

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gamifikasi(X_1) berpengaruh terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital Dana (Y) Kalangan Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Muhammadiyah Bengkulu dengan nilai $t_{sig} < \alpha$ ($0,001 < 0,05$) dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,571 > 1,68195$) dengan demikian H_0 di tolak dan H_a diterima. Dari nilai signifikansi yang didapat bahwasanya variabel X_1 berpengaruh positif terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital Dana (Y).
2. Perceived security (X_2) berpengaruh terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital Dana (Y) Kalangan Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Muhammadiyah Bengkulu dengan nilai $t_{sig} < \alpha$ ($0,004 < 0,05$) dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,965 > 1,68195$) dengan demikian H_0 di tolak dan H_a diterima. Dari nilai signifikansi yang didapat bahwasanya variabel X_2 berpengaruh positif terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital Dana (Y).
3. Kemudahan penggunaan (X_3) berpengaruh terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital Dana (Y) Kalangan Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Muhammadiyah Bengkulu dengan nilai $t_{sig} < \alpha$ ($0,004 < 0,05$) dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,267 > 1,68195$) dengan demikian H_0 di tolak dan H_a diterima. Dari nilai signifikansi yang didapat bahwasanya

variabel X_3 berpengaruh positif terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital Dana (Y).

4. Gamifikasi(X_1), Perceived security (X_2) dan Kemudahan penggunaan (X_3) berpengaruh terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital Dana (Y) Kalangan Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Muhammadiyah Bengkulu diperoleh nilai $F_{sig} < \alpha$ 0,05 dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($16,373 > 2,83$) sehingga dapat disimpulkan bahwa secara bersama variabel indepenen berpengaruh positif terhadap variabel dependen

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Variabel Gamifikasi (X_1), Pernyataan Terendah: Pernyataan No. 5 *"Saya merasa dihargai saat mendapatkan reward dari Dompot digital"*. Nilai Rata-rata: 3,26 (Cukup Baik), maka disarankan evaluasi kembali bentuk *reward* yang diberikan saat ini. Berikan hadiah yang memiliki nilai guna riil tinggi bagi pengguna, seperti voucher diskon merchant yang sering mereka gunakan, gratis biaya admin transfer, atau *cashback* saldo langsung, bukan sekadar poin digital generik yang sulit ditukarkan.
2. Variabel Perceived Security (X_2), Pernyataan Terendah: Pernyataan No. 2 *"Dompot Digital memastikan identitas saya sebelum melakukan proses transaksi menggunakan PIN ataupun fingerprint"*. Nilai Rata-rata: 3,28 (Cukup Baik), maka disarankan pembaruan sistem (*update* aplikasi) untuk

meningkatkan kecepatan dan sensitivitas fitur *fingerprint* atau *face ID* agar tidak sering gagal saat memindai.

3. Variabel Kemudahan Penggunaan (X_3), Pernyataan Terendah: Pernyataan No. 2 "*Saya tidak membutuhkan banyak usaha untuk mempelajari Layanan Dompot digital*". Nilai Rata-rata: 3,17 (Cukup Baik). Maka di sarankan sederhanakan tata letak menu utama aplikasi. Kurangi langkah-langkah klik (*user journey*) yang berbelit-belit untuk fitur-fitur penting.
4. Variabel Keputusan Menggunakan Dompot Digital (Y), Pernyataan Terendah: Pernyataan No. 2 "*Informasi yang mudah didapatkan mengenai Dompot digital membuat saya memutuskan untuk menggunakan Dompot digital*". Nilai Rata-rata: 3,23 (Cukup Baik), disarankan agar pihak dana menyediakan pusat bantuan (*Help Center*) yang lengkap, mudah diakses di dalam aplikasi, dan menggunakan bahasa awam. Penyedia layanan juga perlu mengoptimalkan artikel edukasi di situs resmi serta aktif membuat konten tutorial pendek di media sosial resmi (seperti Instagram, TikTok, atau YouTube).