

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan statistik, analisis data, dan pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan, didapatkan 5 hipotesis diterima dan 5 ditolak, yang disimpulkan sebagai berikut:

1. *Performance Expectancy* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi, namun tidak signifikan. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa manfaat dan efektivitas yang diberikan tidak begitu mempengaruhi minat dalam penggunaan aplikasi Ajaib.
2. *Effort Expectancy* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi, namun tidak signifikan. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa kemudahan yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi Ajaib tidak begitu mempengaruhi minat dalam penggunaan aplikasi Ajaib.
3. *Social Influence* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi, namun tidak signifikan. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa opini dari lingkungan sosial tidak begitu mempengaruhi minat dalam penggunaan aplikasi Ajaib.
4. *Facilitating Conditions* berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa sumber daya yang dapat memfasilitasi penggunaan aplikasi Ajaib seperti *smartphone*, koneksi internet, pengetahuan serta bantuan yang diperoleh ketika mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi Ajaib, mempengaruhi minat dalam penggunaan aplikasi Ajaib.
5. *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh terhadap *Use Behavior* aplikasi Ajaib di Kota Jambi, namun tidak signifikan. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa sumber daya yang dapat mendukung dalam penggunaan aplikasi Ajaib seperti *smartphone*, koneksi internet, pengetahuan serta bantuan yang diperoleh ketika mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi Ajaib tidak begitu mempengaruhi perilaku penggunaan aplikasi Ajaib.
6. *Hedonic Motivation* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi, namun tidak signifikan. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa kesenangan, kenyamanan dalam menggunakan aplikasi Ajaib tidak begitu mempengaruhi minat penggunaan aplikasi Ajaib.
7. *Price Value* berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa pengguna

aplikasi Ajaib merasakan biaya yang perlu dikeluarkan murah, seimbang dengan kemudahan untuk berinvestasi, mempengaruhi minat dalam penggunaan aplikasi Ajaib.

8. *Habit* berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi Ajaib yang telah terbiasa, dan kecanduan (terus-menerus menggunakan) mempengaruhi minat mereka dalam penggunaan aplikasi Ajaib.
9. *Habit* berpengaruh secara signifikan terhadap *Use Behavior* aplikasi Ajaib di Kota Jambi. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi Ajaib yang telah terbiasa, serta kecanduan (terus-menerus menggunakan), dapat mempengaruhi perilaku dalam penggunaan aplikasi Ajaib.
10. *Behavioral Intention* berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior*. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa ketika pengguna memiliki minat dalam menggunakan aplikasi Ajaib, hal tersebut mampu mempengaruhi perilaku dalam penggunaan aplikasi Ajaib.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran dapat disampaikan untuk pengembangan terkait penelitian ini. Adapun saran yang diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan metode pengumpulan data melalui wawancara sehingga penelitian dapat memperoleh hasil yang lebih objektif (penelitian kuantitatif-kualitatif).
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan variabel kepercayaan (*trust*), yang menyatakan rasa aman ketika melakukan transaksi keuangan secara *online*, berguna untuk meminimalisir kekhawatiran terkait penggunaan teknologi saat melakukan transaksi keuangan secara *online*.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan variabel resiko (*risk*), berguna untuk mengetahui persepsi pengguna tentang ketidakpastian serta konsekuensi lain yang tidak diinginkan dalam berinvestasi secara *online*, mengingat saat ini sangat banyak peristiwa mengenai investasi ilegal (bodong).