

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian beserta pembahasannya dan juga didasarkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini bahwa:

1. Pengaruh pengetahuan QRIS berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan penggunaan pada masyarakat di Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang. Artinya pengaruh pengetahuan penggunaan QRIS terhadap keputusan masyarakat pengguna untuk menggunakan suatu bentuk sistem teknologi apa transaksi yaitu *e-wallet*, dimana *e-wallet* ini merupakan salah satu bentuk kemajuan bidang perbankan yang berkembang dalam pengaplikasiannya, faktor pengetahuan termasuk faktor yang dapat mempengaruhi secara langsung terhadap keputusan seorang pengguna.

Maka, H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh antara variabel pengetahuan (X1) terhadap keputusan penggunaan (Y).

2. Pengaruh kemudahan penggunaan QRIS tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada masyarakat Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang. Artinya pengaruh kemudahan diartikan sebagai suatu bentuk keadaan dimana seorang pengguna meyakini bahwa penggunaan aplikasi *e-wallet* sebenarnya mudah untuk digunakan tetapi nyatanya

kemudahan saja tidaklah dapat mempengaruhi seseorang secara langsung sehingga membuatnya memutuskan untuk menggunakan *e-wallet* tersebut.

Maka, H2 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh antara variabel kemudahan penggunaan (X2) terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* (Y).

3. Pengaruh kemanfaatan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada masyarakat Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang. Artinya pengaruh kemanfaatan menjadi salah satu faktor dalam mempengaruhi seseorang secara langsung, kemanfaatan itu sendiri yaitu suatu tingkatan tertentu yang akan meningkatkan prestasi seseorang setelah digunakan pada sistem tersebut.

Maka, H3 diterima yang berarti terdapat pengaruh antara variabel kemanfaatan QRIS (X3) terhadap keputusan penggunaan (Y).

4. Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kemanfaatan QRIS secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada masyarakat Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang. Ketiga variabel ini menjelaskan bahwa dari adanya pengetahuan masyarakat terhadap sistem pembayaran digital seperti QRIS dan *e-wallet* maka masyarakat dapat merasakan kemudahan dalam pengoperasian dan pengelolaan sistem tersebut.

Maka, dapat disimpulkan H4 diterima yang berarti terdapat pengaruh pada variabel pengetahuan (X1), kemudahan penggunaan (X2), dan kemanfaatan QRIS (X3) terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* (Y)

B. Saran

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya mengenai pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada masyarakat Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Pihak regulator *e-wallet* Harus terus melakukan kegiatan kemasyarakatan atau sosialisasi yang tujuannya untuk mengedukasi masyarakat untuk memberikan informasi mengenai risiko-risiko pada sistem *e-wallet* dan QRIS dengan tujuan untuk meminimalisir dan mencegah terjadinya risiko pada pengguna *e-wallet* tersebut.
2. Para pengguna *e-wallet* belum atau tidak merasakan poin kemudahan sehingga hal ini bisa menjadi masukan bagi pihak BI sebagai regulator *e-wallet* dan pihak lembaga keuangan bank maupun non bank lainnya untuk dapat memberikan program yang lebih baik lagi agar konsumen tetap menggunakan *e-wallet* dan sistem *qris*.
3. Manfaat dari sistem digital tersebut telah dirasakan oleh pihak pengguna dalam sistem transaksi secara digital, kesimpulan semakin tinggi atau semakin baik sistem *e-wallet* maka akan semakin tinggi antusias dan semakin tinggi tingkat keputusan penggunaan yang dilakukan masyarakat. Oleh karena itu pihak pencipta *e-wallet* harus terus meningkatkan kualitas, maupun pelayanan yang dilakukan agar dapat meningkatnya jumlah konsumen yang memutuskan untuk menggunakan *e-wallet*.

4. Agar penggunaan *e-wallet* makin dirasakan manfaatnya maka pihak pencipta hendaknya memperluas jaringan yang memungkinkan dompet digital (*e-wallet*) berbasis QRIS ini dapat digunakan dimana saja, tidak hanya dikota-kota besar tapi di daerah kecil sekalipun, memberikan edukasi kepada masyarakat agar masyarakat dapat memahami secara komprehensif; serta menjalin kerjasama dengan berbagai pihak untuk meminimalisir eror system sehingga terciptanya rasa aman dalam penggunaan *e-wallet* berbasis QRIS di masyarakat, khususnya pada masyarakat di kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang.