

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 KESIMPULAN

Hasil dari kuisisioner kepada responden yang telah disebarakan untuk keperluan data di gunakan 100 data dari responden untuk di analisis, proporsi responden berdasarkan yang didapat saat penyebaran kuisisioner adalah responden yang pernah menggunakan Aplikasi *Discord* dengan persentase nilai berdasarkan jenis kelamin yaitu laki-laki 68% dan perempuan 32%. Presentase nilai berdasarkan umur yaitu <21 tahun 68%, 21-30 tahun 32%, 31-40 tahun 0%, 41-50 tahun 0% dan >50 tahun 0%. Presentase nilai berdasarkan pekerjaan yaitu pelajar/mahasiswa 89%, dosen/guru 2%, pegawai negeri/swasta 2% dan selain dari beberapa pekerjaan tersebut sebesar 7%. .

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis dan pembahasan yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi yaitu faktor kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) yang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap faktor kebermanfaatan (*perceived usefulness*), minat penggunaan (*behavioral intention*) dan penggunaan yang sebenarnya (*actual usage*).  
Membuktikan bahwa Aplikasi *Discord* dapat memberikan manfaat dan

kemudahan yang efektif sehingga Aplikasi *Discord* dapat diterima oleh penggunanya.

2. Terdapat lima dari enam hipotesis yang berasal dari variabel-variabel TAM yang dinyatakan diterima. Adapun hipotesis tersebut yaitu H1, H2, H4, H5, dan H6 Karena memiliki nilai *t-statistic* >1.66 (*t-table*) dan *p-value*<0.05. dan terdapat satu hipotesis yaitu H3 yang dinyatakan ditolak karena *perceived ease of use* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *attitude toward using*.
3. Terdapat hubungan antara variabel-variabel TAM yang berpengaruh pada penerimaan pengguna yaitu hubungan antara variabel *perceived ease of use* yang berpengaruh positif dan signifikan pada variabel *perceived usefulness*, hubungan antara variabel *perceived usefulness* yang berpengaruh positif dan signifikan pada variabel *attitude toward using*, hubungan antara variabel *attitude toward using* yang berpengaruh positif dan signifikan pada variabel *behavioral intention*, lalu hubungan antara variabel *perceived usefulness* yang berpengaruh positif namun tidak berpengaruh signifikan pada variabel *behavioral intention*, dan hubungan antara variabel *behavioral intention* yang berpengaruh positif dan signifikan pada variabel *actual usage*.

## 6.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

### 1. Bagi Penelitian

Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini disarankan untuk mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Diharapkan menggunakan model yang berbeda seperti *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Tecnology* (UTAUT) guna mengukur faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penerimaan Aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi.
- b. Menggunakan instrumen pengukuran lain seperti *SPSS*, *Software LISREL*, *AMOS* dan sebagainya.

### 2. Bagi Pihak Discord

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebaiknya pihak *Discord* dapat memperbaiki permasalahan yang ada agar pengguna dapat lebih merasakan manfaat dan kegunaan dari Aplikasi *Discord* sebagai media komunikasi tanpa adanya bhambatan dengan memperbaiki ketidakstabilan server dan kesulitan saat melakukan login.