

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Literasi Keuangan, Uang Saku dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Pembelian Menggunakan Aplikasi BSI Mobile Pada Generasi Z di Kota Cirebon maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil uji t, variabel Literasi Keuangan (X_1) memiliki nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($0,652 < 1,661$) dengan nilai signifikansinya sebesar 0.516, nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,516 > 0,05$) menunjukkan bahwa variabel Literasi Keuangan (X_1) tidak berpengaruh terhadap Perilaku Pembelian menggunakan aplikasi *BSI Mobile* pada generasi Z di Kota Cirebon.
2. Berdasarkan hasil uji t, variabel Uang Saku (X_2) memiliki nilai t hitung lebih kecil dari t tabel ($3,818 > 1,661$) dengan nilai signifikansinya sebesar 0.000, nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) menunjukkan bahwa Uang Saku (X_2) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Pembelian menggunakan aplikasi *BSI Mobile* pada generasi Z di Kota Cirebon.
3. Berdasarkan hasil uji t, variabel Gaya Hidup (X_3) memiliki nilai t hitung sebesar 9,926 dan t tabel sebesar 1,661, sehingga t hitung lebih besar dari t tabel ($9,926 > 1,661$) dengan nilai signifikansinya sebesar 0.000, nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) menunjukkan bahwa Gaya Hidup (X_3) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Pembelian menggunakan aplikasi *BSI Mobile* pada generasi Z di Kota Cirebon.
4. Berdasarkan hasil uji simultan variabel Literasi Keuangan (X_1), Uang Saku (X_2) dan Gaya Hidup (X_3) terhadap Perilaku Pembelian (Y) menggunakan aplikasi *BSI Mobile* memiliki nilai F hitung sebesar ($7,313 > F$ tabel (2,70) dengan nilai signifikan sebesar 0,000 artinya $0,000 < 0,05$ sehingga dari hasil uji simultan, dapat diketahui

bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama atau simultan antara variabel-variabel *independent* yaitu Literasi Keuangan, Uang Saku Dan Gaya Hidup terhadap variabel *dependent* yaitu Perilaku Pembelian menggunakan aplikasi *BSI Mobile* pada Generasi Z di Kota Cirebon.

B. Saran

Dari penelitian yang dihasilkan mengenai pengaruh Literasi Keuangan, Uang Saku dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Pembelian Menggunakan Aplikasi *BSI Mobile* Pada Generasi Z Di Kota Cirebon, peneliti memberikan beberapa saran bagi pihak-pihak yang terlibat didalam penelitian ini. Beberapa saran yang diberikan antara lain:

1. Bagi generasi Z di Kota Cirebon diharapkan untuk tidak hanya memahami tentang pengetahuan literasi keuangan tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut kedalam kehidupan sehari-harinya.
2. Kita semua tahu bahwa *BSI Mobile* memberikan kemudahan transaksi bagi penggunanya oleh sebab itu diharapkan bagi generasi Z pengguna *BSI Mobile* untuk tetap bertransaksi dalam batas normal. Jangan karena kemudahan yang diberikan, membuat kita menjadi gelap mata/lupa diri.
3. Bagi peneliti selanjutnya apabila ingin melakukan penelitian yang serupa disarankan untuk menambah variabel penelitian karena pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh antara variabel *independent* dan variabel *dependent* memiliki nilai kontribusi sebesar 78,6% sedangkan sisanya yaitu sebesar 21,4% dapat diasumsikan perilaku pembelian dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh penulis.