

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, didapatkan 5 hipotesis yang diterima serta 5 hipotesis yang ditolak dari total 10 hipotesis yang diajukan. Berikut kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini

1. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kesiapan pengguna *shopeepay* di Kota Samarinda bernilai rendah atau *low Technology readiness* dengan skor sebesar 2,4. Dimana pada pernyataan variabel optimis dan *insecurity* masih tergolong rendah, terutama pada variabel optimis yang memiliki skor TRI 0,24 hal, ini menunjukkan bahwa masih rendahnya tingkat optimis masyarakat terhadap pembayaran berbasis *e-wallet*, terutama pada produk *shopeepay*. masyarakat cenderung masih kurang nyaman dengan pembayaran berbasis online dan merasa mengalami masalah dalam pengaplikasiannya. Kemudian untuk variabel *insecurity* mendapatkan skor TRI 0,45 ini menunjukkan masih terdapat ketakutan dalam melakukan transaksi melalui *shopeepay* hal ini, didasari pada kasus kehilangan saldo dalam *e-wallet shopeepay* serta kerentanan sistem serta saldo yang tidak terisi saat melakukan top-up. Kemudian variabel *Inovativeness* mendominasi skor TRI dengan nilai 0,86 yang menunjukkan bahwa pengguna masih dapat mengadopsi teknologi pembayaran berbasis *e-wallet*. diikuti dengan variabel *discomfort* yang mendapat skor nilai 0,85 yang menandakan pengguna merasa nyaman menggunakan *shopeepay* sebagai alat pembayaran.
2. Kemudian faktor yang berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *shopeepay* sebagai berikut :

- a) Innovativeness memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*. Hal ini dapat dilihat dari hasil original sampel 0,256, t-statistic dengan nilai 3,726, serta p-values 0,012. Pengguna yang innovative akan cenderung berusaha mencari tahu akan informasi dan terbuka akan teknologi, sebab menurut mereka teknologi akan memberikan manfaat bagi pekerjaan mereka. Individu yang inovatif sangat ingin mempelajari sebuah teknologi baru dan memahami serta menggunakannya, sehingga meningkatkan tingkat penerimaan teknologi mereka. Sebaliknya pengguna yang tidak terlalu innovative cenderung tidak terlalu peduli akan kegunaan yang dirasakan pada teknologi tersebut.
- b) Innovativeness memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived ease of use*. Hal ini dapat dilihat dari hasil original sampel 0,384, t-statistic dengan nilai 2,347, serta p-values 0,000. Dengan hasil tersebut membuktikan bahwa dengan adanya inovasi maka akan meningkatkan kemudahan penggunaan pada aplikasi *shopeepay*. Sebaliknya jika aplikasi *shopeepay* minim inovasi maka akan berpengaruh pada kemudahan penggunaan *shopeepay*.
- c) Discomfort tidak memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap *perceived ease of use*. Hal ini dapat dilihat dari hasil original sampel 0,032, t-statistic dengan nilai 0,505, serta p-values 0,614. Dimana *discomfort* tidak mempengaruhi *perceived ease of use* secara negatif, ini menandakan bahwa pengguna *shopeepay* tidak merasa kenyamanannya terganggu dalam hal penggunaan *shopeepay*.

- d) *Insecurity* tidak memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap *perceived ease of use*. Hal ini dapat dilihat dari hasil original sampel 0,002, t-statistic dengan nilai 0,025, serta p-values 0,980. Hal ini, menyatakan bahwa dorongan individu untuk menggunakan teknologi kebanyakan ditentukan oleh preferensi sebelumnya yang berhubungan dengan teknologi terkait. Dalam hal ini, kemudahan dalam menggunakan sebuah teknologi sangat ditentukan oleh faktor pengalaman dan pengetahuan mengenai teknologi tersebut. Diambil kesimpulan bahwa responden yang merasa tidak aman masih bisa merasa nyaman menggunakan teknologi karena sejumlah alasan seperti teknologi yang digunakan sudah dikenal.
- e) *Perceived ease of use* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*. Hal ini dapat dilihat dari hasil original sampel 0,414, t-statistic dengan nilai 9,395, serta p-values 0,000. Dengan adanya kemudahan penggunaan maka akan meningkatkan minat pengguna *shopeepay*. Sebaliknya jika tidak dirasakan adanya kemudahan penggunaan maka minat penggunaan *shopeepay* menurun.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, tentunya penelitian ini masih memiliki keterbatasan sehingga ada beberapa saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Dapat menggunakan variabel lain yang belum digunakan dalam penelitian ini
2. Penelitian kedepannya agar memiliki rentang waktu dan kesempatan yang cukup luas pada saat melakukan penelitian supaya dapat mengumpulkan data secara gabungan, yaitu mengumpulkan data dari kuesioner (kuantitatif) dan melalui wawancara (kualitatif).

3. Penelitian selanjutnya diharap lebih spesifik dalam meneliti aplikasi *e-wallet* untuk dinilai, sehingga hasil penelitian tidak bersifat umum.
4. Penelitian mendatang diharapkan mampu melakukan penelitian tentang penggunaan *e-wallet* di wilayah lain dan berskala nasional, agar ruang lingkup penelitian lebih luas, tidak sebatas satu kota/satu tempat.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. T. Esawe, "Understanding mobile e-wallet consumers' intentions and user behavior," *Spanish J. Mark. - ESIC*, vol. 26, no. 3, pp. 363–384, 2022, doi: 10.1108/SJME-05-2022-0105.
- [2] C. S. Wulandari, "DOMPET DIGITAL NAIK DAUN, MEMBETOT MINAT KALA PANDEMI," *BI Institute*, 2023.
- [3] C. M. Annur, "Pangsa pasar E-wallet Indonesia tahun 2020," *Databoks*, 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/14/survei-ovo-rajai-pangsa-pasar-e-wallet-indonesia-pada-2020>.
- [4] R. Pahlevi, "Databoks.com," *Databoks*, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/21/pasar-e-wallet-indonesia-diproyeksikan-capai-us70-miliar-pada-2025>.
- [5] Amman, "ShopeePay leads Indonesias e-wallet market," *SyndiGate Media Inc*, United States, May 17, 2021.
- [6] D. S. Soegoto and M. P. Tampubolon, "E-Wallet as a Payment Instrument in the Millennial Era," *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 879, no. 1, pp. 1–8, 2020, doi: 10.1088/1757-899X/879/1/012139.
- [7] Muhammad Taufik Hidayat, Qurrotul Aini, and Elvi Fetrina, "Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus)," *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 3, pp. 239–247, 2020, doi: 10.22146/.v9i3.227.
- [8] S. Shin and W. J. Lee, "The effects of technology readiness and technology acceptance on NFC mobile payment services in Korea," *J. Appl. Bus. Res.*, vol. 30, no. 6, pp. 1615–1626, 2014, doi: 10.19030/jabr.v30i6.8873.
- [9] A. M. Musyaffi, S. Mulyani, I. Suraida, and C. Sukmadilaga, "Lack of readiness of digital banking channel acceptance: Study on TAM 3 and technology readiness," *Acad. Strateg. Manag. J.*, vol. 20, no. Special Issue 4, pp. 1–18, 2021.

- [10] C. Yang, S. Yan, J. Wang, and Y. Xue, "Flow Experiences and Virtual Tourism: The Role of Technological Acceptance and Technological Readiness," *Sustain.*, vol. 14, no. 9, pp. 1–18, 2022, doi: 10.3390/su14095361.
- [11] S. Iqbal and Z. A. Bhatti, "An investigation of university student readiness towards M-learning using technology acceptance model," *Int. Rev. Res. Open Distance Learn.*, vol. 16, no. 4, pp. 83–103, 2015, doi: 10.19173/irrodl.v16i4.2351.
- [12] A. Shahzad, N. Zahrullail, A. Akbar, H. Mohelska, and A. Hussain, "COVID-19's Impact on Fintech Adoption: Behavioral Intention to Use the Financial Portal," *J. Risk Financ. Manag.*, vol. 15, no. 10, 2022, doi: 10.3390/jrfm15100428.
- [13] A. Parasuraman and C. L. Colby, "An Updated and Streamlined Technology Readiness Index: TRI 2.0," *J. Serv. Res.*, vol. 18, no. 1, pp. 59–74, 2015, doi: 10.1177/1094670514539730.
- [14] C. M. Andriane, "Analisis Technology Acceptance Model ( TAM ) Dalam Sistem Informasi Keuangan ( SISKEUDES ) (Studi kasus di Kabupaten Sleman Yogyakarta)," *Akunt. FE Univ. Sanata Dharma Yogyakarta*, 2020.
- [15] A. F. Ariani, D. Napitupulu, R. K. Jati, J. A. Kadar, and M. Syafrullah, "Testing of technology readiness index model based on exploratory factor analysis approach," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1007, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1742-6596/1007/1/012043.
- [16] M. Noor Ardiansah, A. Chariri, S. Rahardja, and Udin, "The effect of electronic payments security on e-commerce consumer perception: An extended model of technology acceptance," *Manag. Sci. Lett.*, vol. 10, no. 7, pp. 1473–1480, 2020, doi: 10.5267/j.msl.2019.12.020.
- [17] F. J. Rondan-Cataluña, J. Arenas-Gaitán, and P. E. Ramírez-Correa, "A comparison of the different versions of popular technology acceptance models a non-linear perspective," *Kybernetes*, vol. 44, no. 5, pp. 788–805, 2015, doi: 10.1108/K-09-2014-0184.

- [18] E. M. Zhang, "Understanding the Acceptance of Mobile SMS Advertising among Young Chinese Consumers," *Psychol. Mark.*, vol. 30, no. 6, pp. 461–469, 2010, doi: 10.1002/mar.
- [19] I. Goldstein, W. Jiang, and G. A. Karolyi, "To FinTech and beyond," *Rev. Financ. Stud.*, vol. 32, no. 5, pp. 1647–1661, 2019, doi: 10.1093/rfs/hhz025.
- [20] Miswan Ansori, "Perkembangan Dan Dampak Financial Technology (Fintech) Terhadap Industri Keuangan Syariah Di Jawa Tengah," *Wahana Islam. J. Stud. Keislam.*, vol. 5, no. 1, pp. 32–45, 2019.
- [21] OJK, "FAQ fintech Lending," OJK, 2017. <https://ojk.go.id/id/kanal/iknb/data-dan-statistik/direktori/fintech/Documents/FAQ Fintech Lending.pdf>.
- [22] Handayani, "Pengaruh Metode Pembayaran Dan Mudahnya Transkasi," *UG J.*, vol. 15, no. April, pp. 58–66, 2021.
- [23] A. Tobing, "E-Money dan E-Wallet," *OY Indonesia*, 2021. <https://www.oyindonesia.com/blog/beda-e-money-dan-e-wallet>.
- [24] G. M. Silva, Á. Dias, and M. S. Rodrigues, "Continuity of Use of Food Delivery Apps: An Integrated Approach to the Health Belief Model and the Technology Readiness and Acceptance Model," *J. Open Innov. Technol. Mark. Complex.*, vol. 8, no. 3, 2022, doi: 10.3390/joitmc8030114.
- [25] S. Shukla, "Concept of Population and Sample," *How to Write a Res. Pap.*, no. June, pp. 1–6, 2020, [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/publication/346426707\\_CONCEPT\\_OF\\_POPULATION\\_AND\\_SAMPLE](https://www.researchgate.net/publication/346426707_CONCEPT_OF_POPULATION_AND_SAMPLE).
- [26] R. P. Siahaan, "ANALISIS MINAT MASYARAKAT MENGGUNAKAN OVO DENGAN KERANGKA TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DI KOTA MEDAN," *Univ. Sumatera Utara*, pp. 1–87, 2019.
- [27] H. Retnawati, "Teknik Pengambilan Sampel," *Ekp*, vol. 13, no. 3, pp. 1576–1580, 2015.

- [28] B. K. Samarinda, "Hasil Sensus Penduduk 2020 Kota Samarinda," *BPS Kota Samarinda*, 2020.  
<https://samarindakota.bps.go.id/pressrelease/2021/01/26/101/hasil-sensus-penduduk-2020.html>.
- [29] D. Widiawati, S. Hidayatullah, and S. Alvianna, "Pengaruh Celebrity Endorcer Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Samsung," *J. TESLA PERHOTELAN - Destin. WISATA - PERJALANAN WISATA Pengaruh*, vol. 1, no. 1, pp. 9–15, 2021.
- [30] R. A. dan Y. Y. K., "PENGARUH PRODUCT PRICE, INDIVIDUAL PERSONALITY DIFFERENCES, ENVIRONMENTAL FRIENDLINESS PADA KEPUTUSAN PEMBELIAN," *J. Ilm. Manaj.*, vol. 10, no. 1, pp. 141–149, 2020, doi: [dx.doi.org/10.22441/mix.2020.v10i1.010](https://doi.org/10.22441/mix.2020.v10i1.010).
- [31] M. I. Purnama, "Analisi Pengaruh Kesiapan Pengguna Terhadap Penerimaan Sistem Informasi Administrasi Pegawai menggunakan Technology Readiness Acceptance Model," p. 60, 2019.
- [32] M. Z. Jannah, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Pengguna Website Bayuwangi Mall Dengan Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *Tugas Akhir*, 2019.
- [33] S. N. Faizani and A. D. Indriyanti, "Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO)," *JEISBI J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 02, no. 02, pp. 85–93, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/39738>.
- [34] W. T. Fendya and S. C. Wibawa, "Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada Lpk Cyber Computer," *It-Edu*, vol. 3, no. 01, p. 48, 2018, [Online]. Available:



[https://kebudayaan.denpasarkota.go.id/uploads/download/download\\_193006110602\\_E-Book.pdf](https://kebudayaan.denpasarkota.go.id/uploads/download/download_193006110602_E-Book.pdf).

- [35] A. M. Musyaffi, R. J. Johari, I. Rosnidah, D. K. Respati, C. W. Wolor, and M. Yusuf, "Understanding Digital Banking Adoption During Post-Coronavirus Pandemic: An Integration of Technology Readiness and Technology Acceptance Model," *TEM J.*, vol. 11, no. 2, pp. 683–694, 2022, doi: 10.18421/TEM112-23.
- [36] R. Buyle, M. Van Compernelle, E. Vlassenroot, Z. Vanlishout, P. Mechant, and E. Mannens, "'Technology readiness and acceptance model' as a predictor for the use intention of data standards in smart cities," *Media Commun.*, vol. 6, no. 4, Theoretical Reflections and Case Studies, pp. 127–139, 2018, doi: 10.17645/mac.v6i4.1679.
- [37] H. Rosmayanti, H. Aryadita, and A. D. Herlambang, "Analisis Penerimaan Teknologi Cloud Storage Menggunakan Technology Readiness Acceptance Model ( TRAM ) Pada Badan Eksekutif Mahasiswa Institut Teknologi Sepuluh Nopember," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 10, pp. 3632–3639, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [38] I. Muthia, "PENGARUH KESIAPAN TEKNOLOGI INDIVIDU TERHADAP MINAT MAHASISWA PADA PENGGUNAAN E-WALLET MODEL KOMBINASI TRI DAN TAM," vol. 21, no. 1, pp. 1–9, 2020, [Online]. Available: <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>.
- [39] W. Rafdinal and W. Senalasar, "Predicting the adoption of mobile payment applications during the COVID-19 pandemic," *Int. J. Bank Mark.*, vol. 39, no. 6, pp. 984–1002, 2021, doi: 10.1108/IJBM-10-2020-0532.
- [40] Rehab, Haaryadi, and H. Endratno, "Technology Readines Model (TRM) dan Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Memprediksi Niat Individu Dalam Menggunakan E- Learning," *CBAM FE*, vol. 1, pp. 857–871, 2012.
- [41] S. Andayani and R. S. Ono, "Analisis Kesiapan Penerimaan Pengguna Terhadap E-Learning Menggunakan Model Tram," *JuSiTik J. Sist. dan Teknol. Inf. Komun.*,

vol. 3, no. 2, pp. 32–39, 2022, doi: 10.32524/jusitik.v3i2.498.

- [42] H. W. Aripadono, “Analisis Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM) Pada Penggunaan Sport Wearable Technology,” *Teknika*, vol. 10, no. 1, pp. 68–77, 2021, doi: 10.34148/teknika.v10i1.330.
- [43] D. T. Mulyani, “Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember,” *Digit. Repos. Univ. Jember*, no. September 2019, pp. 2019–2022, 2019.
- [44] A. M. Sahi, H. Khalid, and A. F. Abbas, “Digital payment adoption: a review (2015-2020),” *J. Manag. Inf. Decis. Sci.*, vol. 24, no. 7, pp. 1–9, 2021.

