

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian pada bagian sebelumnya maka disimpulkan

:

1. *Trust* tidak berpengaruh terhadap *attitude toward using* Mobile Money di Semarang.
2. *Perceived usefulness* berpengaruh terhadap *attitude toward using* Mobile Money di Semarang.
3. *Perceived ease of use* berpengaruh terhadap *perceived usefulness* Mobile Money di Semarang.
4. *Perceived ease of use* berpengaruh terhadap *attitude toward using* Mobile Money di Semarang.
5. Kategori adopter tidak berpengaruh terhadap *attitude toward using* Mobile Money di Semarang.
6. Kategori adopter tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention to use* Mobile Money di Semarang .
7. *Attitude toward using* berpengaruh terhadap *behavioral intention to use* Mobile Money di Semarang.

5.2 Saran

Sedangkan saran pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pihak *mobile money* diharapkan dapat lebih memperhatikan *Perceived usefulness* karena dari hasil penelitian ini terbukti signifikan terhadap *attitude toward using* seperti penggunaan *mobile money* dapat mempercepat penyelesaian transaksi, memudahkan mentransfer uang, pembayaran merchandise, membayar dan membeli belanja online, pembayaran tagihan, isi pulsa secara online, dan meningkatkan efektivitas transaksi. Dan variable *Perceived ease of use*, karena dari hasil penelitian ini terbukti signifikan terhadap *attitude toward using* seperti penggunaan *mobile money* mudah penggunaannya, mudah dipelajari, dan dapat mengurangi masalah dalam penggunaan.
2. Pada Penelitian selanjutnya Variabel Kategori Adopter dapat dikelompokkan ke dalam 5 Tipe, yaitu Innovator, Early Adopter, Early Majority, Late Majority dan Langgard.
3. Berdasarkan pada bhasil deskriptif statistik variabel Kategori Adopter ada beberapa item pertanyaan yang termasuk dalam kategori sedang, yaitu berhati-hati untuk menerima ide-ide baru, curiga terhadap penemuan baru dan cara berpikir yang baru, jarang mempercayai ide baru sampai saya dapat melihat bahwa sebagian besar orang di sekitar saya menerima ide tersebut, sadar bahwa biasanya adalah salah satu orang terakhir di group yang menerima sesuatu yang baru, enggan mengadopsi cara-cara baru dalam melakukan sesuatu sampai melihat mereka bekerja untuk orang-orang di sekitar, cenderung merasa bahwa cara hidup dan melakukan hal lama adalah cara terbaik, ditantang oleh ambiguitas dan masalah yang belum terpecahkan, melihat orang lain menggunakan inovasi baru sebelum

mempertimbangkannya, sering menemukan diri saya masih kurang percaya terhadap ide-ide baru, maka pada penelitian selanjutnya dapat ditingkatkan hingga menjadi kategori tinggi.

4. Pada Statistik Deskriptif Variabel *Attitude Toward Using* ada item yang termasuk kategori rendah yaitu merasa bosan pada saat menggunakan M-Money, maka sebaiknya ditingkatkan dan diperbaiki hingga menjadi kategori tinggi.

