

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil pengolahan penelitian ini dengan menggunakan *SmartPLS* dengan responden sebanyak 100 orang yang merupakan masyarakat Indonesia yang telah menggunakan aplikasi Simkah web.
2. *Digital Culture* dinyatakan bahwa tidak berpengaruh positif terhadap *Discomfort*, hal ini dapat dikatakan bahwa kesiapan individu dilihat dari aspek kebiasaan pengguna aplikasi SIMKAH sudah merasa nyaman dalam menjalankan programnya.
3. *Digital Culture* dinyatakan bahwa memiliki pengaruh positif terhadap *Innovativeness*, hal ini dapat dikatakan bahwa kesiapan individu dilihat dari aspek kebiasaan pengguna aplikasi SIMKAH merasakan adanya keterbaruan teknologi dan merasa inovasi yang terus terbaharui.
4. *Digital Culture* dinyatakan bahwa tidak berpengaruh positif terhadap *Insecurity*, hal ini dapat dikatakan bahwa kesiapan individu dilihat dari aspek kebiasaan pengguna aplikasi SIMKAH merasakan keamanan pada program SIMKAH.
5. *Digital Culture* dinyatakan bahwa memiliki pengaruh positif terhadap *Optimism*, hal ini dapat dikatakan bahwa kesiapan individu dilihat dari aspek kebiasaan pengguna aplikasi SIMKAH sudah merasakan pandangan positif dari teknologi aplikasi SIMKAH.
6. *Digital Ethics* dinyatakan bahwa memiliki pengaruh positif terhadap *Discomfort*, hal ini membuktikan bahwa kesiapan individu dilihat dari segi beretika dalam menggunakan aplikasi SIMKAH belum merasakan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi SIMKAH.
7. *Digital Ethics* dinyatakan bahwa memiliki pengaruh positif terhadap *Innovativeness*, hal ini membuktikan bahwa kesiapan individu dari aspek beretika dalam menggunakan SIMKAH sudah merasakan adanya inovasi dari sudut pandang teknologi yang terus terbaharui.

8. *Digital Ethics* dinyatakan bahwa memiliki pengaruh positif terhadap *Insecurity*, hal ini membuktikan bahwa kesiapan individu dilihat dari segi beretika dalam menggunakan aplikasi SIMKAH belum merasakan keamanan data pada program SIMKAH.
9. *Digital Ethics* dinyatakan bahwa memiliki pengaruh positif terhadap *Optimism*, hal ini membuktikan kesiapan individu dari segi etika pada penggunaan aplikasi SIMKAH berpandangan baik pada teknologi SIMKAH.
10. *Digital Safety* dinyatakan bahwa tidak berpengaruh positif terhadap *Discomfort*, hal ini membuktikan bahwa kesadaran individu terhadap perlindungan data pribadi tidak merasakan keresahan serta nyaman dalam menggunakan aplikasi SIMKAH.
11. *Digital Safety* dinyatakan bahwa tidak berpengaruh positif terhadap *Innovativeness*, kesadaran individu terhadap perlindungan data diri nampaknya belum mampu menciptakan perubahan inovasi aplikasi SIMKAH sehingga dirasa monoton.
12. *Digital Safety* dinyatakan bahwa tidak berpengaruh positif terhadap *Insecurity*, kesadaran individu dalam mengelola dan memberi perlindungan data merasakan bahwa dalam menggunakan aplikasi SIMKAH merasakan keamanan pada data pribadinya.
13. *Digital Safety* dinyatakan bahwa memiliki pengaruh positif terhadap *Optimism*, hal ini membuktikan bahwa perlindungan data pribadi memberikan pandangan yang baik pada teknologi dari aplikasi SIMKAH.
14. *Digital Skill* dinyatakan bahwa tidak berpengaruh positif terhadap *Discomfort*, hal ini membuktikan bahwa individu sudah memahami sistem operasi teknologi pada aplikasi SIMKAH sehingga merasakan nyaman pada saat penggunaannya.
15. *Digital Skill* dinyatakan bahwa tidak berpengaruh positif terhadap *Innovativeness*, individu yang sudah memahami sistem operasi digital

nampaknya belum bisa merasakan adanya perubahan dan inovasi dari aplikasi SIMKAH.

16. *Digital Skill* dinyatakan bahwa tidak berpengaruh positif terhadap *Insecurity*, hal ini membuktikan bahwa kesiapan dari individu yang telah mengetahui dan memahami terkait sistem operasi teknologi digital sudah yakin dan merasakan keamanan aplikasi SIMKAH.
17. *Digital Skill* dinyatakan bahwa memiliki pengaruh positif terhadap *Optimism*, dimana individu yang sudah mengetahui dan mudah memahami sistem operasi digital merasakan pandangan yang baik dari aplikasi SIMKAH sehingga pengguna merasa percaya dan yakin.
18. Berdasarkan penelitian ini terdapat kesiapan individu berdasarkan 8 variabel yang diterima dan dianggap berpengaruh yaitu, *Digital Culture* -> *Innovativeness*, *Digital Culture* -> *Optimism*, *Digital Ethics* -> *Discomfort*, *Digital Ethics* -> *Innovativeness*, *Digital Ethics* -> *Insecurity*, *Digital Ethics* -> *Optimism*, *Digital Safety* -> *Optimism*, dan *Digital Skill* -> *Optimism* diterimanya variabel ini dikarenakan *Optimism* dan *Innovativeness* merupakan variabel pendukung terkait kesiapan aplikasi, hal ini membuktikan bahwa individu yang menggunakan aplikasi SIMKAH dari kebiasaan menggunakan teknologi, penggunaan teknologi yang beretika baik, kemampuan peningkatan perlindungan data diri, serta kehandalan individu dalam memahami sistem operasi digital nampaknya merasakan aplikasi SIMKAH sudah siap dalam segi inovasi program yang merasa baru dan terus terbaharui dan terlihat memiliki pandangan yang baik dari sebuah transformasi digital di era sekarang, serta ada sedikit rasa kenyamanan maupun keamanan daripada penggunaan aplikasi SIMKAH.
19. Dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini membuktikan kesiapan individu dari segi *Digital Culture*, *Digital Ethics*, *Digital Safety*, *Digital Skill* berpengaruh terhadap kesiapan teknologi dari aspek *Optimism* dan *Innovativeness*

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian ini khususnya pada indikator yang dihapus, untuk peneliti selanjutnya yang akan menggunakan metode sejenis agar meninjau beberapa poin berikut ini.

- a. Pada saat pembentukan instrument, ada baiknya untuk memperhatikan tiap kalimat pertanyaan pada responden agar tidak menjadi kesalahpahaman pada tiap indikator.
- b. Pengkajian lebih lanjut terkait variabel *Inhibitor* atau penghambat yang masih signifikan pada penelitian ini.
- c. Diperlukannya saran dari para ahli terkait penguatan indikator pada tiap variabel
- d. Pada saat pengumpulan data responden, sebaiknya lebih memperhatikan dalam penyebaran data agar hasilnya lebih merata secara menyeluruh dengan perbandingan yang tidak signifikan.

