

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Setelah peneliti melakukan pengolahan serta analisis data mengenai pengaruh *technology-based self service* terhadap gaya hidup konsumtif siswa dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

##### 5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diajukan maka hasil penelitian terdapat pengaruh *technology-based self service* terhadap gaya hidup konsumtif siswa dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  di tolak. Berarti bahwa hipotesis pertama ( $H_1$ ) dalam penelitian ini diterima dengan perolehan hasil kesimpulan terdapat pengaruh signifikan antara variabel *technology-based self service* (X) terhadap gaya hidup konsumtif siswa (Y)

##### 5.1.2 Simpulan Khusus

Sebagaimana yang telah dirumuskan pada kesimpulan diatas, maka peneliti menyusun simpulan khusus dari penelitian ini, yaitu:

- a. Tingkat penggunaan *technology-based self service*, bluemart yang ada di SMA Pasundan 3 Kota Bandung berdasarkan pada data penelitian termasuk kedalam kategori tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi layanan mandiri bluemart khususnya di SMA Pasundan 3 Kota Bandung selalu digunakan oleh siswa ketika siswa sekolah. teknologi tersebut bisa menjadi sebuah masalah baru dimana dibalik kemudahannya penggunaan dan mendapat manfaatnya tentu dalam jangka waktu panjang dapat menggeser peranan kantin siswa konvensional.
- b. Gaya hidup konsumtif siswa di SMA Pasundan 3 Kota Bandung berdasarkan pada data penelitian termasuk kedalam kategori tinggi yang artinya gaya hidup konsumtif siswa sangat tinggi. Siswa cenderung mengikuti perubahan gaya hidup agar tidak merasa tertinggal, tentu gaya hidup tersebut akan selalu

menekankan untuk mengikuti tren terbaru sehingga menimbulkan sifat hedonis serta konsumtif sebagai pemuas dirinya.

- c. Pengaruh *technology-based self service* terhadap gaya hidup konsumtif siswa di SMA Pasundan 3 Kota Bandung saling memengaruhi dengan tingkat korelasi yang kuat. Teknologi berbasis layanan mandiri memberikan pengaruh terhadap gaya hidup konsumtif siswa yang awalnya berbelanja makanan dan minuman di kantin sekolah kini beralih menggunakan bluemart. selain itu, promo yang sering diberikan bluemart di setiap minggunya mendorong siswa untuk melakukan pembelian yang bersifat konsumtif

## 5.2 Implikasi

Searah dengan kesimpulan diatas penelitian ini mampu memberikan implikasi terhadap hal-hal yang berkaitan dengan pengaruh *technology-based self service* terhadap gaya hidup siswa:

### 1. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bahwa dibalik kemudahan dari *technology-based self service* bisa menjadi sebuah permasalahan bagi siswa yang berada pada masa transisi dengan emosi yang labil. Kurangnya *self control* serta kemajuan teknologi membuai manusia dalam kemudahan. Sehingga dengan penelitian ini mahasiswa mampu mengatur dan memilih gaya hidup yang bersifat positif serta bermanfaat sesuai dengan kebutuhan dan bijaksana dalam mengatur keuangan serta waktu.

### 2. Bagi Perusahaan dan Instansi Pemerintah

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangsih bagi pihak perusahaan untuk meningkatkan kembali kualitas layanan serta produk yang ditawarkan. Sehingga dari peningkatan kualitas pelayanan dapat digunakan dengan mudah bagi generasi sebelumnya tidak terbatas pada konsumen milenial saja serta peningkatan kualitas yang mana makanan dan minuman yang disediakan memiliki variasi yang lebih banyak lagi.

kemudian bagi instansi pemerintahan berdasarkan pada referensi penelitian diharapkan pemerintah mampu bertindak dan mengatur kebijakan akan teknologi agar dapat dirasakan dan bermanfaat bagi seluruh rakyat indonesia

### 3. Bagi Penelitian Selanjutnya.

Penelitian ini terbatas hanya mengungkapkan mengenai pengaruh *technology-based self service* terhadap gaya hidup konsumtif siswa di SMA Pasundan 3 Kota Bandung, sehingga banyak aspek-aspek lain yang dapat diteliti lebih mendalam mengenai permasalahan dari gaya hidup konsumtif siswa itu sendiri. Hal tersebut dapat dikembangkan kembali bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

### 4. Bagi Prodi Pendidikan Sosiologi

Pengaruh *technology-based self service* terhadap gaya hidup konsumtif siswa dapat dijadikan pembahasan yang menarik untuk dianalisis mahasiswa pendidikan sosiologi pada beberapa mata seperti, Sosiologi Komunikasi, dan Teori Sosiologi Modern. Dalam mata kuliah Sosiologi komunikasi terdapat relevansi dengan penelitian ini dimana layanan jual beli yang terdapat pada *technology-based self service* terjadi tanpa adanya komunikasi serta interaksi secara langsung dengan penjual atau pedagang melainkan melalui teknologi contohnya mesin penjual otomatis bluemart. Pada penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dalam bidang keilmuan sosiologi khususnya pada kajian mengenai perubahan sosial di masyarakat yang termasuk didalamnya mencakup gaya hidup yang baru akibat dari adanya difusi atau penemuan baru seperti halnya penggunaan *e-wallet* dalam transaksi pembelian pada bluemart yang termasuk kedalam gaya hidup baru dan membantu memudahkan siswa untuk tidak perlu membawa uang *cash* dalam jumlah yang banyak tetapi tidak dapat dipungkiri dengan kemudahan transaksi tersebut dapat meningkatkan perilaku konsumtif dan sifat hedon.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan rekomendasi kepada berbagai pihak yang terkait, adapun rekomendasi yang akan peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Adanya perubahan yang diakibatkan dari *technology-based self service* harusnya dapat dimaksimalkan dengan baik oleh mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Teknologi yang selalu bergerak secara linier mendorong mahasiswa untuk berinovasi lebih jauh lagi agar hidup lebih baik dan lebih mudah namun bukan berarti harus selalu menggantungkan diri kepada teknologi tersebut. Sehingga mampu mengatur teknologi bukan menjadi diatur oleh teknologi itu sendiri.

2. Bagi Perusahaan dan Instansi Pemerintahan.

Penggunaan *technology-based self service* bluemart kini banyak tersedia bukan hanya disekolah saja, hal ini tentu dapat meningkatkan jumlah pengguna daripada bluemart itu sendiri. Maka dari itu diperlukan peningkatan dalam hal jenis produk yang ditawarkan tidak hanya terbatas pada makanan ringan saja dengan menambah jenis makanan berat tentu dapat menjadi daya tarik seperti halnya ragam macam *vending machine* yang ada di Jepang. Kemudian bagi instansi pemerintah perlu dilakukan kebijakan yang adil agar layanan secara konvensional seperti warung-warung dan pedagang kecil lainnya tidak tergerus oleh kemajuan teknologi yang memudahkan..

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Banyaknya keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini seperti halnya responden yang difokuskan hanya pada siswa SMA Pasundan 3 Kota Bandung yang menggunakan mesin penjual otomatis bluemart. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat diteliti lebih jauh lagi dengan penelitian yang sama terkait dengan pengaruh *technology-based self service* baik itu objek penelitian yang lebih luas lagi contohnya

seluruh SMA Pasundan di Kota Bandung. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau referensi untuk penelitian selanjutnya agar lebih mendalam lagi mengkaji permasalahan akibat dari *technology-based self service* di masyarakat.