

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan serta saran yang akan diberikan berdasarkan hasil penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, ditemukan dua hipotesis yang diterima dan empat hipotesis ditolak. Dua hipotesis yang diterima ialah *social influence* berpengaruh secara positif signifikan terhadap *intention to use* (H3) dan *intention to use* berpengaruh secara positif signifikan terhadap *use behavior* (H6). Sehingga faktor yang mempengaruhi penerimaan website *virtual tour* SIMVONI ialah *social influence* dan *intention to use*.
2. Adapun dampak yang ditimbulkan dari penerimaan pengguna terhadap *website* SIMVONI ialah platform SIMVONI dapat digunakan sebagai pembelajaran siswa di berbagai sekolah mengenai pendalaman pemahaman sejarah dan pengenalan teknologi *virtual reality*. Informasi mengenai platform SIMVONI dapat menyebar dari satu sekolah ke sekolah lain sehingga platform SIMVONI dapat digunakan oleh banyak siswa dan guru.
3. Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan kepada pengembang SIMVONI berdasarkan penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Rekomendasi yang dapat disampaikan kepada pengembang SIMVONI yang merupakan perbaikan dari penolakan H1 ialah sebagai berikut:
 1. Menampilkan informasi mengenai detail museum, seperti alamat, jam operasional, hingga harga tiket masuk.
 2. Menambahkan posisi *spot* dan keterangan ruangan di dalam museum dengan jelas untuk mengantisipasi agar pengunjung tidak merasa bingung dan tersesat.
 3. Memperjelas tampilan koleksi, terutama yang ada di dalam etalase kaca dan menambahkan cerita sejarah mengenai koleksi tersebut.
- b. Rekomendasi yang dapat disampaikan kepada pengembang SIMVONI yang merupakan perbaikan dari penolakan H2 ialah menambahkan *userguide* yang berisikan langkah-langkah untuk menggunakan layanan *virtual tour* serta menambahkan layanan *customer service* untuk menangani pertanyaan dari pengguna.
- c. Rekomendasi yang dapat disampaikan kepada pengembang SIMVONI yang merupakan penguatan dari penerimaan H3 ialah sebagai berikut:
 1. Membuat promosi dengan metode *User Generated Content* (UGC), seperti membagikan foto atau video beserta testimoni setelah menggunakan layanan *virtual tour*.

2. Mengadakan *pilot project* di sekolah untuk mengenalkan teknologi *virtual reality* dan pendalaman pemahaman sejarah serta mempublikasikan kegiatan tersebut di media sosial.
- d. Rekomendasi yang dapat disampaikan kepada pengembang SIMVONI yang merupakan perbaikan dari penolakan H4 ialah menambahkan fitur reservasi atau pembelian untuk mengakses *virtual tour* tertentu bila dikomersilkan untuk meningkatkan interaksi antara pengguna dengan website.
- e. Rekomendasi yang dapat disampaikan kepada pengembang SIMVONI yang merupakan perbaikan dari penolakan H5 ialah menyediakan layanan untuk pengguna yang ingin menikmati *virtual tour* namun tidak memiliki gawai pendukung, seperti kacamata *virtual reality*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya antara lain:

1. Penelitian berikutnya dapat mengamati beberapa variabel lain yang menggunakan model ukur berbeda yang mungkin mempengaruhi penerimaan website *virtual tour* SIMVONI.
2. Penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan atau menggunakan variabel moderasi lain untuk melihat pengaruh terhadap hubungan antar variabel.

3. Perlunya menggunakan metode lain dalam menganalisis pengaruh variabel moderasi terhadap hubungan antar variabel untuk mendapatkan hasil yang lebih terperinci.