

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan pengolahan data menggunakan program aplikasi *SPSS versi 25*, mengenai pengaruh gaya hidup, kemudahan, dan kepercayaan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* dana (survey pada Mahasiswa Universitas Kuningan) maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Gaya hidup, kemudahan dan kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* dana. Artinya setiap perubahan pada variabel gaya hidup, kemudahan dan kepercayaan maka akan menyebabkan keputusan penggunaan *e-wallet* dana.
2. Gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* dana. Artinya semakin tinggi gaya hidup maka semakin tinggi tingkat keputusan penggunaan *e-wallet* dana.
3. Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* dana. Artinya semakin tinggi kemudahan aplikasi yang diberikan maka semakin tinggi tingkat keputusan penggunaan *e-wallet* dana.
4. Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* dana. Artinya semakin tinggi kepercayaan yang dirasakan, maka semakin tinggi keputusan penggunaan pada *e-wallet* dana.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis pada variabel gaya hidup diketahui nilai kuesioner terendah yaitu indikator kegiatan/aktivitas dan opini, diharapkan perusahaan aplikasi dana memberikan atau menambah suatu

layanan yang tersedia didalam aplikasi tersebut, dengan adanya peningkatan penambahan suatu layanan maka dapat mempengaruhi gaya hidup seseorang dalam sehari-hari dan membuat opini negative menjadi positif untuk selalu menggunakan aplikasi dana dizaman sekarang.

2. Berdasarkan hasil analisis pada variabel kemudahan diketahui nilai kuesioner terendah yaitu pada indikator jelas dan dapat dipahami. maka diharapkan perusahaan harus mampu meningkatkan atau memperbaiki fitur-fitur pada aplikasi dana sehingga dalam penggunaan aplikasi tersebut konsumen lebih dengan mudah memahami fitur-fitur terbaru.
3. Berdasarkan hasil analisis pada variabel kepercayaan diketahui nilai kuesioner terendah yaitu indikator kompetensi dan konsistensi. Maka perusahaan harus mampu meningkatkan layanan dan keamanan pada *e-wallet* dana sehingga konsumen dapat lebih percaya pada kualitas aplikasi dana yang akan digunakan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah variabel lain yang belum di teliti seperti promosi dan manfaat. Agar dapat menghasilkan gambaran yang lebih luas terkait masalah keputusan penggunaan dan peneliti selanjutnya dapat menggunakan sampel yang lebih banyak supaya hasil analisis dari penelitian yang didapat lebih baik dan akurat.