

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dapat ditarik beberapa kesimpulan dalam penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti menyebarkan kuesioner melalui *google form* kepada para responden dan didapatkan 385 orang yang mengisi, selanjutnya dilakukan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Koefisien Regresi Secara Parsial (uji T) dan Uji Koefisien Regresi Secara Simultan (Uji F) dimana variabel yang berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna secara simultan yaitu *Content*, *Accuracy*, *Ease Of use* dan *Timeliness*, sedangkan variabel yang tidak berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna yaitu *Format*, dan pengujian secara parsial atau masing-masing salah satu variabel bebas terhadap variabel terikat yaitu didapatkan variabel *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, dan *Timeliness* berpengaruh positif terhadap Kepuasan Pengguna.
2. Variabel yang paling dominan mempengaruhi kepuasan pengguna yaitu *Timeliness* (X5) karena memiliki nilai paling tinggi di antara variabel lainnya yaitu dengan nilai t hitung 9,629.

6.2 SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis yang telah disimpulkan, maka penelitian dapat memberikan saran atau masukan yang dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi penelitian selanjutnya dapat menggunakan aspek *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, dan *Timeliness* dalam metode lain selain menganalisis dengan *End User Computing Satisfaction* (EUCS) atau menggunakan analisis terhadap Aplikasi selain SIAP KOJA. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar dapat menggunakan hasil penelitian ini dengan penilaian *End User Computing Satisfaction* (EUCS) sebagai perbandingan kualitas layanan aplikasi terhadap kepuasan pengguna.
2. Bagi penelitian selanjutnya dapat menggunakan teknik sampling selain slovin yang telah peneliti gunakan ketika jumlah populasi objek penelitian diketahui jumlahnya, atau menggunakan *margin of error* selain dari 5% pada penelitian selanjutnya agar bisa dijadikan perbandingan dalam mengukur kualitas layanan sebuah aplikasi terhadap kepuasan pengguna.