



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

Berdasarkan hasil pengolahan data responden, peneliti menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) dan bantuan *software LISREL* versi 8.8 terhadap hubungan antar variabel *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness*, *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude towards Use*, *Perceived Compatibility* terhadap *Perceived Usefulness*, *Perceived Compatibility* terhadap *Attitude towards Use*, *Perceived Ease of Use* terhadap *Attitude towards Use*, *Subjective Norms* terhadap *Attitude towards Use*, *Perceived Security* terhadap *Attitude towards Use*, *Personal Innovativeness in Technology* (PIIT) terhadap *Perceived Usefulness*, *Personal Innovativeness in Technology* (PIIT) terhadap *Perceived Ease of Use*, *Personal Innovativeness in Technology* (PIIT) terhadap *Intention to Use*, *Subjective Norms* terhadap *Intention to Use* dan *Attitude towards Use* terhadap *Intention to Use*. Berdasarkan pada analisa dari hipotesis-hipotesis yang berada pada jurnal Liebana et al (2015), maka peneliti dapat menarik kesimpulan :

1. *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* dengan *t-value* sebesar 3.93 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65). Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi Sakuku BCA memiliki fitur-fitur yang dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam bekerja oleh pengguna, Aplikasi Sakuku BCA dapat mempermudah kegiatan bertransaksi tanpa membutuhkan usaha yang banyak dan berguna untuk sehari hari.

2. *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap *Attitude towards Use* dengan nilai *t-value* sebesar 1.73 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Sakuku BCA merupakan aplikasi yang berguna untuk bertransaksi dan menciptakan *Attitude* yang positif disaat menggunakannya

3. *Perceived Compatibility* tidak memiliki pengaruh terhadap *Perceived Usefulness* dengan *t-value* sebesar 2.36 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65). Hal ini menunjukkan bahwa semakin persepsi suatu inovasi dapat konsisten dan sesuai dengan nilai suatu individu, maka dapat membuat Aplikasi Sakuku BCA berguna untuk melakukan transaksi.

4. *Perceived Compatibility* memiliki pengaruh positif terhadap *Attitude towards Use* dengan nilai *t-value* sebesar 3.14 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Sakuku BCA merupakan Aplikasi yang konsisten dan sesuai dengan nilai nilai calon pengguna sehingga dapat menciptakan sikap yang positif..

5. *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh positif terhadap *Attitude towards Use* dengan *t-value* sebesar 2.08 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Sakuku BCA mudah untuk digunakan sehingga menciptakan sikap yang positif dan *favorable* terhadap Aplikasi Sakuku BCA.

6. *Subjective Norms* memiliki pengaruh positif terhadap *Attitude towards Use* dengan *t-value* sebesar 2.01 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65). Hal ini

menunjukkan bahwa lingkungan disekitar berpendapat bahwa aplikasi Sakuku BCA bermanfaat untuk penggunanya

7. *Perceived Security* memiliki pengaruh positif terhadap *Attitude towards Use* dengan *t-value* sebesar 1.87 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65). Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi Sakuku BCA tidak akan menyalahgunakan informasi pribadi dari Nasabahnya sehingga menciptakan attitude yang positif terhadap calon penggunanya

8. *Personal Innovativeness in Technology* (PIIT), memiliki pengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* dengan *t-value* sebesar 2.03 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65) sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat inovasi suatu individu untuk mencoba memakai Aplikasi Sakuku BCA, maka semakin tinggi tingkat motivasi untuk menggunakannya dan akan puas bila menggunakannya.

9. *Personal Innovativeness in Technology* (PIIT), memiliki pengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use* dengan *t-value* sebesar 2.50 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65) sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat inovasi suatu individu, maka semakin mudah mereka mampu menggunakan Aplikasi Sakuku BCA

10. *Personal Innovativeness in Technology* (PIIT), memiliki pengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* dengan *t-value* sebesar 2.42 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65). Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat inovasi suatu individu untuk mencoba memakai Aplikasi Sakuku BCA, maka semakin tinggi perilaku pengadopsian terhadap teknologi baru

11. *Subjective Norms* memiliki pengaruh positif terhadap *Intention to Use* dengan *t-value* sebesar 2.42 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65) sehingga dapat disimpulkan disimpulkan bahwa semakin tinggi keuntungan yang didapat, semakin besar niat calon konsumen untuk menggunakan Aplikasi Sakuku BCA
12. *Attitude towards Use* memiliki pengaruh positif terhadap *Intention to Use* dengan *t-value* sebesar 3.12 melebihi standar yang telah ditetapkan (1.65) sehingga dapat disimpulkan bahwa sikap yang positif terhadap Aplikasi Sakuku BCA dapat meningkatkan potensi untuk menggunakan Aplikasi Sakuku BCA
13. Berdasarkan hasil di atas, terlihat bahwa pada akhirnya para responden dari Aplikasi Sakuku BCA tertarik untuk menggunakan Aplikasi Sakuku BCA..

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan perusahaan dan juga kepada penelitian selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik yang sama agar dapat mendapatkan hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

5.2.1 Saran Untuk Perusahaan

Berdasarkan penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk perusahaan yakni:

1. Membuat event serupa seperti GO-FOOD festival dengan menggunakan Aplikasi Sakuku BCA sebagai alat pembayaran utamanya dikarenakan dengan adanya event tersebut, para calon pengguna hanya akan dapat menggunakan Aplikasi Sakuku BCA untuk membayar Transaksi nya

2. Melakukan Promosi “Buy 1 Get 1” untuk tiket nonton menggunakan metode “QRSCAN” agar konsumen tertarik untuk mencoba Aplikasi Sakuku BCA
3. Mengadakan edukasi metode pembayaran berbasis QRcode. QRcode payment merupakan metode pembayaran yang sedang berkembang dan sedikit masyarakat mengetahui pembayaran berbasis metode QRcode. Dengan adanya edukasi dini, diharapkan akan meningkatkan penggunaan metode pembayaran Berbasis QRcode.
4. Mengadakan program merekomendasikan sahabat atau kerabat terdekat untuk menggunakan Aplikasi Sakuku BCA dan mendapatkan insentif berupa uang tunai atau cashback saat berbelanja.

5.2.2 Saran untuk penelitian selanjutnya

1. Dikarenakan sebagian Responden yang diteliti rata rata memiliki rentang umur dibawah 30, diharapkan dapat meneliti responden berumur 30-40 tahun.
2. Model penelitian yang digunakan peneliti sudah tergolong baik, tetapi masih harus membutuhkan penyempurnaan model.
3. Menambahkan metode Focus Group Discussion atau Face to Face Interview agar lebih mendapatkan insight yang lebih terkait keinginan gaya transaksi konsumen
4. Dikarenakan penyedia QRcode payment masih sangat sedikit, akan lebih menarik bila dapat menjelaskan kepada responden secara detail terkait *product knowledge* yang mengenai sejarah QRcode payment dan informasi terkait QRcode payment.