

BAB V

PENUTUP

Bab ini akan merangkum pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan agar dapat memberikan pemahaman pada pembaca. Bab ini akan berisikan kesimpulan, keterbatasan penelitian, saran dan implikasi praktis.

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ditemukan fakta bahwa keinovatifan seseorang individu dan persepsi mereka mengenai kemudahan sebuah aplikasi pembayaran seluler mendorong mereka untuk merasakan kegunaan dari aplikasi tersebut. Sementara itu, stres nyatanya tidak memberikan dampak negatif seperti yang diharapkan. Selanjutnya, kegunaan juga memberikan pengaruh bagi seorang individu untuk menggunakan aplikasi pembayaran seluler. Begitu juga dengan kepuasan. Selain kedua hal tersebut, tanggapan individu terdekat dan dorongan untuk bersenang-senang juga memberikan dampak yang baik dalam menumbuhkan niat menggunakan aplikasi pembayaran seluler.

Dari penelitian ini, membuktikan bahwa lima dari enam permasalahan yang diajukan telah terjawab. Masalah yang belum terjawab adalah mengenai dampak stres pada persepsi kegunaan.

5.2. Batasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, responden dalam penelitian ini relatif sulit dijangkau. Sulitnya menjangkau responden penelitian ini karena pada masa ini, generasi Z yang belum menggunakan aplikasi pembayaran seluler tidaklah banyak. Sehingga, terdapat kesulitan dalam mencari responden pada penelitian ini namun dilakukan terobosan berupa menyaring

responden melalui komunitas generasi Z yang besar baik di Facebook dan di Twitter. Kedua, lokasi penelitian ini hanya mencakup Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi. Ketiga, cakupan responden dalam penelitian ini hanya generasi Z yang belum pernah menggunakan aplikasi pembayaran seluler, sehingga tidak ada pemahaman lebih lanjut mengenai niat menggunakan pada generasi lainnya.

5.3. Saran

Selanjutnya, pengembangan dari penelitian ini dapat melibatkan variabel lain seperti motivasi utilitarian. Motivasi utilitarian akan memberikan gambaran mengenai pola perilaku masyarakat ketika menggunakan aplikasi pembayaran seluler berdasarkan fungsinya dan membandingkan dampaknya dengan motivasi hedonis. Penelitian selanjutnya juga tetap bisa meneliti variabel stres dengan catatan bahwa yang populasi yang diteliti bisa berasal dari generasi milenial atau generasi lainnya yang kurang familiar dengan penggunaan aplikasi seluler. Generasi yang kurang familiar dengan penggunaan aplikasi seluler mungkin dapat memberikan hasil yang berbeda dengan subjek penelitian pada penelitian ini. Penelitian selanjutnya juga bisa mengambil lokasi penelitian lain di luar Jabodetabek, seperti di provinsi lain selain DKI Jakarta atau di luar Pulau Jawa. Diharapkan, dengan saran yang diberikan oleh peneliti dapat memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai pola perilaku konsumen ketika hendak mengadopsi aplikasi pembayaran seluler.

5.4. Implikasi Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, khususnya dari kalangan praktisi dan akademisi. Bagi praktisi, penelitian ini dapat menjadi

informasi bagi pemasar untuk mempelajari faktor-faktor yang dapat memengaruhi niat konsumen menggunakan aplikasi pembayaran seluler. Praktisi dapat mendesain sebuah aplikasi pembayaran seluler yang mudah digunakan dengan tampilan yang mudah dipahami dan tidak membingungkan. Selain itu, fitur yang ditawarkan baiknya dapat memenuhi seluruh kebutuhan konsumen di dalam satu aplikasi tersebut. Meski pun risiko tidak menjadi faktor yang berpotensi negatif pada aplikasi, hendaknya keamanan aplikasi tetap dipikirkan dengan matang untuk mencegah adanya hal-hal yang tidak diinginkan pada aplikasi.

Bagi masyarakat, dapat memberikan pemahaman lebih baik mengenai aplikasi pembayaran seluler. Dengan hadirnya variasi aplikasi pembayaran seluler di Indonesia yang sangat banyak, masyarakat diharapkan dapat menilai terlebih dahulu aplikasi yang dirasa cocok dengan mereka. Masyarakat juga diharapkan dapat lebih berhati-hati dalam memilih aplikasi pembayaran seluler yang ada. Masyarakat dapat mengedepankan kemudahan penggunaan dari aplikasi pembayaran seluler yang akan dipilih.