

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil pengujian secara keseluruhan menunjukkan bahwa pengguna website Gamestore Indonesia di Kota Jambi merasa puas atas layanan yang telah diberikan oleh Gamestore Indonesia.
2. Hasil pengujian secara parsial menunjukkan variabel kualitas kegunaan (*usability quality*) tidak berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna, yang berarti kualitas kegunaan pada website Gamestore Indonesia belum membuat puas penggunanya.
3. Hasil pengujian selanjutnya memperlihatkan bahwa variabel kualitas informasi (*information quality*) tidak berpengaruh secara positif signifikan terhadap kepuasan pengguna, yang berarti informasi yang diberikan oleh website Gamestore Indonesia telah membuat pengguna merasa puas.
4. Pada hasil pengujian secara parsial pada variabel terakhir menunjukkan kualitas interaksi (*interaction quality*) berpengaruh secara positif signifikan terhadap kepuasan pengguna, yang berarti kualitas interaksi pada website Gamestore Indonesia sudah dirasa memuaskan penggunanya.

## **1.2 SARAN**

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

Sebaiknya memperbaiki bagian informasi karena sangat mempengaruhi para pengguna/pengunjung website Gamestore Indonesia di Kota Jambi. Untuk sebuah *e-commerce* bagian informasi pada sebuah produk adalah kunci dari penjualan. Bagian informasi seharusnya membuat pengunjung/pengguna website tahu akan produk yang dibeli agar para pengguna/pengunjung dapat memutuskan untuk pembelian produk yang dirasa cocok untuk kebutuhan.

