

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat ditarik beberapa kesimpulan dalam penelitian ini. Berikut kesimpulan dari penelitian ini :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna aplikasi MAPCLUB dengan cara menyebarkan kuesioner kepada pengguna aplikasi MAPCLUB menggunakan pendekatan metode TAM dan EUCS dengan 9 hipotesis yang telah dianalisis.
2. Terdapat 6 hipotesis yang diterima, yaitu :
 - a. H3, *Format* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* aplikasi MAPCLUB
 - b. H4, *Ease Of Use* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* aplikasi MAPCLUB
 - c. H5, *Timeliness* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* aplikasi MAPCLUB
 - d. H7, *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Using* aplikasi MAPCLUB
 - e. H8, *Perceived Ease Of Use* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Using* aplikasi MAPCLUB

f. H9, *Attitude Toward Using* berpengaruh positif terhadap *User Satisfaction* aplikasi MAPCLUB

Hipotesis-hipotesis yang diterima menunjukkan bahwa faktor *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeliness* memiliki peran penting dalam meningkatkan persepsi manfaat aplikasi MAP CLUB. Selain itu, faktor *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap sikap pengguna dalam menggunakan aplikasi, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap kepuasan pengguna. Hal ini menandakan bahwa pengalaman pengguna yang baik dalam hal tampilan, kemudahan, dan ketepatan waktu dalam penggunaan aplikasi dapat meningkatkan kepuasan secara keseluruhan.

3. Terdapat 3 hipotesis yang ditolak, yaitu :

- a. H1, *Content* tidak berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* aplikasi MAPCLUB
- b. H2, *Accuracy* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* aplikasi MAPCLUB
- c. H6, *Perceived Ease Of Use* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* aplikasi MAPCLUB

Hipotesis yang ditolak menunjukkan bahwa aspek *Content* dan *Accuracy* belum cukup kuat dalam mempengaruhi persepsi manfaat aplikasi MAP CLUB. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi ini menyediakan berbagai informasi dan fitur, pengguna masih merasa bahwa konten dan keakuratan data yang diberikan belum cukup membantu dalam meningkatkan manfaat penggunaan aplikasi. Selain itu, hasil yang menunjukkan bahwa *Perceived Ease*

of Use tidak berpengaruh langsung terhadap *Perceived Usefulness* menandakan bahwa meskipun aplikasi mudah digunakan, hal tersebut tidak serta-merta meningkatkan persepsi manfaat dari aplikasi bagi pengguna.

4. Secara keseluruhan baik Hipotesis diterima dan Hipotesis ditolak, penelitian ini menegaskan bahwa kepuasan pengguna aplikasi MAP CLUB sangat dipengaruhi oleh faktor kemudahan penggunaan, tampilan, serta ketepatan waktu dalam memberikan informasi atau layanan. Oleh karena itu, peningkatan dalam aspek *Content* dan *Accuracy* sangat diperlukan agar aplikasi MAP CLUB dapat memberikan pengalaman yang lebih optimal bagi pengguna dan meningkatkan kepuasan mereka secara keseluruhan.

6.2 SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah digunakan, maka peneliti akan memberikan beberapa saran yang diperlukan untuk pengembangan pertimbangan lebih lanjut yaitu :

1. Bagi peneliti selanjutnya disarankan menggunakan metode yang berbeda seperti *E-SERVQUAL*, *SERVQUAL*, *Delone and McLean* guna mengukur kualitas dan kepuasan pengguna aplikasi MAPCLUB serta menggunakan perangkat lunak yang berbeda selain *SPSS* seperti *SmartPLS*, *LISREL* dan lainnya.
2. Sampel penelitian yang lebih luas dan merata juga diperlukan pada penelitian selanjutnya yang meneliti objek yang sama untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih luas.