

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh QRIS terhadap Mahasiswa FEB Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur menggunakan model *UTAUT*, dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut :

1. ***Performance Expectancy (PE)***: Mahasiswa yang memiliki ekspektasi tinggi terhadap kinerja QRIS cenderung lebih termotivasi untuk menggunakannya dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa menganggap QRIS sebagai alat pembayaran yang efisien dan bermanfaat, sehingga meningkatkan niat mereka untuk menggunakan teknologi ini.
2. ***Effort Expectancy (EE)***: QRIS yang mudah digunakan meningkatkan niat mahasiswa untuk mengadopsi teknologi ini. Kemudahan dalam penggunaan menjadi faktor penting dalam keputusan mereka untuk menggunakan QRIS.
3. ***Social Influence (SI)***: Dukungan dari teman, keluarga, dan lingkungan sosial berperan penting dalam mendorong mahasiswa untuk menggunakan QRIS. Norma sosial dan persepsi positif tentang penggunaan QRIS dalam komunitas mereka meningkatkan niat untuk mengadopsi teknologi ini.
4. ***Facilitating Conditions (FC)***: Ketersediaan sumber daya dan dukungan yang memadai, seperti akses internet yang baik dan perangkat yang kompatibel, mendukung penggunaan QRIS secara efektif oleh mahasiswa. Kondisi

pendukung yang baik membuat mahasiswa merasa lebih nyaman dan yakin untuk menggunakan QRIS.

5. ***Behavioral Intention (BI)***: Niat kuat mahasiswa untuk menggunakan QRIS terbukti mendorong perilaku penggunaan QRIS secara nyata. Niat ini terbentuk dari ekspektasi kinerja, kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, dan kondisi pendukung yang memadai.

5.2 Saran

Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan penambahan variabel lain untuk memperkaya analisis dan pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan QRIS oleh mahasiswa. Beberapa variabel yang dapat ditambahkan antara lain *Perceived Security*, *Trust*, *User Experience*, dan *Cost Efficiency*.

Penelitian lebih lanjut dapat mengembangkan kerangka konseptual dengan menambahkan variabel *intervening* untuk melihat pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Social Influence* terhadap *Use Behavior* melalui *Behavior Intention*. Selain itu, penelitian ini akan melakukan perbandingan antara pengaruh langsung dan tidak langsung dari variabel-variabel tersebut.