

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang melalui berbagai proses pengumpulan data primer dan sekunder mengenai “Pengaruh *Electronic Word of Mouth*, *Perceived Ease of Use*, dan *Digital Marketing* Terhadap Keputusan Penggunaan Aplikasi Duolingo Pada Kelompok Generasi Z di Kota Surabaya”, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Variabel “*Electronic Word of Mouth* (X1), *Perceived Ease of Use* (X2), dan *Digital Marketing* (X3)” memiliki pengaruh positif dan signifikan secara simultan terhadap variabel “Keputusan Penggunaan” (Y).
2. Variabel “*Electronic Word of Mouth*” (X1) memiliki pengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap variabel “Keputusan Penggunaan” (Y).
3. Variabel “*Perceived Ease of Use*” (X2) memiliki pengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap variabel “Keputusan Penggunaan” (Y).
4. Variabel “*Digital Marketing*” (X3) memiliki pengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap variabel “Keputusan Penggunaan” (Y).

5.2 Saran

1. Bagi perusahaan Duolingo, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya penguatan strategi digital secara terpadu, khususnya dalam mengelola *electronic word of mouth* melalui ulasan pengguna, testimoni di media sosial, serta kolaborasi dengan *content creator* edukatif yang relevan dengan karakteristik Generasi Z. Selain itu, peningkatan *perceived ease of use* perlu terus menjadi

prioritas melalui pengembangan antarmuka yang intuitif, navigasi yang sederhana, serta fitur pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna pemula maupun lanjutan. Strategi *digital marketing* juga disarankan untuk lebih menekankan pendekatan interaktif dan personalisasi konten, sehingga mampu membangun keterlibatan emosional pengguna serta mendorong keberlanjutan penggunaan aplikasi.

2. Aplikasi Duolingo diharapkan untuk terus meningkatkan kualitas layanan yang mendiferensiasikan antara kelompok pengguna berdasarkan tingkatan *beginner-intermediate-advance* dan seterusnya melalui pengembangan digital yang terbaharukan sehingga pengguna dapat belajar sesuai dengan kemampuan dengan konsep yang lebih menarik lagi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan variabel-variabel lain serta menggunakan objek penelitian sejenis yang bergerak di bidang edukasi digital agar terdapat komparasi yang jelas dari hasil penelitian ini dan mengembangkan penelitian secara lebih lanjut.