

BAB V

PENUTUP

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat masyarakat untuk mengunjungi perpustakaan, sehingga turunnya indeks literasi masyarakat. Oleh karena itu, Dinas Perpustakaan mengembangkan aplikasi perpustakaan digital di Kota Semarang, namun pemakaian aplikasi tersebut masih sangat minim digunakan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana efektivitas event Literafest dan *attitude toward behavior* terhadap minat menggunakan aplikasi SiBooky. Bab terakhir dari penelitian ini akan memuat kesimpulan yang diperoleh dari penjelasan di bab-bab sebelumnya serta saran yang berguna bagi SiBooky dalam mengatasi permasalahan tersebut, juga rekomendasi yang dapat digunakan oleh peneliti berikutnya dalam mengkaji variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

1. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh dari efektivitas event Literafest terhadap minat menggunakan Aplikasi SiBooky. Berdasarkan hasil uji F pada tabel ANOVA, ditemukan pengaruh signifikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, tabel Model Summary menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara variabel dengan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,792 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,627, yang berarti variabel X1 memengaruhi variabel Y sebesar 62,7%. Uji T pada tabel Coefficient juga menunjukkan pengaruh positif

sebesar 0,613 atau 61,3% pada variabel Y untuk setiap peningkatan 1% pada variabel X1. Hasil ini mengonfirmasi bahwa hipotesis pertama dalam penelitian ini diterima, mendukung Teori *Elaboration Likelihood Model* dalam menjelaskan bagaimana efektivitas event Literafest terhadap minat menggunakan aplikasi SiBooky.

2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas *attitude toward behavior* memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi SiBooky. Berdasarkan uji F pada tabel ANOVA, terdapat pengaruh signifikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, tabel Model Summary menunjukkan hubungan yang kuat antara variabel dengan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,828 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,685, yang mengindikasikan bahwa variabel X2 memengaruhi variabel Y sebesar 68,5%. Uji T pada tabel Coefficient juga menunjukkan pengaruh positif sebesar 0,842 atau 84,2% pada variabel Y untuk setiap peningkatan 1% pada variabel X2. Hasil ini mendukung hipotesis kedua dalam penelitian ini, mengonfirmasi bahwa *Theory of Reasoned Action* (TRA) memberikan pemahaman yang jelas tentang bagaimana efektivitas *attitude toward behavior* memengaruhi minat penggunaan Aplikasi SiBooky.

5.2 Saran

1. Saran Praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pihak penyelenggara Literafest untuk meningkatkan strategi acara berikutnya. Mengingat minat masyarakat

terhadap aplikasi SiBooky cukup tinggi setelah acara berlangsung, penyelenggara bisa memfokuskan kegiatan yang lebih interaktif dan informatif. Kegiatan seperti lokakarya, sesi diskusi langsung dengan penulis, dan demonstrasi fitur aplikasi bisa lebih ditingkatkan untuk memperdalam pengalaman dan ketertarikan pengunjung terhadap SiBooky

2. Saran Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori Elaboration Likelihood Model (ELM) dan Theory of Reasoned Action (TRA) dalam konteks literasi digital dan komunikasi persuasif. Hasil penelitian menunjukkan bagaimana jalur sentral dan perifer dari ELM bekerja dalam menarik minat audiens untuk menggunakan aplikasi. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana elemen-elemen acara (misalnya, keterlibatan dan intensitas) mempengaruhi tingkat elaborasi audiens terhadap pesan persuasif di acara-acara literasi.

3. Saran Sosial

Secara sosial, penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan budaya literasi digital yang positif di kalangan masyarakat. Melalui Literafest, audiens dapat semakin sadar akan pentingnya literasi dan pemanfaatan teknologi untuk pendidikan. Acara semacam ini bisa dijadikan model bagi pemerintah daerah lain dalam memperkenalkan perpustakaan digital dan meningkatkan minat membaca di tengah masyarakat. Masyarakat didorong untuk memanfaatkan teknologi tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai alat belajar yang bermanfaat.