

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan kajian teoretik dan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi niat melanjutkan menggunakan Tablet pada mahasiswa di Bekasi Timur, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat pengaruh signifikan antara persepsi bermain terhadap kepuasan pengguna pada mahasiswa di Bekasi Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H1 yang menyatakan ada hubungan positif dan signifikan antara persepsi bermain terhadap kepuasan pengguna adalah ditolak. Hal tersebut dikarenakan *Critical Ratio* (CR)  $-0,165 < 1,96$  dan nilai P sebesar  $0,869 > 0,05$ .
2. Terdapat pengaruh signifikan antara persepsi kepercayaan terhadap kepuasan pengguna pada mahasiswa di Bekasi Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H2 yang menyatakan ada hubungan positif dan signifikan antara persepsi kepercayaan terhadap kepuasan pengguna adalah diterima. Hal tersebut dikarenakan *Critical Ratio* (CR)  $3,616 > 1,96$  dan nilai P sebesar  $*** (<0,001) < 0,05$ .
3. Terdapat pengaruh signifikan antara norma subjektif terhadap kepuasan pengguna pada mahasiswa di Bekasi Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H3 yang menyatakan ada hubungan positif dan signifikan antara

norma subjektif terhadap kepuasan pengguna adalah diterima. Hal tersebut dibuktikan dari nilai *Critical Ratio* (CR)  $3,723 > 1,96$  dan nilai P sebesar  $*** (<0,001) < 0,05$ .

4. Terdapat pengaruh signifikan antara kepuasan pengguna terhadap niat melanjutkan pada mahasiswa di Bekasi Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H4 yang menyatakan ada hubungan positif dan signifikan antara kepuasan pengguna terhadap niat melanjutkan adalah diterima. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai *Critical Ratio* sebesar  $5,048 > 1,96$  dan nilai P sebesar  $*** (<0,001) < 0,05$ .
5. Pengaruh yang signifikan juga terlihat pada variabel norma subjektif terhadap niat melanjutkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H5 yang menyatakan ada hubungan positif dan signifikan antara norma subjektif terhadap niat melanjutkan adalah diterima. Hal tersebut dilihat dari nilai *Critical Ratio* (CR)  $3,387 > 1,96$  dan nilai P sebesar  $*** (<0,001) < 0,05$ .

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka terdapat beberapa implikasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Berdasarkan hasil rata-rata hitung skor masing-masing indikator dari variabel niat melanjutkan (Y2), faktor terendah yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan Tablet adalah faktor menyarankan orang lain untuk menggunakan Tablet sebesar 14,85%. Hal ini karena semakin berkembangnya teknologi, dimana berbagai macam perangkat mobile yang

fungsi dan fiturnya pun tidak jauh berbeda dengan Tablet sudah banyak berada dipasaran. Hal tersebut membuat mahasiswa di Bekasi Timur tidak mengharuskan orang lain untuk menggunakan Tablet.

2. Berdasarkan hasil rata-rata hitung skor masing-masing indikator dari variabel persepsi bermain (X1), faktor terendah yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan Tablet adalah faktor mahasiswa tidak menyadari kebisingan ketika berinteraksi dengan Tablet sebesar 5,40%. Hal ini karena semakin fokus perhatian mahasiswa pada interaksi dari suatu teknologi (Tablet) membuat mahasiswa tidak menyadari situasi yang terjadi di lingkungan sekitar.
3. Berdasarkan hasil rata-rata hitung skor masing-masing indikator dari variabel persepsi kepercayaan (X2), faktor terendah yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan Tablet adalah faktor mahasiswa merasa bahwa Tablet yang digunakan dapat dipercaya sebesar 14,32%. Hal ini dikarenakan sebagian dari pengalaman pribadi atau pun pengalaman orang terdekat mahasiswa yang pernah menggunakan Tablet masih terdapat beberapa kekurangan yang dimiliki oleh Tablet yang membuat mahasiswa kurang percaya pada Tablet yang digunakan.
4. Berdasarkan hasil rata-rata hitung skor masing-masing indikator dari variabel norma subjektif (X3), faktor terendah yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan Tablet adalah faktor keluarga mahasiswa berpikir bahwa dirinya harus menggunakan Tablet sebesar 15,9%. Hal ini karena keluarga mahasiswa berpikir apabila mahasiswa menggunakan

Tablet dikhawatirkan akan mengganggu kegiatan atau aktivitas utama dikarenakan perhatiannya difokuskan pada perangkat teknologi tersebut.

5. Berdasarkan hasil rata-rata hitung skor masing-masing indikator dari variabel kepuasan pengguna (Y1), faktor terendah yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan Tablet adalah faktor mahasiswa merasa menggunakan Tablet adalah keputusan yang bijak sebesar 8,7%. Hal ini karena mahasiswa tidak memprioritaskan Tablet sebagai kebutuhan primer sehingga belum banyak mahasiswa yang menggunakan Tablet dengan bijak.

### **C. Saran**

Berdasarkan implikasi yang telah dikemukakan, maka beberapa saran dari hasil penelitian ini diantaranya adalah:

1. Perlu ditingkatkan lagi kualitas dan adanya fitur-fitur khusus yang dapat dijadikan keunggulan dari Tablet. Dengan demikian, maka pengguna tablet akan tertarik, bila pengguna sudah tertarik maka ia akan merasa puas dan secara tidak langsung akan bersedia menyarankan kepada orang lain untuk menggunakan Tablet.
2. Perlu adanya pembentukan kesadaran dalam diri. Meskipun pengguna menikmati interaksi dengan Tablet, kesadaran akan situasi dan kondisi lingkungan sekitar juga perlu diperhatikan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

3. Perlu ditingkatkan lagi kualitas dari fitur dan pelayanan yang disediakan oleh Tablet. Dengan demikian, akan timbul kepercayaan dari para pengguna.
4. Perlu adanya manajemen dalam diri. Maksudnya adalah dapat mengatur waktu dalam menggunakan Tablet. Banyak kasus, orang dapat menghabiskan waktu berjam-jam dengan perangkat teknologinya (seperti laptop, komputer, hp, tablet, dll) hanya untuk bersenda gurau. Padahal disamping itu masih banyak kegiatan lain yang lebih penting dapat dilakukan. Hal inilah yang tidak diinginkan dari pihak keluarga.
5. Perlu memahami dan mengenal lebih jauh tentang fungsi dan kegunaan Tablet dibandingkan perangkat mobile lainnya, sehingga pengguna dapat menggunakan Tablet dengan bijak.