

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan dan juga saran yang akan diberikan dari penelitian ini

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pengguna kelompok usia generasi z dalam menggunakan SIMVONI secara berkelanjutan adalah faktor *perceived usefulness*, *social norm*, dan *perceived enjoyment*. Sedangkan faktor yang paling mempengaruhi perilaku pengguna menerima SIMVONI adalah *perceived enjoyment*, hal ini dikarenakan *perceived enjoyment* memiliki nilai *path coefficient* paling besar yaitu 0,336 dibanding variabel lainnya.
2. Dari hasil pengujian hipotesis terdapat tiga hipotesis yang memiliki hubungan positif namun tidak berpengaruh secara signifikan yaitu hubungan antara *perceived ease of use* terhadap *intention to use* (H2), hubungan antara *user experience* terhadap *perceived usefulness* (H6), dan hubungan antara *information quality* terhadap *perceived ease of use* (H9). Namun variabel *information quality*, *perceived ease of use*, dan *user experience* memiliki pengaruh secara tidak langsung terhadap niat generasi z untuk menggunakan SIMVONI. Variabel *information quality* menjadi prediktor paling tinggi yang mempengaruhi niat generasi z untuk menggunakan SIMVONI. Hal ini ditunjukkan dari nilai *indirect effect*

sebesar 0,125 dimana nilai tersebut lebih besar dibandingkan variabel lainnya. SIMVONI menjadi salah satu media edukasi sejarah yang modern bagi generasi z sehingga kualitas informasi yang diberikan juga harus baik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diambil maka dapat direkomendasikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Peneliti selanjutnya

- a. Pada model ini dapat menjelaskan variabilitas konstruk *intention to use* sebesar 64% sedangkan 36% sisanya dijelaskan oleh variabel diluar model tersebut, variabilitas konstruk *perceived ease of use* sebesar 56,1% sedangkan 43,9% sisanya dijelaskan oleh variabel diluar model tersebut, variabilitas konstruk *perceived usefulness* sebesar 58,8% sedangkan 41,2% sisanya dijelaskan oleh variabel diluar model tersebut. Maka untuk penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel dan indikator penelitian yang belum terdapat pada model yang dipakai agar penelitian dapat menemukan variabel apa saja yang mempengaruhi niat generasi z dalam menggunakan SIMVONI.
- b. Dapat mempertimbangkan untuk menggunakan model penelitian yang lain selain model TAM oleh Syed Abdul sebagai kerangka utama. Hal ini karena penelitian oleh Syed Abdul ini dijelaskan bahwa melakukan modifikasi TAM dari model Davis dan menerapkannya kedalam teknologi VR yang mana diujikan ke

kelompok usia lanjut. Jadi penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk menggunakan model lainnya.

- c. Meskipun dalam penelitian ini memberikan wawasan tentang adopsi dan penerimaan teknologi dalam kelompok usia muda, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Sasaran partisipan yang hanya dalam satu kelompok usia ini membatasi perspektif yang lebih luas yang dapat diakses dari jumlah responden yang lebih besar sehingga dapat membantu memastikan umpan balik dari populasi yang lebih besar.

2. Pengembang SIMVONI

- a. Berdasarkan hasil pembahasan ditemukan masih terdapat permasalahan dalam penggunaan aplikasi SIMVONI sehingga perlu adanya perbaikan terhadap fitur-fitur SIMVONI yang lebih *user friendly* contohnya ada gambar atau konten yang ditampilkan tidak terlalu detail, suara *text-to-speech* cukup mengganggu sehingga mengagetkan pengguna, UI/UX yang tidak konsisten, kurang detailnya informasi mengenai koleksi atau gedung yang ada, kebingungan akan kegunaan dari beberapa fitur yang ada, petunjuk arah atau rute yang cukup membingungkan, di beberapa tempat informasi mengenai objek yang ditampilkan terlihat kecil sehingga nyaris tidak terbaca.
- b. Untuk permasalahan kestabilan performa dan kualitas gambar dalam pengoperasian aplikasi SIMVONI hal ini bisa jadi disebabkan oleh jaringan yang kurang stabil dan bisa juga

dikarenakan device yang digunakan saat pengoperasian. Oleh karena itu diperlukan penanganan lebih lanjut agar aplikasi SIMVONI dapat diakses dengan mudah.

- c. Menambahkan fitur lain agar SIMVONI lebih diterima oleh pengguna seperti menu *user guide* untuk menampilkan keterangan atau arahan apa saja yang diperlukan untuk membantu pengguna dalam mengakses SIMVONI, setiap objek yang ada diberi penjelasan singkat baik dari nama hingga cerita sejarahnya, adanya fitur gmaps agar pengguna yang ingin berkunjung secara langsung bisa mengetahui lokasi bangunan tersebut.