

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian keseluruhan dan juga saran yang akan diberikan dari penelitian ini.

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan identifikasi analisis perspektif pengguna terhadap penerapan Aplikasi Microsoft Teams , maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perspektif pengguna penelitian ini yaitu *satisfaction* dan *intention to use* memiliki efek positif terhadap *actual use* pada Aplikasi Microsoft Teams. *Education quality* menjadi faktor utama yang mendorong *satisfaction* dan *intention to use* terhadap penggunaan Aplikasi Microsoft Teams. Sedangkan, *perceived ease of use* memediasi hubungan antara *actual use* dan *intention to use*. Hal ini didapat dari hasil uji hipotesis.

Sedangkan faktor yang paling mempengaruhi dalam penggunaan berkelanjutan pada Aplikasi Microsoft Teams di SMAN 18 Surabaya dengan menggunakan model ISSM Delone Mclean dan TAM , yaitu *Intention to Use* didapatkan dari nilai *path coefficient* yang paling besar sebesar 0.548.

#### 5.2. Saran

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

1. Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian diatas , Peneliti berharap penelitian selanjutnya yaitu melakukan penelitian dengan topik yang sama tentang analisis perspektif pengguna di tempat penelitian lain dan menggunakan metode yang berbeda sehingga dapat diketahui perspektif dan faktor apa yang paling mempengaruhi dalam penggunaan berkelanjutan sehingga dapat menjadi pembanding , model penelitian seperti : Penerapan Model Delone Dan Mclean Pada Si-Pmb Online Dari Perspektif Pengguna Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan (Suradi & Windarti, 2020).

2. Bagi SMAN 18 Surabaya

- a. Berdasarkan hasil pembahasan penelitian skripsi ini ditemukan bahwa variabel *service quality* tidak signifikan terhadap *intention to use* oleh karena itu SMAN 18 Surabaya di rekomendasikan untuk menambah pemberian bantuan dan penjelasan yang tepat mengenai Aplikasi Microsoft Teams kepada siswa. Sehingga siswa akan merasakan meningkatnya kualitas layanan yang dapat meningkatkan niat untuk menggunakan Aplikasi Microsoft Teams.
- b. Pada variabel *technical system quality* tidak signifikan terhadap *intention to use* oleh karena itu SMAN 18 Surabaya di rekomendasikan untuk memberikan keyakinan kepada siswa bahwa Aplikasi Microsoft Teams aman digunakan. Sehingga siswa akan merasakan meningkatnya kualitas sistem teknis yang

dapat meningkatkan niat untuk menggunakan Aplikasi Mikrosft Teams.

- c. Pada variabel *content and information quality* tidak signifikan terhadap *intention to use* oleh karena itu SMAN 18 Surabaya di rekomendasikan untuk memberikan informasi yang berguna dan sesuai dengan kebutuhan belajar daring siswa. Sehingga siswa akan merasakan meningkatnya kualitas konten dan informasi yang dapat meningkatkan niat untuk menggunakan Aplikasi Microsoft Teams.
- d. Sedangkan pada variabel *satisfaction* tidak bersignifikan terhadap *intention to use* oleh karena itu SMAN 18 Surabaya di rekomendasikan untuk meningkatkan penggunaan Aplikasi Microsoft Teams karena dinilai menyenangkan bagi siswa. Sehingga akan merasakan kepuasan siswa yang dapat meningkatkan niat untuk menggunakan Aplikasi Microsof Teams