

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh persepsi kemudahan, manfaat dan risiko terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020 dengan 65 responden dengan memperoleh kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020 karena nilai t hitung lebih kecil dari t tabel. Dengan demikian penggunaan BSI mobile dan E-wallet merupakan layanan penting untuk memudahkan segala bentuk transaksi.
2. Variabel manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020 karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian variabel manfaat dapat memberikan keuntungan bagi mahasiswa yang menggunakan BSI mobile dan/atau E-wallet.
3. Variabel risiko tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020 karena nilai t hitung lebih kecil dari t tabel. Dengan demikian risiko tetap menjadi faktor yang menentukan minat dalam menggunakan BSI mobile dan/atau E-wallet guna menjaga dan melindungi data pribadi.
4. Variabel persepsi kemudahan, manfaat dan risiko secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020.

B. Saran

Dari kesimpulan di atas, Ada hal yang perlu menjadi bahasan untuk hasil variabel yang tidak berpengaruh, maka peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Pertimbangkan Ukuran Sampel: Tinjau kembali ukuran sampel yang digunakan. Mungkin hasil yang tidak berpengaruh disebabkan oleh ukuran sampel yang terlalu kecil untuk mendeteksi masalah yang sebenarnya.
2. Pertimbangkan Ulang Pertanyaan Kuesioner: Jika pertanyaan dalam kuesioner yang mungkin ambigu atau kurang relevan, pertimbangkan untuk memperbaikinya. Tinjau kembali instrumen kuesioner untuk memastikan bahwa setiap pertanyaan relevan dan jelas.
3. Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Kuesioner: Periksa kembali validitas dan reliabilitas kuesioner yang digunakan. Apakah pertanyaan-pertanyaan kuesioner sudah mencerminkan dengan baik konsep yang ingin diukur? Apakah kuesioner telah diuji kembali untuk memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaannya dapat diandalkan?
4. Analisis Kembali Metode dan Data: Tinjau kembali metode yang digunakan dalam penelitian. Pastikan bahwa data yang digunakan terkumpul dengan baik dan metode analisis yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian.

Selanjutnya ada beberapa saran dari peneliti yang bisa dipertimbangkan, antara lain:

a) Saran untuk Peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti yang berikutnya mengenai bahasan tentang pengaruh persepsi kemudahan, manfaat dan risiko terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020. Bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih banyak dan menambahkan variabel-variabel yang belum diteliti pada penelitian ini. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk fokus pada jenis fintech/mobile banking yang akan diteliti seperti OVO, GoPay, Mobile Banking, dan alat pembayarang elektronik lainnya.

b) Saran Lainnya

1) Bagi Pihak BSI dan E-Wallet.

Untuk pihak perusahaan baik BSI dan E-wallet yang sudah berperan dan ikut andil dalam perkembangan digitalisasi *fintech* di Indonesia, bahwa hal yang harus dijaga yaitu tingkat kepercayaan dari pengguna/nasabah dan tetap memperkuat layanan *financial technology* untuk masyarakat.

2) Bagi Mahasiswa

Untuk seluruh mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon agar bisa menggunakan BSI mobile dan/atau e-wallet karena pemanfaatan dari perkembangan teknologi yang dapat mempermudah dalam melakukan transaksi dan membuka bisnis karena sangat efisiensi dan mudah.

