

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Metode regresi linear berganda adalah metode yang digunakan. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu melihat bagaimana variabel independen seperti *Culture*, *Perceived Security*, *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Social Influence* terhadap variabel dependen yaitu *Intention to Use*. sehingga peneliti dapat memberi kesimpulan sebagai berikut:

1. *Intention to Use* dompet digital Doku dipengaruhi secara positif oleh variabel *Culture*. Hal ini dikarenakan nilai t-hitung variabel *Culture* (2,679) lebih besar dari nilai t-tabel (1,658953). Temuan ini menunjukkan bahwa ketersediaan internet, kebiasaan, dan pengetahuan terkait penggunaan dompet digital Doku cocok di Indonesia dan berdampak positif pada *Intention to Use* dompet digital Doku.
2. *Intention to Use* dompet digital Doku dipengaruhi secara positif oleh variabel *Perceived Security*. Hal ini dikarenakan nilai t-hitung variabel *Perceived Security* (2.296) lebih besar dari nilai t-tabel (1,658953). Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat keamanan terkait dompet digital Doku sudah memadai dan berdampak positif pada *Intention to Use* dompet digital Doku.
3. *Intention to Use* dompet digital Doku tidak dipengaruhi secara positif oleh variabel *Performance Expectancy*. Hal ini dikarenakan nilai t-hitung variabel *Performance Expectancy* (1.512) lebih kecil dari nilai t-tabel (1,658953). Tidak adanya pengaruh positif *Performance Expectancy* terhadap *Intention to Use* menunjukkan bahwa pengguna merasa bahwa penggunaan dompet digital tidak lagi meningkatkan performa dari kinerjanya dikarenakan fitur yang tersedia telah dimiliki oleh dompet digital lain sehingga dengan menggunakan dompet digital Doku tidak dapat meningkatkan kinerja dari pengguna. Temuan ini menunjukkan

bahwa pengguna tidak terlalu menjadikan performa atau kinerja dari dompet digital Doku sebagai faktor utama dalam *Intention to Use* dompet digital Doku.

4. *Intention to Use* dompet digital Doku tidak dipengaruhi secara positif oleh variabel *Effort Expectancy*. Hal ini dikarenakan nilai t-hitung variabel *Effort Expectancy* (1.563) lebih kecil dari nilai t-tabel (1,658953). Tidak adanya pengaruh positif *Effort Expectancy* terhadap *Intention to Use* menunjukkan bahwa pengguna merasa penggunaan dompet digital bukanlah hal yang sulit untuk dioperasikan dikarenakan penggunaan dompet digital di Indonesia telah menjadi alat pembayaran yang sudah biasa digunakan oleh pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa pengguna tidak terlalu menjadikan tingkat kemudahan dalam menggunakan dompet digital Doku sebagai faktor utama dalam *Intention to Use* dompet digital Doku.
5. *Intention to Use* dompet digital Doku dipengaruhi secara positif oleh variabel *Social Influence*. Hal ini dikarenakan nilai t-hitung variabel *Social Influence* (4.418) lebih besar dari nilai t-tabel (1,658953). Temuan ini menunjukkan bahwa faktor orang sekitar seperti keluarga, kerabat, teman dapat menjadi faktor dalam *Intention to Use* dompet digital Doku.

5.2 Saran

Peneliti sangat berharap penelitian ini bisa berguna bagi Doku serta penelitian baru dari peneliti lain terkait dompet digital untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam dan komprehensif berdasarkan analisis data penelitian.

5.2.1 Saran Bagi Perusahaan

Berdasarkan dari hasil penelitian, peneliti akan menyampaikan beberapa saran untuk Doku sebagai berikut:

1. Doku dapat berkolaborasi dengan aplikasi lain seperti *e-commerce*, *food delivery*, dll. Karena dompet digital Doku baru berkolaborasi dengan 6 aplikasi mitra. Dengan menambah kolaborasi dengan mitra

lainnya maka akan membuat niat untuk menggunakan dompet digital Doku.

2. Doku juga dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat terkait dompet digital melalui social media. Dan diharapkan Doku dapat membuat akun tiktok, dimana dengan membuat akun tiktok diharapkan dapat menjangkau masyarakat luas sehingga dapat mengedukasi sekaligus mempromosikan dompet digital Doku sehingga akan membuat niat untuk menggunakan dompet digital Doku.
3. Dari segi keamanan, Doku dapat menambahkan fitur saldo *protection* terhadap pemilik akun dimana dengan fitur tersebut dapat menjaga kegiatan transaksi dan juga saldo dari pengguna sehingga dapat memastikan untuk menggunakan dompet digital Doku.
4. Penulis juga menyarankan kepada Doku untuk membuat konten terkait tentang keamanan dari dompet digital Doku. Konten tersebut bertujuan untuk mengedukasi calon pengguna dan pengguna terkait keamanan dari dompet digital Doku, sehingga dapat meningkatkan *Intention to Use* dompet digital Doku.
5. Penulis memberikan saran kepada Doku untuk membuat *referral code* sehingga dengan adanya *referral code* dapat membuat pengguna dapat mengajak keluarga, kerabat, dan temannya untuk ikut menggunakan dompet digital Doku. Karena dengan adanya calon pengguna yang menggunakan *referral code* tersebut maka pemilik *referral code* akan mendapatkan intensif. Sehingga dapat meningkatkan *Intention to Use* dompet digital Doku.
6. Penulis juga menyarankan kepada Doku, untuk meningkatkan WOM (*Word Of Mouth*) dengan cara memberikan promo cashback terhadap pengguna dompet digital Doku ketika bertransaksi sehingga ketika pengguna merasa puas maka akan ada kemungkinan pengguna tersebut akan merekomendasikannya kepada keluarga, kerabat, atau

temannya. Sehingga dapat meningkatkan *Intention to Use* dompet digital Doku.

5.2.2 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

Penulis juga ingin memberikan rekomendasi untuk penelitian terkait dompet digital di masa yang akan datang agar penelitian terkait dompet digital dapat terus maju. Berikut ini adalah beberapa saran untuk penelitian tambahan:

1. Pada penelitian ini, mayoritas responden yang diteliti adalah pelajar/mahasiswa. Peneliti menyarankan kepada penelitian selanjutnya untuk menyorot ke target responden yang lebih luas seperti orang yang telah memiliki pekerjaan untuk menanggapi apakah terdapat tanggapan berbeda saat menggunakan dompet digital.
2. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan variabel yaitu *Culture*, *Perceived Security*, *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Intention to Use*. Sarannya adalah menggunakan variabel yang tidak tercakup di penelitian ini.
3. Mengganti criteria responden yang digunakan berupa seseorang yang sering menggunakan Dompet digital Doku untuk meneliti tingkat kepuasan (*Satisfaction*) pengguna terhadap penggunaan dompet digital Doku.

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A