

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, analisis regresi linear berganda, uji hipotesis (uji t/parsial, uji F simultan, dan koefisien determinasi) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan uji regresi yang dilakukan pada hipotesis pertama, dapat disimpulkan bahwa E-Money secara parsial tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengelolaan menggunakan SPSS diperoleh dari Nilai signifikansi (sig.) variabel X_1 (*E-Money*) $0.952 > 0.05$ dan nilai t hitung $0.061 < t$ tabel 1.98667.
2. Berdasarkan uji regresi yang dilakukan pada hipotesis kedua, dapat disimpulkan bahwa E-Commerce secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengelolaan menggunakan SPSS diperoleh dari Nilai signifikansi (sig.) variabel X_2 (*E-Commerce*) $0.001 < 0.05$ dan nilai t hitung $3.455 > t$ tabel 1.98667
3. Berdasarkan uji regresi yang dilakukan pada hipotesis ketiga, dapat disimpulkan bahwa E-Payment secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengelolaan menggunakan SPSS diperoleh dari Nilai signifikansi (sig.) variabel X_3 (*E-Payment*) $0.007 < 0.05$ dan nilai t hitung $2.761 > t$ tabel 1.98667
4. Berdasarkan uji regresi yang dilakukan pada hipotesis keempat, dapat disimpulkan bahwa (*E-Money, E-Commerce, E-Payment*) secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengelolaan menggunakan SPSS diperoleh dari Nilai signifikansi (sig.) uji F (simultan) sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai F hitung $32.915 > F$ tabel 2.70

5.2 Saran

1. Masih diperlukan sosialisasi lebih lanjut kepada masyarakat tentang penggunaan transaksi non tunai (*Cashless Transaction System*) terutama pada produk *E-Money* dikarenakan belum seluruh lapisan masyarakat dan wilayah mengenal ataupun mengetahui tentang *E-Money* dan produk-produknya serta fasilitas atau sarana infrastruktur untuk pengenalan dan pengimplementasian *E-Money* dalam aktivitas kehidupan dan transaksi keuangan harian masyarakat.
2. Produk *E-Commerce* dan *E-Payment* sudah cukup dikenal masyarakat. Namun hal ini belum menjadi kepuasan dan tentunya masih perlu untuk ditingkatkan lagi dalam inovasi fasilitas maupun fitur-fitur pendukung aplikasi tersebut diberbagai wilayah sehingga masyarakat akan lebih mengenal lagi dan juga memberikan kepercayaan lebih dalam penggunaan transaksi non tunai (*Cashless Transaction System*).
3. Perlunya dilakukan penelitian lebih lanjut pada faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat masyarakat dalam penggunaan transaksi non tunai (*Cashless Transaction System*) selain produk (*E-Money, E-Commerce, E-Payment*).
4. Pemerintah, dunia usaha dan juga masyarakat bersama-sama mensukseskan gerakan transaksi non tunai (*Cashless Transaction System*) sehingga Indonesia dapat menjadi negara yang lebih maju lagi dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi terutama dalam hal penggunaan *Financial Technology (Fintech)* serta membantu dalam penyelesaian berbagai masalah atau kendala keamanan, fasilitas maupun infrastruktur dibidang keuangan.