

## **BAB V**

### **HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1 PROFIL RESPONDEN**

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner *online* dari google formulir yang disebar pada tanggal 09 November 2025 sampai dengan 20 November 2025. Teknik penyebaran kuesioner menggunakan media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan penyebaran langsung. Butir pernyataan yang diberikan pada kuesioner adalah 30 pernyataan yang diajukan. Kuesioner kemudian disebar kepada pengguna Roblox, sebanyak 385 responden telah memberikan respon kepada kuesioner yang telah disebar. Jadi akan ada 385 data yang akan digunakan selanjutnya untuk dilakukan pengujian.

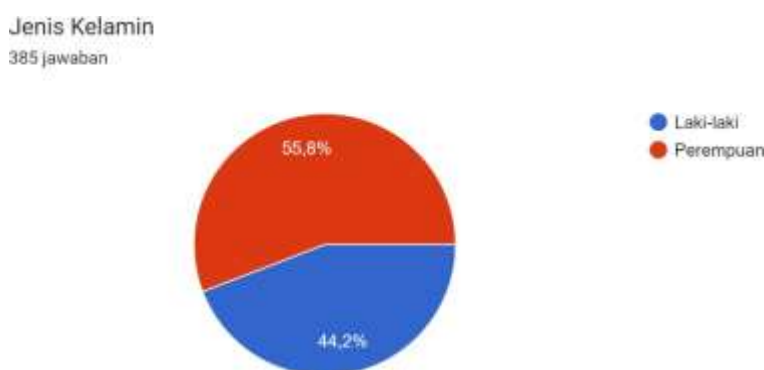
Data hasil penyebaran kuesioner akan diolah dengan menggunakan metode *Structural Equation Model* (SEM) melalui *software* SmartPLS dan akan diuji ke reliabilitas dan validitas data serta akan dilakukan pengujian hipotesis. Berikut ini adalah profil responden yang telah dikategorikan kedalam 4 kategori, yaitu berdasarkan jenis kelamin, usia, pekerjaan serta domisili.

##### **5.1.1 Responden berdasarkan Jenis Kelamin**

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam kuesioner ini, diketahui bahwa jumlah responden untuk pengguna aplikasi Roblox berjenis kelamin perempuan 215 orang (55,8%) dan sedangkan pengguna aplikasi berjenis laki - laki adalah 170 (44,2%).

**Tabel 5. 1 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

| Jenis Kelamin | Frekuensi  | Persentase  |
|---------------|------------|-------------|
| Laki-laki     | 170        | 44,2%       |
| Perempuan     | 215        | 55,8%       |
| <b>Total</b>  | <b>385</b> | <b>100%</b> |



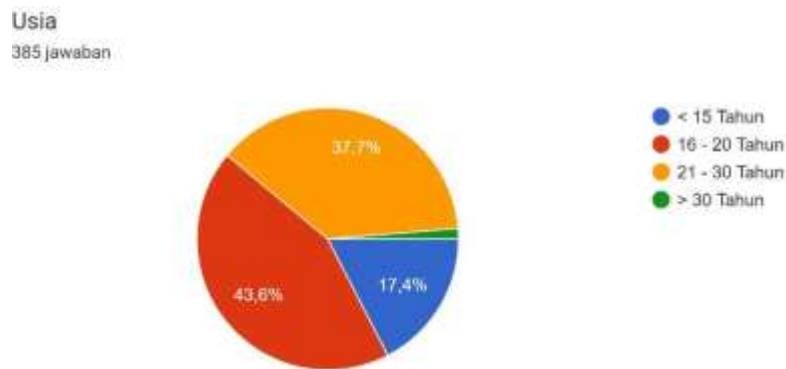
**Gambar 5. 1 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**  
 Rincian mengenai gambar 5.1 tersebut dapat dilihat pada tabel 5.1

### 5.1.2 Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam kuesioner ini, diketahui bahwa jumlah responden untuk usia pengguna aplikasi Roblox < 15 tahun adalah 67 orang (17,4%), usia 16-20 tahun 168 orang (43,6%), usia 21-30 tahun 145 orang (37,7%), usia >30 tahun 5 orang (1,3%).

**Tabel 5. 2 Profil Responden Berdasarkan Usia**

| Usia          | Frekuensi  | Persentase  |
|---------------|------------|-------------|
| < 15 tahun    | 67         | 17,4%       |
| 16 - 20 tahun | 168        | 43,6%       |
| 21 - 30 tahun | 145        | 37,7%       |
| > 30 tahun    | 5          | 1,3%        |
| <b>Total</b>  | <b>385</b> | <b>100%</b> |



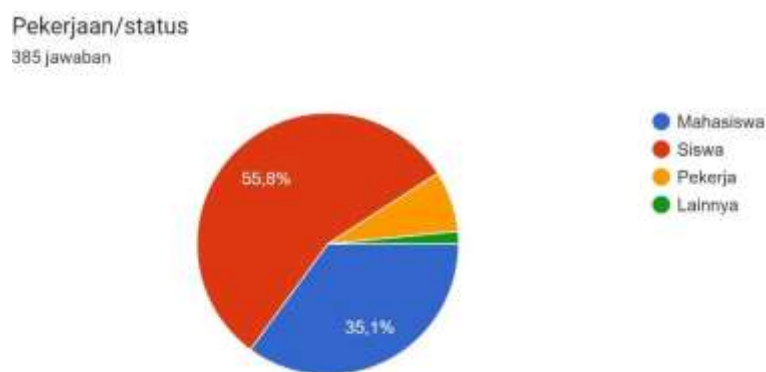
**Gambar 5. 2 Diagram Responden Berdasarkan Usia Perincian Mengenai**  
**Gambar 5.2 tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.2.**

### 5.1.3 Responden berdasarkan Pekerjaan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam kuesioner ini, diketahui bahwa jumlah responden untuk status Mahasiswa adalah 135 orang (35,1%), status Siswa adalah 215 orang (55,8%), Pekerja adalah 29 orang (7,5%), serta Lainnya adalah 6 orang (1,6%).

**Tabel 5. 3 Profil Responden Berdasarkan Pekerjaan**

| Pekerjaan    | Frekuensi  | Persentase  |
|--------------|------------|-------------|
| Mahasiswa    | 135        | 35,1%       |
| Siswa        | 215        | 55,8%       |
| Pekerja      | 29         | 7,5%        |
| Lainnya      | 6          | 1,6%        |
| <b>Total</b> | <b>385</b> | <b>100%</b> |



**Gambar 5. 3 Diagram Responden Berdasarkan Pekerjaan Perincian**  
**Mengenai Gambar 5.3 tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.3.**

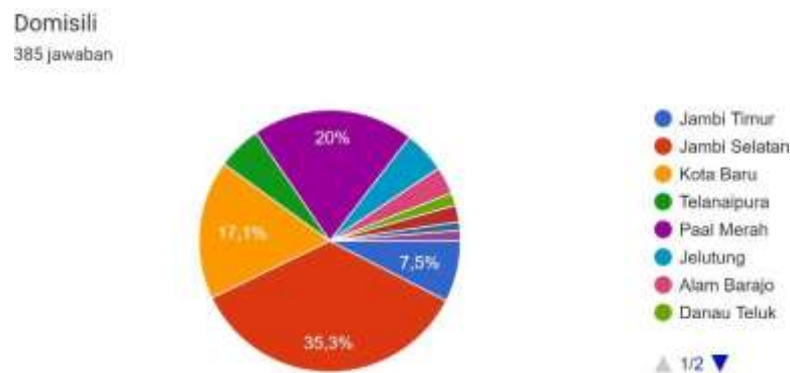
#### 5.1.4 Responden berdasarkan Domisili

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam kuesioner ini, diketahui bahwa jumlah responden untuk domisili Jambi Timur adalah 29 orang (7,5%), domisili Jambi Selatan adalah 136 orang (35,3%), domisili Kota Baru adalah 66 orang (17,1%), domisili Telanaipura adalah 21 orang (5,5%), domisili Paal Merah adalah 77 orang (20%), domisili Jelutung adalah 20 orang (5,2%), domisili Alam Barajo adalah 13 orang (3,4%), domisili Danau Teluk adalah 6 orang (1,6%), domisili Danau Sipin adalah 8 orang (2,1%), domisili Pasar Jambi adalah 4 orang (1%), serta domisili Pelayangan adalah 5 orang (1,3%),

**Tabel 5. 4 Profil Responden Berdasarkan Domisili**

| Domisili      | Frekuensi | Persentase |
|---------------|-----------|------------|
| Jambi Timur   | 29        | 7,5%       |
| Jambi Selatan | 136       | 35,3%      |
| Kota Baru     | 66        | 17,1%      |
| Telanaipura   | 21        | 5,5%       |
| Paal Merah    | 77        | 20%        |
| Jelutung      | 20        | 5,2%       |

|              |            |             |
|--------------|------------|-------------|
| Alam Barajo  | 13         | 3,4%        |
| Danau Teluk  | 6          | 1,6%        |
| Danau Sipin  | 8          | 2,1%        |
| Pasar Jambi  | 4          | 1%          |
| Pelayangan   | 5          | 1,3%        |
| <b>Total</b> | <b>385</b> | <b>100%</b> |



**Gambar 5. 4 Diagram Responden Berdasarkan Domisili Perincian Mengenai Gambar 5.4 tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.4.**

## 5.2 ANALISIS MODEL PENGUKURAN

Evaluasi ini ditunjukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi standar dan lulus uji validitas dan reliabilitas. Jika model pengukuran valid dan reliabel maka dapat dilakukan tahap selanjutnya yaitu evaluasi model struktural dan jika tidak, maka harus kembali mengkonstruksi diagram jalur.

### 5.2.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur valid tidaknya suatu item pernyataan. Pengujian instrumen dimaksudkan untuk menguji validitas kuesioner

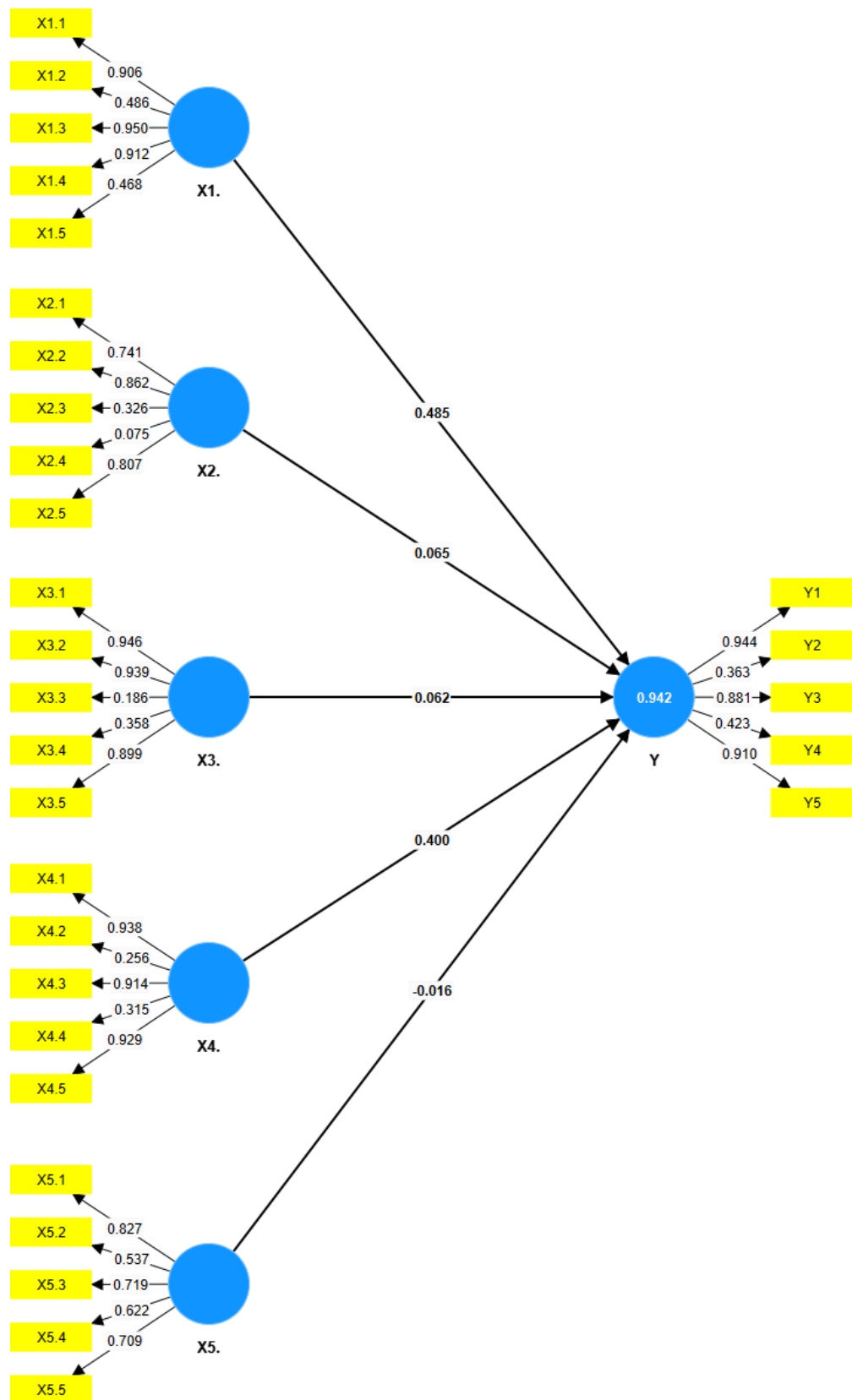
yang akan digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat diketahui sampai sejauh mana kuesioner dapat menjadi alat pengukur yang valid dalam mengukur suatu gejala [42].

Validitas pengukuran terdiri dari validitas konvergen dan validitas diskriminan. Validitas konvergen dinilai menggunakan parameter *loading factor* dan nilai AVE (*Average Variance Extracted*).

#### **5.2.1.1 Uji Kovergen (*Convergent Validity*)**

Uji validitas adalah kriteria utama dalam suatu penelitian. Uji validitas menunjukkan apakah hasil penelitian dapat diterima dengan kriteria-kriteria tertentu. Validitas dapat dinilai secara statistik yaitu validitas konvergen dan validitas diskriminan. Kedua validitas tersebut dapat diuji dengan menggunakan metode *Exploratory Factor Analysis* (EFA) dan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA). Validitas konvergen berprinsip bahwa suatu variabel seharusnya berkorelasi tinggi dengan dirinya sendiri. Kriteria yang harus dipenuhi adalah nilai AVE dan *Cumminality* di atas 0,5 dan memenuhi uji reliabilitas di atas 0,6 [43].

*Loading factor* (LF) merupakan nilai yang menunjukkan kebaikan indikator dalam mengukur variabel latennya. Semakin tinggi nilai *loading factor*, menunjukkan bahwa indikator tersebut baik untuk mengukur variabel latennya [44]. Dalam penelitian ini akan digunakan batas *loading factor* di atas 0,7. Berdasarkan kuesioner yang sudah dikumpulkan, maka dapat dilihat hasil uji validitas konvergenya pada gambar 5.5.



Gambar 5. 5 Model SmartPLS

Berikut ini hasil korelasi dan indikator dengan konstruknya menunjukkan nilai *outer loading* pada tabel 5.5.

**Tabel 5. 5 Outer Loadings**

| Outer Loadings |              |               |             |                  |                 |                       |
|----------------|--------------|---------------|-------------|------------------|-----------------|-----------------------|
|                | Content (X1) | Accuracy (X2) | Format (X3) | Ease of Use (X4) | Timeliness (X5) | User Satisfaction (Y) |
| X1.1           | 0.932        |               |             |                  |                 |                       |
| X1.3           | 0.969        |               |             |                  |                 |                       |
| X1.4           | 0.920        |               |             |                  |                 |                       |
| X2.1           |              | 0.735         |             |                  |                 |                       |
| X2.2           |              | 0.881         |             |                  |                 |                       |
| X2.5           |              | 0.803         |             |                  |                 |                       |
| X3.1           |              |               | 0.958       |                  |                 |                       |
| X3.2           |              |               | 0.955       |                  |                 |                       |
| X3.5           |              |               | 0.899       |                  |                 |                       |
| X4.1           |              |               |             | 0.947            |                 |                       |
| X4.3           |              |               |             | 0.928            |                 |                       |
| X4.5           |              |               |             | 0.931            |                 |                       |
| X5.1           |              |               |             |                  | 0.872           |                       |
| X5.3           |              |               |             |                  | 0.742           |                       |
| X5.5           |              |               |             |                  | 0.725           |                       |
| Y1             |              |               |             |                  |                 | 0.947                 |
| Y3             |              |               |             |                  |                 | 0.904                 |
| Y5             |              |               |             |                  |                 | 0.921                 |

Output nilai *loading factor* pada hasil tabel yang sudah diuji menunjukkan bahwa semua indikator memiliki nilai *outer loading*  $\geq 0,70$  setelah dilakukan eliminasi terhadap indikator-indikator yang tidak memenuhi ambang batas tersebut. Dengan demikian, seluruh indikator dalam model dapat dikatakan valid karena mampu mengukur konstruknya masing-masing secara tepat. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap indikator yang digunakan dalam penelitian ini berhasil mempresentasikan konstruknya melalui korelasi yang kuat antara nilai indikator dengan konstruk variabel yang diukur.

### 5.2.1.2 Uji Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Setelah melakukan uji *convergent validity*, selanjutnya melakukan uji *discriminant validity*. Pengujian ini digunakan untuk memastikan bahwa setiap konsep dari masing-masing variabel berbeda dengan variabel lainnya. Dalam melakukan pengujian *discriminant validity* dapat dinilai berdasarkan AVE, *Cross Loading*.

#### 1. *Average Variance Extracted (AVE)*

Setelah melakukan uji nilai validitas konvergen, tahapan selanjutnya adalah melihat nilai *Average Variance Extracted (AVE)* pada konstruk laten. Nilai AVE sebesar 0.5 keatas maka dapat dikatakan adalah nilai yang baik dan diartikan bahwa konstruk laten dapat menginterpretasikan lebih setengah rata-rata variabel indikatornya [45].

**Tabel 5. 6 *Average Variance Extracted (AVE)***

|                          | Average variance extracted<br>(AVE) |
|--------------------------|-------------------------------------|
| Content (X1)             | 0.885                               |
| Accuracy (X2)            | 0.654                               |
| Format (X3)              | 0.880                               |
| Ease of Use (X4)         | 0.875                               |
| Timeliness (X5)          | 0.612                               |
| User Satisfaction<br>(Y) | 0.854                               |

## 2. Cross Loading

*Cross Loading* membandingkan korelasi antara setiap indikator dengan semua variabel yang diukur. Dalam pengujiannya, nilai untuk setiap variabel harus  $> 0.7$ . Selain itu, dapat dilihat dari nilai-nilai *cross loading* bahwa nilai indikator sesuatu variabel harus lebih besar dari nilai indikator variabel tersebut terhadap variabel lain. Hasil nilai *cross loading* dapat dilihat pada tabel 5.7.

**Tabel 5. 7 Cross Loading**

|      | Cross Ladings |               |             |                  |                 |                       |
|------|---------------|---------------|-------------|------------------|-----------------|-----------------------|
|      | Content (X1)  | Accuracy (X2) | Format (X3) | Ease of Use (X4) | Timeliness (X5) | User Satisfaction (Y) |
| X1.1 | 0.932         | 0.723         | 0.892       | 0.867            | 0.410           | 0.870                 |
| X1.3 | 0.969         | 0.734         | 0.887       | 0.874            | 0.435           | 0.922                 |
| X1.4 | 0.920         | 0.774         | 0.840       | 0.864            | 0.484           | 0.935                 |
| X2.1 | 0.431         | 0.735         | 0.423       | 0.457            | 0.559           | 0.460                 |
| X2.2 | 0.834         | 0.881         | 0.864       | 0.909            | 0.478           | 0.901                 |
| X2.5 | 0.537         | 0.803         | 0.524       | 0.557            | 0.826           | 0.547                 |
| X3.1 | 0.875         | 0.714         | 0.958       | 0.856            | 0.423           | 0.850                 |
| X3.2 | 0.865         | 0.718         | 0.955       | 0.879            | 0.382           | 0.865                 |
| X3.5 | 0.867         | 0.820         | 0.899       | 0.899            | 0.485           | 0.894                 |
| X4.1 | 0.838         | 0.804         | 0.852       | 0.947            | 0.487           | 0.892                 |
| X4.3 | 0.892         | 0.721         | 0.904       | 0.928            | 0.412           | 0.893                 |
| X4.5 | 0.861         | 0.857         | 0.873       | 0.931            | 0.482           | 0.915                 |
| X5.1 | 0.486         | 0.762         | 0.480       | 0.492            | 0.872           | 0.501                 |
| X5.3 | 0.305         | 0.437         | 0.284       | 0.318            | 0.742           | 0.323                 |
| X5.5 | 0.266         | 0.419         | 0.262       | 0.303            | 0.725           | 0.301                 |
| Y1   | 0.907         | 0.829         | 0.828       | 0.881            | 0.491           | 0.947                 |
| Y3   | 0.915         | 0.699         | 0.894       | 0.869            | 0.394           | 0.904                 |
| Y5   | 0.858         | 0.804         | 0.853       | 0.917            | 0.498           | 0.921                 |

Pada Tabel 5.7 dapat dilihat nilai kriteria *Cross Loading* dari setiap konstruk. Dapat disimpulkan bahwa semua variabel laten telah memenuhi kriteria validitas diskriminan. Tabel *Fornell-Larcker* dapat dilihat pada Tabel 5.8.

**Tabel 5. 8 Fornell-Larcker Criterion**

| Fornell Larcker Criterion |              |               |             |                  |                 |                       |
|---------------------------|--------------|---------------|-------------|------------------|-----------------|-----------------------|
|                           | Content (X1) | Accuracy (X2) | Format (X3) | Ease of Use (X4) | Timeliness (X5) | User Satisfaction (Y) |
| Content (X1)              | 0.941        |               |             |                  |                 |                       |
| Accuracy (X2)             | 0.792        | 0.809         |             |                  |                 |                       |
| Format (X3)               | 0.927        | 0.802         | 0.938       |                  |                 |                       |
| Ease of Use (X4)          | 0.923        | 0.849         | 0.937       | 0.935            |                 |                       |
| Timeliness (X5)           | 0.472        | 0.725         | 0.459       | 0.493            | 0.782           |                       |
| User Satisfaction (Y)     | 0.967        | 0.842         | 0.929       | 0.962            | 0.499           | 0.924                 |

Pada Tabel 5.8, angka tersebut menggambarkan nilai *Fornell-Larcker Criterion* untuk setiap konstruk. Setiap konstruk memiliki nilai tertinggi pada variabel laten yang diukurnya, jika dibandingkan dengan variabel laten lainnya. Hasil uji *Fornell-Larcker Criterion* menunjukkan nilai 0,7, yang menunjukkan bahwa setiap indikator dapat dijelaskan dengan baik oleh konstruk laten yang relevan. Dengan demikian, hasil ini memperkuat validitas diskriminan antar konstruk dalam model.

### 5.2.1.3 Uji Reliabilitas

Uji Reabilitas untuk mengukur akurasi, konsistensi dan ketepatan instrumen dalam mengukur variabel. Reliabilitas instrumen dapat diuji dengan nilai *Cronbach's Alpha* dan nilai *Composite Reliability*. Suatu instrumen dikatakan reliabilitas menggunakan nilai *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha*, sedangkan uji validitas dilakukan dengan uji validitas *discriminant* dan *convergent*.

Hasil dari pengukuran ini dapat dilihat berdasarkan nilai dari nilai *crobach's alpha* dan *composite reliability*. Dengan nilai minimal sebesar 0.7 keatas maka dapat dikatakan reliabel dan memenuhi persyaratan [46].

**Tabel 5. 9 Hasil Uji Reliabilitas**

|                      | Cronbach's<br>alpha | Composite reliability<br>(rho_c) | Keterangan |
|----------------------|---------------------|----------------------------------|------------|
| Content              | 0.935               | 0.958                            | Reliabel   |
| Accuracy             | 0.750               | 0.849                            | Reliabel   |
| Format               | 0.931               | 0.956                            | Reliabel   |
| Ease of Use          | 0.929               | 0.955                            | Reliabel   |
| Timeliness           | 0.690               | 0.824                            | Reliabel   |
| User<br>Satisfaction | 0.914               | 0.946                            | Reliabel   |

Pada tabel 5.9 *Reliability* dapat dijelaskan yaitu variabel *content* (isi) dengan *Cronbach's Alpha* 0,935 sedangkan *Composite Reliability* 0,958 maka dinyatakan reliabel, variabel *Accuracy* (keakuratan) dengan *Cronbach's Alpha* 0,750 sedangkan *Composite Reliability* 0,849 maka dinyatakan reliabel, variabel *Format* (bentuk) dengan *Cronbach's Alpha* 0,931 sedangkan *Composite Reliability* 0,956

maka dinyatakan reliabel, variabel *Ease Of Use* (kemudahan pengguna) dengan *Cronbach's Alpha* 0,929 sedangkan *Composite Reliability* 0,955 maka dinyatakan reliabel, variabel *Timeliness* (ketepatan waktu) dengan *Cronbach's Alpha* 0,690 sedangkan *Composite Reliability* 0,824 maka dinyatakan reliabel, dan variabel *User satisfaction* (Kepuasan pengguna) dengan *Cronbach's Alpha* 0,914 sedangkan *Composite Reliability* 0,946 maka dinyatakan reliabel.

### 5.3 Nilai R-Square

Pada penelitian ini pengukuran model struktural dilakukan melihat nilai *R Square*. Rentang nilai *R Square* yaitu antara 0 sampai 1 dengan standar pengukuran yaitu 0,75 kriteria tinggi, 0,5 kriteria sedang, dan 0,25 kriteria rendah.

**Tabel 5. 10 Nilai R-Square dan Adjusted R-square**

| R-Square              |          |                   |
|-----------------------|----------|-------------------|
|                       | R-square | R-square adjusted |
| User Satisfaction (Y) | 0.970    | 0.970             |

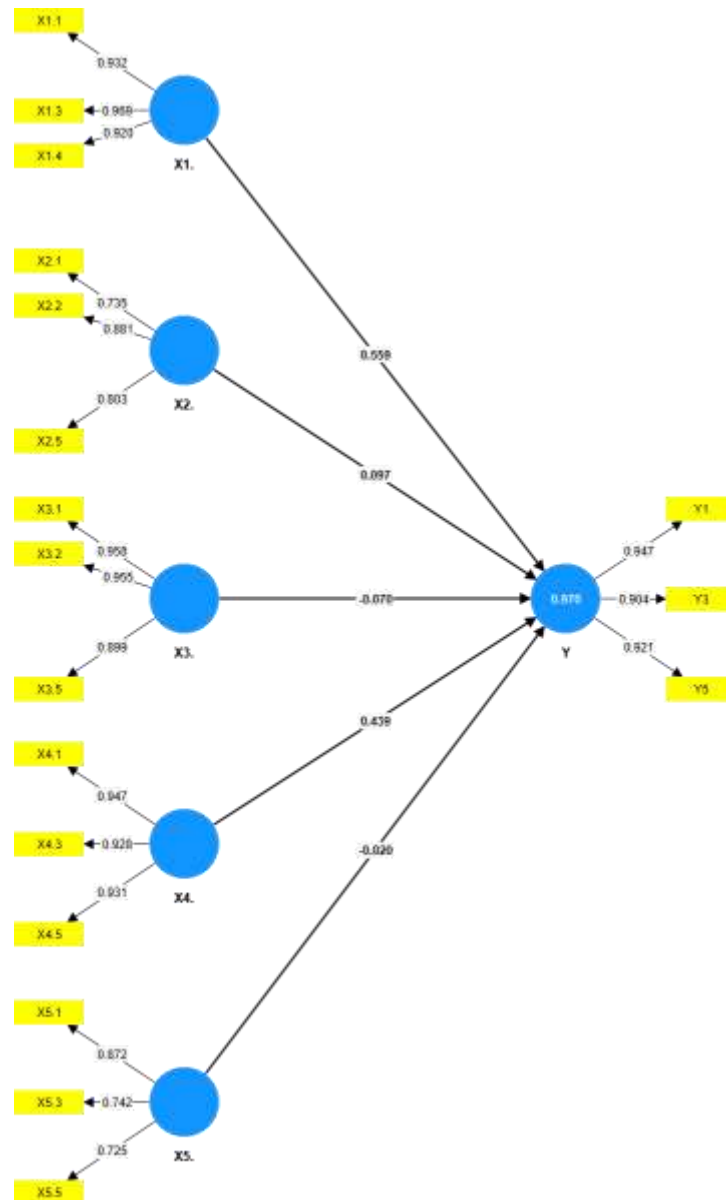
Berdasarkan tabel 5.10 dapat disimpulkan bahwa:

Nilai *R-Square* sebesar 0,970 yang dikategorikan tinggi dari variabel dependen *user satisfaction* terhadap variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use* dan *timeliness* adalah 0,970 yang mana nilai ini tergolong sangat kuat.

### 5.4 UJI HIPOTESIS

Pada uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *software* analisis data yaitu *bootstrapping* dengan *Smart Partial Least Square* (Smartpls).

### Hasil *Bootstrapping* SMARTPLS.



**Gambar 5. 6 *Output Bootstrapping***

Dalam penelitian ini terdapat 5 buah hipotesis yang akan dikembangkan. Untuk melakukan tes hipotesis digunakan 3 kriteria yaitu nilai *Path Coefficient*, nilai *t-statistic* dan *P-Values*. Kriteria nilai *Path Coefficient* adalah jika nilainya positif, maka pengaruh suatu variabel terhadap variabel yang dipengaruhi

adalah searah. Jika nilai *Path Coefficient* adalah negatif, maka pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya adalah berlawanan arah, nilai *t* hitung (*t-statistic*) > *t* tabel pada tingkat kesalahan ( $\alpha$ ) 5% yaitu 1.96 dan nilai *P-Values* < 0,05.

**Tabel 5. 11 Hasil Uji Hipotesis**

|          | Original sample (O) | T-statistics | P values | Hasil    |
|----------|---------------------|--------------|----------|----------|
| X1. -> Y | 0.559               | 7.326        | 0.000    | Diterima |
| X2. -> Y | 0.097               | 2.085        | 0.037    | Diterima |
| X3. -> Y | 0.070               | 0.994        | 0.320    | Ditolak  |
| X4. -> Y | 0.439               | 5.448        | 0.000    | Diterima |
| X5. -> Y | 0.029               | 0.954        | 0.340    | Ditolak  |

Berdasarkan pada tabel 5.11 di atas dapat disimpulkan bahwa dari 5 hipotesis yang diajukan 3 hipotesis diterima, 2 hipotesis ditolak.

## 5.5 HASIL ANALISIS

Berdasarkan data tabel 5.11 berikut adalah penjelasan singkat mengenai hipotesis:

1. Hipotesis pertama menunjukkan adanya hubungan yang searah antara *Content* dan *User Satisfaction* pada aplikasi Roblox dengan nilai *original sample* sebesar 0,559. Nilai T-statistik sebesar 7,326 (> 1,96) dan *P-values* sebesar 0,000 (< 0,05) menunjukkan bahwa hipotesis **H1 diterima**, yang berarti *Content* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Roblox. Hal ini mengindikasikan bahwa kualitas konten

permainan, keberagaman *game*, fitur interaktif, serta relevansi isi yang disediakan Roblox mampu memenuhi kebutuhan dan minat pengguna. Semakin menarik dan sesuai konten yang disajikan, maka semakin tinggi tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Roblox.

2. Hipotesis kedua menunjukkan hubungan yang searah antara *Accuracy* dan *User Satisfaction* pada aplikasi Roblox dengan nilai *original sample* sebesar 0,097. Nilai T-statistik sebesar 2,085 ( $> 1,96$ ) dan *P-values* sebesar 0,037 ( $< 0,05$ ) membuktikan bahwa hipotesis **H2 diterima**, sehingga *Accuracy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Roblox. Hal ini menunjukkan bahwa keakuratan informasi dalam aplikasi, kestabilan sistem, ketepatan fungsi fitur, serta minimnya kesalahan teknis berkontribusi terhadap kenyamanan pengguna. Pengguna cenderung merasa lebih puas ketika aplikasi Roblox berjalan sesuai dengan fungsinya dan memberikan informasi yang tepat serta dapat dipercaya.
3. Hipotesis ketiga menunjukkan hubungan yang searah antara *Format* dan *User Satisfaction* pada aplikasi Roblox dengan nilai *original sample* sebesar 0,070. Nilai T-statistik sebesar 0,994 ( $< 1,96$ ) dan *P-values* sebesar 0,320 ( $> 0,05$ ) menunjukkan bahwa hipotesis **H3 ditolak**, yang berarti *Format* tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Roblox. Hal ini mengindikasikan bahwa aspek tampilan visual, desain antarmuka, serta tata letak informasi belum menjadi faktor utama yang menentukan kepuasan pengguna. Pengguna Roblox cenderung lebih

memprioritaskan fungsi permainan, kemudahan akses, dan pengalaman bermain dibandingkan dengan aspek estetika tampilan aplikasi.

4. Hipotesis keempat menunjukkan hubungan yang searah antara *Ease of Use* dan *User Satisfaction* pada aplikasi Roblox dengan nilai *original sample* sebesar 0,439. Nilai T-statistik sebesar 5,448 ( $> 1,96$ ) dan *P-values* sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ) menunjukkan bahwa hipotesis **H4 diterima**, sehingga *Ease of Use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Roblox. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan dalam menggunakan fitur, navigasi yang jelas, serta antarmuka yang mudah dipahami membuat pengguna merasa nyaman saat bermain. Semakin mudah aplikasi Roblox digunakan, maka semakin tinggi tingkat kepuasan pengguna dalam menjalankan aktivitas bermain dan berinteraksi di dalam aplikasi.
5. Hipotesis kelima menunjukkan hubungan yang searah antara *Timeliness* dan *User Satisfaction* pada aplikasi Roblox dengan nilai *original sample* sebesar 0,029. Nilai T-statistik sebesar 0,954 ( $< 1,96$ ) dan *P-values* sebesar 0,340 ( $> 0,05$ ) menunjukkan bahwa hipotesis **H5 ditolak**, yang berarti *Timeliness* tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Roblox. Hal ini mengindikasikan bahwa kecepatan respon sistem, waktu pemuatan, atau ketepatan penyajian informasi belum menjadi faktor dominan dalam menentukan kepuasan pengguna. Pengguna Roblox kemungkinan lebih memfokuskan kepuasan mereka pada kualitas konten

dan kemudahan penggunaan dibandingkan dengan aspek ketepatan waktu layanan.

## 5.6 REKOMENDASI PERBAIKAN APLIKASI ROBLOX

Berdasarkan hasil analisis kepuasan pengguna aplikasi Roblox menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS), diketahui bahwa:

1. *Content* (Isi)

Roblox perlu meningkatkan kualitas dan variasi konten permainan agar pengguna memiliki lebih banyak pilihan game yang menarik.

2. *Accuracy* (Keakuratan)

Roblox perlu menjaga keakuratan informasi dan kestabilan sistem agar fitur dapat berjalan dengan baik.

3. *Format* (Bentuk)

Roblox perlu memperbaiki tampilan antarmuka agar lebih menarik, rapi, dan mudah dipahami.

4. *Ease Of Use* (Kemudahan Pengguna)

Roblox perlu mempertahankan dan meningkatkan kemudahan penggunaan melalui navigasi yang jelas.

5. *Timeliness* (Ketepatan Waktu)

Roblox perlu meningkatkan kinerja server dan mempercepat waktu loading permainan agar pengalaman bermain lebih lancar.