

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Fenomena berkembangnya teknologi keuangan, membuat fasilitas dan fitur yang ditawarkan untuk pembayaran online semakin dimintai oleh konsumen. Banyaknya kemudahan dan kegunaan yang dirasakan memicu timbulnya keinginan untuk terus menerus melakukan pembelian yang bisa saja menimbulkan perilaku impulsif dalam berbelanja. Maka dari itu, tujuan penelitian ini membuktikan adanya pengaruh *Financial Literacy*, *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Ease of Use of QRIS dan E-wallet* terhadap *Impulsive Buying Behavior*. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa di seluruh Universitas di Indonesia, tahun angkatan 2020-2023. Berdasarkan hasil pengujian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hipotesis pertama yang diajukan (H1) ditolak. *Financial literacy* tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku impulsif mahasiswa dalam berbelanja. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa tidak menjadi faktor dalam mahasiswa itu melakukan pembelian yang impulsif dikarenakan adanya pengetahuan terkait dengan keuangan
2. Hipotesis kedua yang diajukan (H2) diterima. *Perceived of usefulness* berpengaruh positif terhadap perilaku impulsif mahasiswa untuk berbelanja. Aplikasi pembayaran online seperti *e-wallet* dan juga QRIS yg disediakan oleh Bank Indonesia yang memiliki nilai guna dapat menstimulus mahasiswa untuk terus melakukan pembelanjaan dan memicu timbulkan perilaku impulsif dalam berbelanja.
3. Hipotesis ketiga yang diajukan (H3) ditolak. *Perceived of ease of use* tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku impulsif mahasiswa untuk berbelanja. Hasil temuan ini

menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi *fintech* bukanlah alasan yang kuat dalam mempengaruhi mahasiswa melakukan pembelian yang impulsif.

5.2 Implikasi

Penelitian Berdasarkan hasil dari penelitian ini, terdapat beberapa implikasi terhadap pihak terkait. Berikut implikasi yang dimaksud:

1. Untuk pertimbangan mahasiswa, penelitian ini menunjukkan hasil bahwa *Perceived Usefulness of QRIS dan E-wallet* memiliki pengaruh atas *Impulsive Buying Behavior*. Oleh karena itu diharapkan mahasiswa dapat mengontrol pembelanjannya dan mempertahankan kesadaran atas pentingnya *financial management behavior*. Hal itu dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan benefit layanan tersebut diiringi dengan pengetahuan keuangan dan perencanaan keuangan yang baik sehingga mencapai aktivitas pembelian yang efisien dan efektif.
2. Untuk pihak pemerintah ataupun kampus, dikarenakan penelitian ini menunjukkan hasil bahwa *Perceived Usefulness of QRIS dan E-wallet* memiliki pengaruh atas *Impulsive Buying Behavior*, agar dapat mengadakan seminar atau sosialisasi pengelolaan keuangan bagi mahasiswa, diharapkan dapat menambah pengetahuan serta keterampilan mahasiswa mengenai cara mengelola keuangan.
3. Untuk penelitian selanjutnya, penolakan yang terdapat dalam hipotesis pengaruh *Financial Literacy*, dan *Perceived Ease of Use of QRIS dan E-wallet* terhadap *Impulsive Buying Behavior*, memang menantang beberapa asumsi teoritis yang ada dan menunjukkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Namun, menambah bukti empiris yang beragam dalam literatur mengenai pengaruh diversitas gender dan

memberikan dasar bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi variabel atau kondisi lain yang mungkin mempengaruhi hubungan tersebut.

5.3 Keterbatasan

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun masih terdapat keterbatasan yang dimiliki dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Akses terhadap referensi yang masih sedikit pada indikator penelitian untuk masing-masing variabel, dikarenakan penelitian tentang *impulsive buying* di Indonesia masih belum banyak diteliti. Sebagian referensi yang digunakan peneliti adalah tentang impulsifitas pembelian, bukan konsumtifitasnya.
2. Sampel yang masih belum merata, dikarenakan mayoritas responden berada di Universitas Andalas dan keterbatasan dalam memperoleh responden yang besar dari universitas luar.

5.4 Saran

Berikut ini merupakan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan pada penelitian selanjutnya:

1. Penelitian selanjutnya dapat menambah variabel-variabel lainnya yang berkaitan dan berpengaruh terhadap perilaku impulsif. Pengembangan dari teori Technology Acceptance Model (TAM) memiliki banyak komponen yang bisa mengklasifikasikan nilai fungsional sebagai kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi.
2. Penyebaran kuesioner yang merata di lingkup mahasiswa di Indonesia, sehingga bisa lebih merepresentatifkan hasil dari berbagai daerah di Indonesia.

3. Untuk penelitian selanjutnya dapat lebih menggali lebih dalam lagi fenomena terkait yang mendasari perilaku keuangan, sehingga responden yang dituju tepat dan menghasilkan pembahasan penelitian yang aplikatif.

