

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai tingkat kepuasan NCTzen terhadap penggunaan aplikasi *Weverse* menggunakan teori *Uses and Gratification*, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

Sebanyak 100 responden menjadi sampel pada penelitian ini memberikan hasil, bahwa mayoritas pengguna aplikasi *Weverse* adalah seorang pelajar atau mahasiswa dengan rentan usia 21-25 tahun. Penelitian ini menggunakan empat indikator untuk mengukur kepuasan NCTzen dalam menggunakan aplikasi *Weverse*, yaitu kepuasan informasi, kepuasan identitas personal, kepuasan integrasi dan interaksi sosial, juga kepuasan hiburan. Setelah melakukan pengolahan data diperoleh hasil rata-rata keinginan yang pengguna dapatkan saat menggunakan aplikasi *Weverse* adalah kepuasan hiburan dengan total mean 7.86. Selanjutnya rata-rata kepuasan yang telah didapat setelah menggunakan aplikasi *Weverse* adalah kepuasan informasi dengan total mean 7.36.

Hasil pengolahan data terhadap tingkat kepuasan NCTzen menggunakan aplikasi *Weverse* menunjukkan bahwa dari empat variabel kepuasan yang ada, tidak terdapat satupun yang dapat memenuhi kebutuhan kepuasan NCTzen dalam menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini dapat terjadi dikarenakan keinginan saat menggunakan media (*Gratification Sought*) lebih besar dibandingkan dengan yang diperoleh saat telah menggunakan media (*Gratification Obtained*).

1. Kepuasan Informasi: Keinginan yang diperoleh oleh NCTzen (GS) lebih tinggi dibandingkan dengan harapan (GO), yakni $20.5300 > 20.3200$.
2. Kepuasan Identitas Pribadi: keinginan yang diperoleh oleh NCTzen (GS) lebih tinggi dibandingkan dengan harapan (GO), yakni $19.5300 > 19.2000$

3. Kepuasan Integrasi dan Interaksi Sosial: keinginan yang diperoleh oleh NCTzen (GS) lebih tinggi dibandingkan dengan harapan (GO), yakni $15.7500 > 15.000$
4. Kepuasan Hiburan: keinginan yang diperoleh oleh NCTzen (GS) lebih tinggi dibandingkan dengan harapan (GO), yakni $21.7000 > 21.2700$

Weverse mampu memenuhi kepuasan NCTzen dalam aspek kepuasan informasi, terutama bagi mereka yang berusia antara 21 hingga 30 tahun. Selain itu, kepuasan identitas pribadi NCTzen dapat terpenuhi dengan menggunakan aplikasi lebih dari 30 menit dan aktif dalam membuat postingan di *Weverse*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini yaitu:

5.2.1 Saran untuk peneliti selanjutnya

Dikarenakan hasil dalam penelitian ini tidak ada satupun variabel yang dapat memenuhi kepuasan NCTzen, diharapkan penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian kuantitatif kembali dengan menyajikan latar belakang yang lebih lengkap, agar data karakteristik responden lebih beragam. Juga dapat menyajikan pertanyaan yang lebih beragam dalam kuesioner, agar mendapatkan data yang lebih mendalam sehingga menemukan variabel yang dapat memenuhi kepuasan pengguna.

5.2.2 Saran untuk Aplikasi *Weverse*

Melihat hasil mean dari keempat variabel, terdapat dua variabel yang mengalami penurunan (GS - GO), yaitu kepuasan informasi dan kepuasan hiburan. *Weverse* bisa mengembangkan informasi agar lebih *up to date* mengenai informasi jadwal aktivitas maupun prestasi, juga konten yang disajikan dalam aplikasi *Weverse*