

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Maka dapat diambil kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data penilaian kesuksesan aplikasi *spotify* dari 100 responden, sebagian responden menyatakan sangat baik sebanyak 39 responden (39%), responden menyatakan baik sebanyak 45 responden (45%), responden menyatakan netral sebanyak 12 responden (12%), responden menyatakan tidak baik sebanyak 4 responden (4%).
2. Berdasarkan penelitian dari 12 hipotesis mendapatkan hasil bahwa 9 hipotesis diterima dan berpengaruh secara signifikan dan 3 hipotesis ditolak, meskipun demikian, secara keseluruhan aplikasi *Spotify* tetap dapat dinyatakan sebagai aplikasi yang sukses. Hal ini dikarenakan sebagian besar variabel utama dalam *model Delone & McLean* yang telah dikembangkan dengan penambahan variabel *system trust* menunjukkan hubungan yang positif dan signifikan, khususnya terhadap variabel kepuasan pengguna dan manfaat bersih. Variabel-variabel seperti kualitas sistem, kualitas informasi, dan kepercayaan terhadap sistem terbukti berperan penting dalam membentuk persepsi keberhasilan aplikasi. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa tingkat kepuasan pengguna lebih banyak dipengaruhi oleh kualitas informasi dan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi, bukan hanya dari seberapa sering mereka menggunakannya atau bagaimana layanan disediakan. Oleh karena itu, terdapat hipotesis yang ditolak, hasil akhir penelitian tetap mendukung bahwa *Spotify* telah berhasil memberikan pengalaman positif dan manfaat nyata bagi penggunanya. maka dapat diartikan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan sistem adalah:
 - a. Hubungan variabel *IQ (Information Quality)*, *SYQ (System Quality)*, dan *SQ (Service Quality)* berpengaruh signifikan terhadap variabel *U (Use)*.
 - b. Hubungan variabel *IQ (Information Quality)* berpengaruh signifikan terhadap *US (User Satisfaction)*, variabel *SYQ (System Quality)*, dan *SQ (Service Quality)* tidak berpengaruh signifikan terhadap *US (User Satisfaction)*.

- c. Hubungan variabel *IQ (Information Quality)*, dan *SYQ (System Quality)* berpengaruh signifikan terhadap variabel *ST (System Trust)*.
 - d. Hubungan variabel *U (Use)* tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel *US (User Satisfaction)*, dan variabel *U (Use)* berpengaruh signifikan terhadap *NB (Net Benefit)*.
 - e. Hubungan variabel *US (User Satisfaction)* berpengaruh signifikan terhadap variabel *NB (Net Benefit)*.
 - f. Hubungan variabel variabel *ST (System Trust)* berpengaruh signifikan terhadap variabel *US (User Satisfaction)*.
3. Mayoritas hipotesis dalam penelitian ini diterima dengan 3 hipotesis paling mempengaruhi tingkat keberhasilan penerapan dilihat dari *T-test*, sehingga faktor-faktor yang paling mempengaruhi adalah:
 - a. Hubungan antara *User Satisfaction (US)* dengan *NB (Net Benefit)*.
 - b. Hubungan antara *Use (U)* dengan *Net Benefit (NB)*.
 - c. Hubungan antara *Information Quality (IQ)* dengan *User Satisfaction (US)*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis ingin memberikan saran sebagai bahan pertimbangan ataupun masukan untuk penelitian sejenis yang akan datang maupun bagi pihak pengembang aplikasi *spotify* sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin menjadikan penelitian ini sebagai bahan acuan agar dapat memperhatikan dan meninjau kembali variabel maupun indikator yang telah digunakan dalam penelitian ini dengan mengacu pada penelitian sejenis pada model penelitian lain dalam pengukuran keberhasilan suatu sistem informasi. Penelitian selanjutnya dapat mengkombinasikan dengan model lain untuk mengukur kesuksesan suatu aplikasi.
2. Bagi pihak pengembang aplikasi *spotify*, disarankan untuk meningkatkan kinerja aplikasi, khususnya dalam kualitas sistem dan kualitas layanan. Hal ini karena variabel *System Quality* dan *Service Quality* tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap *User Satisfaction*. Penting juga untuk memperkuat kepercayaan pengguna terhadap sistem, karena meskipun *Trust* berpengaruh signifikan terhadap *User Satisfaction*, hal tersebut masih perlu diperkuat untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih optimal.