

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan terhadap 41 responden yang merupakan pengguna aplikasi seluler *Cryptocurrency*. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan analisis model PLS-SEM (*Partial Least Square-Structural Equation Model*) yang telah dibahas pada Bab IV, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Relevan (*relevance*) aplikasi berpengaruh secara signifikan terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*.
2. Relevan (*relevance*) aplikasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*.
3. Terminologi (*terminology*) aplikasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*.
4. Terminologi (*terminology*) aplikasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*.
5. Desain layar (*screen design*) aplikasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*.

6. Desain layar (*screen design*) aplikasi berpengaruh secara signifikan terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*.
7. Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi berpengaruh secara signifikan terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi *cryptocurrency*.
8. Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi berpengaruh secara signifikan terhadap sikap penggunaan (*Attitude towards using*) aplikasi *cryptocurrency*.
9. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap sikap penggunaan (*Attitude towards using*) aplikasi *cryptocurrency*.
10. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) aplikasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) aplikasi *cryptocurrency*.
11. Kemampuan uji coba (*trialability*) aplikasi berpengaruh secara signifikan terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) aplikasi *cryptocurrency*.
12. Kemampuan uji coba (*trialability*) aplikasi berpengaruh secara signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) aplikasi *cryptocurrency*.
13. Resiko persepsian (*perceived risk*) aplikasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap sikap penggunaan (*Attitude towards using*) aplikasi *cryptocurrency*.

14. Resiko persepsian (*perceived risk*) aplikasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) aplikasi *cryptocurrency*.
15. Sikap penggunaan (*Attitude towards using*) aplikasi berpengaruh secara signifikan terhadap niat perilaku (*behavior intention*) aplikasi *cryptocurrency*.
16. Niat perilaku (*behavior intention*) aplikasi berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual use*) aplikasi *cryptocurrency*.
17. Terdapat efek mediasi antara sikap penggunaan (*Attitude towards using*) terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual use*) melalui niat perilaku (*behavioral intention*) sebagai mediasi parsial. Kemampuan uji coba terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual use*) melalui niat perilaku (*behavioral intention*) sebagai mediasi parsial. Relevan (*relevance*) terhadap kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) melalui kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) sebagai mediasi parsial.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang harus diakui antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan ekstensi dari teori *Technology Acceptance Model* (TAM) tradisional, banyaknya konstruk-konstruk yang dapat ditambahkan ke dalam model, membuat model ekstensi menjadi rumit. Sehingga untuk penelitian yang sifatnya memperluas teori (*exploratory*) dengan konstruk

tambahan pada konstruk asli TAM tradisional sering ditemukan ketidaksesuaian atau ketidak-kecocokan.

2. Penelitian ini dilakukan pada aplikasi *cryptocurrency* secara umum. Spesifisitas pada satu jenis produk teknologi seharusnya diterapkan pada penelitian ini. Namun, responden yang menggunakan aplikasi seringkali berpindah-pindah dari satu aplikasi ke aplikasi lain jika terdapat penawaran menarik dari tiap aplikasi (situasional).
3. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner *online*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner memiliki kelemahan antara lain terdapat kemungkinan jawaban yang diberikan oleh responden bukan jawaban yang sebenarnya, sehingga terjadi eliminasi data yang mempersempit jumlah sampel representatif.
4. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan sampel secara *convenience sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan kenyamanan peneliti. Teknik pengambilan sampel ini memiliki kelemahan karena tidak memberikan kesempatan yang sama kepada anggota populasi untuk dijadikan sampel.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan bagi penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

5.3.1 Bagi Penelitian Selanjutnya

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mengekstensi konstruk-konstruk yang lebih memiliki konsistensi hubungan dengan konstruk asli TAM, yang dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulunya. Sehingga, ekstensi dapat dianalisis dengan pendekatan yang lebih kompleks dan akurat contohnya seperti SEM CB (*covariance based*) atau GSCA.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak jumlah responden atau sampel yang sesuai dengan kriteria penelitian untuk menunjang kestabilan pada saat algoritma *resampling* dijalankan.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan teknik pengumpulan data selain menggunakan kuisisioner, misalnya dengan menambahkan alternatif seperti wawancara kepada responden, data dari pengembang (*developer*), sehingga jawaban yang diterima dari responden lebih akurat.
4. Untuk penelitian selanjutnya agar dapat menggunakan teknik pengambilan sampel secara *probability* sehingga memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh anggota populasi untuk dijadikan sampel.

5.3.2 Bagi Pihak yang Berkepentingan

1. Bagi pihak yang berkepentingan dalam artian pihak pengembang (*developer*) aplikasi *cryptocurrency* diharapkan dapat meningkatkan relevansi kerja aplikasi mengingat hal tersebut berpengaruh terhadap

kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh pengguna (*end user*) aplikasi *cryptocurrency*.

2. Bagi pihak yang berkepentingan dalam artian pihak pengembang (*developer*) aplikasi *cryptocurrency* diharapkan dapat meningkatkan desain layar aplikasi mengingat hal tersebut berpengaruh terhadap kegunaan dirasakan oleh pengguna (*end user*) aplikasi *cryptocurrency* untuk menunjang kinerja mereka berkenaan dengan bertransaksi menggunakan *cryptocurrency*.
3. Bagi pihak yang berkepentingan dalam artian pihak pengembang (*developer*) aplikasi *cryptocurrency* diharapkan dapat memperbanyak penawaran-penawaran seperti *trial account* pada aplikasi, mengingat hal tersebut sangat berpengaruh mereduksi tingkat resiko yang dirasakan oleh pengguna (*end user*) aplikasi saat mencoba aplikasi *cryptocurrency* untuk pertama kali.
4. Bagi pihak yang berkepentingan dalam artian pihak regulator utama keuangan negara Indonesia KEMENKEU dan BI diharapkan *cryptocurrency* dan segala jenis produknya harus di dukung bukan sekedar diawasi, mengingat pengadopsian dari teknologi tersebut sudah diterima di masyarakat luas.