

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara simultan terdapat pengaruh variabel bebas (kemudahan, kualitas layanan dan gaya hidup) terhadap keputusan pengguna generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di kota Banjarmasin.
2. Kemudahan dan kualitas layanan secara parsial tidak berpengaruh terhadap keputusan pengguna generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di kota Banjarmasin. Sedangkan gaya hidup, secara parsial berpengaruh terhadap keputusan pengguna generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di kota Banjarmasin.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Bagi Perusahaan

Dari hasil pembahasan yang menunjukkan bahwa kemudahan dan kualitas layanan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan dompet digital DANA oleh generasi Milenial dan generasi Z

di kota Banjarmasin. Dengan demikian, peneliti menyarankan kepada perusahaan agar perusahaan terus melakukan perkembangan untuk terus berinovasi dengan lebih baik. Tidak hanya sebatas membiarkan para pengguna ikut merasakan manfaatnya, tetapi diharapkan juga agar para pengguna dapat merasakan kemudahan yang lebih baik pada saat menggunakan DANA.

Perusahaan juga sebaiknya melakukan peningkatan pada kualitas layanan yang disediakan juga terus meningkatkan keamanan data/informasi para penggunanya. Sehingga para pengguna akan merasa nyaman dan aman, tidak perlu lagi ditakutkan dengan terjadinya pencurian data yang masih kerap terjadi di Indonesia. Dengan berkembangnya inovasi-inovasi baru tersebut, diharapkan nantinya dapat memberikan kepuasan pelanggan dan mempertahankan para pengguna untuk tetap setia menggunakan DANA.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mencari ruang lingkup populasi yang berbeda dan lebih luas dari populasi dalam penelitian ini. Sampel yang digunakan ada baiknya juga lebih banyak dari sampel dalam penelitian ini, dengan demikian penelitian lanjutan tersebut dapat semakin memberikan gambaran lebih baik mengenai faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keputusan penggunaan, mengingat adanya hasil dari nilai koefisien determinasi (R^2) pada penelitian ini yang menjelaskan bahwa pengaruh Kemudahan, Kualitas Layanan dan Gaya hidup terhadap Keputusan Penggunaan hanya memberikan kontribusi

sebesar 34,9% sedangkan sisanya sebesar 65,1% merupakan variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Peneliti selanjutnya juga diharapkan mampu memperluas variabel penelitiannya sehingga tidak terbatas pada kemudahan, kualitas layanan dan gaya hidup saja. Selain itu peneliti juga menyarankan objek penelitian tidak terbatas hanya pada DANA tetapi juga dapat menggunakan objek dompet digital lainnya.