

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Literasi Keuangan berpengaruh negatif signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna *Electronic Money* di Bandar Lampung. Artinya semakin tinggi literasi keuangan mahasiswa maka akan menurunkan Perilaku Konsumtif.
2. Kontrol Diri berpengaruh positif signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna *Electronic Money* di Bandar Lampung. Artinya semakin tinggi kontrol diri mahasiswa maka akan meningkatkan Perilaku Konsumtif.
3. Berdasarkan pernyataan nomor 8 pada indikator literasi keuangan memiliki nilai skor terendah. Artinya sebagian dari mahasiswa merasa keberatan dalam membayar premi asuransi setiap bulannya.
4. Berdasarkan pernyataan nomor 12 pada indikator kontrol diri memiliki nilai skor terendah. Artinya sebagian dari mahasiswa memiliki sikap yang impulsive atau dalam melakukan pembelian sesuatu mahasiswa tidak meminta pendapat kepada orang lain.
5. Berdasarkan jawaban kuesioner, sebagian besar responden mampu membatasi penggunaan *Electronic Money* dalam membeli barang - barang meskipun terdapat *discount* besar – besaran, hal ini menunjukkan bahwa konsumen milenial memiliki perilaku berkonsumsi secara realistis.

1.2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat penulis berikan yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran mahasiswa atas hak dan kewajiban terhadap polis asuransi.

2. Perusahaan asuransi harus bisa memberikan fasilitas khusus bagi mahasiswa untuk menjalankan kewajiban (pembayaran premi) yang lebih mudah dan efisien agar mahasiswa selaku pemegang polis bisa mendapatkan haknya.
3. Perusahaan asuransi dapat bekerjasama dengan perguruan tinggi untuk melakukan sosialisai tentang fungsi asuransi, manfaat asuransi, hak dan kewajiban asuransi dikalangan mahasiswa secara lebih intensif.
4. Perguruan tinggi dapat memberikan edukasi mengenai literasi keuangan tentang penggunaan *Electronic Money* secara efisien melalui seminar dan *workshop* dikalangan mahasiswa agar mahasiswa dapat memahami dan menerapkan penggunaan *Electronic Money* sesuai dengan kebutuhannya.
5. Peneliti selanjutnya dapat menambah variabel dependen seperti faktor demografi, gaya hidup, teman sebaya, uang saku, dan variabel lainnya.