

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Model regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi ketentuan metode OLS (*ordinary least square*) yang mensyaratkan terpenuhinya uji normalitas dan terbebas dari masalah atau pelanggaran asumsi-asumsi klasik (multikolinearitas dan heteroskedastisitas). Dimana model regresi linear berganda pada penelitian ini adalah sebagai berikut : **Y (KEPUTUSAN PEMBELIAN) = 3,947 + 0,081 (SOSIAL) + 0,331 (BUDAYA) + 0,319 PSIKOLOGI) + e**

Kesimpulan yang dapat diambil mengenai pengaruh sosial, budaya dan psikologi terhadap keputusan menggunakan dompet virtual di FEBI UIN BANTEN tahun 2020 adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel faktor sosial tidak memiliki nilai koefisien korelasi dan signifikan terhadap keputusan menggunakan dompet virtual. Sedangkan hasil perhitungan uji t variabel faktor sosial dimana t hitung

$(1,526) < t \text{ tabel } (1,960)$ dengan nilai probabilitas sebesar 0,128 berarti lebih besar dari 0,05 maka diterima. Yang artinya faktor sosial tidak berpengaruh dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan dompet virtual.

Hasil penelitian ini mengidentifikasi bahwa dari 401 responden mahasiswa FEBI yang menggunakan dompet virtual menyatakan bahwa faktor sosial kurang berpengaruh terhadap keputusan menggunakan dompet virtual.

2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel variabel budaya memiliki nilai koefisien korelasi dan tidak signifikan terhadap keputusan menggunakan dompet virtual. Sedangkan hasil perhitungan uji t variabel faktor budaya dimana t hitung $(5,384) > t \text{ tabel } (1,960)$ dengan nilai probabilitas sebesar 0,000 berarti lebih kecil dari 0,05 maka ditolak. Yang artinya faktor budaya berpengaruh dan tidak signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan dompet virtual.

Hasil penelitian ini mengidentifikasi bahwa dari 401 responden mahasiswa FEBI yang menggunakan dompet virtual menyatakan bahwa faktor budaya berpengaruh

terhadap keputusan menggunakan dompet virtual. Hal ini dikarenakan sebagian mahasiswa FEBI merasakan adanya budaya toleransi di Indonesia khususnya di UIN BANTEN sehingga mereka tidak merasa dibedakan ketika menggunakan dompet virtual.

3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel faktor psikologis memiliki nilai koefisien korelasi dan tidak signifikan terhadap keputusan menggunakan dompet virtual. Sedangkan hasil perhitungan uji t variabel faktor psikologi dimana t hitung (5,511) > t tabel (1,960) dengan nilai probabilitas sebesar 0,000 berarti lebih kecil dari 0,05 maka ditolak. Yang artinya faktor psikologi berpengaruh dan tidak signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan dompet virtual.

Hasil penelitian ini mengidentifikasi bahwa dari 401 responden mahasiswa FEBI yang menggunakan dompet virtual menyatakan bahwa faktor psikologi berpengaruh terhadap keputusan menggunakan dompet virtual. Hal ini

dikarenakan minat menggunakan dompet virtual berasal dari dirinya sendiri.

B. Saran

1. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa faktor sosial, budaya dan psikologi :
 - a. Faktor sosial dalam penelitian ini kurang berpengaruh terhadap keputusan minat mahasiswa. Hal ini memeberikan gambaran sosial tidak menjadi faktor penentu mahasiswa dalam menggunakan dompet virtual.
 - b. Faktor budaya dalam penelitian ini berpengaruh terhadap keputusan minat mahasiswa. Hal ini memeberikan gambaran budaya menjadi faktor penentu mahasiswa dalam menggunakan dompet virtual.
 - c. Faktor psikologi dalam penelitian ini berpengaruh terhadap keputusan minat mahasiswa. Hal ini memeberikan gambaran psikolgi menjadi faktor penentu mahasiswa dalam menggunakan dompet virtual.
2. Penelitian ini dapat memberikan referensi bagi produsen dompet virtual:

- a. Sosial: sebagian mahasiswa kurang menyukai dompet virtual untuk menggunakan keseharian dalam bertransaksi. Hal ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk memproduksi dompet virtual dengan fitur-fitur menarik yang bisa menarik konsumen yang lainnya.
 - b. Budaya: berkembangnya era teknologi digital menjadikan budaya mahasiswa lebih menyukai kepraktisan, sehingga hal tersebut dapat menjadikan masukan bagi produsen dompet virtual untuk lebih mempermudah penggunaannya.
 - c. Psikologi: banyak mahasiswa yang hanya ingin menggunakan benar-benar dompet virtual karena mereka sudah mengetahui bahwa dompet virtual memberikan kenyamanan dalam bertransaksi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian ini dengan meneliti faktor lain yang dapat mempengaruhi proses keputusan menggunakan dompet virtual. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan metode lain dalam meneliti proses menggunakan dompet virtual.

4. Bagi konsumen, hendaknya dalam menggunakan dompet virtual agar mengutamakan kebutuhan dan teliti agar tidak hanya untuk ketertarikan dan keinginan produk sebagai keouasan.