

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepuasan pengguna pada aplikasi *Shareit* di Kota Jambi. Dalam hal ini, untuk menganalisis hubungan antar variabel tersebut, penelitian ini menggunakan *Partial Least Square (PLS)*. Dari penelitian menganalisis kepuasan pengguna aplikasi *Shareit* didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa dari lima hipotesis yang diajukan pada penelitian ini memiliki 3 hipotesis yang diterima yaitu:
 - a. Hubungan *Content* terhadap kepuasan pengguna berpengaruh positif sebesar 0,225. Pada *playstore* pengguna memberi rating 5 dan merasa puas akan informasi yang dihasilkan oleh aplikasi *Shareit* tersebut.
 - b. Hubungan *Ease Of Use* terhadap kepuasan pengguna berpengaruh positif sebesar 0,269. Pada *playstore* kebanyakan dari pengguna merasa desain dan penggunaan bahasa yang mudah untuk digunakan sehingga banyak diantaranya memberi rating 5.
 - c. Hubungan *Timeliness* terhadap kepuasan pengguna berpengaruh positif sebesar 0,360. Pengguna aplikasi *Shareit* merasa cukup puas dengan ketepatan waktu yang diberikan oleh aplikasi *Shareit*.
2. Terdapat 2 hipotesis yang ditolak karena pengaruh yang rendah :

- a. *Accuracy* terhadap kepuasan pengguna tidak berpengaruh positif sebesar 0,029 dikarenakan banyak dari pengguna merasa aplikasi Shareit setelah di update aplikasinya sering *error* sehingga banyak yang merasa tidak puas dan memberi rating 1 pada *playstore*
 - b. Format terhadap kepuasan pengguna tidak berpengaruh positif sebesar 0,173 dikarenakan pengguna merasa aplikasi shareit dan diharapkan agar dapat ditingkatkan lagi.
3. Variabel yang paling dominan yaitu variabel *Timeliness* dimana berpengaruh positif sebesar 0,360

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang telah dijelaskan maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian diatas peneliti dapat memberikan saran kepada pihak aplikasi *Shareit* diharapkan agar dapat memperbaiki dari sisi keakuratan data dan tampilan aplikasi agar meningkatkan kualitas dari aplikasi *Shareit*, sehingga aplikasi *Shareit* akan lebih banyak digunakan oleh pengguna.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan model yang berbeda seperti *SUS (System Usability Scale)* , *PSSUQ (Post Study System Usability Questionnaire)* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dari aplikasi *Shareit*.

3. Untuk Penelitian selanjutnya peneliti yang ingin mengambil objek ini agar dapat memperbanyak pengujian, untuk analisis data peneliti selanjutnya bisa menggunakan Regresi linier berganda, *Path Analysis* dengan menggunakan *software* SPSS.