**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Simpulan**

Berdasarkan analisis dan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut:

1. Variabel motif mendapatkan total skor sebesar 3,56. Terdapat dua dimensi motif yang mendorong pelajar Jakarta Timur yang merupakan siswa-siswi SMA Budhaya 2 Santo Agustinus dalam menggunakan aplikasi Zomato. Motif tersebut adalah motif *surveillance* dengan nilai rata-rata skor 3,88 dan motif *personal relationship* dengan nilai rata-rata skor 3,66. Kedua motif tersebut berada pada rentang skala setuju (3,4-4,2 ) pada skala likert.
2. Variabel kepuasan mendapatkan total skor sebesar 3,62. Terdapat empat dimensi kepuasan yang diperoleh pelajar Jakarta Timur yang merupakan siswa-siswi SMA Budhaya 2 Santo Agustinus dalam menggunakan aplikasi Zomato. Kepuasan tersebut adalah kepuasan *surveillance* dengan nilai rata-rata skor 3,9, kepuasan *personal relationship* dengan nilai rata-rata skor 3,57, kepuasan *personal identity* dengan nilai rata-rata skor 3,51 dan kepuasan *diversion* dengan nilai rata-rata skor 3,50. Keempat kepuasan tersebut berada pada rentang skala setuju (3,4 - 4,2 ) pada skala likert.
3. Hasil analisis hubungan berdasarkan data dari responden menunjukan bahwa koefisien korelasi antara motif dan kepuasan adalah 0,000 < 0,05, maka terdapat hubungan antara motif dan kepuasan penggunakan aplikasi Zomato di kalangan pelajar SMA Budhaya 2 Santo Agustinus. Angka 0,775 menunjukan bahwa hubungan diantara kedua variabel adalah kuat.

Maka berdasarkan hasil penelitian, Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa para pelajar SMA Budhaya 2 Santo Agustinus Jakarta Timur memiliki motif yang mendorong mereka dalam menggunakan aplikasi Zomato. Para pelajar SMA Budhaya 2 Santo Agustinus menggunakan aplikasi Zomato karena didorong oleh motif *surveillance* dan motif *personal relationship*, artinya mereka tertarik menggunakan aplikasi Zomato karena ingin mengetahui berbagai informasi yang berkaitan dengan lingkungan sekitar, penambahan pengetahuan, mengetahui pendapat orang lain terhadap salah satu restoran dan ingin dekat dengan orang lain.

Namun dari hasil penelitian mengenai kepuasan, menunjukan bahwa terjadi kesenjangan antara motif dengan kepuasan. Kesenjangan terjadi karena kebutuhan yang diperoleh lebih banyak dibandingkan dengan kebutuhan yang diinginkan. Dengan kata lain, responden memperoleh lebih dari apa yang mereka inginkan sehingga aplikasi Zomato dapat dikatakan sudah memberikan kepuasan. Hubungan antara variabel motif dan kepuasan terdapat hubungan yang kuat artinya pelajar SMA Budhaya 2 Santo Agustinus ini memiliki motif tertentu yang sesuai dengan kepuasan yang ingin mereka peroleh dari penggunaan aplikasi Zomato tersebut.

1. **Saran**
2. **Saran Akademis**
3. Saran dari Peneliti untuk penelitian dengan topik sejenis dapat menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menganalisis perkembangan teknologi di bidang kuliner yang saat ini sudah banyak bermunculan. Selain itu, dalam memilih media yang akan diteliti juga bisa menggunakan media sosial lain selain media – media pencarian kuliner. Dalam memilih subjek penelitian, diharapkan dapat lebih luas ke kalangan mahasiswa atau kelompok usia tertentu untuk mengetahui motif dan kepuasan dari sudut pandang yang berbeda.
4. Peneliti juga berharap, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya yang juga menggunakan teori *uses and gratification.*
5. **Saran Praktis**
6. Bagi para pelajar, khususnya pelajar SMA Budhaya 2 Santo Agustinus agar lebih memanfaatkan setiap fitur yang disediakan dalam aplikasi Zomato karena ada beberapa fitur yang mendukung para pelajar yang merupakan generasi milenial dalam menentukan tempat berkumpul dengan teman-teman.
7. Bagi masyarakat, karena dari hasil penelitian diperoleh bahwa aplikasi Zomato ini memberikan kepuasan, Peneliti berharap masyarakat dapat membuat aplikasi yang sejenis yang dapat menjangkau wilayah yang lebih luas di Indonesia.