

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan globalisasi yang pesat di masa modern ini sudah menyebabkan akibat yang besar dalam kehidupan manusia di bermacam zona, antara lain teknologi serta internet. Teknologi serta internet membawa pengaruh yang sangat besar dalam mendukung kegiatan kehidupan manusia. Pertumbuhan teknologi serta internet yang terus bergerak pesat seiring pergantian style hidup sosial dalam kehidupan warga modern.

Manusia adalah makhluk Allah yang utama karena manusia diciptakan dengan sebaik-baiknya. Manusia dipaksa untuk terus berinovasi untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sangat pesat. Allah SWT telah berfirman didalam Al-Qur'an surat At-Tin ayat 4:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ (٤)

Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya.

Sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, inovasi manusia selalu berkembang. Banyak perkembangan teknologi maupun sistem yang telah dikembangkan oleh manusia, salah satunya adalah alat pembayaran. Pada awalnya alat pembayaran dikenal dengan *sistem trade* atau yang dikenal sistem barter yang menggunakan alat tukar barang-barang berharga, seperti koin emas atau perak

sebagai medianya. Dalam Al-Qur'an Surat At-Taubah ayat 34 telah disebutkan bahwa fungsinya sebagai mata uang atau sebagai harta dan lambang kekayaan yang disimpan.

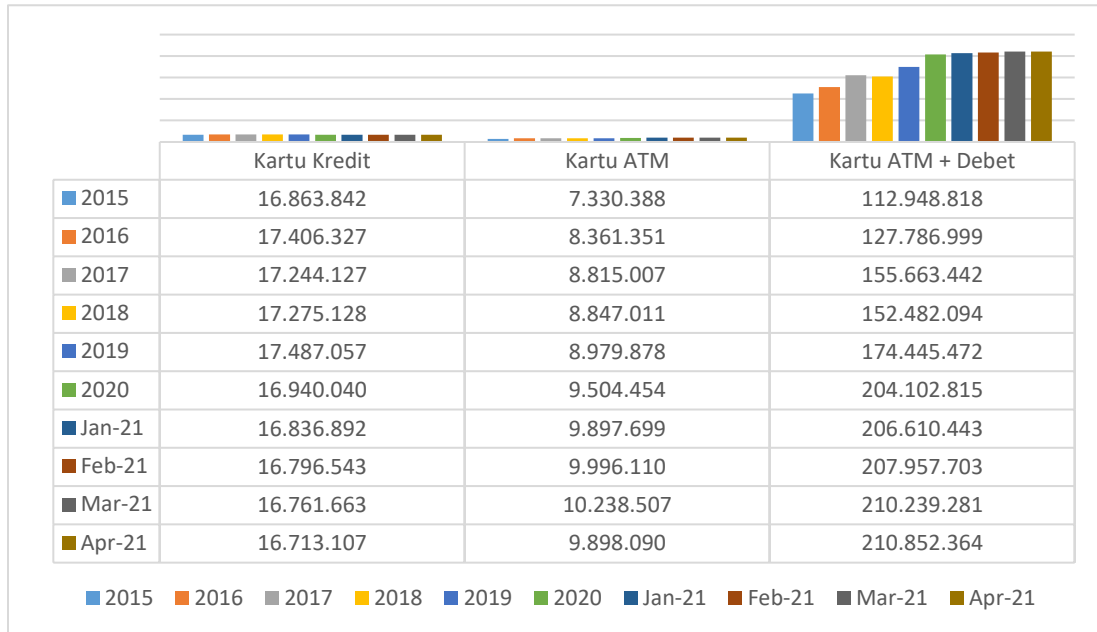
يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّ كَثِيرًا مِّنَ الْأَخْبَارِ وَالرُّهْبَانِ لَيَأْكُلُونَ أَمْوَالَ النَّاسِ بِالْبَاطِلِ وَيَصُدُّونَ عَن
سَبِيلِ اللَّهِ وَالَّذِينَ يَكْنِزُونَ الذَّهَبَ وَالْفِضَّةَ وَلَا يُنْفِقُوهَا فِي سَبِيلِ اللَّهِ فَبَشِّرْهُمْ بِعَذَابٍ أَلِيمٍ (٣٤)

Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya sebahagian besar dari orang-orang alim Yahudi dan rahib-rahib Nasrani benar-benar memakan harta orang dengan jalan batil dan mereka menghalang-halangi (manusia) dari jalan Allah. Dan orang-orang yang menyimpan emas dan perak dan tidak menafkahkanya pada jalan Allah, maka beritahukanlah kepada mereka, (bahwa mereka akan mendapat) siksa yang pedih.

Kemudian sistem barter ini terus berkembang menjadi menggunakan uang kertas sebagai alat tukar. seiring berjalannya waktu, alat pembayaran berkembang dari tunai (*cash*) ke pembayaran nontunai (*cashless*) (*Sistem Pembayaran Di Indonesia - Bank Sentral Republik Indonesia, n.d.*).

Alat pembayaran non tunai sudah berkembang dan semakin sering dipakai masyarakat. Untuk saat ini penggunaan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) telah menjadi instrumen pembayaran yang sah di banyak negara termasuk Indonesia.

Grafik 1.1 Jumlah Alat Pembayaran Menggunakan Kartu



Sumber : (*Statistik Sistem Pembayaran (SSP), n.d.*)

Data di atas merupakan jumlah data alat pembayaran menggunakan kartu (APMK). Pengelompokan jenis kartu dilakukan sesuai fungsi penggunaan kartu yang lazim dimasyarakat. Naik turunnya jumlah alat pembayaran menggunakan kartu (APMK) dikarenakan adanya kebijakan di beberapa penerbit untuk menghapus kepemilikan dari kartu pengguna yang telah tidak aktif atau tidak bisa memenuhi kewajiban sesuai menggunakan saat yang sudah ditentukan (*Statistik Sistem Pembayaran (SSP), n.d.*).

Seiring berjalannya waktu, alat pembayaran terus berkembang sehingga penggunaan uang elektronik (*e-money*) telah banyak dikenal serta digunakan oleh masyarakat. Uang Elektronik (*e-money*) semakin berkembang sehingga hampir di seluruh perbankan di Indonesia telah menggunakan layanan uang elektronik karena

Bank Indonesia telah mengeluarkan izin melalui Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (*Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 - Uang Elektronik (Electronic Money) - Bank Sentral Republik Indonesia, n.d.*).

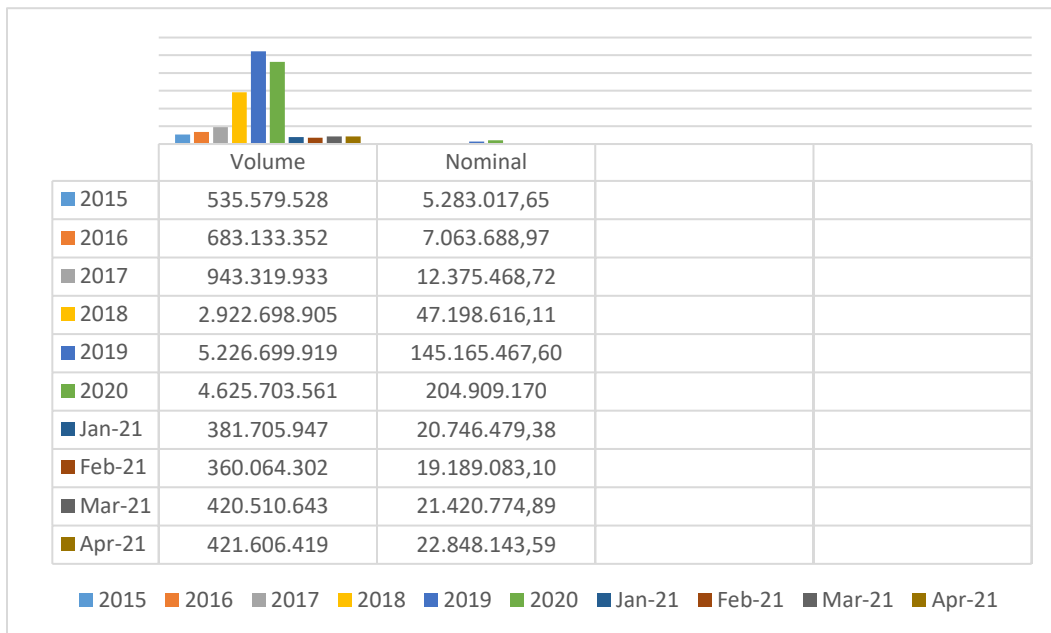
Uang elektronik ialah produk *stored-value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang (monetary value) disimpan secara elektronik dalam suatu peralatan elektronik yang dimiliki konsumen. Pengertian tersebut dinyatakan oleh Bank for International Settlements (BIS). Nilai uang tersebut dibeli dan tersimpan dalam media elektronik miliknya sendiri. Nilai uang tersebut akan berkurang setiap kali konsumen menggunakan untuk pembayaran (USMAN, 2017).

Proses transaksi dengan menggunakan uang elektronik diproses sangat cepat dengan waktu 2-4 detik. Saat ini nilai yang dapat disimpan dalam bentuk uang elektronik dibatasi tidak lebih dari Rp 2 juta untuk kartu yang *unregistered* (pengguna yang tidak tercatat data dan identitasnya), sementara batas maksimum untuk saldo uang elektronik yang *registered* (pengguna yang tercatat data dan identitasnya) sebesar Rp 10 juta. Hal ini telah diatur dalam Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik (*Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik, n.d.*).

Peningkatan teknologi dalam pembayaran uang elektronik, saat ini telah berkembang layanan baru berupa dompet digital atau *e-wallet*, sebagai penerus uang elektronik. Data dibawah merupakan data jumlah uang elektronik yang beredar.

Volume dalam satuan transaksi, sedangkan nominal dalam juta rupiah (*Jumlah Uang Elektronik - Bank Sentral Republik Indonesia, n.d.*).

Grafik 1.2 Jumlah Uang Elektronik



Sumber : (*Jumlah Uang Elektronik - Bank Sentral Republik Indonesia, n.d.*)

Dompot digital ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan sejumlah dananya didalam aplikasi yang dapat diakses melalui *gadget*. Di Indonesia terdapat beberapa aplikasi e-wallet yang banyak digunakan dikalangan masyarakat, seperti DANA, OVO, Go Pay, Shopee Pay, Link Aja, dan lain-lain.

Dengan adanya beberapa macam aplikasi pembayaran tersebut, penjual atau *merchant* perlu menyediakan beberapa kode QR sesuai dengan jumlah aplikasi pembayaran yang tersedia. Dengan banyaknya jumlah kode QR yang tersedia pada *merchant* seringkali menyebabkan konsumen kebingungan karena banyaknya jumlah kode QR yang tersedia.

Melihat fenomena tersebut, membuat Bank Indonesia selaku regulator berinisiatif melakukan standarisasi kode QR untuk mempermudah konsumen dalam melakukan pembayaran digital. Bank Indonesia berinovasi untuk melakukan standarisasi terhadap sistem pembayaran agar mempermudah pembayaran, baik untuk merchant maupun untuk pengguna e-wallet.

Dalam implementasinya, penerapan sistem pembayaran non tunai harus diawali dengan melakukan riset, mendesain, menciptakan dan mengkomunikasikan kepada masyarakat. Dengan hal tersebut penerapan instrumen akan menjadi suatu pengetahuan yang baru yang akan dimiliki oleh masyarakat. Untuk menjamin terselenggaranya sistem pembayaran, sistem harus selalu dikembangkan, diatur dan diawasi oleh otoritas terkait yang umumnya merupakan bank sentral, dalam hal ini bank sentral di Indonesia adalah Bank Indonesia. Bank Indonesia sebagai pemain utama dalam penyedia layanan sistem pembayaran kepada masyarakat perlu memiliki visi dan komitmen yang kuat untuk mendorong penggunaan transaksi non tunai (Simorangkir, 2014).

Bank Indonesia meluncurkan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) guna untuk memfasilitasi pembayaran di Indonesia. QR code yang distandarisasi oleh Bank Indonesia ini diluncurkan pada tanggal 17 Agustus 2019, bertepatan dengan HUT RI ke-74 di Jakarta. Implementasi *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) secara nasional efektif mulai berlaku mulai 1 Januari 2020. Hal ini sesuai dengan Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) Nomor 21/18/2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code Untuk Pembayaran (*Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 Tentang*

Implementasi Standar Nasional Quick Response Code Untuk Pembayaran. - Bank Sentral Republik Indonesia, n.d.).

Sistem pada *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* dapat digunakan untuk membaca transaksi pembayaran pada semua aplikasi uang elektronik. Tentunya hal ini semakin mempermudah transaksi dengan menggunakan uang elektronik. Sesuai dengan Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) Nomor 23/8/PADG/2021 tentang perubahan atas Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code Untuk Pembayaran, nominal transaksi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* dibatasi paling banyak Rp 5 juta per transaksi (PADG Nomor 23/8/PADG/2021, n.d.).

There are still many Indonesian people who have never heard of or know about Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). 55 percent of respondents in this study also prefer traditional transactions rather than non-cash transactions. These result indicate that the Indonesians acceptance of non-cash transactions using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) is still not optimal, so that the government and Bank Indonesia still need to socialize the advantages of non-cash transactions using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) (Setiyono, 2021).

Maksud kalimat di atas adalah banyak masyarakat Indonesia yang belum mendengar bahkan belum mengetahui tentang *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Taufiq Andre Setiyono (2021), 55% responden dalam penelitiannya lebih memilih transaksi tunai

dibandingkan transaksi non tunai. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia belum tertarik terhadap transaksi non tunai menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS), sehingga pemerintah dan Bank Indonesia masih harus mensosialisasikan keunggulan transaksi non tunai menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).

Bank Indonesia gencar melakukan sosialisasi dan memberikan pemahaman terkait kemudahan penggunaan serta manfaat dari *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) ini kepada para merchant maupun berbagai kalangan masyarakat, karena sudah banyak aplikasi mobile banking ataupun mobile payment yang telah terintegrasi dengan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) ini telah didukung oleh 43 penyelenggara bank dan non bank, dengan rincian 23 bank konvensional, 2 bank syariah dan 18 non bank) (Setyo Pambudi, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang dituangkan dalam sebuah karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul “Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Terhadap Penggunaan E-Wallet Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin?
2. Apakah pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* secara parsial terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* secara simultan terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

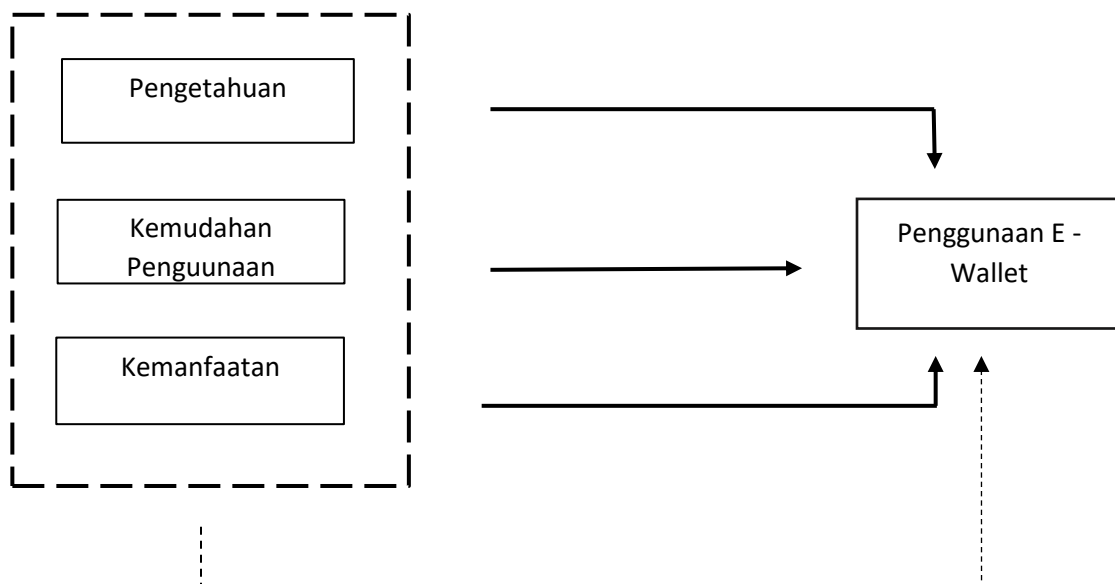
D. Kegunaan Penelitian

Secara ringkas manfaat atau kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi Bank Indonesia maupun E-Wallet dalam penyebarluasan terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).
2. Untuk menambah khazanah literatur perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam dan perpustakaan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

E. Kerangka Pemikiran

Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Terhadap Penguunaan E-Wallet Di Lingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.



Gambar 1.1

Keterangan :

-----▶ = Uji secara simultan

————▶ = Uji secara parsial

F. Hipotesis

1. H_0 : Secara parsial pengetahuan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) tidak berpengaruh terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

H_1 : Secara parsial pengetahuan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) berpengaruh terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

2. H_0 : Secara parsial kemudahan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) tidak berpengaruh terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

H_1 : Secara parsial kemudahan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) berpengaruh terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

3. H_0 : Secara parsial kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) tidak berpengaruh terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

H₁ : Secara parsial kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) berpengaruh terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

4. H₀ : Secara simultan pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) tidak berpengaruh terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

H₁ : Secara simultan pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) berpengaruh terhadap penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

G. Kajian Pustaka

Adapun penelitian terdahulu yang peneliti rasa sangat relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Elda Reyhan dan Amri (2020). Judul: *Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, dan Referensi Terhadap Niat Menggunakan E-Money Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala*. Penelitian ini dilatarbelakangi karena di Aceh penguins E-Money Sudan dapat dikatakan meningkat, karena sudah banyaknya pedagang yang menawarkan system pembayaran berbasis elektronik. Karena later belakang tersebut, peneliti menilai perlu adanya penelitian tentang Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, dan Referensi Terhadap Niat

Menggunakan E-Money Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel secara proporsional random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan, kemudahan dan referensi berpengaruh secara simultan terhadap niat menggunakan e-money di kalangan mahasiswa Universitas Syiah Kuala. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan sangat mempengaruhi niat menggunakan e-money di kalangan mahasiswa Universitas Syiah Kuala. Adapun perbedaannya adalah penulis melakukan penelitian tentang pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan dan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) E-Wallet*.

2. Hutami A. Ningsih, Endang M. Sasmita, dan Bida Sari (2021). Judul: *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Mahasiswa*. Penelitian ini dilatarbelakangi karena Bank Indonesia mengeluarkan QR Code nasional yang disebut dengan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* yang telah resmi diaktifkan sejak 1 Januari 2020. Karena latarbelakang tersebut penulis menilai perlu adanya penelitian tentang pengaruh dari persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan risiko terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

ketiga variabel bebas secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan e-money berbasis QRIS. Ketiga variabel tersebut menunjukkan bahwa secara simultan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta. Adapun perbedaannya adalah penulis melakukan penelitian tentang pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) E-Wallet*, tetapi sama-sama menggunakan QR Code nasional yaitu *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*.

H. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan menghindari kesalahpahaman pembaca dalam mengartikan judul serta permasalahan yang akan diteliti, maka penulis memandang perlu untuk menyatakan secara tegas dan terperinci maksud dari judul “Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Terhadap Penggunaan E-Wallet Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin*.”

1. Pengetahuan adalah pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu obyek tertentu. (Notoatmodjo, 2014). Maksud pengetahuan dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang diketahui oleh orang tentang QRIS.
2. Kemudahan penggunaan adalah Menurut Mathieson dalam Ersaningtyas, A.P. & Susanti, E.D. (2019) Kemudahan diartikan sebagai kepercayaan individu

dimana mereka menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya. apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya (A. Ningsih et al., 2021). Maksud kemudahan penggunaan dalam penelitian ini adalah pengguna mendapatkan kebebasan dari suatu usaha atau tidak memerlukan banyak tenaga dalam pengerjaannya.

3. Kemanfaatan adalah Menurut Davis et al dalam Singgih Priambodo (2016) mendefinisikan persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) sebagai keyakinan akan kemanfaatan. Maksud kemanfaatan dalam penelitian ini adalah user percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja.
4. *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* adalah adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan *QR Code*. *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) - Bank Sentral Republik Indonesia, n.d.)*
5. Elektronik Money (E-Money) didefinisikan sebagai alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit; nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip; dan nilai uang elektronik yang di

kelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan (*Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik*, n.d.).

I. Sistematika Pembahasan

Penyusunan laporan penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I membahas tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah yang memaparkan tentang kerangka dasar pemikiran yang melatar belakangi permasalahan yang akan diteliti. Permasalahan yang telah dijabarkan dalam latar belakang masalah akan diteliti dengan merumuskannya dalam rumusan masalah. Setelah rumusan masalah, maka ditetapkanlah tujuan penelitian yang merupakan yang diinginkan oleh peneliti. Agar tujuan penelitian tidak keluar dari tujuan yang ingin dicapai, maka penulis membuat definisi operasional untuk membatasi istilah-istilah dalam penelitian ini. Untuk memudahkan penulisan laporan ini maka penulis juga membuat kajian pustaka, serta terdapat sistematika penulisan.

Bab II merupakan landasan teori yang menjelaskan, menerangkan masalah-masalah yang berhubung dengan objek penelitian melalui teori-teori dari buku atau literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan juga sumber informasi lainnya.

Bab III merupakan metode penelitian, yang berisi jenis, sifat dan lokasi penelitian. Penelusuran objek serta penelitian secara singkat pada bagian yang dikaji termasuk dalam pembahasan pada bagian-bagian ini.

Bab IV merupakan hasil dari penelitian “Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) E-Wallet* (Shopee Pay, Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja) Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin”. Selanjutnya membahas mengenai analisa data dan hasil analisis serta pembahasan yang disesuaikan dengan metode penelitian yang tertera pada bab III, sehingga akan memberikan perbandingan hasil penelitian dengan kriteria yang ada dan pembuktian serta jawaban-jawaban pertanyaan yang telah disebutkan di dalam rumusan masalah.

Bab V merupakan penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ringkasan dari pembahasan dari analisis sebelumnya. Adapun saran merupakan gagasan dari penulis dan kontribusi yang diberikan agar hasil penelitian ini berdampak positif bagi semua pihak.