

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya terkait Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *E-Wallet* Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Indonesia, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Persepsi kebergunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan. Ketika manfaat yang diberikan oleh *e-wallet* dirasa dapat membantu pengguna dalam melakukan transaksi, seperti waktu transaksi lebih cepat maka persepsi kebergunaan yang terbentuk baik, sehingga muncul minat untuk menggunakan *e-wallet* dalam waktu yang lama khususnya bagi pengguna generasi Z.
2. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan. Kemudahan pengguna dalam mempelajari dan mengingat pengguna *e-wallet*. Kemudahan tersebut membentuk persepsi kemudahan penggunaan yang baik, sehingga mendorong pengguna untuk memiliki niat menggunakan *e-wallet* khususnya di kalangan generasi Z.
3. Kesesuaian berpengaruh terhadap minat penggunaan. Ketika layanan dan fitur-fitur yang disediakan *e-wallet* sesuai untuk kondisi dan gaya hidup pengguna, seperti pembayaran untuk belanja *online*, maka pengguna merasa terdapat kecocokan antara *e-wallet* dengan berbagai aspek kehidupannya, sehingga pengguna termotivasi untuk terus menggunakan *e-wallet* di dalam kesehariannya, terutama pengguna dari generasi Z.

Selanjutnya, dapat dilihat juga bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kebaruan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya terkait minat penggunaan *e-wallet*. Pada penelitian-penelitian sebelumnya dilakukan terhadap pengguna dari berbagai usia, sedang penelitian ini fokus generasi Z berusia 17 tahun hingga 24 tahun.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat, maka beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis sebagai berikut.

1. Perusahaan *e-wallet* dapat memberikan manfaat tambahan kepada pengguna melalui penambahan fitur baru berdasarkan *insight* dari pengguna dan menambah hubungan kerja sama dengan *merchant* untuk memperluas jangkauan transaksi, sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk melakukan transaksi di mana saja.
2. Perusahaan *e-wallet* disarankan untuk membangun sistem yang lebih mudah diakses dan digunakan (*user friendly*), sehingga pengguna dari berbagai usia dapat menggunakan *e-wallet* tanpa perlu khawatir akan terganggu selama mengakses *e-wallet*.
3. Perusahaan *e-wallet* sebaiknya secara berkala melakukan *update* terhadap sistem, dimana sistem yang telah ter-*update* mengandung fitur-fitur baru yang mengikuti tren atau situasi saat ini, sehingga pengguna dapat menyesuaikan penggunaan *e-wallet* dengan aktivitas sehari-hari.
4. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk menambah atau mengkombinasikan dengan variabel pengukuran lain, seperti *gender*, pengaruh sosial, keamanan, persepsi risiko, dan lain-lain. Selain itu penelitian selanjutnya juga dapat dilakukan dengan menggunakan variabel pengukuran yang sama pada situasi yang berbeda.