

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

1. Penelitian ini dilakukan di Kota Bandung. Subjek penelitian ini ialah pengguna aktif video streaming Twitch di Kota Bandung. Kota Bandung sangat mengenal teknologi video streaming melalui pemerataan area cangkupan internet tipe 4G+ pada pusat kota, 4G pada daerah sekitarnya, dan terdapat 5G untuk provider Telkomsel dan XL di beberapa area saja atau masih terbatas. Berdasarkan data yang didapat pada Discord Twitch Indonesia tahun 2023, Bandung memiliki jumlah pengguna terbanyak yaitu 78 orang dalam kategori kota. Didalam kategori provinsi, Jawa Barat memiliki total sebanyak 229 orang yakni berposisi kedua terbanyak dibawah Greater Jakarta Area atau Jakarta-Bogor-Depok-Tangerang-Bekasi yang ditotalkan mempunyai 380 orang.
2. Berdasarkan hasil kuisioner data yang diperoleh dari jumlah 215 responden, peneliti mendapat sebanyak 93,5% responden menggunakan Twitch dengan 72,1% responden mengunjungi Twitch kurang dari 2 kali dalam sehari. Lalu, sebanyak 62,8% responden beraktifitas di Twitch dengan durasi penggunaan dibawah 30 menit. Motivasi penggunaan Twitch dari responden sangat beragam dengan dua alasan yang mendominasi yaitu fitur yang ditawarkan sangat banyak & beragam dipilih sebanyak 134 kali (62,3%) dan tampilan situs mudah dilihat dipilih sebanyak 132 kali (61,4%). Hasil penelitian membuktikan bahwa 6 hipotesis yang diuji telah diterima yaitu *effort expectancy* terhadap *behavioral intention*, *hedonis motivation* terhadap *behavioral intention*, *habit* terhadap *behavioral intention*, *behavioral intention* terhadap *use behavior*, *facilitating condition* terhadap *use behavior*, dan *habit* terhadap *use behavior*. Kemudian 3 hipotesis yang diuji telah ditolak yaitu *performance expectancy* terhadap *behavioral intention*, *social influence* terhadap *behavioral intention*, dan *facilitating condition* terhadap *behavioral intention*.

5.2 Rekomendasi

1. Berdasarkan hasil penelitian, Kota Bandung memiliki kondisi yang sangat baik untuk perkembangan video streaming Twitch kedepan dengan beragam upaya penterasi pasar yang dapat dilakukan oleh perusahaan Twitch. Salah satu fasilitas yang dapat digunakan yaitu dengan telah terimplementasi 5G atau 4G+ yang masih diperluas pihak pemerintah maka pengalaman menggunakan video streaming Twitch akan semakin lebih baik dan berkembang. Upaya tersebut dapat didorong dan dikembangkan karena Bandung memiliki jumlah pengguna aktif Twitch kategori kota terbanyak di Indonesia. Tetapi peneliti merasa diperlukan penambahan populasi dan sampel supaya lebih menggambarkan kondisi dari video streaming Twitch. Peneliti selanjutnya diharapkan memperluas wilayah cangkupan penelitian dengan mengikutsertakan daerah sekitar Kota Bandung atau kota-kota lain yang dinilai berdasarkan metode cocok untuk menjadi populasi penelitian.
2. Kota Bandung memiliki tingkat penerimaan video streaming Twitch yang tinggi dilihat hasil pengujian variabel-variabel UTAUT2 yaitu *effort expectancy* terhadap *behavioral intention*, *hedonis motivation* terhadap *behavioral intention*, *habit* terhadap *behavioral intention*, *behavioral intention* terhadap *use behavior*, *facilitating condition* terhadap *use behavior*, dan *habit* terhadap *use behavior* yang telah terbukti pengaruh positif dan signifikan baik untuk minat atau perilaku penggunaan dari video streaming tersebut. Melalui pernyataan ini, ditekankan bahwa video streaming Twitch mampu menjadi sarana hiburan yang dapat digunakan untuk memenuhi aktifitas sehari-hari dan bersaing dengan website lain yang sudah memiliki banyak jumlah pengguna. Keterbatasan model UTAUT2 dapat dikembangkan penelitian selanjutnya dengan menambah jumlah variabel yang terdapat pada UTAUT2 seperti *price value*, *age*, *gender*, *experience* melalui nilai R-square terdapat variabel luar yang belum teruji dan mempengaruhi nilai ukur penelitian

