BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keuntungan Relatif tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Adopsi Mobile Banking. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi keuntungan dari penggunaan aplikasi belum menjadi faktor penentu dalam keputusan adopsi oleh pengguna.
2. Kompatibilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap Adopsi Mobile Banking. Artinya, semakin tinggi kesesuaian aplikasi dengan gaya hidup dan kebiasaan pengguna, maka semakin tinggi kecenderungan mereka untuk mengadopsi aplikasi Wondr by BNI.
3. Kompleksitas justru berpengaruh positif dan signifikan terhadap adopsi, yang mengindikasikan bahwa pengguna mungkin memandang kompleksitas fitur sebagai hal yang menantang atau canggih, bukan sebagai hambatan.
4. Triabilitas berpengaruh signifikan namun dengan arah koefisien negatif, yang menunjukkan bahwa walaupun aplikasi dapat diuji coba, pengalaman awal pengguna mungkin belum memuaskan atau tidak sesuai ekspektasi.
5. Observabilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap adopsi, menandakan bahwa manfaat aplikasi yang mudah diamati oleh pengguna lain mampu mendorong keputusan adopsi.

6. Pertimbangan Risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap adopsi secara langsung, menunjukkan bahwa faktor keamanan dan privasi belum menjadi penghalang utama dalam penggunaan aplikasi mobile banking ini.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara praktis kepada PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk sebagai pihak pengembang aplikasi *Wondr by BNI* sebagai berikut:

1. Berkaitan dengan faktor keuntungan relatif perlu dilakukan kaji ulang atas nilai tambah (*perceived benefit*) yang ditawarkan kepada pengguna karena variabel keuntungan relatif belum cukup berpengaruh. Penyampaian manfaat finansial dan fungsional dari aplikasi perlu lebih diperjelas.
2. Faktor Kompatibilitas perlu dipertahankan dan ditingkatkan dengan cara menyesuaikan antarmuka pengguna (*user interface*) dan fitur aplikasi agar semakin sesuai dengan gaya hidup digital generasi muda maupun profesional.
3. Kompleksitas yang memiliki pengaruh positif bisa dimanfaatkan dengan menghadirkan fitur-fitur canggih namun tetap didukung oleh panduan atau edukasi pengguna yang memadai, agar pengguna baru tidak merasa kesulitan.
4. Triabilitas yang memiliki pengaruh negatif perlu mendapat perhatian. Pihak BNI perlu memastikan pengalaman awal saat mencoba aplikasi tidak menimbulkan kebingungan atau kekecewaan.
5. Pertimbangan risiko, walaupun tidak memiliki pengaruh signifikan secara langsung, namun tetap perlu diperhatikan terutama dalam konteks keamanan data,

mengingat peningkatan literasi digital dapat memunculkan sensitivitas baru terhadap isu privasi.

5.3 Keterbatasan

Pada penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya:

1. Data diperoleh dari satu wilayah geografis (Padang), sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke kota atau provinsi lain.
2. Penelitian ini bersifat cross-sectional, sehingga tidak menangkap perubahan persepsi atau perilaku pengguna dalam jangka panjang.

5.4 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan di atas dapat diberikan saran sebagai berikut:

5.4.1. Saran Akademis

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih luas dan mencakup berbagai wilayah agar hasil lebih general.
2. Penelitian lanjutan dapat menggunakan pendekatan longitudinal untuk melihat perubahan sikap pengguna dari waktu ke waktu.

5.4.2. Saran Praktis

1. PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk sebagai pihak pengembang aplikasi *Wondr by BNI* perlu meningkatkan keamanan data dan kemudahan penggunaan aplikasi agar dapat meningkatkan adopsi.

2. PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk dapat melakukan promosi aplikasi fokus pada kelompok usia produktif dan berpendapatan menengah ke atas yang menunjukkan minat lebih tinggi terhadap layanan digital.
3. PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk perlu untuk melakukan edukasi berkelanjutan mengenai manfaat dan fitur aplikasi melalui media sosial atau event lokal.