

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, maka didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa pengaruh dari variabel independen seperti *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, dan *Timeliness* terhadap variabel dependen / kepuasan pengguna adalah sebesar 34%, sedangkan sisanya sebesar 66% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti. Yang artinya, berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Youtube* memiliki peran yang kurang efektif sebagai media pembelajaran *online* bagi mahasiswa/i Universitas Dinamika Bangsa Jambi jika ditinjau dari variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian ini.
2. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, variabel independen yang berpengaruh secara signifikan terhadap *User Satisfaction* adalah variabel *Content* dengan nilai t hitung sebesar 5,871, *Format* dengan nilai t hitung sebesar 4,040, dan *Timeliness* dengan nilai t hitung sebesar 3,705. Variabel yang memiliki nilai pengaruh paling besar terhadap *User Satisfaction* adalah variabel *Content*, dan untuk variabel yang memiliki nilai pengaruh paling kecil terhadap *User Satisfaction* adalah variabel *Timeliness*. Sedangkan, untuk variabel independen yang dinilai tidak berpengaruh terhadap *User*

*Satisfaction* adalah variabel *Accuracy* dengan nilai t hitung sebesar -0,028 dan variabel *Ease of Use* dengan nilai t hitung sebesar 0,672.

## 1.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang sekiranya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk peningkatan aplikasi *Youtube*, yaitu sebagai berikut :

1. Kepada pihak *Youtube*, disarankan untuk dapat mempertahankan atau bahkan meningkatkan lagi faktor-faktor seperti *Content*, *Format*, dan *Timeliness* agar dapat memperoleh kepuasan pengguna yang semakin tinggi. Penulis juga menyarankan agar dapat lebih memperhatikan aspek *Accuracy* dan *Ease of Use* dari aplikasi *Youtube* itu sendiri, hal yang dapat dilakukan adalah dengan cara memanfaatkan fitur *Artificial Intelligence* dan lebih meningkatkan fungsi dari *Machine Learning Youtube* agar dapat meningkatkan kesesuaian dan relevansi terhadap konten yang dicari dan diinginkan oleh pengguna serta meningkatkan kemampuan *Youtube* dalam memprediksi konten-konten yang diinginkan oleh pengguna sehingga dapat ditampilkan dalam beranda *Youtube* sesuai dengan apa yang diharapkan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan metode selain EUCS, seperti metode *Servqual* atau *DeLone and McLean*, terutama dikarenakan kedua metode ini juga berorientasi pada pengukuran tingkat kepuasan pengguna, yang dimana metode-metode tersebut memiliki variabel penting yang tidak diteliti oleh metode EUCS, seperti variabel

*Tangibles, Reliability, dan Responsiveness* pada metode *Servqual*, serta variabel *Information Quality* dan *System Quality* pada metode *DeLone and McLean*. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dalam menganalisis objek penelitian serupa yang bergerak dalam bidang yang sama dan diharapkan penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dalam melakukan dan menyusun penelitian yang lebih baik lagi.