

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu :

1. Proses analisis yang diujikan pada aplikasi *e-learning* Universitas Dinamika Bangsa berbasis *moodle* menggunakan metode *usability testing* yang melibatkan 100 responden yaitu mahasiswa unama strata-1 yang dibagi menjadi kategori yaitu umur  $\leq 20$ , 21-30, 31-40 , jurusan Teknik Informatika, Sistem Komputer ,Sistem Informasi,Kewirausahaan, Manajemen, dan tahun angkatan 2018, 2019, 2020,2021.
  
2. Berdasarkan hasil analisis yang sudah dijelaskan pada variabel dan disimpulkan ada 2 hipotesis yang diterima dan memberikan pengaruh positif serta signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi *e-learning* berbasis *moodle* :
  - A. Hipotesis H2 menunjukkan hasil dari pengolahan data diketahui bahwa nilai original sample 0,738 (positif), nilai t-statistic 2,388 ( $>1,96$ ), dan nilai p values memenuhi syarat yaitu  $0.017 < 0,05$ . Sehingga H2 pada penelitian ini diterima.
  
  - B. Hipotesis H5 menunjukkan hasil dari pengolahan data diketahui bahwa nilai original sample 0,531 (positif), nilai t-3,715 ( $>1,96$ ), dan nilai p values memenuhi syarat yaitu  $0,000 < 0,05$ .

Sehingga H5 pada penelitian ini diterima.

dan disimpulkan ada 3 hipotesis aplikasi *e-learning* berbasis *moodle* yang ditolak dan membutuhkan perbaikan, penulis telah merekomendasikan perbaikan pada sistem aplikasi *e-learning* unama berbasis model berdasarkan scenario tugas yang telah dilakukan.

3. Berdasarkan hasil time based *efficiency* yang diperoleh adalah 0,00356. Sehingga tingkat kecepatan pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan pada aplikasi *e-learning moodle* sebesar 0,00356 tiap detiknya.

## 6.2 KRITIK DAN SARAN

Berdasarkan penelitin yang telah dilakukan dan hasil yang telah disimpulkan, adapun saran yang ingin dikemukakan penulis sehubungan dengan penelitin ini sebagai berikut :

1. Pada saat penulis observasi pada responden penulis sering mendapat keluhan pada sistem absen sering terjadi bug atau saat pengisian absen tidak terinput ke dalam *e-learning* karena langsung tersambung ke website.
2. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai rujukan untuk membangun serta memperbaiki sistem aplikasi *e-learning* berbasis *moodle*.