

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat dibuat kesimpulan dari hasil penelitian ini yakni:

1. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, terlihat bahwasannya persepsi tentang literasi keuangan digital, *financial technology* pada mahasiswa pengguna aplikasi e-wallet mencapai tingkat yang cukup baik dengan presentase masing-masing sebesar 62,5% dan 62,5%. Gambaran mahasiswa tentang *impulsive buying* dan *self control* memiliki tingkat yang cukup baik dengan presentase masing-masing 57,5% dan 59,3%.
2. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis (uji t), bisa disimpulkan bahwasannya variabel literasi keuangan digital, *financial technology*, berpengaruh positif kepada *self control*. Artinya semakin tinggi literasi keuangan mahasiswa memiliki kesadaran dalam pentingnya mengatur keuangan agar tidak terjadi pembelian impulsif dan mahasiswa merasa nyaman menggunakan *financial technology* dalam mengelola keuangannya. Hasil dari penelitian ini memperkuat hipotesis yang diajukan.
3. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, disimpulkan bahwasannya *financial technology* tidak berpengaruh positif kepada *impulsive buying*. Artinya meskipun fintech dapat memfasilitasi transaksi yang lebih cepat dan mudah, pengaruhnya terhadap pembelian impulsif sangat tergantung

pada sikap, kebiasaan, dan tingkat literasi keuangan konsumen. Hasil penelitian ini memvalidasi hipotesis yang diajukan.

4. variabel *self control* mampu memoderasi dampak literasi keuangan digital, *financial technology* terhadap *impulsive buying*. Ini dapat diartikan bahwa melalui self control yang baik, setiap individu bisa bertanggungjawab atas diri sendiri melalui kebiasaan literasi keuangan digital agar dapat mengendalikan diri dari pembelian impulsif dengan kemudahan yang diperoleh dari penggunaan e-wallet dan semakin mahasiswa dapat mengendalikan diri, maka akan semakin baik pula terhadap perilaku pembelian mereka.
5. Berdasarkan nilai R-Square yang disajikan pada tabel terbukti bahwa koefisien penentuan untuk variabel *impulse buying* berada di 0,629, setara dengan 62,9%. Ini menyatakan bahwa faktor literasi keuangan digital, *financial technology* menyumbang 62,9% dari variasi variabel *impulse buying* menggunakan aplikasi E-wallet pada mahasiswa Unwira. Sisanya 37,1% mencerminkan pengaruh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Koefisien penentuan untuk variabel *Self Control* dicatat sebesar 0,504 atau 50,4%. Ini menyatakan bahwa elemen literasi keuangan digital dan *financial technology* bertanggung jawab atas 50,4% dari variabel *self control*. Sisanya 49,6% dikaitkan dengan faktor-faktor lain yang dikeluarkan dari model penelitian.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang ada, maka peneliti memberikan beberapa saran yang nantinya akan bermanfaat, antara lain;

1. Mahasiswa perlu membuat anggaran bulanan agar dapat membantu membatasi pengeluaran dan mengurangi kemungkinan pembelian impulsif
2. Mahasiswa perlu untuk mengontrol emosi yang sering memicu terjadinya pembelian secara spontan
3. Mahasiswa perlu membatasi akses ke aplikasi *e-wallet* yang sering membuat mahasiswa melakukan pembelian impulsif agar dapat mengurangi godaan untuk berbelanja.
4. Mahasiswa harus menciptakan kebiasaan berbelanja yang lebih sehat, seperti berbelanja hanya saat membutuhkannya bukan karena keinginan.
5. Bagi peneliti selanjutnya, yang ingin melakukan riset serupa agar dapat mengembangkan hasil penelitian ini dengan menambah jumlah variabel yang lebih luas serta penambahan jumlah responden, sehingga dapat diketahui alasan lebih mendalam.