

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang dilakukan oleh penulis kepada generasi X yang menggunakan mobile wallet Go-Pay di DKI Jakarta maka kesimpulan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Variabel *Perceived Usefulness* (X1), *Perceived Ease of Use* (X2) dan *Trust* (X3) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Actual Usage* (Y) sebesar 0,414 dalam hal ini berarti 41,4% variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use* dan *Trust* dapat menjelaskan *Actual Usage* dan sisanya sebesar 58,6% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model
2. Variabel *Perceived Usefulness* (X1) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Actual Usage* sebesar 0,236 yang berarti bahwa sebesar 23,6% *Perceived Usefulness* dapat menjelaskan *Actual Usage* dan sisanya sebesar 76,4% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model
3. Variabel *Perceived Ease of Use* (X2) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Actual Usage* sebesar 0,319 yang berarti bahwa sebesar 31,9% variabel *Perceived Ease of Use* dapat menjelaskan *Actual Usage* dan sisanya sebesar 68,1% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model

4. Variabel *Trust* (X3) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Actual Usage* sebesar 0,206 yang berarti bahwa sebesar 20,6% variabel *Trust* dapat menjelaskan *Actual Usage* dan sisanya sebesar 79,4% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model

5.2 Saran

Berdasarkan pengolahan data diatas, maka yang dapat penulis sarankan untuk *actual usage mobile wallet* Go-Pay adalah :

1. Untuk lebih meningkatkan *Perceived Usefulness* (Persepsi Kemudahan), *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan) dan *Trust* (Kepercayaan) terhadap *Actual Usage mobile wallet* GoPay pada generasi X maka GoPay perlu meningkatkan segala fitur-fitur yang ada dalam mobile wallet GoPay serta kemudahan dalam mengaksesnya dan meningkatkan kepercayaan agar penggunaanya semakin meningkat dan akan merekomendasikan GoPay pada khalayak banyak.
2. Untuk lebih dapat meningkatkan *Perceived Usefulness* (Persepsi Kemudahan) pada mobile wallet Go-Pay agar lebih dapat meningkatkan kembali efektifitasnya, kegunaannya serta keuntungan-keuntungan yang akan diperoleh ketika menggunakan *mobile wallet* Go-Pay.
3. Untuk dapat lebih meningkatkan *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan) maka pihak penyedia dari *mobile wallet* Go-Pay perlu mempersingkat atau mempermudah sistemnya untuk dipelajari serta digunakan. Penyedia mobile wallet Go-Pay agar menyediakan manual yang jelas serta arahan penggunaan aplikasi kepada pengguna yang baru

mengenal *fintech* khususnya penggunaan aplikasi *mobile wallet* Go-Pay dengan cara menambahkan fitur tutorial pada halaman utama

4. Untuk dapat lebih meningkatkan *Trust* (Kepercayaan) maka pihak dari penyedia *mobile wallet* Go-Pay perlu meningkatkan kembali kepercayaan salah satunya dengan meningkatkan keamanan. untuk mencegah terjadinya kesalahan dikarenakan teknologi yang rentan terhadap error dan juga meminimalisir kasus penipuan atau penyedotan dana secara illegal serta menjaga database pengguna.

