

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta uraian penjelasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagaimana berikut:

1. Preferensi mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dalam menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* pada penelitian ini yang menggunakan uang elektronik ada yang bersifat rasional dan irasional. Konsumen yang bersifat rasional ada 14 orang menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* dengan alasan kemudahan dalam menggunakannya, sedangkan pengguna uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* yang mengambil keputusan berdasarkan perilaku konsumen irasional sebanyak 19 orang.
2. Faktor-faktor yang memengaruhi mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dalam menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* dilatarbelakangi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor psikologis sebanyak 27 orang, faktor sosial sebanyak 9 orang, serta faktor produk yaitu kemudahan ketika menggunakan uang elektronik *Chip Based* dan *Server Based* karena tidak perlu banyak membawa uang tunai sebanyak 3 orang.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis oleh peneliti maka ditemukan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai masukan bagi penyedia layanan uang elektronik *Chip Based dan Server Based* di masa mendatang agar kedepannya menjadi lebih baik lagi, beberapa saran yang dimaksud oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagi pihak penerbit uang elektronik, penyedia layanan uang elektronik berbasis *Server Based*, hendaknya memberikan lebih banyak promo kepada pengguna lama dimana hal tersebut dapat membuat konsumen lebih sering menggunakan uang elektroniknya, sehingga manfaat yang diterima akan lebih besar dan semakin memberikan kepercayaan oleh konsumen untuk terus bertransaksi menggunakan uang elektroniknya serta bisa merekomendasikan kepada orang-orang terdekat mereka. Sedangkan saran kepada penyedia layanan uang elektronik berbasis *Chip*, hendaknya mampu mensosialisasikan uang elektronik secara lebih luas lagi agar kiranya semakin banyak konsumen yang mengetahui apa saja produk uang elektronik berbasis *Chip* ini yang mana tidak kalah keren dengan uang elektronik yang berbasis *Server*.
2. Bagi peneliti selanjutnya kiranya dapat melakukan penelitian dengan metode yang berbeda dari penelitian ini seperti pendekatan kuantitatif, campuran, dan sebagainya.