

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil uji hipotesis, secara keseluruhan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Perkembangan Teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat mahasiswa menggunakan aplikasi DANA. Dengan memperoleh hasil dari uji pengaruh individual sebesar 40,55%. Serta indikator yang memperoleh nilai rata-rata terbesar sebesar 3,77 yaitu saya menggunakan aplikasi DANA karena keinginan sendiri dan indikator yang memperoleh nilai rata-rata terendah sebesar 3,27 yaitu aplikasi DANA saya gunakan untuk transaksi bisnis.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *Personal Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat mahasiswa menggunakan aplikasi DANA. Dengan memperoleh hasil dari uji pengaruh individual sebesar 25,59% Dengan indikator yang memperoleh nilai rata-rata terbesar sebesar 3,74 yaitu aplikasi DANA sesuai dengan kebutuhan saya di usia yang sekarang dan indikator yang memperoleh nilai rata-rata terendah sebesar 2,31 yaitu saya mudah beradaptasi dengan inovasi pembayaran digital seperti aplikasi DANA.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif secara simultan dan signifikan antara variabel Perkembangan Teknologi dan *Personal Influence* terhadap Minat mahasiswa menggunakan aplikasi DANA. Dengan memperoleh nilai uji koefisien determinasi sebesar 66%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang ada, yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian, indikator dengan nilai rata-rata terendah pada variabel Perkembangan Teknologi yaitu aplikasi DANA saya gunakan untuk transaksi bisnis. Dengan demikian, karena pengguna aplikasi DANA menggunakan aplikasi tersebut agar tidak hanya terbatas pada konsumsi maka peneliti menyarankan agar pengguna dapat memaksimalkan fitur bisnis yang ada di aplikasi DANA seperti fitur DANA bisnis dan DANA Enterprise. Dalam fitur DANA bisnis pengguna bisa melakukan pembayaran via link yang bisa memudahkan transaksi dan percakapan dengan pelanggan, membua katalog produk, bayar lewat virtual akun DANA, tarik saldo DANA bisnis secara *real time, sales dashboard* yang bisa digunakan untuk melihat detail pemasukan dan pengeluaran.
2. Berdasarkan hasil penelitian, indikator dengan nilai rata-rata terendah pada variable *Personal Influence* yaitu saya mudah beradaptasi dengan inovasi pembayaran digital seperti aplikasi DANA. Dengan demikian, karena tidak hanya aplikasi DANA yang menjadi aplikasi pembayaran digital dan bergerak pada bidang yang sama. Untuk mengantisipasi hal tersebut, DANA harus memiliki fitur yang memudahkan bagi pengguna nya baik untuk belanja online maupun bisnis dengan memberikan inovasi-inovasi agar dapat bersaing dengan kompetitornya.
3. Berdasarkan hasil penelitian, indikator dengan nilai rata-rata terendah pada variable Minat yaitu Saya lebih berminat menggunakan aplikasi DANA untuk transaksi digital dibandingkan *e-payment* yang lain. Dengan demikian, supaya aplikasi DANA dapat bersaing sebagai *e-payment* yang terbanyak digunakan oleh masyarakat secara luas sebaiknya DANA menyiapkan strategi-strategi tepat sasaran guna aplikasi DANA bisa digunakan secara luas dan massif oleh masyarakat.