

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan yang telah dijabarkan di atas mengenai hipotesis pengaruh *fear of missing out* (FoMO), pengendalian diri, dan literasi keuangan terhadap pengelolaan keuangan generasi z yang bermain game online, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Fear of missing out* (FoMO) membuktikan adanya pengaruh negatif terhadap pengelolaan keuangan generasi z yang bermain *game online*. Dari hasil tersebut dapat dijelaskan jika semakin rendah rasa takut akan ketinggalan pada generasi z, maka pengelolaan keuangan dapat diterapkan secara efektif dan optimal.
2. Pengendalian diri tidak dapat membuktikan adanya pengaruh terhadap pengelolaan keuangan generasi z yang bermain *game online*. Hal tersebut menunjukkan ada atau tidak adanya pengendalian diri dalam generasi z yang bermain *game online*, tidak berpengaruh pada keefektifan generasi z dalam mengelola keuangannya.
3. Literasi keuangan membuktikan adanya pengaruh positif terhadap pengelolaan keuangan generasi z yang bermain *game online*. dari hasil tersebut dapat dijelaskan tingginya tingkat pengetahuan mengenai literasi keuangan dalam generasi z, mampu membuat generasi z yang bermain *game online* menerapkan pengelolaan keuangan yang maksimal.

#### 5.2 Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini ditemukan beberapa keterbatasan, sebagai berikut:

1. Keterbatasan pada metode pengumpulan data yang menggunakan aplikasi kuesioner secara *online*, sehingga peneliti tidak dapat berinteraksi secara langsung untuk memberi penjelasan apabila ada yang kurang paham atau kurang jelas.

2. Jawaban dari responden yang cenderung sama di setiap item pernyataan, membuat informasi yang diberikan oleh responden tersebut belum dapat merepresentasikan pendapat responden yang sebenarnya.
3. Banyaknya indikator pernyataan yang dieliminasi pada saat uji validitas dan reliabilitas sebanyak 21 indikator atau setara 50% dari total keseluruhan indikator.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dijabarkan di atas, berikut adalah beberapa saran yang diberikan peneliti untuk beberapa pihak antara lain:

#### 1. Saran Teoritis

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk menjangkau lebih luas lagi saat melakukan pendistribusian kuesioner sehingga populasi dapat lebih beragam dan lebih mewakili. Dengan begitu, pemahaman yang di dapat akan lebih mendalam dan hasil dari penelitian akan lebih komprehensif. Kemudian disarankan untuk menambah kontak narahubung, agar dapat menjelaskan jika ada pernyataan yang kurang jelas, meskipun kuesioner tersebut bersifat daring. Dan juga disarankan untuk melakukan uji coba sampel pernyataan terlebih dahulu untuk beberapa responden, agar saat kuesioner disebarluaskan dan diolah tidak banyak indikator pernyataan yang harus dieliminasi.

#### 2. Saran Praktis

##### a) Bagi Generasi Z

Diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat membuat generasi z terkhusus mahasiswa untuk lebih terbuka atas pengetahuan baru terlebih saat melakukan pengelolaan keuangan.

##### b) Bagi Perusahaan *Game*

Penelitian ini diharapkan dapat membuat Perusahaan *game* untuk mempertimbangkan atau mengelola fitur, diskon, dan event yang terbatas dengan lebih bijak lagi, sehingga tidak memicu perilaku konsumtif yang tidak sehat.