

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan media edukasi berbasis *website* dengan pendekatan model *Waterfall*, dimulai dari tahapan analisis kebutuhan, desain, implementasi, hingga tahap evaluasi. *Website* yang dikembangkan mengusung konsep edukatif yang mendukung penyampaian informasi kesehatan mental kepada mahasiswa secara terstruktur, interaktif, dan mudah diakses. Proses pengembangan menggunakan tech stack Next.js sebagai *framework fullstack*, PostgreSQL sebagai *database*, dan Prisma ORM sebagai penghubung antara database dan logika sistem. Hasil desain ditampilkan dalam bentuk *High-Fidelity* dan diimplementasikan hingga menghasilkan *website* edukasi yang fungsional.
2. Penerimaan sistem diukur melalui dua metode, yaitu uji fungsionalitas menggunakan black box testing dan pengukuran penerimaan pengguna dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Hasil black box testing menunjukkan bahwa seluruh fitur utama sistem berjalan sesuai dengan fungsi yang telah ditentukan. Dari sisi penerimaan pengguna, data kuisioner yang dianalisis dari 33 responden memperlihatkan bahwa seluruh instrumen penelitian valid (Corrected Item-Total Correlation ≥ 0.3) dan reliabel (Cronbach's Alpha > 0.84), sehingga hasil yang diperoleh dapat dipercaya secara empiris.
3. Secara deskriptif, variabel Perceived Usefulness (PU) memperoleh rata-rata 21,3 dan Perceived Ease of Use (PEOU) 21,09 yang tergolong cukup tinggi, menandakan pengguna merasa sistem bermanfaat dan mudah digunakan. Sikap terhadap penggunaan (Attitude Toward Use/ATU) memiliki rata-rata 17,06 dan intensi penggunaan (Behavioral Intention to Use/BIU) 15,85, keduanya menunjukkan respons positif. Namun, nilai rata-rata Actual System Use (ASU)

lebih rendah, yaitu 12,67 dengan sebaran yang lebih luas, sehingga penggunaan nyata sistem masih bervariasi.

4. Hasil analisis regresi memperkuat temuan tersebut. Perceived Ease of Use terbukti signifikan memengaruhi Perceived Usefulness ($R^2 = 0.487$, $p < 0.05$) dan sikap terhadap penggunaan (ATU). Selanjutnya, Perceived Usefulness dan Attitude Toward Use sama-sama berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention to Use, sementara Behavioral Intention to Use memiliki pengaruh kuat terhadap Actual System Use ($R^2 = 0.466$, $p < 0.05$). Artinya, penerimaan sistem berlangsung positif, meskipun tingkat penggunaan aktual masih dipengaruhi oleh niat pengguna dalam mengintegrasikan sistem ke dalam aktivitas sehari-hari. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sistem ini telah berfungsi dengan baik, diterima secara positif oleh pengguna, dan memiliki potensi untuk meningkatkan penggunaan aktual seiring dengan waktu serta pembiasaan pengguna dalam memanfaatkan sistem.

5.2 Saran

1. pengembangan lebih lanjut terhadap sistem dengan menambahkan fitur tambahan seperti ruang konseling daring, forum diskusi, pengingat kesehatan mental, serta artikel yang diperbarui secara berkala untuk menjaga keberlanjutan dan daya tarik media edukasi ini.
2. Penting untuk melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas dan penerimaan *website* dengan melibatkan lebih banyak pengguna dan memperluas indikator evaluasi. Hal ini akan memberikan gambaran yang lebih akurat terkait efektivitas media edukasi dalam jangka panjang.
3. Agar kebermanfaatan media ini dapat lebih luas, disarankan untuk menjalin kerja sama dengan biro konseling kampus, psikolog, maupun lembaga eksternal terkait agar konten dan layanan yang disediakan dapat lebih kredibel dan komprehensif.