

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan analisis data secara statistik yang telah dibahas pada bab sebelumnya mengenai pengaruh fenomena *cashless society* terhadap gaya hidup mahasiswa Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Jakarta dapat ditarik kesimpulan yaitu fenomena *cashless society* secara signifikan mempengaruhi gaya hidup mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Go-Pay. Hal tersebut ditunjukkan dengan memiliki persamaan regresi dan hubungan positif secara linier dan signifikan yang berarti semakin positif pengaruh fenomena *cashless society* semakin tinggi berpengaruh terhadap gaya hidup mahasiswa. Hal ini juga sesuai dengan hasil uji koefisien determinasi yang menunjukkan bahwa terdapat nilai uji t sebesar 11,127 sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh antara fenomena *cashless society* terhadap gaya hidup mahasiswa sebesar 61,3%. Gaya hidup mahasiswa dalam fenomena *cashless society* dalam menggunakan aplikasi Go-Pay dipengaruhi oleh persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan dan indikator gaya hidup.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi bahwa fenomena *cashless society* merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi gaya hidup mahasiswa dalam menggunakan aplikasi pembayaran (*cashless*) sehingga apabila fenomena tersebut berdampak positif maka akan meningkatkan jumlah unduhan dan pemakaian terhadap aplikasi tersebut. Sebaliknya apabila fenomena tersebut berdampak negatif maka pengaruhnya terhadap gaya hidup akan menjadi negatif pula sehingga tidak menimbulkan tingkatan gaya hidup dalam mahasiswa dan tidak meningkatkan jumlah dan pengguna dalam aplikasi Go-Pay.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat, sebagai berikut :

1. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau bahan pertimbangan dalam membuat adanya sosialisasi lebih lanjut untuk mengembangkan informasi di dalam kampus agar mahasiswa lebih cepat mengetahui dan bisa mengembangkan potensi baik dalam mengetahui IPTEK atau dampak dari fenomena yang terjadi di lingkungannya.

2. Bagi Dosen

Dosen diharapkan dapat memberikan arahan mengenai informasi, teknologi, serta pengetahuan baru yang dengan cepat berinovasi dan berkembang sehingga mahasiswa dapat menggunakan kegunaan informasi dan sosialisasi yang benar dan tidak menimbulkan berbagai masalah kepada banyak pihak.

3. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan dapat menggunakan, mengaplikasikan dan memahami teknologi yang sedang terjadi dengan bijaksana agar terhindar dari tindakan yang salah serta dapat meningkatkan kemampuan dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang khususnya dalam bidang IPTEK, ekonomi, dan karakter.

