

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil uji kategorisasi perilaku *phubbing* pada kelompok dewasa awal paling tinggi pada usia 22-25 tahun dan berada pada kategori perilaku *phubbing* sedang.
2. Adapun hasil uji kategorisasi pengguna aplikasi media sosial berada pada kategori sedang, dengan penggunaan media sosial hiburan paling banyak empat aplikasi, penggunaan media sosial pesan paling banyak satu aplikasi dan penggunaan media sosial *e-commerce* paling banyak dua aplikasi.
3. Hasil *cross-tab* uji kategorisasi paling tinggi pada mahasiswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, maka peneliti menyampaikan beberapa saran yang sekiranya dapat bermanfaat :

5.2.1 Saran Praktis

1. Disarankan kepada responden pengguna aplikasi hiburan dan pesan untuk membangun relasi sosial tidak hanya melalui media sosial, namun secara langsung.
2. Disarankan kepada responden pengguna aplikasi *e-commerce* untuk lebih mementingkan interaksi secara langsung dari pada berbelanja saat interaksi sosial.
3. Disarankan kepada responden yang memiliki kategori tinggi untuk melakukan aktivitas yang diminati bersama orang lain sehingga fokus pada aktivitas selain di media sosial.

4. Disarankan kepada responden yang memiliki kategori sedang, mengurangi penggunaan *smartphone* saat sedang berinteraksi sosial dan memperhatikan lawan bicara secara utuh.
5. Disarankan kepada responden yang memiliki kategori rendah, untuk tetap mempertahankan kualitas hubungan sosial yang baik dengan memperhatikan lawan bicara, sehingga meminimalisir perilaku *phubbing*.
6. Bagi mahasiswa lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*.

5.2.2 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Untuk peneliti selanjutnya, dapat memperluas responden dan lokasi penelitian yang berbeda agar hasilnya dapat digeneralisasikan.
2. Diharapkan menggunakan faktor lain yang mempengaruhi perilaku *phubbing* seperti konformitas dan intensitas game online.
3. Diharapkan meneliti perbedaan terkait aplikasi yang digunakan yang paling menunjukkan perilaku *phubbing*.

