

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dari Pengaruh *Digital Payment Habits*, Uang Saku dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Mahasiswa Kota Cirebon, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Digital Payment Habits memiliki pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap Perilaku Konsumtif mahasiswa di Kota Cirebon. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan pembayaran digital seperti e-wallet, QRIS, dan mobile banking telah menjadi bagian dari aktivitas transaksi sehari-hari mahasiswa karena dianggap lebih praktis, cepat, dan efisien. Namun, kemudahan transaksi digital belum tentu secara langsung meningkatkan perilaku konsumtif mahasiswa secara signifikan karena mahasiswa masih mempertimbangkan kondisi keuangan, prioritas kebutuhan, serta kemampuan finansial sebelum melakukan pembelian.
2. Uang Saku memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif mahasiswa di Kota Cirebon. Semakin besar uang saku yang dimiliki mahasiswa, maka semakin tinggi kecenderungan mahasiswa untuk melakukan aktivitas konsumsi, baik untuk memenuhi kebutuhan maupun keinginan pribadi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan finansial menjadi salah satu faktor penting dalam membentuk pola konsumsi mahasiswa, dan apabila kemampuan finansial yang lebih tinggi tidak selalu diiringi dengan pengelolaan keuangan yang baik, sebagian mahasiswa pastinya akan cenderung menggunakan uang saku untuk memenuhi keinginan dan gaya hidup, karena mahasiswa dengan uang saku yang lebih besar cenderung memiliki keleluasaan yang lebih tinggi dalam melakukan pembelian dibandingkan mahasiswa dengan uang saku yang terbatas.
3. Teman Sebaya memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif mahasiswa di Kota Cirebon. Lingkungan pertemanan yang

memiliki intensitas interaksi sosial tinggi dapat memengaruhi pola konsumsi mahasiswa melalui dorongan sosial, tren kelompok, maupun keinginan untuk memperoleh penerimaan dalam lingkungan pertemanan. Semakin kuat pengaruh teman sebaya dalam kehidupan mahasiswa, maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk melakukan perilaku konsumtif, terutama dalam mengikuti gaya hidup, tren, dan aktivitas konsumsi kelompok sosialnya agar dapat diterima dan tidak merasa tertinggal dari lingkungan sosialnya.

4. Digital Payment Habits, Uang Saku, dan Teman Sebaya secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif mahasiswa di Kota Cirebon. Ketiga variabel tersebut secara bersama-sama mampu menjelaskan perilaku konsumtif mahasiswa sebesar 51,9%, sedangkan sisanya sebesar 48,1% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti gaya hidup, kontrol diri, literasi keuangan, media sosial, lingkungan keluarga, dan faktor psikologis lainnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku konsumtif mahasiswa dipengaruhi oleh kombinasi faktor teknologi, ekonomi, sosial, serta dorongan keinginan pribadi dalam melakukan pembelian. Kemudahan transaksi digital, kemampuan finansial melalui uang saku, dan pengaruh lingkungan pertemanan secara bersama-sama membentuk pola konsumsi mahasiswa di era digital yang cenderung lebih praktis dan berorientasi pada pemenuhan keinginan konsumsi.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian dari Pengaruh *Digital Payment Habits*, Uang Saku dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Mahasiswa Kota Cirebon, maka implikasi penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digital payment habits berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Cirebon. Kondisi ini mengimplikasikan bahwa mahasiswa Kota Cirebon cenderung semakin terbiasa menggunakan pembayaran digital dalam aktivitas transaksi sehari-hari karena dinilai lebih praktis, cepat, dan mudah

digunakan. Namun, kemudahan tersebut juga dapat meningkatkan kecenderungan mahasiswa melakukan pembelian secara spontan tanpa mempertimbangkan kebutuhan secara matang. Oleh karena itu, mahasiswa perlu meningkatkan kemampuan pengendalian diri dan pengelolaan keuangan agar penggunaan pembayaran digital tidak mendorong perilaku konsumtif yang berlebihan.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uang saku berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Cirebon. Hal ini mengimplikasikan bahwa besarnya uang saku yang dimiliki mahasiswa dapat memengaruhi pola pengeluaran sehari-hari, terutama pada kebutuhan non-esensial seperti gaya hidup, hiburan, dan tren konsumsi. Semakin besar uang saku yang diterima, maka semakin besar pula peluang mahasiswa melakukan konsumsi berlebihan. Oleh karena itu, mahasiswa perlu memiliki kemampuan dalam mengatur prioritas pengeluaran agar penggunaan uang saku lebih terarah pada kebutuhan dibandingkan keinginan.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Cirebon. Kondisi ini mengimplikasikan bahwa lingkungan pertemanan memiliki peran penting dalam membentuk pola konsumsi mahasiswa. Mahasiswa cenderung mengikuti tren, gaya hidup, dan kebiasaan konsumsi kelompok pergaulannya agar dapat diterima dalam lingkungan sosial. Oleh karena itu, mahasiswa perlu memiliki kontrol diri yang baik agar tidak mudah terpengaruh oleh tekanan sosial yang dapat mendorong perilaku konsumtif.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digital payment habits, uang saku, dan teman sebaya secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Cirebon. Temuan ini mengimplikasikan bahwa perilaku konsumtif mahasiswa terbentuk melalui kombinasi faktor teknologi, ekonomi, dan lingkungan sosial yang saling berkaitan dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

mahasiswa Kota Cirebon merupakan kelompok yang cukup rentan terhadap perilaku konsumtif di era digital. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan literasi keuangan, pengendalian diri, serta edukasi mengenai pola konsumsi yang lebih rasional agar mahasiswa mampu mengelola keuangan secara lebih bijak di tengah perkembangan teknologi digital dan pengaruh lingkungan sosial.

C. Saran

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

1. Dalam penggunaan digital payment habits, mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan dalam menggunakan pembayaran digital agar transaksi dapat dilakukan dengan lebih mudah, aman, dan nyaman. Mahasiswa juga disarankan untuk lebih bijak serta terbiasa menggunakan pembayaran digital dalam kegiatan sehari-hari agar dapat merasakan kemudahan dan efisiensi transaksi tanpa mengalami hambatan. Selain itu, penggunaan pembayaran digital perlu diimbangi dengan pemahaman mengenai keamanan transaksi dan pengelolaan keuangan yang baik agar penggunaan pembayaran digital tidak mendorong perilaku konsumtif yang berlebihan.
2. Dalam pengelolaan uang saku, mahasiswa diharapkan dapat menggunakan uang saku secara lebih bijak dan menyesuaikan pengeluaran dengan jumlah uang saku yang diterima agar kebutuhan sehari-hari dapat terpenuhi dengan baik. Mahasiswa juga disarankan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengatur keuangan pribadi, membuat skala prioritas kebutuhan, serta menghindari pengeluaran yang berlebihan agar uang saku yang diterima dapat digunakan secara efektif. Selain itu, pemberian uang saku yang rutin dan tepat waktu juga diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mengelola aktivitas dan pengeluaran secara lebih teratur.
3. Dalam hubungan dengan teman sebaya, mahasiswa diharapkan dapat membangun hubungan yang positif dengan teman sebaya serta menjadikan

teman sebagai sumber dukungan dan pertimbangan yang baik dalam mengambil keputusan. Mahasiswa juga disarankan untuk lebih bijak dalam menerima pengaruh, saran, maupun ajakan dari teman sebaya, khususnya dalam keputusan pembelian, agar tidak mudah terdorong mengikuti tren atau melakukan pembelian yang tidak sesuai kebutuhan. Selain itu, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan kontrol diri dan tetap mempertimbangkan kebutuhan utama dibandingkan keinginan agar tidak muncul perilaku konsumtif yang berlebihan akibat pengaruh lingkungan pertemanan.

4. Dalam perilaku konsumtif, mahasiswa diharapkan dapat lebih bijak dalam mengambil keputusan pembelian dengan mempertimbangkan kebutuhan utama dibandingkan keinginan semata. Mahasiswa juga disarankan untuk meningkatkan kontrol diri dalam berbelanja agar tidak mudah melakukan pembelian secara berlebihan, membeli barang yang tidak terlalu dibutuhkan, maupun membeli produk hanya karena mengikuti tren atau dorongan emosional sesaat. Selain itu, mahasiswa diharapkan mampu mengelola emosi dan pengeluaran dengan baik agar keputusan pembelian dilakukan secara rasional dan tidak menimbulkan perilaku konsumtif yang berlebihan.

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON