

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori, dan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Digital Payment dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang angkatan 2020 (Studi Kasus Mahasiswa Bekerja) didapat dengan kesimpulan sebagai berikut :

1. *Digital Payment* pada Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang Angkatan 2020 menunjukkan hasil pada Kategori tinggi dengan nilai 493. Hal ini menyatakan bahwa mahasiswa cenderung merasa nyaman dan mampu memanfaatkan aplikasi *Digital Payment* dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat yang dirasakan yaitu seperti kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi dalam menggunakan *Digital Payment* selain itu keuntungan menggunakan *digital payment* ini mahasiswa merasakan banyaknya *cashback*, promo yang ditawarkan kepada para penggunanya.
2. Gaya Hidup pada Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang Angkatan 2020 menunjukkan hasil pada kriteria tinggi hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung berbelanja dan mengikuti trend digital hanya untuk mengubah gaya hidupnya.
3. Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang Angkatan 2020 menunjukkan hasil dengan kriteria cukup tinggi. Ini menunjukkan adanya kecenderungan untuk pembelian impulsif, yang dimana mengutamakan keinginan dari pada kebutuhan, dan mengikuti trend dalam pembelian.
4. Secara parsial pengaruh digital payment terhadap perilaku konsumtif diketahui nilai signifikansinya sebesar $0,310 > 0,05$, sementara thitung $-1,020 < 1,98045$. Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa variabel *Digital Payment* (X1) tidak berpengaruh negatif terhadap Perilaku Konsumtif (Y) Mahasiswa Prodi

Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang Angkatan 2020.

5. Secara parsial pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif diketahui nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$, sementara nilai thitung $14,624 > 1,98045$ menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara gaya hidup terhadap perilaku konsumtif. Hal ini menunjukkan bahwa cara hidup dan kebiasaan seseorang dalam berbelanja, penggunaan uang, dan perilaku konsumtif lainnya dapat dipengaruhi oleh gaya hidup.
6. Secara simultan pengaruh digital dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif diketahui bahwa F_{hitung} sebesar $151,109 > F_{tabel}$ $3,070$ dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ bahwa variabel Digital Payment dan Gaya hidup secara bersama-sama memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Perilaku Konsumtif mahasiswa prodi manajemen fakultas ekonomi dan bisnis universitas buana perjuangan karawang angkatan 2020.

5.2 Saran

1. Meskipun penggunaan *Digital Payment* telah dianggap efisien, namun masih perlu meningkatkan pemahaman tentang fitur-fitur aplikasi tersebut agar mahasiswa dapat memaksimalkan manfaatnya. Selain itu pentingnya mahasiswa untuk menggunakan aplikasi *Digital Payment* ini dengan bijak.
2. Mahasiswa yang cenderung mendahulukan keinginan daripada kebutuhan, penting untuk memperhatikan dan mengubah pola pikir ini. Prioritaskan alokasi dana untuk kebutuhan sebelum mempertimbangkan keinginan. Dengan memahami motivasi di balik perilaku ini, mahasiswa dapat belajar mengelola dorongan tersebut dengan lebih baik dan mengambil keputusan keuangan yang lebih bijak.
3. Untuk mahasiswa yang menggunakan aplikasi digital payment meskipun manfaat yang didapatkan dari penggunaan aplikasi digital payment akan tetapi harus dapat meminimalisir perilaku konsumtif ketika menggunakan aplikasi digital payment dengan lebih mempertimbangkan fungsi/kegunaan ketika membeli suatu barang.