

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk menguji pengaruh Literasi Keuangan, *Digital Payment System* dan Penggunaan Internet terhadap Tingkat Keberhasilan OVO pada grup media sosial *Telegram Tim OVO Playground*. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil pengujian secara parsial menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap tingkat keberhasilan OVO dalam grup media sosial *Telegram Tim OVO Playground*, maka H_1 diterima.
2. Hasil pengujian secara parsial menunjukkan bahwa variabel *digital payment system* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap tingkat keberhasilan OVO dalam media sosial *Telegram Tim OVO Playground*, maka H_2 diterima.
3. Hasil pengujian secara parsial menunjukkan bahwa variabel penggunaan internet berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap tingkat keberhasilan OVO dalam grup media sosial *Telegram Tim OVO Playground*, maka H_3 diterima.
4. Hasil pengujian hipotesis secara simultan menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan, *digital payment system* dan penggunaan internet memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap tingkat keberhasilan OVO dalam grup media sosial *Telegram Tim OVO Playground*, maka H_4 diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka penelitian memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi grup komunitas diharapkan dapat memperbanyak penyuluhan, pelatihan ataupun sosialisasi dalam meningkatkan literasi keuangan. Dimana hal ini tentunya akan membuat anggota dalam komunitas menjadi lebih memahami lagi pentingnya literasi keuangan bagi individu dalam pengelolaan keuangan serta dalam memilih instrumen keuangan yang baik dan benar. Hingga individu dapat menghindari krisis keuangan yang kemungkinan akan terjadi.
2. Bagi pelaku bisnis yang ada di dalam grup diharapkan mampu untuk dapat memberikan kepuasan kepada pengguna dengan meningkatkan hal-hal yang perlu diperbaiki dalam penggunaan *digital payment system* misalnya seperti pelayanan dalam melakukan transaksi dengan para *merchant* yang mana hal ini tentunya akan membawa keberhasilan yang sesuai dengan sistem yang telah diterapkan.
3. Selain itu perlu bagi pengelola komunitas untuk membuat *event* yang menarik bagi anggota komunitas guna meningkatkan penggunaan internet dalam melakukan transaksi menggunakan OVO.
4. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan variabel lain, selain literasi keuangan, *digital payment system* dan penggunaan internet. Serta dapat menambahkan pengeluaran dan pendapatan sebagai karakteristik responden.