

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji pada penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah, maka secara keseluruhan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel Kemudahan Penggunaan terhadap variabel Perilaku Konsumtif sebesar 18,96%. Analisis dan olah data menunjukkan bahwa indikator pada variabel kemudahan penggunaan yang memiliki rata-rata terbesar terdapat pada cara penggunaan *mobile banking* yang mudah dipelajari dan nilai rata-rata terendah terdapat pada indikator terampil dalam menggunakan *mobile banking*.
2. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel Fitur *Mobile Banking* terhadap variabel Perilaku Konsumtif sebesar 37,73%. Analisis dan olah data menunjukkan bahwa indikator pada variabel fitur *mobile banking* yang memiliki rata-rata terbesar terdapat pada indikator *dapat top up e-wallet* melalui *mobile banking* tanpa harus ke toko dan nilai rata-rata terendah terdapat pada indikator dapat mencetak laporan-laporan rekening melalui layanan *mobile banking*.
3. Kemudahan Penggunaan dan Fitur *Mobile Banking* secara simultan berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif dalam uji koefisien determinasi sebesar 0,57 atau 57 dan sisanya 43% dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terkait kemudahan penggunaan dan fitur *mobile banking* yang berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, penulis mempunyai beberapa saran kepada pihak-pihak terkait yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian, indikator terendah pada variabel kemudahan penggunaan adalah “terampil dalam menggunakan *mobile banking*”. Maka, diharapkan nasabah mampu mengasah keterampilannya dalam menggunakan *mobile banking*. Dalam meningkatkan keterampilan nasabah menggunakan *mobile banking* dapat dilakukan dengan memberikan penyuluhan *mobile banking* serta instruksi penjelasan menu *mobile banking*.

2. Berdasarkan hasil penelitian, indikator yang memperoleh nilai terendah pada variabel fitur *mobile banking* yaitu “dapat mencetak laporan-laporan rekening melalui layanan *mobile banking*”. Maka, diharapkan pihak bank berfokus pada fitur-fitur *mobile banking* yang lebih dibutuhkan nasabah dalam menggunakan *mobile banking* sebab dalam pencetakan laporan rekening di *mobile banking* dapat dilakukan nasabah dengan mencetak histori mutasi di buku tabungan.
3. Berdasarkan hasil penelitian, indikator yang memperoleh nilai terendah pada variabel perilaku konsumtif adalah “Membuat ingin terus belanja di toko *offline* dan Racun teman membuat berkurangnya saldo di *mobile banking*”. Maka disarankan kepada mahasiswa agar lebih aktif, lebih antusias lagi dan memilih barang dan jasa dalam memenuhi kebutuhan, mengurangi gaya hidup yang berlebihan untuk menghindari perilaku konsumtif, cara yang dapat dilakukan salah satunya adalah mengurangi belanja yang didasari oleh hasrat tiba-tiba dan berbelanja demi kesenangan semata.
4. Karena pada penelitian ini terdapat 44% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel yang diteliti, hendaknya bagi peneliti selanjutnya untuk memperhatikan faktor-faktor lain tersebut untuk dijadikan dasar penelitian berikutnya dengan menambahkan teori yang relevan pada keadaan mendatang.

