

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didasarkan pada hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang disampaikan dalam dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penggunaan aplikasi Ruang GTK di Kecamatan Asembagus dipengaruhi oleh faktor manusia, organisasi, dan teknologi. Faktor manusia terbukti memiliki peran penting melalui harapan kinerja, kemudahan penggunaan, dan pengaruh sosial dalam mendorong kepuasan dan niat penggunaan aplikasi. Dukungan organisasi, baik dalam bentuk fasilitas, kepemimpinan, maupun kebijakan yang mendukung, juga memberikan kontribusi positif terhadap kenyamanan dan penerimaan pengguna terhadap sistem. Sementara itu, aspek teknologi seperti kualitas sistem, informasi, dan layanan turut menunjang terciptanya pengalaman pengguna yang memuaskan.

Kepuasan pengguna muncul sebagai variabel kunci yang tidak hanya dipengaruhi oleh ketiga faktor tersebut, tetapi juga menjadi mediator penting yang memperkuat hubungan antara faktor-faktor tersebut dengan niat perilaku untuk terus menggunakan aplikasi. Artinya, guru yang merasa puas dengan kemudahan, manfaat, dan aksesibilitas Ruang GTK cenderung memiliki niat yang lebih tinggi untuk terus menggunakan aplikasi tersebut dalam aktivitas kesehariannya.

2. Hasil menunjukkan *human* terhadap kepuasan pengguna Aplikasi Ruang GTK di Kecamatan Asembagus menunjukkan bahwa faktor *human* memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, yang berarti bahwa harapan kinerja, kemudahan penggunaan, serta pengaruh sosial dari rekan kerja berkontribusi positif terhadap tingkat kepuasan guru dalam menggunakan aplikasi tersebut. Sehingga hipotesis 1 yang menyatakan *human* berpengaruh terhadap kepuasan pengguna diterima. Dalam hal menegaskan bahwa semakin tinggi persepsi guru terhadap kemudahan dan manfaat penggunaan aplikasi Ruang GTK serta adanya dukungan dari lingkungan sosial, maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan yang dirasakan dalam menggunakan sistem ini. Kepuasan tersebut tercermin dari kenyamanan, kemudahan, dan kebermanfaatan yang diperoleh guru dalam menjalankan aktivitas pembelajaran dan administratif melalui aplikasi.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor organisasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna. Hal ini berarti bahwa dukungan yang diberikan oleh pimpinan sekolah, ketersediaan fasilitas, serta kebijakan dan lingkungan organisasi yang mendukung penggunaan teknologi sangat berperan dalam meningkatkan rasa puas guru terhadap aplikasi Ruang GTK. Sehingga hipotesis 2 yang menyatakan organisasi berpengaruh terhadap kepuasan pengguna diterima. Organisasi menyediakan infrastruktur yang memadai, memberikan pelatihan, serta menciptakan budaya kerja yang mendukung pemanfaatan aplikasi, maka guru merasa lebih nyaman, terbantu, dan termotivasi untuk menggunakan

sistem secara optimal. Kepuasan ini menjadi dasar penting dalam memperkuat keberlanjutan penggunaan aplikasi.

4. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Artinya, kualitas sistem, kualitas informasi yang disajikan, serta layanan teknis yang tersedia dalam aplikasi Ruang GTK secara nyata memberikan pengalaman positif bagi para pengguna, khususnya guru di Kecamatan Asembagus. Pada hipotesis 3 menyatakan bahwa teknologi berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna diterima. Hal ini mencerminkan bahwa keberhasilan suatu sistem informasi dalam konteks pendidikan sangat bergantung pada aspek teknologi yang fungsional, andal, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
5. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *human* berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Ruang GTK. Hal ini berarti bahwa persepsi guru terhadap manfaat penggunaan aplikasi, kemudahan dalam mengoperasikannya, serta pengaruh sosial dari rekan guru berkontribusi besar dalam mendorong keinginan guru untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari hipotesis 4 *human* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* diterima. Guru yang merasa bahwa aplikasi dapat meningkatkan kinerjanya, mudah digunakan, dan mendapat dukungan atau dorongan dari lingkungan sosialnya akan memiliki niat yang lebih kuat untuk menggunakan aplikasi Ruang GTK secara berkelanjutan dalam aktivitas sehari-hari.

6. Terkait *organization* terhadap *behavioral intention to use* Aplikasi Ruang GTK di Kecamatan Asembagus menunjukkan bahwa organisasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Ruang GTK. Ini mengindikasikan bahwa semakin besar dukungan yang diberikan oleh organisasi, seperti ketersediaan fasilitas, dorongan dari pimpinan, dan kebijakan yang mendukung penggunaan aplikasi, maka semakin tinggi pula keinginan guru untuk terus menggunakan aplikasi tersebut dalam aktivitas profesionalnya. Hal ini dapat dibuktikan pada hipotesis 5 *organization* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* diterima. Dengan adanya dukungan struktural dan manajerial yang kuat, guru merasa lebih percaya diri dan terdorong untuk menjadikan aplikasi Ruang GTK sebagai bagian dari proses kerja sehari-hari, baik dalam hal administratif maupun pembelajaran.
7. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terkait pengaruh *technology* terhadap *behavioral intention to use* Aplikasi Ruang GTK di Kecamatan Asembagus menunjukkan bahwa faktor teknologi berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Ruang GTK. Hal ini dapat dilihat pada hipotesis 6 *technology* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* diterima dan menandakan bahwa persepsi guru terhadap kualitas sistem, kualitas informasi yang tersedia, dan mutu layanan teknis dalam aplikasi turut membentuk keinginan mereka untuk terus memanfaatkan aplikasi tersebut.

8. Berdasarkan pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh kepuasan pengguna terhadap *behavioral intention to use* Aplikasi Ruang GTK di Kecamatan Asembagus menunjukkan bahwa kepuasan pengguna berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini dapat dibuktikan pada hipotesis 7 Kepuasan pengguna berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* diterima, artinya semakin tinggi tingkat kepuasan guru terhadap kemudahan, kegunaan, dan kenyamanan dalam mengakses Aplikasi Ruang GTK, maka semakin besar pula keinginan mereka untuk menggunakannya secara berkelanjutan dalam aktivitas profesional.
9. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh *human* terhadap *behavioral intention to use* Aplikasi Ruang GTK yang dimediasi oleh kepuasan pengguna di Kecamatan Asembagus menunjukkan bahwa kepuasan pengguna secara signifikan memediasi hubungan antara faktor *human* dan niat perilaku untuk menggunakan aplikasi. Hal ini dapat dilihat pada hipotesis 8 *human* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* melalui kepuasan pengguna. berarti bahwa persepsi guru terhadap manfaat penggunaan aplikasi, kemudahan operasional, serta dukungan sosial dari rekan kerja tidak hanya secara langsung mendorong niat untuk menggunakan aplikasi, tetapi juga memperkuat pengaruh tersebut melalui peningkatan kepuasan pengguna. Dengan kata lain, guru yang merasa bahwa aplikasi Ruang GTK mudah digunakan, bermanfaat, dan didukung oleh lingkungan sosial akan merasa puas dalam

menggunakannya, dan kepuasan inilah yang kemudian menjadi penguat dalam membentuk keinginan mereka untuk terus menggunakan aplikasi.

10. Terkait hasil penelitian ini bahwa *pengaruh organization* terhadap *behavioral intention to use* Aplikasi Ruang GTK yang dimediasi oleh kepuasan pengguna di Kecamatan Asembagus menunjukkan bahwa kepuasan pengguna secara signifikan memediasi hubungan antara faktor organisasi dan niat perilaku untuk menggunakan aplikasi. Ini berarti sesuai pada hipotesis 9 *organization* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* melalui kepuasan pengguna bahwa dukungan dari pimpinan sekolah, ketersediaan fasilitas, dan kebijakan organisasi yang mendukung penggunaan teknologi tidak hanya berdampak langsung terhadap niat guru untuk menggunakan aplikasi, tetapi juga memperkuat niat tersebut melalui peningkatan kepuasan pengguna.
11. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh *technology* terhadap *behavioral intention to use* Aplikasi Ruang GTK yang dimediasi oleh kepuasan pengguna menunjukkan bahwa kepuasan pengguna secara signifikan memediasi hubungan antara faktor teknologi dan niat perilaku untuk menggunakan aplikasi. Artinya pada hipotesis 10 *Technology* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* melalui kepuasan pengguna bahwa kualitas sistem, kualitas informasi, dan layanan teknis yang baik dari aplikasi tidak hanya mendorong niat guru untuk menggunakannya secara langsung, tetapi juga secara tidak langsung melalui peningkatan kepuasan dalam penggunaan aplikasi tersebut.

B. Saran

Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang bermanfaat. Adapun saran yang disampaikan peneliti sebagai berikut:

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperkuat dukungan organisasi melalui penyediaan fasilitas teknologi yang memadai, pelatihan intensif untuk guru, serta kebijakan yang mendorong pemanfaatan aplikasi Ruang GTK secara aktif. Dengan menciptakan lingkungan kerja yang kondusif dan suportif, guru akan lebih termotivasi untuk mengintegrasikan teknologi dalam aktivitas pembelajaran dan administrasi, sehingga tercapai peningkatan efektivitas kerja dan kualitas pendidikan.
2. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan wilayah studi di luar Kecamatan Asembagus dan mempertimbangkan variabel tambahan seperti literasi digital, beban kerja, atau faktor psikologis pengguna. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan adopsi teknologi pendidikan.
3. Saran untuk Pengembangan Aplikasi di Masa Depan terutama Aplikasi Ruang GTK diharapkan terus meningkatkan kualitas sistem, tampilan antarmuka, dan layanan pengguna berdasarkan masukan dari guru sebagai pengguna utama. Pengalaman pengguna yang positif menjadi kunci utama dalam membangun kepuasan dan mendorong keberlanjutan penggunaan aplikasi, sehingga di masa depan aplikasi ini dapat benar-benar menjadi alat transformasi digital yang efektif dalam dunia pendidikan.