

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat ditarik beberapa kesimpulan. Kesimpulan dibawah ini dilihat dari dua sudut pandang, yaitu sudut pandang pengembangan sistem dan sudut pandang analisis hasil survei. Kesimpulan yang didapatkan dari sudut pandang pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

1. Penulis berhasil merancang lima model *e-payment* alternatif yang disesuaikan dengan karakteristik masyarakat Indonesia. Karakteristik yang dimaksud adalah yang berkaitan dengan kondisi ekonomi, keamanan, pendidikan, akses teknologi, pengguna telepon seluler, dan pengguna kartu kredit serta pengguna ATM. Kelima model *e-payment* alternatif tersebut adalah:

- ATMPal

ATMPal memfasilitasi pengguna kartu ATM untuk melakukan transaksi pengiriman uang maupun pembelian secara *online*. Di Indonesia jumlah pengguna kartu ATM lebih banyak daripada jumlah pengguna kartu kredit.

- iCash

iCash menawarkan keamanan transaksi pengiriman uang maupun pembelian secara *online* dengan menggunakan sistem prabayar. Karena menggunakan sistem prabayar maka risiko yang mungkin dialami pengguna hanya terbatas pada jumlah uang yang disetorkan di sistem *e-payment*.

- Pulsa *E-payment*

Pulsa *E-payment* memfasilitasi pengguna ponsel untuk melakukan transaksi pengiriman uang maupun pembelian melalui ponsel. Selain itu Pulsa *E-payment* juga menawarkan keamanan kepada penggunanya melalui sistem prabayar sehingga risiko yang

mungkin dialami pengguna hanya terbatas pada jumlah uang yang disetorkan di sistem *e-payment*.

- *SMS Banking*

SMS Banking menawarkan kemudahan bagi pengguna ponsel untuk melakukan transaksi pengiriman uang maupun pembayaran melalui ponsel. SMS memfasilitasi pengguna kartu ATM untuk melakukan menggunakan rekening bank mereka melalui ponsel.

- *Client Side*

Client Side memberikan alternatif model *e-payment* yang menawarkan kemudahan dan kesederhanaan dalam penggunaan. Untuk melakukan pembelian menggunakan *Client Side*, pengguna hanya perlu melakukan tiga langkah sederhana yaitu memilih barang, memilih menu pembayaran dengan *Client Side*, dan terakhir adalah memasukkan data pengguna untuk keperluan validasi.

2. Penulis berhasil mengembangkan prototipe sistem untuk kelima model *e-payment* yang telah dirancang sebelumnya. Prototipe-prototipe tersebut memiliki fitur-fitur untuk melakukan transaksi *e-payment*. Prototipe-prototipe tersebut antara lain:

- Prototipe ATMPal

Prototipe ATMPal memiliki fitur-fitur untuk melakukan registrasi, aktivasi nomor rekening, melihat saldo rekening, transaksi pengiriman uang, dan transaksi pembelian.

- Prototipe iCash

Prototipe iCash memiliki fitur-fitur untuk melakukan registrasi, melihat saldo rekening, mengisi saldo melalui *web* maupun ATM, transaksi pengiriman uang, dan transaksi pembelian.

- Prototipe Pulsa *E-payment*

Prototipe Pulsa *E-payment* memiliki fitur-fitur untuk melihat saldo pulsa, mengisi pulsa melalui ponsel maupun ATM, transaksi pengiriman pulsa, dan transaksi pembelian

- Prototipe *SMS Banking*
Prototipe *SMS Banking* memiliki fitur-fitur untuk melakukan registrasi, aktivasi nomor rekening, transaksi pengiriman uang, dan melakukan transaksi pembayaran.
 - Prototipe *Client Side*
Prototipe *Client Side* memiliki fitur-fitur untuk melakukan pembelian *online*.
3. Penulis telah menghasilkan suatu karya ilmiah yang dapat memberikan kontribusi untuk dapat memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang *e-commerce* khususnya *e-payment* di Indonesia.

Kesimpulan yang diperoleh dari sudut pandang analisis hasil survei adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan nilai median data survei yang diperoleh dari 53 orang responden, nilai median tertinggi untuk aspek kemudahan didapatkan oleh tiga model yakni ATMPal, iCash, dan *Client Side*.
2. Berdasarkan nilai median data survei yang diperoleh dari 53 orang responden, nilai median untuk aspek kenyamanan adalah sama untuk semua model *e-payment*.
3. Berdasarkan nilai median data survei yang diperoleh dari 53 orang responden, nilai median tertinggi untuk aspek keamanan jatuh pada model *SMS Banking*.
4. Berdasarkan nilai modus data survei yang diperoleh dari 53 orang responden, kelima model *e-payment* mendapatkan nilai modus yang sama untuk aspek kemudahan.
5. Berdasarkan nilai modus data survei yang diperoleh dari 53 orang responden, Pulsa *E-payment* mendapatkan nilai modus yang terendah untuk aspek kenyamanan.
6. Berdasarkan nilai modus data survei yang diperoleh dari 53 orang responden, ATMPal mendapatkan nilai yang terendah untuk aspek keamanan.

7.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran baik mengenai implementasi *e-payment* maupun mengenai penelitiannya itu sendiri:

7.2.1 Saran untuk Penelitian Lanjutan

1. Cakupan survei harus lebih massif dan lebih luas sehingga data yang didapat dapat benar-benar merepresentasikan kondisi masyarakat pengguna Internet Indonesia.
2. Aspek yang diteliti sebaiknya diperluas dan didefinisikan secara lebih jelas serta diberikan pembobotan yang obyektif untuk menghasilkan kesimpulan yang benar-benar valid untuk setiap aspeknya.
3. Proses survei harus dibuat lebih profesional. Mungkin dapat dilakukan secara langsung dan tidak *online*. Selain itu, ada baiknya juga jika responden diberikan hadiah agar dapat lebih serius menjalankan survei dalam waktu yang lebih panjang. Masalah ini merupakan salah satu masalah terbesar dari survei ini yang menyebabkan jumlah responden valid menjadi jauh lebih sedikit daripada total responden.
4. Untuk survei pada model yang menggunakan ponsel sebaiknya tidak disimulasikan di *web* melainkan menggunakan ponsel secara langsung.
5. Sebaiknya penerapan aspek keamanan untuk kelima model *e-payment* dijadikan sebagai bahan pertimbangan pada penelitian berikutnya.

7.2.1 Saran untuk Pembuatan dan Implementasi Sistem *E-payment*

1. Responden lebih mengapresiasi aspek kemudahan dan kenyamanan. Oleh karena itu, untuk membuat dan mengimplementasikan sebuah model *e-payment* di Indonesia, fokuskan pengembangan pada aspek kemudahan dan kenyamanannya.
2. Dalam membuat dan mengimplementasikan sebuah model *e-payment*, usahakan untuk menyeimbangkan aspek kemudahan dan kenyamanan dengan aspek keamanan. Aspek-aspek tersebut harus seimbang satu sama lain. Jangan sampai ada sistem yang terlalu menonjol disalah satu aspek sehingga mematikan aspek lainnya.