

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menggunakan alat analisis SmartPLS 4.0 dan telah dijelaskan sebelumnya mengenai pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan persepsi risiko terhadap minat menggunakan *e-wallet* DANA pada Generasi Z.

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan untuk masing-masing variabel yaitu sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama pada penelitian ini yaitu memberikan hasil berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* DANA pada generasi Z. Dimana hal ini menunjukkan bahwa kemudahan dalam penggunaan *e-wallet* DANA dapat meningkatkan minat generasi Z untuk mengadopsinya dalam aktivitas sehari-hari. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor seperti kemudahan dalam mempelajari, memahami, dan menggunakan *e-wallet* DANA berperan penting dalam mendorong minat penggunaan. Dengan nilai P-values yang tertera, persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* DANA. Implementasi nyata dari temuan ini adalah bahwa pengembang aplikasi *e-wallet* DANA perlu terus meningkatkan kemudahan akses dan pengalaman pengguna, seperti penyederhanaan proses pendaftaran, penyediaan panduan penggunaan yang lebih jelas, serta peningkatan kemudahan navigasi dalam aplikasi untuk menarik lebih banyak pengguna, khususnya dari kalangan generasi Z.
2. Hipotesis kedua pada penelitian ini yaitu memberikan hasil berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* DANA pada generasi Z di Jakarta selatan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi manfaat yang dirasakan oleh pengguna, semakin besar minat mereka untuk menggunakan *e-wallet* DANA. Dengan nilai p-value yang tercatat, persepsi manfaat terbukti berpengaruh terhadap

minat generasi Z dalam menggunakan aplikasi e-wallet DANA. Implementasi nyata dari hasil ini adalah bahwa *e-wallet* DANA perlu terus memperkuat aspek manfaat yang dirasakan pengguna, seperti peningkatan produktivitas dalam mengelola transaksi keuangan dan efektivitas penggunaannya dalam kegiatan sehari-hari. Selain itu, DANA dapat memanfaatkan temuan ini untuk mengoptimalkan fitur yang memberikan nilai tambah bagi pengguna, sehingga dapat meningkatkan adopsi dan loyalitas pengguna, khususnya di kalangan generasi Z di Jakarta Selatan.

3. Hipotesis ketiga pada penelitian ini yaitu memberikan hasil berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* DANA pada generasi Z di Jakarta Selatan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi risiko yang dirasakan oleh pengguna, semakin besar minat mereka untuk menggunakan *e-wallet* DANA. Aspek-aspek yang terkait dengan persepsi risiko, seperti risiko fungsional, fisik, keuangan, sosial, psikologis, dan waktu, secara keseluruhan berperan penting dalam mempengaruhi keputusan generasi Z untuk memilih *e-wallet* sebagai alat pembayaran. Responden menunjukkan perhatian yang signifikan terhadap risiko keamanan fisik dan digital, namun risiko sosial dan psikologis juga mempengaruhi kenyamanan mereka dalam menggunakan aplikasi ini. Oleh karena itu, untuk meningkatkan adopsi dan penggunaan *e-wallet* DANA di kalangan generasi Z, perlu ada upaya untuk mengurangi persepsi risiko, terutama yang berkaitan dengan keamanan dan privasi. Implementasi nyata dari hasil penelitian ini adalah dengan meningkatkan fitur keamanan dalam aplikasi DANA dan memperkuat komunikasi yang dapat mengurangi kekhawatiran sosial pengguna, sehingga dapat meningkatkan minat generasi Z dalam menggunakan *e-wallet* DANA secara lebih luas.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah memenuhi kaidah dan persyaratan yang ada, namun terdapat beberapa keterbatasan dalam melakukan penelitian ini, yakni:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di wilayah Jakarta Selatan, yang merupakan area dengan aktivitas tinggi dan populasi generasi Z yang banyak menggunakan e-wallet DANA. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasi untuk wilayah lain di Indonesia. Peminat e-wallet DANA di luar Jakarta Selatan mungkin memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga pengaruh variabel yang diuji dalam penelitian ini bisa berbeda jika dilakukan di daerah lain.
2. Sampel yang digunakan hanya berjumlah 108 responden yang terpilih dari masyarakat yang beraktivitas di Jakarta Selatan dan berminat menggunakan e-wallet DANA. Jumlah sampel yang terbatas ini merupakan salah satu kendala yang ada, mengingat keterbatasan waktu untuk menyelesaikan penelitian. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mungkin tidak sepenuhnya mewakili populasi generasi Z yang lebih luas atau pengguna e-wallet DANA di luar Jakarta Selatan.
3. Variabel independen dalam penelitian ini hanya terbatas pada 3 variabel yakni persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan persepsi risiko yang berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet DANA. Meskipun ketiga variabel ini memberikan pemahaman yang cukup baik, namun masih ada variabel lain yang belum dipertimbangkan dalam penelitian ini, seperti faktor kepercayaan, keamanan, atau fitur layanan yang juga bisa mempengaruhi minat pengguna. Dengan demikian, keterbatasan jumlah variabel ini menyarankan perlunya penelitian lanjutan untuk mengidentifikasi faktor-faktor tambahan yang berpotensi mempengaruhi minat menggunakan e-wallet DANA.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkait persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko terhadap minat menggunakan *e-wallet* DANA terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan, antara lain:

1. Bagi Perusahaan

- a) Mengoptimalkan Keamanan dan Perlindungan Data Pengguna

Untuk mengurangi persepsi risiko terkait keamanan, e-wallet DANA perlu terus memperkuat sistem perlindungan data pribadi dan transaksi pengguna. Salah satu cara yang efektif adalah dengan menerapkan autentikasi dua faktor (2FA) dan memberikan edukasi yang jelas tentang langkah-langkah pengamanan data. Kampanye yang menyoroti fitur keamanan ini dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap *e-wallet* DANA, yang pada akhirnya dapat memperkuat loyalitas pengguna.

b) Meningkatkan Pengalaman Pengguna (User Experience)

E-wallet DANA dapat lebih fokus pada penyederhanaan antarmuka User interface (UI) e-wallet untuk memudahkan generasi Z dalam mengakses dan menggunakan fitur-fitur yang ada. Menyediakan tutorial interaktif atau panduan penggunaan yang mudah diakses dapat membantu pengguna baru lebih cepat beradaptasi. Dengan memberikan pengalaman yang lebih intuitif, DANA dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna.

c) Edukasi untuk Meningkatkan Persepsi Manfaat.

E-wallet DANA dapat memperkenalkan kampanye pemasaran yang lebih mendalam mengenai manfaat penggunaan *e-wallet*. Mengedukasi pengguna tentang kemudahan transaksi, efisiensi waktu, dan kepraktisan yang ditawarkan DANA melalui berbagai platform, seperti media sosial atau iklan interaktif, dapat meningkatkan persepsi positif terhadap e-wallet. Ini akan mendorong minat lebih banyak pengguna, khususnya generasi Z, untuk memanfaatkan DANA dalam keseharian mereka.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Selanjutnya Untuk penelitian yang akan datang, diharapkan dapat memperluas variabel-variabel yang terlibat seperti faktor kepercayaan, keamanan, dan fitur layanan agar topik mengenai minat menggunakan e-wallet DANA dapat dikaji dengan lebih mendalam. Hal ini penting dilakukan untuk memberikan wawasan lebih lanjut mengenai bagaimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi keputusan konsumen dalam menggunakan e-wallet, serta untuk meningkatkan akurasi dan kesempurnaan pada penelitian selanjutnya.