

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sikap mahasiswa belajar komputer tidak berpengaruh signifikan terhadap keterampilan penggunaan komputer, karena sikap hanya berfokus pada reaksi seseorang berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer. Keterampilan penggunaan komputer memerlukan pembelajaran aktif dan konsisten terhadap teknologi.
2. Nilai tambah belajar komputer berpengaruh signifikan terhadap keterampilan penggunaan komputer. Hal ini berarti nilai tambah belajar komputer memberikan pengaruh yang besar terhadap keterampilan penggunaan komputer, karena dengan meningkatnya pengetahuan, seseorang dapat menguasai penggunaan berbagai perangkat lunak dan aplikasi yang penting dalam berbagai bidang. Misalnya, kemampuan mengoperasikan *Ms. Office* dan aplikasi akuntansi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil validitas kuesioner diperoleh nilai terkecil dari pertanyaan belajar komputer itu menarik untuk itu disarankan kampus harus lebih meningkatkan fasilitas komputer karena dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi di era digital ini, dalam memberikan jam tambahan saat perkuliahan untuk mempelajari penggunaan software akuntansi.
2. Berdasarkan hasil validitas kuesioner diperoleh nilai terkecil dari pertanyaan membaca dan membahas tentang bagaimana komputer dapat digunakan di dunia kerja itu membosankan, untuk itu mahasiswa lebih meningkatkan kemampuan dalam hal penggunaan komputer seperti pelatihan, kursus di bidang teknologi informasi yang mendapatkan sertifikat baik secara nasional maupun internasional untuk memasuki dunia kerja di era teknologi, karena saat ini pekerjaan banyak dilakukan melalui *software*.
3. Berdasarkan hasil validitas kuesioner diperoleh nilai terkecil dari pertanyaan belajar software akuntansi dapat meningkatkan keterampilan, mahasiswa perlu berlatih menggunakan *software* akuntansi untuk meningkatkan keterampilan, karena dapat memberikan keuntungan yang signifikan dalam persiapan karier di bidang akuntansi. Diharapkan dapat memberikan masukan bagi pembangunan kurikulum dan program pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan penggunaan komputer pada mahasiswa akuntansi sehingga mereka dapat menjadi akuntan yang memiliki *softskill* dan *hardskill*.

4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi dan pengalaman serta dapat memperluas populasi penelitian.