

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian tentang Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived ease of use* dan *Perceived Enjoyment* terhadap *Intention to Use* pada pengguna dompet digital di Jakarta, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *perceived usefulness* dengan *Intention to Use* pada pengguna dompet digital di Jakarta. Hal tersebut menjelaskan bahwa semakin tinggi *perceived usefulness* yang dimiliki pengguna maka semakin meningkat pula *intention to use* pengguna. *Intention to use* ditentukan oleh *perceived usefulness* sebesar 18% sedangkan 82% sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti.
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *perceived ease of use* dengan *Intention to Use* pada pengguna dompet digital di Jakarta. Hal tersebut menjelaskan bahwa semakin tinggi *perceived ease of use* yang dimiliki pengguna maka semakin meningkat pula *intention to use* pengguna. *Intention to use* ditentukan oleh *ease of use* sebesar 20% sedangkan 80% sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti.
3. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *perceived enjoyment* dengan *Intention to Use* pada pengguna dompet digital di Jakarta. Hal

tersebut menjelaskan bahwa semakin tinggi *perceived enjoyment* yang dimiliki pengguna maka semakin meningkat pula *intention to use* pengguna. *Intention to use* ditentukan oleh *perceived enjoyment* sebesar 13% sedangkan 87% sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa *perceived usefulness*, *perceived ease of use* dan *perceived enjoyment* merupakan faktor yang mempengaruhi *intention to use* Dompet Digital Go Pay. Variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use* dan *perceived enjoyment* juga memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *minat beli smartphone* Dompet Digital Go Pay. Maka hasil penelitian dapat dikatakan sesuai dengan hipotesis yang diajukan. Berdasarkan hasil rata – rata hitung skor masing – masing indikator dari variabel *intention to use* terlihat bahwa indikator yang memiliki skor tertinggi adalah indikator merencanakan untuk menggunakan sebesar 25,42%, indikator yang memiliki skor terendah adalah kemungkinan besar akan menggunakan di masa depan sebesar 24,53%. Dari hasil pengolahan data, peneliti seharusnya menaruh perhatian lebih besar pada indikator yang bernilai rendah seperti indikator terendah variabel *intention to use*, yaitu kemungkinan besar akan menggunakan di masa depan agar nantinya konsumen berintensi menggunakan dompet digital Go Pay walaupun ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Variabel *perceived usefulness*

indikator terendahnya adalah indikator mengontrol penggunaan, variabel *perceived ease of use* indikator terendahnya adalah fitur mudah dipelajari dan untuk variabel *perceived enjoyment* indikator yang memiliki skor terendah adalah indikator Fitur mudah dipelajari. Selain itu tidak hanya memperhatikan dan meningkatkan nilai untuk indikator-indikator dengan skor terendah, peneliti juga harus tetap mempertahankan indikator yang mempunyai skor tertinggi sehingga *intention to use* dompet digital Go Pay dapat terus meningkat.

3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang dikemukakan di atas, maka peneliti memiliki beberapa saran yang mungkin dapat bermanfaat dalam meningkatkan *intention to use* dompet digital di Jakarta, antara lain:

1. Diketahui indikator terendah pada variabel *intention to use* yaitu kemungkinan besar akan menggunakan di masa depan dengan persentase 24,53%. Hal ini menandakan bahwa pengguna dompet digital, lebih memilih untuk menggunakan alat transaksi selain dompet digital. Peneliti sendiri menganggap bahwa seharusnya menggunakan alat transaksi yang lebih banyak memberikan keuntungan. Peneliti menyarankan pengguna dompet digital untuk memanfaatkan perkembangan teknologi transaksi sehingga dapat berkembang seiring perkembangan zaman dan memberikan banyak manfaat bagi kehidupan sehari-hari.
2. Diketahui indikator terendah pada variabel *perceived usefulness* yaitu mengontrol penggunaan dengan persentase sebesar 11,46%. Hal ini

menandakan bahwa pengguna dompet digital Go Pay merasa menggunakan dompet digital tidak mengontrol penggunaan uang. Peneliti menyarankan lebih baik bagi pengguna lebih memperhatikan pengeluaran dalam bertransaksi baik secara elektronik maupun tunai.

3. Diketahui indikator terendah pada variabel *perceived ease of use* yaitu pada indikator fitur mudah dipelajari yaitu sebesar 10,63%. Hal ini menandakan bahwa individu masih kurang mendapat pemahaman tata cara menggunakan dompet digital. Peneliti menyarankan untuk individu dalam menumbuhkan *perceived ease of use* mencari informasi lebih terkait penggunaan dompet digital sehingga menambah pemahaman individu juga dapat memudahkan penggunaan.
4. Diketahui indikator terendah pada variabel *perceived enjoyment* yaitu pada indikator menarik untuk digunakan yaitu sebesar 17,27%. Hal ini menandakan bahwa individu masih kurang tertarik pada fitur dompet digital Go pay. Peneliti menyarankan untuk individu dalam menumbuhkan *perceived enjoyment* dengan memperhatikan aspek manfaat dalam penggunaan dompet digital selain aspek menarik untuk digunakan.
5. Bagi para peneliti yang ingin meneliti *intention to use*, diharapkan menambahkan variabel independen lain yang mempengaruhi *intention to use* untuk diteliti sehingga menambah referensi literasi dalam penulisan.