

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persepsi kemudahan menggunakan *e-wallet* berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat masyarakat memakai *e-wallet* di Kota Pekanbaru, yang berarti meskipun *e-wallet* dibuat lebih mudah atau lebih sulit itu tidak terlalu berpengaruh pada minat menggunakan seseorang dikarenakan persyaratan dan beberapa fitur aplikasi *e-wallet* yang belum dimengerti.
2. Variabel keamanan menggunakan *e-wallet* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* di Kota Pekanbaru, yang memiliki arti semakin tinggi keamanan menggunakan *e-wallet* maka semakin tinggi minat masyarakat di Kota Pekanbaru menggunakan *e-wallet*, dibuktikan dengan adanya PIN dan perusahaan penerbit *e-wallet* yang diawasi oleh OJK.
3. Variabel kebermanfaatan menggunakan *e-wallet* dapat berpengaruh positif dan juga signifikan dalam hal minat menggunakan *e-wallet* di Kota Pekanbaru, berarti semakin tinggi kebermanfaatan menggunakan *e-wallet* maka semakin tinggi minat masyarakat menggunakan *e-wallet* dibuktikan dengan banyaknya aktivitas pembayaran yang menggunakan *e-wallet*.
4. Keinginan masyarakat menggunakan *e-wallet* memiliki pengaruh positif dan juga signifikan terhadap jumlah transaksi masyarakat melalui *e-wallet*, artinya bila keinginan masyarakat berbelanja menggunakan *e-wallet* semakin tinggi, maka semakin banyak jumlah transaksi yang dilakukan.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian ini, penulis menyarankan yaitu:

1. Pengguna aplikasi *e-wallet* perlu untuk mempelajari persyaratan dan proses pembuatan *e-wallet* agar tidak membingungkan saat pertama

kali mendaftar. Konsumen dapat mempelajari menggunakan berbagai fitur yang telah tersedia didalam aplikasi untuk memudahkan pembayaran. Bagi penyedia *e-wallet* dapat memberikan penjelasan dari masing-masing fitur yang disediakan didalam *e-wallet* untuk mempermudah konsumen dalam bertransaksi dan menyediakan fitur multiguna untuk mempercepat transaksi dengan lebih efektif.

2. Konsumen *e-wallet* dapat merubah password atau PIN akun secara berkala untuk mencegah terjadinya kebocoran informasi penting. Konsumen juga tidak dianjurkan untuk memberikan informasi penting akun *e-wallet*nya kepada orang lain. Bagi penyedia layanan *e-wallet* perlu untuk meningkatkan keamanan informasi akun para konsumen dan memberikan jaminan perlindungan konsumen terhadap risiko yang datang dari luar sehingga konsumen tidak ragu menggunakan *e-wallet*.
3. Bagi penyedia layanan *e-wallet* dapat memberikan berbagai macam *reward* kepada konsumen untuk meningkatkan minat konsumen bertransaksi secara digital dengan memberikan *cashback* sehingga semakin sering konsumen melakukan pembayaran secara digital maka dapat merubah pola konsumsi masyarakat dan meningkatkan perekonomian.
4. Penyedia layanan *e-wallet* perlu untuk memperluas jangkauan penggunaan *e-wallet* diberbagai tempat untuk menarik minat konsumen menggunakan uang elektronik dan membangun kerjasama terhadap berbagai pihak untuk meningkatkan kualitas dan keamanan konsumen dalam bertransaksi. Diperlukan promosi terhadap masyarakat berkaitan dengan keuntungan penggunaan *e-wallet* dalam berbagai transaksi sehingga meningkatkan jumlah pengguna *e-wallet* sehingga semakin banyak jumlah transaksi yang dilakukan.