

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya pada bab IV mengenai pengaruh *trust*, *perceived usefulness*, dan *perceived ease of use* terhadap *intention to use* aplikasi bimbingan online Ruangguru pada Siswa SMA di DKI Jakarta dengan hipotesis sebanyak 3 buah, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. *Trust* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *intention to use* pada aplikasi bimbingan online Ruangguru. Ini menjelaskan bahwa semakin tinggi *trust* (kepercayaan) yang dimiliki oleh siswa atau calon pengguna maka semakin tinggi *intention to use* aplikasi bimbingan online Ruangguru.
2. *Perceived usefulness* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *intention to use* aplikasi bimbingan online Ruangguru. Ini menjelaskan bahwa manfaat atau kegunaan yang dirasakan (*perceived usefulness*) oleh siswa atau calon pengguna, mampu mempengaruhi *intention to use* pada aplikasi bimbingan online Ruangguru.
3. *Perceived ease of use* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *intention to use*. Ini menjelaskan bahwa semakin baik kemudahan yang dirasakan (*perceived ease of use*) oleh calon pengguna, maka semakin tinggi *intention to use* aplikasi bimbingan online Ruangguru.

5.2 Implikasi Hasil Penelitian

Hasil pengujian pada penelitian ini memperoleh beberapa implikasi bagi aplikasi bimbingan *online* Ruangguru, yaitu agar dapat mempertahankan dan meningkatkan sistem dan teknologi pada aplikasinya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan dari calon pengguna. Selain itu, aplikasi bimbingan *online* Ruangguru diharapkan juga bisa mengoptimalkan *trust* pada konsumen, dikarenakan siswa atau calon pengguna perlu merasa aman untuk menggunakan aplikasi agar data atau privasi yang perlu dilindungi seperti nomor ponsel, tidak tersebar ke pihak yang tidak berkepentingan. Hasil temuan pada penelitian ini, siswa belum merasakan aplikasi bimbingan *online* Ruangguru dapat menambah minat belajar. Minat belajar siswa dapat berpengaruh pada hasil yang akan didapatkan. Apabila siswa dapat menambah minat belajar mereka dengan menggunakan aplikasi bimbingan *online* Ruangguru, maka siswa akan menggunakan aplikasi tersebut dalam jangka panjang.

Selain itu, *perceived usefulness* perlu ditingkatkan terutama pengetahuan kepada calon pengguna mengenai kegunaan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Ruangguru. Pada umumnya calon pengguna hanya berpikir aplikasi Ruangguru hanya sebatas video dan materi pembelajaran. Padahal terdapat banyak fitur lainnya yang dapat digunakan seperti fitur siaran langsung (*live*) dengan tutor atau *live* belajar dengan pengguna lainnya. Hasil temuan menunjukkan bahwa siswa belum merasa adanya peningkatan peringkat di sekolah, oleh karena itu penggunaan fitur perlu dioptimalkan agar calon pengguna memiliki minat untuk belajar dan dapat

meningkatkan peringkat di sekolah. Selain itu, penyampaian materi yang mudah dipahami oleh siswa merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan. Bagaimanapun, aplikasi bimbingan *online* Ruangguru hadir dengan fitur-fiturnya untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Pada karakteristik responden, siswa yang berasal dari jurusan IPA lebih sedikit yang berminat menjadi responden pada penelitian ini. Dapat diartikan siswa jurusan IPA masih belum begitu tertarik menjadi calon pengguna Ruangguru. Ini perlu menjadi pertimbangan oleh perusahaan untuk lebih memperhatikan materi pembelajaran atau fitur-fitur yang ditawarkan. Jika fitur-fitur aplikasi bimbingan *online* Ruangguru dapat digunakan secara optimal, seharusnya hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar untuk dapat memperoleh hasil yang lebih baik. Sehingga aplikasi bimbingan *online* Ruangguru bisa membantu siswa untuk meningkatkan prestasi di sekolah.

Hasil temuan mengenai *perceived ease of use* menunjukkan bahwa aplikasi bimbingan *online* Ruangguru mudah untuk diakses. Hal ini perlu dipertahankan atau ditingkatkan oleh aplikasi bimbingan *online* Ruangguru. Aplikasi mudah diakses dapat terjadi karena ukuran aplikasi yang tidak terlalu besar sehingga mudah untuk diakses oleh pengguna. Mengingat mayoritas yang menggunakan Ruangguru masih merupakan siswa sekolah dan banyak yang masih menggunakan *smartphone* dengan kapasitas memori terbatas, maka hal ini perlu dipertahankan. Aplikasi yang mudah diakses dapat meningkatkan minat calon pengguna untuk menggunakan aplikasi

tersebut. Selain itu, metode penyampaian materi oleh aplikasi bimbil *online* Ruangguru perlu untuk ditingkatkan lagi. Siswa cenderung memahami pembelajaran jika dijelaskan dengan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan tidak berbelit-belit. Metode penyampaian aplikasi bimbil *online* Ruangguru masih terlalu kaku, sehingga masih terdapat siswa yang tidak setuju dengan metode penyampaian Ruangguru mudah untuk dipahami.

Penelitian ini memiliki implikasi bagi akademis yang diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan pendidikan dan ilmu pemasaran bagi perusahaan. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki keterbatasan yang dapat berpengaruh pada hasil yang diharapkan, maka diharapkan keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini menjadi pertimbangan oleh penelitian selanjutnya. Berikut keterbatasan-keterbatasan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini masih terbatas karena hanya menggunakan data kuantitatif yang didapatkan dari jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan pada kuesioner yang disebarakan secara *online*.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada Siswa SMA di DKI Jakarta sehingga skala responden masih kecil untuk yang mengetahui dan berminat

menggunakan aplikasi bimbel *online* Ruangguru. Selain itu, hasil penelitian hanya dapat diterapkan pada lokasi tersebut.

5.4 Saran-Saran

1. Aplikasi bimbel *online* Ruangguru diharapkan dapat menjaga keamanan data dari pengguna. Pada penelitian ini masih terdapat pengguna yang netral mengenai keamanan aplikasi Ruangguru. Keamanan yang dimaksud seperti menjaga privasi pengguna dengan tidak menghubungi siswa secara terus-menerus untuk berlangganan melalui aplikasi pesan instan atau media sosial. Hal ini dimaksudkan agar siswa merasa aman dan nyaman untuk belajar menggunakan aplikasi bimbel *online* Ruangguru.
2. Diharapkan pada aplikasi bimbel *online* Ruangguru agar terdapat video atau materi mengenai pemahaman konsep atau pemahaman mengenai suatu rumus, lalu masuk ke materi pembelajaran. Pemahaman konsep mengenai suatu rumus sangat diperlukan untuk menarik calon pengguna yang berasal dari jurusan IPA. Sehingga aplikasi bimbel *online* Ruangguru tidak hanya memindahkan materi *offline* ke *online* saja. Hal ini dimaksudkan agar minat belajar dan ingatan siswa terhadap materi tersebut kuat sehingga dapat meningkatkan prestasi di sekolah.
3. Penyampaian materi pembelajaran pada aplikasi bimbel *online* Ruangguru diharapkan menggunakan bahasa yang lebih santai dan tidak terlalu kaku agar mudah dipahami siswa.

4. Penelitian ini dapat dilakukan kembali dengan objek aplikasi bimbel *online* dari perusahaan lainnya, dikarenakan masih banyak bimbel *online* baru yang menawarkan layanannya.
5. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel-variabel yang berbeda dan masih berhubungan dengan *intention to use*.
6. Diharapkan pada penelitian selanjutnya agar dapat menambah jumlah sampel yang lebih banyak dan luas.
7. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat lebih dalam meneliti terkait aplikasi bimbel *online* karena masih tergolong baru untuk dijadikan objek penelitian.

