

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang sudah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil analisis data yang telah dilakukan dan akan menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya sesuai dengan tujuan penelitian.

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel (*Usability*, *Information Quality*, dan *Interaction Quality*) berpengaruh signifikan terhadap *User Satisfaction* berdasarkan nilai *P Values* <0.001. Untuk variabel yang paling berpengaruh terhadap variabel *User Satisfaction* pada *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dalam model penelitian adalah *Interaction Quality* dengan nilai *Path Coefficient* sebesar 0.30. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa *Interaction Quality* merupakan variabel yang dianggap penting bagi siswa karena saat menggunakan *E-learning* siswa memperhatikan mutu dari interaksi pelayanan yang ada di *E-learning*. Ketika siswa menggunakan *E-learning* lebih dalam lagi kemudian akan terwujud dan munculnya kepercayaan siswa untuk tingkat keamanan dengan menggunakan *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

Variabel yang paling dominan dengan nilai rata-rata terbesar terdapat pada variabel *Usability* pada pernyataan USA8 sebesar 3,34 dengan pernyataan bahwa siswa memiliki pengalaman positif ketika berinteraksi dengan *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Berdasarkan persepsi siswa terhadap *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 tersebut maka hasil dari skripsi ini hanya dapat

menjelaskan bahwa *E-learning* mampu menerangkan sebesar 34% kepuasan siswa terhadap *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dengan menggunakan metode *WebQual* 4.0.

6.2. Saran

Berdasarkan pada pelaksanaan skripsi ini terdapat saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu :

A. Saran Bagi Pihak Sekolah

1. Selaku pihak sekolah SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, dapat lebih menerapkan sistem pembelajaran di *E-learning* supaya siswa dapat lebih memanfaatkan *E-Learning* sebagai media pembelajaran yang dibutuhkan.
2. Memberikan fasilitas jaringan internet (*fast internet*) sehingga siswa dapat dengan mudah dan tidak kesulitan untuk dapat membuka *E-learning* dilingkungan sekolah.
3. Pihak pengelola dapat melakukan sosialisasi disekolah SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo tentang kegunaan dan manfaat *E-learning*, sehingga siswa dapat mengenal dan memanfaatkan *E-learning* dengan baik.
4. Pihak sekolah harus bisa memperbaiki bagaimana cara pengoperasian pada *E-learning* dengan mudah dan benar. Hal ini mengacu pada variabel *Usability* pada indikator USA1 yang memiliki nilai rata-rata paling rendah bahwa *E-learning* susah untuk dioperasikan sehingga siswa SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo tidak dapat dengan mudah (mengalami kesulitan) pada saat mengoperasikan *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

5. Pihak sekolah harus bisa menyajikan informasi yang akurat yang artinya isi informasi harus sesuai sehingga dapat dipercaya. Hal ini mengacu pada pada variabel *Information Quality* pada indikator IQ1 yang memiliki nilai rata-rata paling rendah bahwa *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo tidak menyediakan informasi yang akurat.
6. Pihak sekolah harus memperbaiki isi pembelajaran yang ada di *E-learning* SMA muhammadiyah 2 Sidoarjo sehingga siswa tidak merasa kebingungan dan kurangnya akan pemahaman materi pembelajaran. Hal ini mengacu pada variabel *Interaction Quality* pada indikator INQ7 yang memiliki nilai rata-rata paling rendah bahwa siswa merasa pembelajaran di *E-learning* tidak sesuai dengan keinginan.

B. Saran Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya supaya dapat memberikan kontribusi lebih supaya menghasilkan hasil presentase yang lebih dari pada penelitian ini. Peneliti dapat menambahkan guru sebagai responden sehingga dapat lebih memberikan hasil yang lebih baik lagi.

C. Saran Keilmuan

Untuk saran keilmuan dalam melakukan penelitian untuk mengukur kepuasan pengguna dapat menggunakan metode selain *WebQual* 4.0 atau dapat menambahkan variabel yang lainnya seperti menambahkan variabel *System Quality* yang artinya *System Quality* dan *Information Quality* (variabel yang sudah ada) secara mandiri dan bersama-sama dapat mempengaruhi *user satisfaction*.