

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil analisis pada BAB IV dapat disimpulkan:

- a. Mahasiswa menerima penggunaan aplikasi *Dreamspark* berdasarkan nilai *mean* pada analisis *deskriptif* sebesar 2,2852, sehingga dapat dikatakan mahasiswa menerima aplikasi *Dreamspark* dalam menunjang perkuliahan.
- b. Faktor-faktor yang paling berpengaruh dalam penerimaan aplikasi *Dreamspark* yaitu, *Objective Usability* berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use* dengan nilai sebesar 0,141, *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* dengan nilai sebesar 0,267 dan *Behavioral Intention* berpengaruh positif terhadap *Use Behavioral* dengan nilai sebesar 0,740.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang didapat saran untuk perpustakaan sebagai berikut:

- a. Perlu adanya sosialisasi tentang keuntungan menggunakan aplikasi *Dreamspark* kepada mahasiswa. Sosialisasi aplikasi *Dreamspark* dapat dilakukan dengan cara mengadakan seminar, menempelkan informasi di mading kampus dan bantuan dosen untuk merekomendasikan aplikasi *Dreamspark* untuk menunjang perkuliahan mahasiswa.

- b. Untuk melakukan penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan cara memodifikasi model fit sehingga dapat menghasilkan model yang sesuai dengan kriteria *goodness of fit*.

