

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan mengenai pengaruh *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* berpengaruh terhadap minat menggunakan Aplikasi DANA. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Perceived ease of use* berpengaruh terhadap minat menggunakan Aplikasi DANA
2. *Perceived usefulness* berpengaruh terhadap minat menggunakan Aplikasi DANA
3. *Perceived ease of use* dan *perceived usefulness* berpengaruh terhadap minat menggunakan Aplikasi DANA

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Perusahaan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan kesimpulan, maka penulis memberikan saran baik Aplikasi DANA maupun bagi peneliti selanjutnya. Saran tersebut adalah sebagai berikut,

1. Menyarankan kepada pihak Aplikasi DANA untuk mengembangkan fitur - fitur sehingga dapat mempermudah konsumen dalam berbagai aktivitas keuangan seperti menaikan jumlah limit ttransaksi sehongga konsumen akan merasa lebih mudah melakukan transaksi dengan nominal yang besar. Hal ini akan meningkatkan minat konsumen dalam menggunakan Aplikasi DANA
2. Menyarankan kepada pihak Aplikasi DANA untuk melakukan pengembangan sistem sehinga aplikasi tidak hanya digunakan oleh konsumen saja, namun dapat dapat digunakan juga oleh penjual

sehingga Aplikasi DANA dapat berguna untuk seluruh aktivitas keuangan baik konsumen maupun penjual dan memberikan transaksi gratis keseluruhan bank sehingga konsumen merasa lebih efektif melakukan transaksi keuangan melalui Aplikasi DANA. Hal ini akan meningkatkan minat konsumen dalam menggunakan Aplikasi DANA

5.2.2 Bagi Penelitian Selanjutnya

Dalam penelitian ini menggunakan variabel pengaruh *Perceived ease of use* dan *perceived usefulness* berpengaruh terhadap minat menggunakan Aplikasi DANA Untuk pengembangan mendatang masih memungkinkan untuk mengukur menambahkan variabel lain seperti persepsi keamanan