

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini, yaitu:

1. Berdasarkan survei yang dilakukan, sistem pembayaran berbasis dompet digital sudah digunakan secara aktif terhadap 129 responden yang diteliti. Hal ini dapat dilihat bahwa umumnya responden sebanyak 39,1% menggunakan sebanyak 1-2 kali dalam sebulan, 23,4% menggunakan sebanyak 2-3 kali sebulan, 11,3% menggunakan sebanyak 3-5 kali sebulan, dan sisanya 26,2% menggunakan lebih dari 5 kali sebulan.
2. Sistem pembayaran berbasis digital berpengaruh secara positif terhadap peningkatan kepuasan konsumen dalam proses pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Hal ini terlihat melalui hasil dimana diterimanya  $H_1$  dan ditolaknya  $H_0$ .

#### 5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yakni:

1. Penelitian ini menguji pengaruh Sistem Pembayaran Berbasis Dompet Digital hanya kepada Generasi Z padahal pengguna Sistem Pembayaran Berbasis Dompet Digital terdiri dari beberapa generasi. Dengan demikian, diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian Pengaruh Sistem Pembayaran Berbasis

Dompot Digital terhadap berbagai generasi sehingga hal ini dapat memberikan masukan yang berharga kepada perusahaan pemberi jasa dompet digital ini untuk menjadi market leader atau untuk mengembangkan usahanya.

2. Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini terbatas dan hanya sejumlah 129 orang. Akan lebih baik jika respondennya dapat lebih banyak lagi.

### 5.3 Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian yang telah disebutkan di atas, peneliti memberikan beberapa saran, yakni :

1. Bagi Peneliti Selanjutnya:
  - a. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan sampel yang digunakan untuk melakukan penelitian yang sejenis ini dapat dinaikkan jumlahnya dan lebih variatif respondennya.
  - b. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian yang lebih variatif untuk menguji konsistensi hasil dari pengaruh penggunaan sistem pembayaran berbasis dompet digital terhadap kepuasan konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.
2. Bagi Pihak Perusahaan
  - a. Bagi perusahaan-perusahaan terkhususnya perusahaan dagang dan manufaktur, dapat meningkatkan kualitas layanan penjualan mereka dengan melengkapi sistem pembayarannya yaitu berbasis digital karena semakin terlihat kesini

semakin banyaknya orang yang menyatakan bahwa mereka puas dengan menggunakan sistem pembayaran online tersebut.

- b. Bagi perusahaan penyedia jasa pembayaran online, sebaiknya memperhatikan unsur kemudahan, diskon dan kecepatan dalam bertransaksi, karena terbukti melalui survei yang dilakukan peneliti bahwa sebanyak 90,8% setuju jika kepuasan penggunaan mereka paling banyak berasal dari kemudahan dalam bertransaksi, 80,9% responden merasa puas dengan adanya diskon yang diberikan, dan 87,9% responden senang dengan kecepatan dompet digital saat bertransaksi sehingga dapat lebih memudahkan mereka.

