BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. **Kesimpulan**

 Berdasarkan pada hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti pada Bab IV, maka peneliti menarik beberapa kesimpulan yang menjawab batasan masalah dan tujuan penelitian pada Bab I sebagai berikut:

1. Persepsi kebermanfaatan memiliki pengaruh langsung, positif, dan signifikan terhadap minat penggunaan layanan pembayaran digital GO-PAY.
2. Persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh langsung serta tidak langsung, positif, dan signifikan terhadap minat penggunaan terhadap minat penggunaan layanan pembayaran digital GO-PAY.
3. Persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh langsung, positif, dan signifikan terhadap persepsi kebermanfaatan.
4. **Saran**

 Berdasarkan pada hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti pada Bab IV, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan GO-PAY

 Sebaiknya perusahaan GO-PAY terus memperhatikan kemudahaan penggunaan layanan pembayaran digital GO-PAY karena pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan tergolong kuat. Perusahaan GO-PAY perlu fokus pada pengembangan tampilan aplikasi GO-PAY yang sederhana dan alur proses penggunaan aplikasi GO-PAY yang singkat. Hal tersebut dilakukan agar aplikasi GO-PAY mudah untuk dipelajari dan digunakan sehingga dapat menciptakan persepsi bahwa aplikasi GO-PAY mudah untuk digunakan.

 Saat ini perusahaan GO-PAY sering memberikan keuntungan berupa *cashback* kepada penggunanya. Hal ini bagus untuk dilakukan, terutama untuk menarik minat pengguna yang berprofesi sebagai seorang ibu rumah tangga. Namun, perlu diingat bahwa pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan lebih kuat daripada pengaruh persepsi kebermanfaatan. Oleh karena itu, sebaiknya perusahaan GO-PAY tidak hanya berfokus pada keuntungan-keuntungan yang diberikan kepada pengguna saja.

1. Bagi Penelitian Selanjutnya

 Pada penelitian selanjutnya diharapkan untuk menambah variabel perilaku penggunaan agar dapat diketahu bagaimana pengaruh minat penggunaan terhadap perilaku penggunaan sebuah teknologi uang elektronik serta menambah objek penelitian serupa agar dapat dilakukan perbandingan minat terhadap kedua objek tersebut. Selain itu, jumlah responden dapat ditambah agar hasil penelitian yang diperoleh dapat digeneralisasikan.