

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian pada bab-bab sebelumnya diperoleh beberapa kesimpulan yang dapat disajikan sebagai berikut:

1. Kebiasaan Belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kebergunaan E-Learning di Toastmasters International.
2. Kepuasan User berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kebergunaan E-Learning di Toastmasters International.
3. Loyalitas User berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kebergunaan E-Learning di Toastmasters International.
4. Kemudahan User Interface berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kebergunaan E-Learning di Toastmasters International.

5.2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini masih memiliki beberapa hambatan atau keterbatasan sebagai berikut:

1. Objek penelitian masih terbatas hanya pada Toastmasters International.

2. Jumlah variabel yang mempengaruhi kebergunaan e-learning hanya terbatas pada variabel kebiasaan belajar, kepuasan user, loyalitas user dan kemudahan user interface.
3. Jawaban responden masih belum sepenuhnya menunjukkan gambaran yang sesungguhnya, terkadang jawaban responden masih bias.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Kebiasaan belajar terbukti berpengaruh terhadap kebergunaan e-learning di Toastmasters International. Untuk itu diharapkan agar peserta didik dapat lebih meningkatkan kebiasaan belajar di Toastmasters International dengan upaya lebih terbiasa belajar secara rutin, dapat mempersentasikan hasil belajar dan dapat meningkatkan kompetensinya.
2. Kepuasan user terbukti berpengaruh terhadap kebergunaan e-learning di Toastmasters International. Untuk itu diharapkan penggunaan e-learning di Toastmasters International dapat mudah digunakan, akses cepat, kualitas sistem dan kualitas informasi dapat digunakan dengan lebih baik.
3. Loyalitas user terbukti berpengaruh terhadap kebergunaan e-learning di Toastmasters International. Untuk itu diharapkan peserta didik mau mengikuti pelajaran sesuai tahapan yang dijadwalkan oleh program di Toastmasters International.

4. Kemudahan user interface terbukti berpengaruh terhadap kebergunaan e-learning di Toastmasters International. Untuk itu diharapkan user interface dapat dengan mudah diakses project, memiliki tampilan desain yang menarik, mudah dalam mengupload hasil evaluasi dan pengembangan desain.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambahkan beberapa variabel yang dapat mempengaruhi kebergunaan e-learning dan memperluas objek penelitian sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih maksimal.

