

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan penulis dengan tujuan untuk mengetahui apa saja hal yang mempengaruhi seseorang dalam menerima dan memutuskan untuk menggunakan suatu teknologi baru, dalam hal ini *e-money* pada aplikasi OVO. Permodelan yang digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan seseorang terhadap aplikasi OVO adalah *Technology Acceptance Model* (TAM). Penggunaan model ini ditujukan untuk melihat pengaruh yang dihasilkan pada penerimaan aplikasi OVO sebagai sistem pembayaran elektronik yang ada. Variabel atau konstruk pada *Technology Acceptance Model* (TAM) yang penulis gunakan dalam penelitian ini ada lima yaitu: persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), persepsi manfaat penggunaan (*perceived usefulness*), sikap dalam menggunakan (*attitude toward using*), keinginan untuk menggunakan (*behavioral intention to use*), dan penggunaan sehari-hari (*actual use*).

Setelah dilakukannya analisis menggunakan *Partial Least Square* (PLS) berdasarkan data yang diperoleh penulis, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh secara positif terhadap persepsi manfaat penggunaan (*perceived usefulness*) aplikasi OVO.
2. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh secara positif terhadap sikap dalam menggunakan (*attitude toward using*) aplikasi OVO.
3. Persepsi manfaat penggunaan (*perceived usefulness*) berpengaruh secara positif terhadap sikap dalam menggunakan (*attitude toward using*) aplikasi OVO.
4. Persepsi manfaat penggunaan (*perceived usefulness*) berpengaruh secara positif terhadap keinginan untuk menggunakan (*behavioral intention to use*).
5. Persepsi manfaat penggunaan (*perceived usefulness*) tidak berpengaruh terhadap penggunaan sehari-hari (*actual use*).
6. Sikap dalam menggunakan (*attitude toward using*) berpengaruh secara positif terhadap keinginan untuk menggunakan (*behavioral intention to use*).
7. Keinginan untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) berpengaruh secara positif terhadap penggunaan sehari-hari (*actual use*).

Dari kelima konstruk yang digunakan dan dijabarkan ke dalam 7 hipotesis ternyata membuktikan ada 6 hipotesis yang diterima dan 1 hipotesis yang ditolak. Melalui hipotesis yang diterima dapat disimpulkan bahwa ketika ada suatu teknologi baru dalam hal ini *e-money* pada aplikasi OVO, akan memunculkan tingkat penerimaan yang besar apabila aplikasi yang ditawarkan mampu memberikan kemudahan dalam pengoperasiannya dan manfaat yang berbeda daripada uang konvensional, maka kemungkinan pengguna untuk menginginkan teknologi tersebut dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari akan meningkat. Tetapi melalui hipotesis yang ditolak dapat mengindikasikan bahwa ketika pengguna merasa suatu teknologi itu bermanfaat baginya, belum tentu ia akan berkeputusan untuk selalu menggunakan teknologi tersebut di masa mendatang maupun mengajak orang lain untuk ikut menggunakannya.

5.2. Keterbatasan dan Saran

Melalui penjelasan dari kesimpulan di atas, penelitian ini dapat memberikan implikasi bagi pihak-pihak yang akan menerapkan penggunaan sistem pembayaran elektronik maupun pihak yang sudah menggunakan sistem ini dan sedang melakukan pengkajian terhadap masyarakat yang menggunakannya selama ini. Adapun beberapa saran berdasarkan keterbatasan penulis yang diajukan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Bagi PT. Visionet Internasional: meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi OVO melalui fleksibilitas yang dimiliki dengan

cara memperluas penyebaran fitur pembayaran menggunakan aplikasi OVO di semua *merchant* yang ada di Indonesia.

2. Bagi penelitian selanjutnya: melakukan penambahan jumlah responden yang dapat diperluas lingkupnya yaitu di luar kota Semarang sehingga ragam data yang diperoleh dapat lebih bervariasi dan menyeluruh ke berbagai daerah dan lapisan masyarakat. Supaya hasil penelitian dapat dijadikan tolak ukur mengenai keseluruhan respon pengguna aplikasi OVO baik yang pernah menggunakan atau sedang menggunakan.

