

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan berdasarkan rumusan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepuasan pengguna aplikasi Roblox di Kota Jambi, didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Dalam menganalisis kepuasan pengguna aplikasi Roblox dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS), terdapat 5 (lima) variabel yaitu *Content* (Isi), *Accuracy* (Keakuratan), *Format* (Bentuk), *Ease of Use* (Kemudahan Pengguna), dan *Timeliness* (Ketepatan Waktu), serta *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna). Responden dalam penelitian ini menggunakan model *Structural Equation Model* (SEM) dengan bantuan *software* yaitu aplikasi SmartPLS 4.0.
2. Dari hasil survei yang telah disebarkan kepada 385 responden pengguna dari aplikasi Roblox, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode End User Computing Satisfaction (EUCS) yang digunakan dalam penelitian ini dengan 5 (lima) hipotesis, setelah dianalisis 3 (tiga) hipotesis yang diterima dan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna yaitu H1 (*Content*), H2 (*Accuracy*), dan H4 (*Ease of Use*) dengan nilai T-Statistik >1,96 dan nilai *P-Value* <0,05 sedangkan 2 (dua) hipotesis ditolak yaitu H3

(*Format*), dan H5 (*Timeliness*) karena nilai T-Statistik $<1,96$ dan nilai *P-Value* $>0,05$.

3. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengalaman pengguna Roblox di Kota Jambi secara umum berada pada kategori cukup baik. Pengguna menilai bahwa aplikasi Roblox mampu memberikan pengalaman bermain yang menarik, interaktif, serta mudah diakses. Hal ini menunjukkan Roblox berhasil menghadirkan fitur dan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan minat penggunanya.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada pihak pengelola aplikasi Roblox untuk meningkatkan kualitas pada aspek *Format* dan *Timeliness*, karena kedua variabel ini belum menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Peningkatan kualitas tampilan serta ketepatan waktu dalam penyajian informasi diharapkan mampu meningkatkan kenyamanan bagi pengguna aplikasi Roblox di Kota Jambi.
2. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti merekomendasikan penggunaan model evaluasi lain seperti TAM, UTAUT, atau DeLone and McLean agar hasil analisis menjadi lebih komprehensif. Dengan model-model tersebut, aspek perilaku pengguna, kualitas sistem, serta tingkat kepuasan dapat dianalisis secara lebih mendalam dan menyeluruh.