

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja SMA Negeri 13 Palembang?

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara pengaruh *online shop* dengan konsep diri remaja. Nilai sig atau deviation sebesar  $0,305 > 0,05$  (5%) menunjukkan bahwa secara statistik pengaruh *online shop* berpengaruh signifikan terhadap konsep diri remaja sehingga  $H_a$  diterima. Hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja ini menyatakan diterima. Dalam pengertian diatas bahwa *online shop* memberikan efek yang sangat luar biasa terhadap remaja SMA Negeri 13 Palembang

2. Seberapa besar faktor pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja?

Dari penelitian pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja sebesar 38,5% sedangkan 61,5% disebabkan oleh faktor lainnya. Adapun penyebab lainnya yang mempengaruhi konsep diri remaja adalah **faktor sosial, faktor psikologi dan faktor iklan**. 3 faktor tersebut adalah faktor yang sangat signifikan mempengaruhi konsep diri. remaja juga berfikir bahwa belanja *online shop* lebih efisien dalam waktu, strategi pemasaran yang disajikan melalui iklan serta banyaknya tawaran yang diberikan menjadi salah satu yang efektif menjadi daya tarik diri sendiri bagi konsumen.

## B. Saran

1. Kebijakan sekolah kepada orang tua untuk menerapkan bahwa setiap remaja diarahkan untuk lebih membatasi dalam membeli barang di *online shop* yang dapat dialihkan kegiatan belajar dirumah ataupun kegiatan belajar di tempat bimbel. sehingga kegiatan belajar mengajar membuat siswa lebih banyak memperoleh pengetahuan baik dari dalam maupun luar sekolah.
2. Menyambut era pendidikan 4.0 yang menciptakan peluang bagi setiap siswa/i untuk memperoleh pengetahuan dan kecakapan, dengan memanfaatkan teknologi. Maka dari itu pihak SMA Negeri 13 Palembang diharapkan mengkaji ulang kebijakan – kebijakan yang berkaitan dengan *smartphone* agar dapat dioptimalkan, dimanfaatkan untuk mengembangkan pengetahuan siswa/i di era pendidikan 4.0
3. Diharapkan kepada para siswa/i yang aktif bermain *smartphone* baik di lingkungan tempat tinggal. Diharapkan untuk sedikit dikurangi jangan lupakan pengaruh – pengaruh negatif *smartphone* agar dapat menjaga diri dari pengaruh negatifnya dan mulailah untuk mengisi kegiatan belajar kelompok ataupun bimbel yang kini dapat terus dikembangkan remaja agar mendapatkan pengetahuan yang luas bukan hanya pengetahuan tentang *online shop*.

4. Dengan penelitian ini, diharapkan kepada masyarakat agar dapat mengarahkan remaja untuk dapat membatasi penggunaan *smartphone* apalagi bertentangan *online shop*. dan mengajak remaja untuk mengisi kegiatan mereka dengan belajar kelompok atau bimbel yang lebih bermanfaat untuk masa depan.
5. Kepada pengelola aplikasi *online shop* juga harusnya juga lebih banyak lagi memasarkan buku – buku pelajaran, alat tulis, dll. sehingga remaja pun dapat memperoleh berbagai informasi yang baik dan dapat direalisasikan kepada teman-temannya baik dilingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.