

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh *financial knowledge* dan *financial management behavior* terhadap penggunaan sistem pembayaran e-wallet Gopay dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel *financial knowledge* berpengaruh positif terhadap penggunaan sistem pembayaran *e-wallet* Gopay. Hal ini menunjukkan semakin tinggi pengetahuan keuangan seseorang, maka individu tersebut akan mampu melakukan kegiatan ekonomi sebaik mungkin. Adanya kemudahan yang diberikan *financial technology* membutuhkan pengetahuan keuangan yang memadai untuk menggunakannya.
2. Variabel *financial management behavior* berpengaruh positif terhadap penggunaan sistem pembayaran *e-wallet* Gopay. Manajemen perilaku keuangan setiap individu memiliki tingkatan yang berbeda. Sehingga cenderung menimbulkan perilaku yang konsumtif. Apalagi di dukung dengan kemudahan dan kegunaan yang ditawarkan oleh *e-wallet*. Oleh karena itu, manajemen perilaku keuangan harus dimiliki agar keputusan yang diambil mengenai keuangan tepat sasaran dan bertanggungjawab.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang ditemukan peneliti adalah tingkat pengembalian kuesioner yang cukup lama serta jumlah responden yang mendominasi dari salah satu kampus. Penelitian ini juga hanya menggunakan dua variabel terkait penggunaan sistem pembayaran Gopay padahal banyak faktor eksternal lainnya yang dapat mempengaruhi penelitian. Selain itu juga jumlah populasi yang diikutsertakan dalam penelitian termasuk kecil dan hanya mencakup satu wilayah saja.

5.3 Saran

Dari keterbatasan penelitian yang ada saran untuk peneliti selanjutnya :

1. Memperluas cakupan sampel penelitian agar hasil yang didapat lebih besar dan lebih representatif.
2. Meneliti objek *e-wallet* lainnya yang tidak digunakan dalam penelitian ini seperti ovo linkaja! Dana dan lain sebagainya.
3. menggunakan variabel lain yang tidak digunakan dalam penelitian.

Dikarenakan penelitian mengenai *e-wallet* belum banyak dilakukan diharapkan dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan menambahkan variabel baru yang relevan.