



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu tingkat penerimaan mahasiswa UMN terhadap Bluepay dengan mengadaptasi model TAM (*technology acceptance model*). Berdasarkan analisis hasil penelitian yang didapat berikut adalah kesimpulannya:

1. Tingkat penerimaan Bluepay terhadap Mahasiswa UMN sudah cukup namun masih perlu banyak perbaikan agar lebih dapat diterima oleh mahasiswa UMN. Dari hasil data tersebut ditemukan fakta bahwa paling rendah ditemukan pada konstruk ASU. Termasuk hal yang wajar karena Bluepay belum lama bergabung di Indonesia maka pemakaian senyatanya masih cukup rendah namun tidak menutup kemungkinan akan terus bertambah tiap waktu. Konstruk yang paling tinggi adalah SE, hal tersebut disebabkan oleh penyebaran responden yang hanya meliputi mahasiswa UMN yang memiliki kisaran umur 19 hingga 24 yang memiliki kepercayaan tinggi terhadap penggunaan teknologi.
2. Hubungan antara konstruk yang paling signifikan adalah kepercayaan (*trust*) terhadap minat perilaku (*behavioral intention*) yang mendapatkan angka yang cukup kuat signifikan dari perhitungan rata-rata tiap sub variabel T dan BI. Hal tersebut dapat terjadi kerana cara menggunakan

Bluepay dengan cara *top up* pada aplikasi, pengguna harus percaya untuk dapat menitipkan uangnya pada aplikasi Bluepay.

5.2 Saran

Berikut adalah masukan yang diberikan sehingga penelitian selanjutnya bisa lebih baik ke depannya:

1. Penelitian selanjutnya dapat merubah dan menambahkan faktor-faktor lain sehingga menghasilkan penelitian yang baru yang diharapkan dapat menemukan sesuatu yang baru dan bermanfaat
2. Cakupan pada penelitian selanjutnya dapat diperluas atau mencari populasi yang berbeda atau populasi yang dapat mewakili masyarakat tertentu agar menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat.
3. Penelitian selanjutnya dapat mengganti objek penelitian sejenis *vending machine* lainnya atau teknologi yang baru diterapkan pada masyarakat untuk membandingkan dan mendapat hasil yang lebih baru dan bermanfaat.
4. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan data responden yang heterogen dari segi umur, pekerjaan serta tempat tinggal untuk menghasilkan hasil yang lebih mewakili populasi lainnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A