

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Melalui upaya riset yang sudah dilaksanakan berdasarkan tinjauan secara kuantitatif, penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa keberadaan dari elemen gamifikasi dalam game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap pengaturan anggaran keuangan Generasi Z di DKI Jakarta, yang mengemukakan bahwasanya semakin tinggi keterlibatan individu pada fitur-fitur gamifikasi seperti penghargaan, tantangan, poin, dan pencapaian dalam permainan, nantinya akan semakin rendah hadirnya kemampuan yang dimiliki untuk melakukan pengelolaan terhadap anggaran keuangan secara terencana. Penelitian ini memberi bukti pula bahwasanya penggunaan *E-Wallet* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap pengaturan anggaran keuangan bagi Generasi Z, sehingga peningkatan intensitas penggunaan layanan pembayaran digital cenderung diikuti oleh menurunnya kemampuan dalam mengendalikan pengeluaran dan menjaga disiplin anggaran. Hasil evaluasi model menunjukkan bahwa variabel elemen gamifikasi dalam game online dan penggunaan *E-Wallet* mempunyai kemampuan yang kuat pada menerangkan variasi pengaturan anggaran keuangan Generasi Z. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai R-Square sebesar 0,766, yang artinya bahwa sebesar 76,6% variasi pengaturan anggaran keuangan bisa diterangkan oleh

kedua variabel tersebut, adapun sisanya sebesar 23,4% terpengaruh oleh faktor lain di luar model penelitian. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa perkembangan teknologi digital yang diwujudkan melalui game online dan layanan pembayaran elektronik mempunyai peranan yang kuat pada mewujudkan perilaku keuangan Generasi Z, terutama dalam hal pengendalian pengeluaran dan pelaksanaan anggaran yang telah direncanakan.

5.2 Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya keberadaan dari upaya untuk meningkatkan literasi keuangan pada Generasi Z agar mampu mengelola pengeluaran secara lebih bijaksana di tengah tingginya intensitas penggunaan game online dan *E-Wallet*, sehingga pengguna diharapkan dapat menetapkan batas pengeluaran yang jelas serta menghindari keputusan pembelian yang didorong oleh keinginan memperoleh penghargaan, item virtual, maupun pencapaian tertentu yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan keuangan yang dimiliki. Pengguna *E-Wallet* juga disarankan guna memanfaatkan berbagai fitur pengelolaan keuangan yang tersedia, serupa pencatatan transaksi, pengingat pengeluaran, serta pengaturan batas penggunaan, guna membantu meningkatkan disiplin dalam melakukan transaksi digital dan menjaga pengeluaran tetap sesuai dengan anggaran yang telah direncanakan. Bagi pihak yang terlibat dalam pengembangan layanan pembayaran digital maupun platform game online, temuan penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan pada

menghadirkan fitur yang mendukung perilaku keuangan yang lebih bertanggung jawab, seperti pengingat pengeluaran, informasi penggunaan dana secara berkala, serta mekanisme pengendalian transaksi yang dapat membantu pengguna mengelola anggaran secara lebih efektif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memakai desain longitudinal supaya mampu mencermati perubahan perilaku keuangan pada periode waktu yang lebih panjang, memanfaatkan sumber data yang lebih beragam untuk mengurangi potensi bias akibat penggunaan satu sumber data, memperluas cakupan wilayah dan karakteristik responden, serta menguji secara langsung konstruk Theory of Planned Behavior yang meliputi sikap, norma subjektif, serta perceived behavioral control untuk mendapati pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang memberi dampak kepada pengaturan anggaran keuangan Generasi Z.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mempunyai sejumlah keterbatasan yang patut dicermati pada memahami hasil penelitian yang didapat, yaitu pemakaian desain cross-sectional yang sekadar menguraikan keadaan responden di satu waktu pengamatan maka belum bisa menjelaskan perubahan perilaku keuangan Generasi Z yang dapat terjadi dalam periode yang berbeda akibat perkembangan teknologi digital, perubahan kondisi ekonomi, maupun faktor lingkungan yang memengaruhi pengambilan keputusan keuangan. Pengumpulan data dilakukan lewat kuesioner self-report yang diisi secara mandiri oleh responden, sehingga jawaban yang dibagikan sangat bergantung kepada tingkat pemahaman, kejujuran, serta persepsi tiap-tiap individu terhadap pernyataan yang

diajukan, meskipun instrumen penelitian telah disusun berdasarkan indikator yang relevan dan melalui tahapan pengujian kualitas data. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada Generasi Z yang berdomisili di DKI Jakarta dengan rentang usia 17–26 tahun, sehingga karakteristik responden yang digunakan belum sepenuhnya merepresentasikan Generasi Z yang berada di wilayah lain dengan kondisi sosial, ekonomi, budaya, serta pola penggunaan teknologi yang berbeda. Penelitian ini juga hanya memfokuskan analisis pada variabel elemen gamifikasi dalam game online dan penggunaan *E-Wallet* terhadap pengaturan anggaran keuangan, maka masih ada berbagai faktor lain yang berpeluang memengaruhi perilaku pengelolaan keuangan individu, misalnya literasi keuangan, tingkat pendapatan, kontrol diri, gaya hidup, lingkungan sosial, dan pengalaman keuangan yang belum dimasukkan ke dalam model penelitian.