

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pembahasan variabel Pengaruh Tangibles, Reliability , dan Responsive Terhadap Pembelajaran online Dalam Penggunaan aplikasi seperti *ZOOM maupun Google Classroom* (Studi Kasus Pada Mahasiswa/i FEB Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Metro). Dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Tangibles* berpengaruh positif terhadap pembelajaran online
2. *Reliability* berpengaruh positif terhadap pembelajaran online
3. *Responsive* berpengaruh positif terhadap pembelajaran online
4. Secara bersama-sama semua variabel independen berpengaruh positif terhadap pembelajaran online.

#### b. Saran

Adapun saran-saran yang diberikan melakukan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Pihak penyelenggara disarankan untuk memberikan Tangibles disetiap transaksi agar mudah di pantau kembali oleh pihak aplikasi Pembelajaran daring
2. Pihak penyelenggara disarankan untuk memudahkan dalam menggunakan aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan konsumen, sehingga konsumen yang menggunakan aplikasi *ZOOM maupun Google Classroom* merasa senang dan handal dengan aplikasi yang mudah di gunakan oleh pihak konsumen. Sehingga pada akhirnya dapat mendorong munculnya pembelian di masa mendatang.
3. Pihak penyelenggara disarankan untuk lebih memudahkan dalam sistem penggunaan agar konsumen tidak kesulitan dalam penggunaan aplikasi aplikasi Pembelajaran daring.
4. Guna meningkatkan penggunaan aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan konsumen *ZOOM maupun Google Classroom* maka mahasiswa memerlukan kemudahan untuk mengoprasikan aplikasi Pembelajaran daring pada saat pembelajaran yang sedang dijalani saat ini terutama pada masa covid 19 saat ini.