

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perubahan perilaku konsumen mahasiswa pada era *digital payment* studi pengguna aplikasi Dana pada mahasiswa UIN Syekh Wasil Kediri Angkatan 2022, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi Dana membawa perubahan terhadap perilaku konsumen mahasiswa dalam aktivitas transaksi sehari-hari. Sebelum menggunakan aplikasi Dana, mahasiswa cenderung melakukan transaksi secara tunai, lebih mempertimbangkan kebutuhan, dan pengeluaran masih dapat dikontrol dengan baik. Namun setelah menggunakan aplikasi Dana, mahasiswa menjadi lebih sering melakukan transaksi digital karena dianggap lebih praktis, cepat dan efisien. Kemudahan pembayaran digital juga membuat mahasiswa lebih mudah melakukan pembelian secara spontan, terutama saat terdapat promo, *cashback*, dan diskon. Selain itu, penggunaan aplikasi Dana turut mengubah pola konsumsi mahasiswa menjadi lebih modern dan *cashless*, meskipun pada beberapa kondisi menimbulkan perilaku konsumtif dan pengeluaran yang kurang terkontrol. dalam perspektif islam, penggunaan *digital payment* diperbolehkan karena memberikan kemudahan dalam transaksi dan perkembangan ekonomi

modern. Akan tetapi, islam tetap mengajarkan prinsip konsumsi yang seimbang, tidak berlebihan, dan mengutamakan kebutuhan dibandingkan keinginan. Oleh sebab itu, mahasiswa sebagai pengguna Dana perlu memiliki kontrol diri dan sikap bijak dalam menggunakan layanan *digital payment* agar tidak terjerumus pada perilaku boros dan konsumtif yang bertentangan dengan ajaran islam. Penggunaan teknologi digital seharusnya menjadi sarana untuk mempermudah kehidupan, bukan menjadi penyebab meningkatnya perilaku konsumsi yang tidak terkendali.

2. Faktor-faktor yang mendorong perubahan perilaku konsumen mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Dana terdiri dari faktor budaya, sosial, pribadi, dan psikologis. Faktor budaya terlihat dari perubahan kebiasaan masyarakat yang mulai beralih ke sistem pembayaran digital. Faktor sosial dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan, keluarga, serta tren penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Faktor pribadi muncul dari gaya hidup modern mahasiswa yang mengutamakan kemudahan, kepraktisan, dan efisiensi dalam bertransaksi. Sedangkan faktor psikologis dipengaruhi oleh motivasi, rasa nyaman, kepuasan, serta ketertarikan mahasiswa terhadap promo, *cashback*, dan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Dana. Keempat faktor tersebut saling berkaitan dan memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku konsumen mahasiswa di era *digital payment*.

B. Saran

1. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat lebih bijak dan mampu mengontrol diri dalam menggunakan aplikasi Dana maupun layanan *digital payment* lainnya. Kemudahan transaksi digital sebaiknya digunakan untuk memenuhi kebutuhan secara efektif dan efisien, bukan untuk mendorong perilaku konsumtif yang berlebihan. Mahasiswa juga perlu meningkatkan kesadaran dalam mengatur keuangan agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan prinsip konsumsi yang baik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan kajian mengenai perilaku konsumen di era *digital payment*. Penelitian selanjutnya dapat memperluas objek penelitian, menambah jumlah informan, menggunakan metode penelitian lain, atau mengkaji aplikasi *digital payment* lainnya agar hasil penelitian lebih beragam dan mendalam.
3. Bagi instansi, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam mendukung peningkatan literasi keuangan digital di kalangan mahasiswa. Edukasi mengenai penggunaan *digital payment* yang bijaksana perlu terus ditingkatkan agar mahasiswa mampu memanfaatkan kemudahan teknologi sebagai sarana transaksi yang efektif tanpa mendorong perilaku konsumtif.