

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengambilan data sampel dilakukan dengan cara kuantitatif dan telah mendapatkan 100 sampel dari seluruh populasi yang ada di komunitas virtual Indonesia Mechanical Keyboard Group. Data yang didapatkan lalu dianalisis menggunakan program SPSS. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian dan hipotesis, ada pengaruh positif dari penelitian dengan judul “Pengaruh Kelompok Referensi terhadap Minat Beli Komunitas Virtual Mechanical Keyboard”.

Menilik kembali hasil uji regresi linier sederhana yang sudah dilakukan, dapat dilihat jika t_{hitung} 8,683 lebih besar dari t_{tabel} 1,290 dan uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga kedua hasil uji tersebut menunjukkan bahwa variabel kelompok referensi memiliki pengaruh terhadap variabel minat beli pada komunitas virtual *mechanical keyboard*. Menilik nilai *Pearson Correlation* 0,659 sehingga nilai ini menunjukkan hubungan kedua variabel ini positif dan korelasinya kuat sehingga mendukung H_a yang menunjukkan kelompok referensi berpengaruh terhadap minat beli komunitas virtual *mechanical keyboard*.

Penemuan ini sangat berbanding lurus dengan konsep kelompok referensi yang ada. Definisi dari kelompok referensi sendiri menjelaskan

bahwa kelompok referensi menunjukkan seseorang atau kelompok dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumen. Minat beli terbukti dapat dipengaruhi kelompok referensi, seperti pada komunitas ini, membaca unggahan-unggahan yang ada di IMKG dapat memunculkan rasa minat beli terhadap *mechanical keyboard*, yang mana kegiatan membaca unggahan itu termasuk dari pengaruh informasi dari kelompok referensi dan juga proses aspek minat beli. Sehingga kedua hal tersebut saling berkorelasi satu sama lain Penelitian ini memberikan perspektif bahwa kelompok referensi memberikan pengaruh terhadap minat beli seseorang.

5.2 Saran

Untuk anggota komunitas virtual *Indonesia Mechanical Keyboard Group* (IMKG), diharapkan agar penelitian ini bisa menjadi pembelajaran untuk terus mengembangkan komunitas IMKG. Terutama untuk menjadi tempat komunikasi dan sumber informasi terlengkap mengenai *mechanical keyboard*. Komunitas ini terbukti berguna jika melihat penelitian ini. Banyak orang yang terlibat di komunitas virtual ini terbantu dalam menentukan *mechanical keyboard* yang akan dibelinya.

Untuk produsen *mechanical keyboard*, bisa mulai menggunakan konsep kelompok referensi sebagai teknik untuk membangkitkan minat beli para konsumen. Komunitas ini merupakan rumah para konsumen *mechanical keyboard* yang ada di Indonesia. Ikut membantu melestarikan budaya komunikasi ini di dunia hobi *mechanical keyboard*. Seperti yang

ditemukan di dalam penelitian ini, kegiatan mengunggah, membaca unggahan di dalam komunitas IMKG ini bisa memunculkan rasa minat beli pada konsumen terutama para anggota komunitas ini. Komunitas virtual ini pun bisa digunakan oleh produsen untuk melihat bagaimana yang diinginkan pasar Indonesia mengenai produk *mechanical keyboard*.

Untuk para pembaca dan peneliti selanjutnya diharapkan untuk mempertimbangkan kelompok referensi sebagai variabel penelitian dalam pengembangan penelitian ilmu komunikasi. Konsep ini mempengaruhi perilaku konsumen seperti yang ditemukan dalam penelitian ini, kelompok referensi dapat mempengaruhi minat beli seseorang. Konsep ini pun berguna untuk mempelajari perilaku konsumen jika melihat definisinya. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumbangsih, referensi dan sumber informasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang bermanfaat.