

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bagian bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil tersebut menjelaskan bahwa variabel manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya dengan koefisien variabel manfaat yang bernilai positif sebesar 0,164 (16,4%), artinya hubungan positif antara variabel manfaat (X_1), maka semakin meningkat pula minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya. Pengaruh manfaat berpengaruh karena mahasiswa yang pernah menggunakan *e-money* mereka sudah mengetahui apa saja manfaat dari penggunaan *e-money* sendiri.
2. Dari hasil tersebut menjelaskan bahwa variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya dengan koefisien variabel kemudahan yang bernilai positif sebesar 0,400 (40%), artinya hubungan positif antara variabel kemudahan (X_2), maka semakin meningkat pula minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya. Pengaruh kemudahan berpengaruh karena mahasiswa yang pernah menggunakan *e-money* mereka sudah merasa kemudahan yang diperoleh dari penggunaan *e-money* tersebut.
3. Dari hasil tersebut menjelaskan bahwa variabel keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya dengan koefisien variabel keamanan yang bernilai positif sebesar 0,306 (30,6%), artinya hubungan positif antara variabel keamanan (X_3), maka semakin meningkat pula minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya. Pengaruh keamanan berpengaruh karena mahasiswa yang pernah menggunakan *e-money* mereka merasa aman saat melakukan transaksi menggunakan *e-money* tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis penelitian, saran yang diberikan penulis kepada Politeknik Negeri Sriwijaya adalah:

1. Politeknik Negeri Sriwijaya diharapkan melakukan sosialisasi terhadap penggunaan *e-money* untuk bertransaksi. Sosialisasi dilakukan dengan mengenalkan apa itu *e-money*, mengenalkan aplikasi apa saja yang bisa digunakan dan menjelaskan fungsi, manfaat serta keunggulan dari *e-money* tersebut. Menjelaskan bagaimana cara penggunaan dari *e-money*, dan cara mengisi saldo atau top up untuk *e-money*. Sehingga *e-money* dapat dimanfaatkan mahasiswa untuk bertransaksi di lingkungan Politeknik.
2. Kantin Politeknik Negeri Sriwijaya dan Laboratorium Bisnis yang ada di jurusan dapat mengimplementasikan merchant *e-money*. Dengan cara bekerja sama dengan pihak lembaga *e-money*, seperti dengan lembaga aplikasi *e-money* lainnya seperti *Shopee Pay*, *Go pay*, Dana, OVO dan lembaga aplikasi lainnya dimana mahasiswa sudah banyak yang menggunakannya, sehingga mahasiswa bisa dimudahkan dalam bertransaksi.
3. Pengguna harus tetap waspada terhadap penggunaan *e-money*. Dengan tetap menjaga privasi penggunaan, seperti tidak memberikan kode akses *e-money* kepada orang lain. Membuat kunci ganda pada smartphone sebelum membuka aplikasi *e-money*. Tidak sembarangan memberikan data diri kepada orang lain. Berhati-hati dari tindak penipuan dengan tetap waspada serta selalu melakukan update diri dengan informasi finansial sebanyak dan seakurat mungkin. Tetap berhati-hati dan jangan mudah percaya bila dirasa janggal. Harus jeli dan cermat agar transaksi aman dan lancar.