

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh variabel kemudahan, manfaat, resiko, dan keamanan terhadap minat menggunakan *e-Money*. Berdasarkan hasil uji dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian ini meneliti persepsi kemudahan, manfaat, resiko, dan keamanan yang mempengaruhi seseorang dalam minat menggunakan *e-Money* dengan sampel sebanyak 200 responden di kalangan Mahasiswa di Yogyakarta.
2. Persepsi kemudahan terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap persepsi manfaat. Semakin tinggi tingkat kemudahan maka akan semakin banyak manfaat yang dirasakan ketika pengguna menggunakan *e-Money* tersebut.
3. Persepsi kemudahan terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-Money*. Semakin tinggi tingkat kemudahan yang diberikan pada pengguna maka akan semakin meningkatkan minat seseorang dalam menggunakan *e-Money*.
4. Persepsi kemudahan terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap persepsi keamanan. Tingkat kemudahan yang tinggi mampu mempengaruhi tingkat keamanan seseorang dalam membagi informasinya

yang berarti pengguna merasa percaya kepada pihak penyelenggara *e-Money*.

5. Persepsi manfaat terbukti tidak berpengaruh terhadap persepsi resiko dalam menggunakan resiko. Semakin banyak manfaat yang didapat belum tentu juga akan merasakan resiko besar dalam penggunaan *e-Money*.
6. Persepsi manfaat terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-Money*. Semakin tinggi tingkat manfaat yang dirasakan oleh pengguna maka akan semakin meningkatkan minat seseorang dalam menggunakan *e-Money*.
7. Persepsi resiko terbukti tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-Money*. Semakin tinggi tingkat resiko yang dirasakan maka akan menurunkan minat penggunaan *e-Money*.
8. Persepsi keamanan terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-Money*. Semakin tinggi tingkat keamanan yang diberikan untuk kenyamanan pengguna maka akan semakin meningkatkan minat pengguna dalam menggunakan *e-Money*.
9. Minat menggunakan *e-Money* terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan *e-Money*. Maka semakin tinggi minat menggunakan *e-Money* semakin tinggi pula perilaku penggunaan *e-Money* dalam menggunakan *e-Money* dalam sehari-hari.

5.2 Implikasi

1. Bagi perusahaan penerbit *e-Money* baik perbankan maupun non-perbankan Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penerbit *e-Money* baik perbankan maupun non-perbankan. Menurut hasil penelitian ini persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan keamanan berpengaruh, sehingga apabila pengguna merasa *e-Money* yang digunakannya memberikan dampak positif pada aktivitas sehari-hari maka minat untuk menggunakannya menjadi lebih besar. Sedangkan untuk persepsi resiko berpengaruh negatif, yang artinya apabila resiko yang didapatkan dari penggunaan *e-Money* semakin kecil maka minat penggunaannya juga semakin tinggi. Perusahaan penerbit dapat mengembangkan dan meningkatkan layanan mereka dengan selalu melakukan inovasi sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu perlu adanya sosialisasi mengenai *e-Money* kepada masyarakat.

2. Bagi pengguna *e-Money*

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan pengguna dan calon pengguna yang berminat untuk menggunakan *e-Money*. Menurut hasil penelitian ini persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan keamanan berpengaruh positif, sehingga apabila pengguna merasa *e-Money* memberikan dampak positif maka minat menggunakannya juga semakin besar. Sedangkan untuk persepsi resiko berpengaruh negatif, yang artinya apabila resiko yang didapatkan dari menggunakan *e-Money* kecil maka minat menggunakannya semakin banyak. Hal tersebut menjelaskan

bahwa penggunaan *e-Money* memberikan banyak kelebihan dibandingkan uang tunai, karena dianggap lebih mudah, praktis, bermanfaat, tidak beresiko, dan aman. Sehingga diharapkan bagi pengguna maupun calon pengguna *e-Money* yang sudah berminat dapat menggunakan *e-Money* dengan sebaik-baiknya.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan-keterbatasan yang diharapkan dapat memperbaiki penelitian selanjutnya. Adapun keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Data penelitian ini menggunakan data primer dengan metode survey berupa kuisioner. Terdapat kemungkinan bahwa dalam proses pengisian kuisioner responden tidak bersungguh-sungguh sehingga dapat menimbulkan hasil yang tidak meyakinkan ataupun menyesatkan.
2. Sampel pada penelitian ini merupakan pengguna *e-Money* di kalangan Mahasiswa di Kota Yogyakarta sehingga penelitian ini hanya merefleksikannya pada kalangan mahasiswa yang mempengaruhi pengguna *e-Money* di Kota Yogyakarta.
3. Penelitian ini hanya membahas 4 faktor yakni persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi resiko, dan keamanan yang mempengaruhi minat penggunaan *e-Money*. Terdapat banyak kemungkinan faktor-faktor lain yang terabaikan dan sebenarnya memiliki pengaruh besar dalam minat menggunakan *e-Money*.

5.4 Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka untuk menyempurnakan penelitian selanjutnya disarankan:

1. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan metode wawancara sehingga responden dapat memberikan informasi yang sebenarnya dan sungguh-sungguh.
2. Penelitian selanjutnya disarankan menambahkan variabel lainnya yang dapat mempengaruhi minat seseorang dalam penggunaan *e-Money*, seperti fitur layanan, daya tarik promosi, dan kepuasan.

