

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa Lushfoil Photography Sim diterima dengan baik sebagai media fotografi interaktif berbasis game oleh pengguna, di mana seluruh instrumen pengukuran konstruk TAM (PEOU, PU, ATU, BIU, ASU) dinyatakan valid dan reliabel melalui uji outer loadings, AVE, Cronbach's Alpha, dan Composite Reliability, serta model struktural menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemanfaatan, persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap sikap dan niat penggunaan, sikap berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan, dan niat penggunaan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aktual dengan nilai R-square ATU sebesar 0,730, BIU sebesar 0,648, dan ASU sebesar 0,437 yang berada pada kategori moderat hingga substansial; hal ini menegaskan bahwa jalur pengaruh kemudahan penggunaan → kemanfaatan → sikap → niat → penggunaan aktual dalam kerangka Technology Acceptance Model (TAM) terbukti valid pada konteks aplikasi fotografi simulasi hybrid seperti Lushfoil Photography Sim dan menjadikannya sebagai salah satu rujukan awal dalam kajian penerimaan teknologi pada media pembelajaran fotografi berbasis game di Indonesia.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar pengembang Lushfoil Photography Sim terus meningkatkan aspek kemudahan penggunaan dan memperkaya fitur pembelajaran fotografi (tutorial, feedback otomatis, skenario latihan bertahap, dan elemen gamifikasi) untuk semakin menguatkan persepsi kemanfaatan dan mendorong penggunaan berkelanjutan; institusi pendidikan dan pengajar dapat mulai mengintegrasikan Lushfoil Photography Sim sebagai media pendukung praktik

fotografi dalam kurikulum agar mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual; pengguna (mahasiswa maupun pemula fotografi) dianjurkan memanfaatkan aplikasi ini tidak hanya sebagai permainan tetapi juga sebagai sebuah software latihan teknis secara rutin yang dikombinasikan dengan praktik di dunia nyata; serta bagi peneliti selanjutnya disarankan memperluas jumlah dan keragaman sampel, menambahkan variabel eksternal seperti enjoyment, task-technology fit, atau kualitas sistem, dan membandingkan Lushfoil dengan media pembelajaran fotografi lain untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai beberapa faktor yang memengaruhi penerimaan software fotografi simulasi.

