

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Dari semua pengumpulan data, pengolahan data dan analisis data yang dilakukan pada penelitian kualitas *website* dengan 4 variabel kegunaan (*Usability*), kualitas informasi (*information quality*), kualitas interaksi (*interaction quality*), dan kepuasan pengguna ini dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Penelitian ini melibatkan 270 responden yang terdiri dari siswa/i guru, staff, alumni, dan masyarakat umum.
 - a. Pada uji T (parsial) variabel kegunaan (*usability*) memiliki nilai sebesar 2,388. Jadi perbandingan yang didapat adalah $(2,388) > t \text{ tabel } (1,968)$. Dari perbandingan tersebut artinya variabel kegunaan (*usability*) memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.
 - b. Pada uji T (parsial) variabel kualitas informasi (*information quality*) memiliki nilai sebesar 3,322. Jadi perbandingan yang didapat adalah $(3,322) > t \text{ tabel } (1,968)$. Dari perbandingan tersebut artinya variabel kualitas informasi (*information quality*) memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.
 - c. Pada uji T (parsial) variabel kualitas informasi (*interaction quality*) memiliki nilai sebesar 8,384. Jadi perbandingan yang didapat adalah $(8,384) > t \text{ tabel } (1,968)$. Dari perbandingan tersebut artinya variabel

kualitas informasi (*interaction quality*) memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.

- d. Pada uji F (simultan) didapatkan nilai f hitung sebesar 86,396 dan nilai f tabel adalah 1,650. Jadi nilai f hitung ($86,396 > 1,650$). Dari perbandingan tersebut artinya yaitu variabel kegunaan, kualitas informasi, dan kualitas interaksi secara keseluruhan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna.
2. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai variabel *Interaction quality* lebih besar dibandingkan variabel *usability* dan variabel *Information quality*, dengan begitu *Interaction quality* memiliki pengaruh yang lebih besar, yang dapat dilihat dari nilai t hitung variabel *usability* sebesar 8,384 dibandingkan nilai t hitung variabel *usability* sebesar 2,388 dan variabel *Information quality* sebesar 3,384.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diajukan sebagai berikut.

- a. Pengelolah *website* dapat memperbaharui, tombol untuk mengaktifkan kembali beberapa tombol yang kurang berfungsi dengan baik untuk pengunjung *website* SMAN 13 kota jambi. Data pada setiap menu harus memberikan informasi sesuai dengan diharapkan pengunjung *website* kepada pengeolah *website* menyediakan fasilitas chatting atau tanya jawab yang interaktif untuk menunjang hubungan antara pengguna *website* dengan

instansi supaya pengguna *website* merasa puas dengan informasi yang diperolehnya.

- b. Adapun saran yang ingin disampaikan oleh peneliti melalui tugas akhir ini adalah Sabaikan, disarankan mampu menambah atau menggunakan variabel-variabel lain diluar variabel webqual 4.0 sebagai instrumen penggalian data. Hal tersebut dikarenakan kualitas *website* tidak hanya dipengaruhi oleh variabel *usability*, *information quality*, *interaction quality* yang ada pada webqual 4.0 masaih ada variabel-variabel lain yang perlu diteliti untuk meningkatkan kualitas dari sebuah *website* misalnya variabel kualitas desain, kualitas keamanan *website* dan kualitas kinerja *website*.