

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan dan juga saran terhadap proses pengerjaan saat ini sebagai perbaikan pada penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a. Faktor-faktor yang mempengaruhi Satisfaction atau kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah terdiri atas faktor Accuracy, Format dan Ease of Use. Sedangkan faktor yang paling mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah adalah Format, dikarenakan memiliki nilai path coefficient paling besar yaitu 0,334. Serta diketahui dari nilai R-Square bahwa variabel variabel EUCS yang digunakan dalam penelitian ini mempengaruhi Satisfaction sebesar 68,6%. Berdasarkan hasil penelitian diatas bahwa faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah terdiri atas Accuracy, Format dan Ease of Use yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Sedangkan variabel Content dan Timeliness memiliki hubungan yang tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah.
- b. Dari hasil pengujian hipotesis terdapat dua hipotesis tidak berpengaruh secara signifikan dikarenakan memiliki nilai t statistik $< 1,96$ atau nilai p-value $> 0,05$ yaitu hubungan antara Content terhadap Satisfaction (H1), dan hubungan antara Timeliness terhadap Satisfaction (H5).

- c. Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah yaitu Accuracy, Format dan Ease of Use. Pihak Fun murojaah dapat lebih fokus pada faktor-faktor tersebut dan lebih dioptimalkan lagi agar dapat meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diambil maka dapat direkomendasikan beberapa saran sebagai berikut :

- a. Peneliti berharap dalam penelitian selanjutnya yaitu melakukan penelitian dengan topik yang sama namun dengan metode yang berbeda seperti TAM, TRA, TB atau sebagainya sehingga dapat diketahui faktor lain apa saja yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah sehingga dapat menjadi pembanding.
- b. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah variabel-variabel lain yang mungkin dapat memengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah seperti *System Speed*, dan *System Reliability*, serta masih banyak hal lainnya yang dapat dijadikan variabel penelitian.