

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan hasil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Self Efficacy* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*. Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keyakinan pengguna terhadap kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi, semakin mudah mereka merasa dalam menggunakan aplikasi tersebut.
2. *Perceived Enjoyment* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin menyenangkan pengalaman menggunakan aplikasi, semakin mudah pengguna merasa dalam menggunakannya.
3. *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness*. Ini berarti bahwa semakin mudah pengguna merasa dalam menggunakan aplikasi, semakin besar pula mereka merasakan manfaat atau kegunaan dari aplikasi tersebut.
4. *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Ini menunjukkan bahwa semakin mudah aplikasi digunakan, semakin tinggi niat pengguna untuk terus menggunakannya.

5. *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin berguna aplikasi dianggap oleh pengguna, semakin tinggi niat mereka untuk terus menggunakannya.

6.2 SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan mengevaluasi kualitas aplikasi Canva terhadap pengguna terdapat potensi untuk aplikasi Canva agar dapat dikembangkan lagi. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan beberapa saran yang mungkin berguna untuk penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Untuk meningkatkan *Self Efficacy* pengguna, pengembang dapat menyediakan lebih banyak tutorial, panduan langkah-langkah, dan fitur bantuan yang mudah diakses untuk membantu pengguna merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi Canva. Memberikan pelatihan atau sesi webinar secara berkala juga dapat meningkatkan kepercayaan diri pengguna.
2. Meningkatkan aspek-aspek yang menyenangkan dalam menggunakan aplikasi dapat membuat pengguna merasa lebih nyaman dan mudah dalam menggunakan Canva. Misalnya, menambahkan elemen desain yang menarik, animasi yang menyenangkan, dan fitur-fitur yang menyenangkan untuk digunakan.
3. Mengidentifikasi dan memperbaiki hambatan-hambatan dalam pengalaman pengguna, seperti proses login yang rumit, waktu muat yang lama, atau

antarmuka yang membingungkan, dapat meningkatkan niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi.

Dengan memperhatikan saran-saran di atas, diharapkan pengembang dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Canva.