

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berlandaskan hasil analisis yang telah dilakukan bagi penerimaan *e-Museum* mempergunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), maka dapat ditarik simpulan bahwasanya:

1. Berlandaskan hasil penelitian, diketahui bahwasanya terdapat hubungan yang signifikan antara sebagian besar konstruk dalam model. *Facilitating Condition* berpengaruh signifikan bagi *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness*. Selanjutnya, *Perceived Ease of Use* berpengaruh bagi *Perceived Usefulness* dan *Attitude Toward Using*. *Perceived Usefulness* juga berpengaruh bagi *Attitude Toward Using* dan Behavioral Intention, sementara *Attitude Toward Using* berpengaruh bagi Behavioral Intention, dan pada akhirnya, Behavioral Intention berpengaruh bagi *Actual Use*. Sehingga faktor-faktor penerimaan aplikasi e-Museum meliputi *Facilitating Conditions*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward Using*, *Behavioral Intention to Use*, dan *Actual Use*.
2. Faktor dominan yang memberikan pengaruh penerimaan e-Museum ialah *Perceived Usefulness*, yang memperlihatkan pengaruh paling kuat bagi Behavioral Intention dengan koefisien sebesar 0.72. Ini mengindikasikan bahwasanya semakin besar manfaat yang dirasakan oleh pengguna dalam mempergunakan e-Museum, semakin tinggi pula niat mereka untuk mempergunakan aplikasi ini.
3. *Perceived Ease of Use* juga memberikan kontribusi penting bagi *Perceived Usefulness* dengan koefisien sebesar 0.65, memperlihatkan bahwasanya kemudahan dalam penggunaan turut membentuk persepsi akan kegunaan sistem.
4. Faktor-faktor lain yang secara signifikan memberikan pengaruh penerimaan e-Museum meliputi *Facilitating Condition*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward Using*, Behavioral Intention, dan

Actual Use. Di antara faktor-faktor tersebut, *Perceived Usefulness* ialah variabel yang paling dominan dalam memberikan pengaruh niat perilaku pengguna.

5. Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwasanya pengguna memberikan penilaian positif bagi e-Museum, khususnya pada aspek sikap bagi penggunaan (*Attitude Toward Using*) dengan skor rata-rata tertinggi (mean = 4.04). Meski demikian, masih diperlukan peningkatan pada aspek penyajian konten agar lebih interaktif dan menarik.

5.2 Saran

Merujuk pada temuan dalam studi ini, terdapat sejumlah rekomendasi atau saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan studi selanjutnya, antara lain sebagai berikut:

1. Memperluas model dengan menambahkan variabel eksternal seperti pengalaman pengguna, faktor sosial, atau literasi digital untuk menangkap aspek-aspek yang lebih kompleks dalam penerimaan teknologi.
2. Menggunakan pendekatan kualitatif guna menggali perspektif pengguna secara mendalam terkait hambatan dan motivasi dalam menggunakan e-Museum.
3. Meneliti perbedaan penerimaan berlandaskan latar belakang pendidikan, rentang usia, atau tingkat keakraban dengan teknologi digital untuk memperkaya segmentasi analisis.