

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

1. Pada perhitungan hasil analisis faktor dengan memasukkan 21 variabel didapat bahwa KMO measure of Sampling Adequacy (MSA) sebesar 0,870 dan barlett's test sebesar 1012.810 dengan tingkat signifikan sebesar 0,000.
2. Berdasarkan analisis faktor dengan menggunakan rotasi (varimax) diperoleh 4 faktor baru dimana keempat faktor tersebut memenuhi syarat sebagai faktor karena memiliki eign value lebih dari 1, dan variabel yang paling dipertimbangkan yaitu variabel Menu Interface Menarik karena memiliki nilai tertinggi yaitu sebesar 0,862.
3. Faktor-faktor yang diperoleh tersebut adalah:
  - a. Faktor pembentuk pertama terdiri dari variabel Fitur yang lengkap Menyediakan Beragam Menu Pembayaran, Beragam Promo yang Ditawarkan, Nominal Promo yang Besar, Promo yang Mudah di Dapatkan, Mudahnya Penggunaan Promo. Dari faktor pembentuk pertama ini, variabel Mudahnya Penggunaan Promo merupakan variabel yang sangat dipertimbangkan konsumen dalam menggunakan jasa *e-wallet* Go-Pay.
  - b. Faktor pembentuk kedua terdiri dari variabel Fitur yang Diperbarui, Mekanisme Pembayaran yang Mudah, Proses Pembayaran yang Cepat, Aplikasi yang Mudah Digunakan Kapanpun, Jumlah Mitra yang Banyak. Dari faktor pembentuk kedua ini, variabel Mekanisme Pembayaran yang Mudah merupakan variabel yang sangat dipertimbangkan konsumen dalam menggunakan jasa *e-wallet* Go-Pay.

- c. Faktor pembentuk ketiga terdiri dari variabel Menyediakan Beragam Menu Pembayaran, Menyediakan Beragam Metode Top Up Saldo Go-Pay, Aplikasi yang Dapat Digunakan Dimana Saja, Adanya Benefit Khusus saat Bertransaksi Dengan Mitra, Verifikasi Melalui Email / No. Handphone Pribadi, Adanya Verifikasi Ganda saat Melakukan Pembayaran, dan Verifikasi Akun Menggunakan KTP. Dari faktor pembentuk ketiga ini, variabel Verifikasi Melalui Email / No. Handphone Pribadi merupakan variabel yang sangat dipertimbangkan konsumen dalam menggunakan jasa *e-wallet* Go-Pay.
- d. Faktor pembentuk keempat terdiri dari variabel Fitur yang Mudah Dioperasikan Menu *Interface* Menarik, Tampilan *Interface* yang Informatif. Dari faktor pembentuk keempat ini, variabel Menu Interface Menarik merupakan variabel yang sangat dipertimbangkan konsumen dalam menggunakan jasa *e-wallet* Go-Pay.

## **1.2 Saran**

### **a. Bagi Perusahaan**

1. Penelitian ini menemukan bahwa faktor-faktor yaitu faktor fitur, desain dan tampilan, fasilitas, kepraktisan, promo, mitra, dan keamanan variabel yang menjadi pertimbangan konsumen dalam bertransaksi online menggunakan *e-wallet* Go-Pay. Variabel yang dipertimbangkan konsumen tidak berarti bahwa variabel yang lain diabaikan. Mengoptimalkan variabel yang ada seperti fitur, desain dan tampilan, fasilitas, kepraktisan, promo, mitra, dan keamanan harus ikut dikembangkan secara bersamaan agar tetap menjaga stabilitas perusahaan dan dapat berkembang lebih optimal, dikarenakan kedepannya konsumen akan semakin teliti dalam mempertimbangkan pengambilan sebuah keputusan.

2. Sebaiknya dapat meningkatkan faktor-faktor yang telah dipertimbangkan konsumen dalam menggunakan jasanya yaitu faktor pertama yang terdiri dari Fitur yang lengkap Menyediakan Beragam Menu Pembayaran, Beragam Promo yang Ditawarkan, Nominal Promo yang Besar, Promo yang Mudah di Dapatkan, Mudahnya Penggunaan Promo. Faktor kedua yang terdiri dari Fitur yang Diperbarui, Mekanisme Pembayaran yang Mudah, Proses Pembayaran yang Cepat, Aplikasi yang Mudah Digunakan Kapanpun, Jumlah Mitra yang Banyak. Faktor ketiga terdiri dari Menyediakan Beragam Menu Pembayaran, Menyediakan Beragam Metode Top Up Saldo Go-Pay, Aplikasi yang Dapat Digunakan Dimana Saja, Adanya Benefit Khusus saat Bertransaksi Dengan Mitra, Verifikasi Melalui Email / No. Handphone Pribadi, Adanya Verifikasi Ganda saat Melakukan Pembayaran, dan Verifikasi Akun Menggunakan KTP. Faktor keempat terdiri dari Fitur yang Mudah Dioperasikan Menu *Interface* Menarik, Tampilan *Interface* yang Informatif.

**b. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan untuk peneliti yang ingin menyempurnakan dan melanjutkan penelitian ini di masa yang akan datang dapat digunakan sebagai salah satu sumber data dan dilakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan faktor lainnya, variabel yang berbeda, jumlah sampel yang lebih banyak, tempat yang berbeda, dan tetap berhubungan dengan jasa *e-wallet* Go-Pay. Hal tersebut dimaksudkan agar tercapai perkembangan pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap keputusan konsumen.