kanuk., & Lazar. (2008). *Consumer Behaviour 7th Edition. (Perilaku Konsumen)*. Jakarta: PT.Indeks
- Statistik, B. P. (2017). Analisis Isu Terkini. *Badan Pusat Statistik*, 31-62.
- Tjiptono. F. 2016. *Brand Management & Strategy*. Andi. Yogyakarta.
- Waspodo, B., Fajar, A. N., & Prayitno, N. H. (2015). Sistem informasi pelayanan izin mendirikan bangunan dan peruntukan penggunaan tanah pada badan penanaman modal dan pelayanan perizinan kabupaten sumedang. *STUDIA INFORMATIKA: JURNAL SISTEM INFORMASI*, 8(2).
- Wicaksono, G. (2013). *Penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X multimedia SMK IKIP Surabaya* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya)