

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat diketahui beberapa hal atau faktor untuk penerimaan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan menggunakan *Technology Acceptance Model 2* (TAM 2), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada analisis penelitian ini dapat diketahui bahwa variabel Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh terhadap Perilaku Penggunaan (*Usage Behavior*) dengan melalui variabel mediasi Minat untuk Menggunakan (*Intention to Use*) dengan hasil Uji Hipotesis yang memiliki nilai probabilitas dibawah 0,05 signifikan atau sangat berpengaruh.
2. Pada analisis penelitian ini dapat diketahui bahwa pengaruh langsung yang memiliki nilai terbesar 79% adalah Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) terhadap Minat untuk Menggunakan (*Intention to Use*) dan Pengaruh tidak langsung terbesar 56% adalah Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) terhadap Perilaku Penggunaan (*Usage Behavior*) melalui mediasi variabel Minat untuk Menggunakan (*Intention to Use*).

Jadi dapat disimpulkan dari hasil analisis diatas bahwa Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dapat diterima oleh mahasiswa dari faktor kemudahan dalam penggunaan yang mampu mendorong minat mahasiswa untuk menggunakan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.

1.2 Saran

Dari hasil analisis yang diperoleh, maka saran dari penelitian ini sebaiknya dosen pengajar matakuliah Logika dan Desain Pemrograman memberikan sosialisasi mengenai manfaat yang didapat apabila dalam proses perkuliahan menggunakan Aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman.

Serta saran untuk penelitian selanjutnya dalam melakukan penghitungan menggunakan SEM diharapkan untuk dapat memenuhi semua kriteria dari *Goodness of Fit*.

