



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

EdTech merupakan salah satu bukti adanya perkembangan zaman khususnya dibidang teknologi. EdTech meru[akan bidang yang semakin populer khususnya di *e-learning*. Akan tetapi kemajuan *e-learning* juga mendorong lahirnya sebuah bimbel *online* karena bimbel merupakan salah satu kebutuhan pelajar. Perkembangan di industri pendidikan ikut mengalami perubahan seiring dengan kemajuan digitalisasi khususnya bimbel *online* hal tersebut yang mendorong Zenius menjadi salah satu aplikasi dan *website* bimbel *online* yang cukup dikenal di Indonesia.

Zenius merupakan pelopor utama bimbel *online* di Indonesia dengan menyediakan layanan belajar dan mengerjakan latihan soal serta pembahasan baik untuk materi sekolahan dan latihan UN, SBMPTN layaknya bimbel konvensional pada umumnya. Salah satu kelebihan Zenius adalah harganya yang tergolong lebih murah dibanding bimbel konvensional dan waktu belajar yang fleksibel menjadikan Zenius menjadi bimbel *online* yang diminati oleh pelajar sekarang ini.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin meneliti perihal faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi *net benefit* pelajar yang terdiri dari *user satisfaction* dan *user satisfaction* yang terdiri dari *system quality*, *information quality*, *service quality*, dan *perceived usefulness* terhadap pelajar pria dan wanita kelas SMA 1 atau SMA 2 yang menggunakan Zenius minimal 3-6 bulan dan berdomisili di Tangerang.

Jika dilihat dari nilai R-Square, maka dapat disimpulkan bahwa *system quality*, *information quality*, *service quality*, dan *perceived usefulness* dapat menggambarkan atau menjelaskan *user satisfaction* sebanyak 49 persen, sedangkan 51 persen dapat digambarkan dengan variable lain. Sedangkan *user satisfaction* dapat menjelaskan variable *net benefit* sebesar 27 persen, dan 73 persen dapat menggambarkan *net benefit* dari variable lain.

Berdasarkan hasil Analisa penelitian dengan menggunakan metode SEM dan mengolahan data melalui *software* LISREL versi 8.80 untuk mengukur pengaruh faktor-faktor yang mempengaruhi *net benefit* yang terdiri dari *user*

*satisfaction*, dan *user satisfaction* yang terdiri dari *system quality*, *information quality*, *service quality*, dan *perceived usefulness* serta implikasinya.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. *System quality* memiliki pengaruh positif terhadap *usr satisfaction* dengan nilai *t-value* sebesar 1,73. Hal ini menunjukkan *website* dan aplikasi Zenius telah memberikan kepuasan kepada penggunanya dengan memudahkan pengguna dalam mengakses dan menavigasikan aplikasi atau *website*, mencari materi pelajaran dan soal latihan di Zenius. Selain itu aplikasi atau *website* Zenius jarang mengalami kendala pemakaian saat belajar.
2. *Information quality* memiliki pengaruh positif terhadap *usr satisfaction* dengan nilai *t-value* sebesar 2,50. Hal ini menunjukkan bahwa *website* dan aplikasi Zenius telah memberikan kepuasan kepada penggunanya dengan memiliki soal latihan yang sesuai dengan yang dibutuhkan, pembahasan materi dan soal latihan yang mudah dimengerti, *update* mengenai kurikulum baru yang mudah dimengerti sesuai dengan ajaran sekolah.
3. *Service quality* memiliki pengaruh positif terhadap *usr satisfaction* dengan nilai *t-value* sebesar 1,87. Hal ini menunjukkan bahwa *website* dan aplikasi Zenius telah memberikan kepuasan kepada pengguna merasakan layanan yang diberikan Zenius telah baik sehingga pengguna merasakan sebuah manfaat, merespons secara tangap ketika mengalami kesulitan. Zenius memberikan kenyamanan pengguna karena telah memfasilitasi kebutuhan belajar dan memiliki *design* yang baik.
4. *Perceived usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap *usr satisfaction* dengan nilai *t-value* sebesar 2,77. Hal ini menunjukkan bahwa *website* dan aplikasi Zenius telah memberikan kepuasan kepada penggunanya dengan memberikan kemudahan dalam proses belajar seperti fleksibilitas belajar yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, Zenius juga membantu proses belajar dan meningkatkan nilai pelajaran. Selain itu Zenius memiliki fitur-fitur yang dapat membantu proses memahami materi dan mengerjakan soal.

5. *User Satisfaction* memiliki pengaruh positif terhadap *net benefit* dengan nilai *t-value* sebesar 6,09. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasakan kepuasan dari *website* dan aplikasi Zenius merupakan bimbingan *online* yang terpercaya. Pengguna merasakan adanya peningkatan nilai menjadi lebih baik, pengguna merasa proses belajarnya terbantu setelah menggunakan Zenius, pengguna percaya bahwa Zenius membantu proses belajar baik dalam mengetahui akar permasalahan tugas sekolahnya dan membantu menyelesaikan tugas sekolahnya. Pengguna mempercayakan dan memiliki kepuasan setelah menggunakan Zenius dalam membantu proses belajarnya terbukti dengan berlangganan Zenius dan menggunakan Zenius sebagai sarana bimbingan *online* dibandingkan aplikasi lain.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa *system quality*, *information quality*, *service quality*, *perceived usefulness*, *user satisfaction* dapat mempengaruhi *net benefit*. Oleh karena itu terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan kepada Zenius sehingga dapat meningkatkan *net benefit* pengguna Zenius, yaitu:

1. Penggunjung akan merasakan kenyamanan jika dapat membuka *website* secara cepat dan tidak mengalami kendala dalam mengakses saat menggunakan Zenius. Zenius dapat mengkompres kualitas gambar yang ada dalam *website* untuk menambah kecepatan kinerjanya. Selain itu Zenius dapat menambah soal latihan dan materi pelajaran yang beragam dan lengkap agar pengguna semakin menambah kepuasan karena Zenius membantu proses belajarnya. Semakin informasi yang didapatkan semakin banyak dan beragam dapat membantu pengguna dalam memudahkan proses belajar dan memahami materi. Zenius dapat memberikan rangkuman perkembangan belajar pengguna untuk menjadikan evaluasi pelajar dalam mengetahui apa yang kurang sehingga dapat belajar lebih di materi yang masih kurang baik. Kepuasan pengguna akan bertambah jika Zenius dapat

memberikan materi soal dan konten pelajaran yang *update* sesuai dengan kurikulum yang ada.

2. Dalam aplikasi dan websitenya Zenius dapat memberikan warna dan gambar agar semakin menarik. Zenius dapat merangkum informasi mengenai bimbil *online* melalui video agar dalam halaman *website* tidak penuh tulisan. Selain itu, Zenius dapat mengisi informasi penting yang dibutuhkan pengguna seperti promo terbaru, untuk halaman awal Zenius dapat menambahkan bagian untuk pengguna *sign-up* atau berlangganan agar memudahkan pengguna. Zenius dapat menambahkan animasi dalam metode pengajaran agar semakin menarik, Zenius juga dapat memberikan kolom interaksi dan *live learning* untuk memudahkan pelajar untuk bertanya dan memahami pelajaran lebih baik. Adanya interaksi dua arah dapat memberikan kepuasan pengguna dalam belajar karena dapat memahami materi dan soal lebih lugas. Dalam interaksi tersebut pengguna dapat langsung menanyakan materi yang kurang dipahami atau soal yang kurang dimengerti, sebaliknya Zenius dapat menjawab langsung pertanyaan sehingga proses belajar lebih cepat untuk dipahami,
3. Zenius dapat mengorganisasikan tampilan *website* dan aplikasi agar ketika pengguna memilih suatu mata pelajaran dapat terlihat apa saja yang harus dipelajari mulai dari pengajaran materi, soal, jawaban, pembahasan. Zenius dapat menambah catatan guru kepada pelajar agar dapat menjadikan evaluasi untuk pelajar dan dapat mengirimkan hasil rangkuman belajar pengguna kepada orang tua agar orang tua dapat mengetahui perkembangan anaknya. Zenius dapat menambah fitur kolom bertanya untuk setiap kali belajar agar dapat bertanya ketika mengalami kesulitan. Karena Zenius memiliki fleksibilitas belajar, Zenius dapat membuat robot Zenius yang tujuannya adalah menjawab pertanyaan pengguna 24 jam, sehingga pelajar tidak perlu menunggu lama untuk menjawab. Zenius dapat menambah layanan bimbil les dimana pelajar dan guru dapat bertemu di Zoom atau layanan percakapan video untuk belajar secara langsung dan bersifat privat, agar orang-orang yang lebih suka belajar privat dapat dengan mudah memahami materi.

4. Zenius dapat memberikan raport untuk setiap pengguna di akhir semester agar dapat mengetahui apakah bimbel Zenius sudah membantu pelajar mendapatkan nilai bagus dengan memahami materinya. Setiap raport yang didapat, merupakan hasil evaluasi berkala yang diberikan Zenius selama satu semester. Ketika evaluasi tersebut diberikan, Zenius dapat memunculkan opsi *remedial* atau meningkatkan apa yang kurang dikuasai pelajar berdasarkan *record* nilai latihannya. Tujuannya adalah untuk menambah ilmu pelajar dan membuat pelajar yang dari awalnya kurang memahami menjadi lebih memahami sehingga mendapatkan nilai yang bagus di materi tersebut.
5. Untuk meningkatkan *user satisfaction* terhadap *net benefit* Zenius *Education*. Artinya Zenius perlu memberikan pengalaman belajar yang memuaskan agar pelajar mendapatkan nilai yang baik selama di sekolah. Zenius dapat menyediakan bank soal untuk setiap pelajaran yang ada dengan tujuan membuat pelajar dapat berlatih dengan maksimal dari banyaknya soal yang beragam. Semakin banyak latihan dapat membuat pelajar memahami materi lebih dalam. Zenius dapat memberikan ujian seperti UTS dan UAS untuk mengetahui apakah materi dan soal latihan yang sudah diberikan Zenius tepat sasaran dan membantu pelajar memahami pelajaran atau tidak. Semakin pelajar dapat memahami materi dapat mendorong kepuasan pengguna dan meningkatkan nilai pelajarannya. Zenius dapat memberikan *reward* kepada pelajar yang dapat menyelesaikan semua materi dan soal latihan dengan nilai yang baik agar menjadi motivasi pelajar dalam belajar. Zenius dapat membuat fitur *upload* hasil ujian atau nilai ulangan untuk dilihat perkembangannya selama belajar di Zenius dapat meningkatkan nilai pelajaran atau tidak. Keseluruhan evaluasi tersebut juga dikirim Zenius ke orang tua pelajar agar mengetahui nilai dan perkembangan anak sekaligus menambah kepuasan orang tua kepada Zenius *Education* sebagai bimbel *online*.

### 5.2.2 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini jauh dari kata sempurna, oleh karenanya oleh karenanya peneliti memiliki beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan variable-variabel yang terdapat pada jurnal utama yaitu Haddad (2005). Variable tersebut adalah *system quality*, *information quality*, *service quality*, *perceived usefulness*, dan *user satisfaction*, yang mempengaruhi *net benefit*. Saran peneliti bagi peneliti selanjutnya adalah untuk menambah variable lain dalam mengukur *net benefit* dari segi *use* pengguna Zenius menggunakan Zenius berapa lama. Salah satu contoh variable *self efficacy* dan *training*
2. Dalam penelitian ini, penulis tidak memasukan *screening* seberapa rutin pengguna memakai bimbel Zenius setiap minggunya, sehingga responden tidak dapat menjawab. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya lebih fokus terhadap *use* pelajar dalam meningkatkan *net benefit* Zenius. Tujuannya adalah untuk mengetahui pemakaian pengguna serutin apa dan apakah hal tersebut dapat meningkatkan nilai sekolah dan menyelesaikan tugasnya.
3. Zenius *Eduation* memiliki 2 jenis *platform* belajar *online* yaitu *website* dan aplikasi Oleh karenanya peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengadakan penelitian yang membahaas tetang *use* dan *website benefit* pengguna Zenius terhadap *website* Zenius.