

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan analisis PLS untuk menguji pengaruh variabel terhadap Penggunaan GoPay pada Mahasiswa di lingkungan UPN Veteran Jawa Timur maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Promosi penjualan yang (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan (Y). Artinya bahwa *e-wallet* GoPay telah berhasil melakukan promosi penjualan terhadap produk dengan baik kepada konsumen, sehingga dapat meningkatkan popularitas penggunaan *e-wallet* GoPay di kalangan mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur. Ini disebabkan oleh seringnya diselenggarakannya berbagai *cashback*, diskon, pemberian *voucher* belanja, dan paket harga. Sehingga akan meningkatkan popularitas penggunaan GoPay.
2. Persepsi Manfaat (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan (Y). Artinya mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur merasakan bahwa keberadaan berbagai fitur yang ada di *e-wallet* GoPay telah memberikan manfaat yang sangat besar bagi mereka. Hal ini disebabkan GoPay memudahkan mahasiswa dalam bertransaksi, maupun kegiatan lainnya dengan menggunakan GoPay. Selain itu juga

dapat meningkatkan produktivitas, dan menambah efektifitas. Yang akhirnya, akan meningkatkan penggunaan *e-wallet* GoPay.

3. Persepsi Kemudahan Penggunaan (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan (Y). Artinya responden telah merasakan kemudahan dalam penggunaan *e-wallet* GoPay. Hal ini terjadi karena kemudahan penggunaan fitur yang ada di GoPay sudah cukup sederhana, sehingga dapat memudahkan mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur dalam bertransaksi maupun kegiatan lainnya yang diinginkan oleh pengguna dalam satu aplikasi.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan atau dimanfaatkan sebagai bahan dalam pengambilan keputusan, diantara lain sebagai berikut:

1. Perlu diperhatikan kembali terkait tawaran pemberian *voucher* atau kupon. Dengan diberikan panduan yang berisikan penggunaan *voucher* yang jelas serta keuntungan yang didapatkan oleh konsumen agar *awareness* dapat terbentuk dengan baik.
2. Perlu ditingkatkan kembali terkait keefektifannya. Dengan meningkatkan performanya fitur yang ada dan menambah fitur yang dibutuhkan oleh konsumen, sehingga dapat memberikan efektif bagi penggunaannya.
3. Perlu ditingkatkan lagi kemudahan penggunaan fitur yang ada. Dengan meningkatkan layanan terhadap berbagai fitur yang ada di *e-wallet* GoPay,

sehingga pengguna bisa dengan mudah mengoperasikan dan menggunakan *e-wallet* GoPay sesuai dengan apa yang diinginkan.

4. Untuk penelitian selanjutnya, dapat menambahkan variabel baru seperti persepsi resiko, kualitas layanan, kepercayaan, dan persepsi keamanan.