

PENGARUH PENGGUNAAN E-MONEY, GAYA HIDUP, PENGENDALIAN DIRI TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA STIE SURAKARTA

Nola Arum Indah Ashari¹, Ida Ayu Kade R.K²

^{1,2}Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta, Sukoharjo
Email : nollaarum365@gmail.com, kade.rachmawati@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan e – money, gaya hidup serta pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta secara parsial dan simultan. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa STIE Surakarta yang terdiri dari prodi akuntansi dan manajemen dengan kriteria mahasiswa yang menggunakan e – money dan mahasiswa yang berumur 19-35 tahun. Jumlah sampel menggunakan rumus slovin sebanyak 96 responden dengan menggunakan metode *non probability sampling*. Metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi berganda dengan menggunakan program aplikasi SPSS 23. Hasil dari penelitian dan analisis memperlihatkan bahwa secara parsial variabel gaya hidup signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta, sedangkan variabel e – money dan variabel pengendalian diri tidak signifikan berpengaruh terhadap mahasiswa STIE Surakarta.

Kata kunci : E – money, gaya hidup, pengendalian diri, perilaku konsumtif.

Abstract: *This study aims to determine and analyze the effect of using e-money, lifestyle and self-control on the consumptive behavior of STIE Surakarta students partially and simultaneously. The population in this study were STIE Surakarta students consisting of accounting and management study programs with the criteria of students using e-money, students aged 19-35 years, and students who were already working and not working. The number of samples using the slovin formula is 96 respondents using non-probability sampling method. The analytical method used is descriptive analysis and multiple regression analysis using the SPSS 23 application program. The results of the research and analysis show that partially the lifestyle variables significantly affect the consumptive behavior of STIE Surakarta students, while the e-money and self-control variables are not significant. effect on the students of STIE Surakarta. Then the results simultaneously show that lifestyle variables significantly affect the consumptive behavior of STIE Surakarta students.*

Keywords : *E – money, life style, self-control, consumer behavior.*

PENDAHULUAN

Ekonomi digital melahirkan inovasi terbaru dari dua sektor yaitu teknologi dan perekonomian, Teknologi mempunyai peran penting salah satunya adalah untuk mempermudah masyarakat dalam memanfaatkan sumber daya yang dibutuhkan. Sedangkan salah satu sektor perekonomian adalah keuangan. Melihat begitu penting peran teknologi dan keuangan, maka lahirlah sebuah inovasi yaitu teknologi keuangan (*financial technology*) yang biasa disebut *fintech*. Adanya inovasi ini sejalan dengan program Bank Indonesia yaitu program GNNT (Gerakan Nasional Non Tunai) yang diluncurkan pada tahun 2014, program ini bertujuan untuk menyadarkan masyarakat terhadap penggunaan instrumen pembayaran non tunai. Salah satu alat pembayaran non tunai adalah uang elektronik (E – Money).

Uang elektronik (E – Money) umumnya sering digunakan dalam bentuk kartu maupun server. Secara sederhana, uang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu (Indonesia, 2020). Penggunaannya harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan dalam media elektronik sebelum menggunakannya untuk keperluan bertransaksi. Ketika digunakan,

nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media elektronik akan berkurang sebesar nilai transaksi dan setelahnya dapat mengisi kembali (top-up). Penggunaan uang elektronik ini sebagai alat pembayaran yang inovatif dan praktis diharapkan dapat membantu kelancaran pembayaran kegiatan ekonomi yang bersifat massal, cepat dan mikro, sehingga perkembangannya dapat membantu kelancaran transaksi di jalan tol, di bidang transportasi seperti kereta api maupun angkutan umum lainnya atau transaksi di minimarket, food court, atau parkir.

Dalam penelitian (Rif'ah, 2019) memaparkan bahwa fenomena *Cashless society* sudah menjadikan generasi muda cenderung tidak mengetahui mengenai nilai uang yang mereka miliki. Mereka beranggapan bahwasannya harga ataupun nominal dari transaksi hanyalah sekedar angka, kondisi ini berakibat pada pudarnya nilai mata uang itu sendiri. Kemajuan teknologi sendiri merupakan sesuatu hal yang selalu beriringan dengan zaman dan menjadi bagian yang tak terhindarkan, terkhusus untuk generasi muda yang terbiasa memakainya. Penawaran-penawaran menarik yang menjadi titik poin kelebihan dari system *electronic money*, telah mendorong generasi muda untuk bergaya hidup *cashless*. Hal ini mempengaruhi pola dan perilaku konsumsi generasi milenial dalam bertransaksi.

Gaya hidup merupakan factor yang turut serta dalam memberikan pengaruh terhadap konsumsi, yang mana gaya hidup sendiri ialah hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan gambaran mengenai sebesar apa nilai moral yang dimiliki seseorang mahasiswa. Tingginya gaya hidup, disertai dengan zaman yang terus berkembang dan diikuti dengan budaya luar yang bebas mudah masuk sehingga mampu menggeser gaya hidup mahasiswa menjadi sedikit berlebihan. Disitulah Gaya hidup memiliki peran terhadap keputusan konsumsi. Dalam menghadapi gaya hidup yang *cashless society* pada saat ini dibutuhkan adanya upaya pengendalian diri agar tidak terjerumus dalam perilaku konsumsi yang hedonisme ataupun pembelian secara impulsive (Mengga et al., 2023).

Perilaku pengendalian diri merupakan cara seseorang dalam mengontrol atau mengendalikan perilaku. Seorang individu yang mempunyai tingkat pengendalian diri yang tinggi akan melakukan pertimbangan mengenai apakah keputusan perilaku konsumsi itu merupakan aktivitas membeli yang didasarkan atas kebutuhan atau hanya keinginan semata. Pengendalian diri yang baik bisa mencegah dari timbulnya perilaku konsumtif, hal ini dikarenakan dapat mengontrol perilaku kognitif dan keputusannya. Sebagai contoh : seseorang dengan pengendalian diri yang baik dan bijak dalam mengambil keputusan, ketika seseorang tersebut akan berkonsumsi dihadapkan dengan berbagai macam penawaran menarik seperti promo *buy 1 get 1*, *cashback*, ataupun promo menarik lainnya. Ketika menyeleksi pilihan pilihan promo tersebut dengan bijak, dengan memilah- milah mana yang diperlukan dan mana yang tidak diperlukan sehingga seseorang tersebut dapat melakukan konsumsi dengan bijak dengan terpenuhi kebutuhannya dan tidak berperilaku konsumtif (Dikria & W, 2016).

Generasi muda dan gaya hidup *cashless society* memiliki hubungan erat dengan perkembangan ekonomi digital. Oleh karena itu, generasi muda sebagai generasi yang melek akan teknologi dan hidup didalam "*internet of things*" dianggap dapat lebih mudah menyesuaikan diri dengan digitalisasi. Tentu saja hal ini sesuai dengan karakteristik dari mahasiswa yang menyukai segala sesuatu itu praktis dan bisa dikerjakan melalui ponsel atau kartu *e-money* mereka.

Electronic money merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini, *e-money* sangat diminati oleh para generasi muda yang sejak kecil sudah diperkenalkan dengan dunia internet. Pemakaian *e-money* pada generasi muda dapat menunjukkan pola perilaku konsumsinya. Hal tersebut seiring dengan asumsi yang dikemukakan oleh (Khairi & Gunawan, 2019) bahwa APMK (Alat pembayaran menggunakan kartu) dan *electronic money* telah menjadi instrument pembayaran yang baik. Dengan menggunakan indikator minat dan kegunaan, APMK dan *E-Money* memiliki pengaruh positif dengan pola konsumsi.

Adanya pengaruh gaya hidup pada pola konsumsi mahasiswa. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dibuat oleh (Hasibuan, 2019) gaya hidup memiliki pengaruh positif terhadap konsumsi masyarakat muslim di Kecamatan Kotapinang. Sehingga semakin tinggi gaya hidup seseorang maka tingkat konsumsi juga akan semakin tinggi. Hal ini juga dibenarkan oleh penelitian (Sukma & Canggih, 2021).

Hubungan antara pengendalian diri terhadap pola perilaku konsumsi dikemukakan dalam penelitian (Dikria & W, 2016) seseorang yang dapat mengendalikan diri maka akan semakin rendah perilaku konsumtifnya. Hal ini juga dibenarkan oleh penelitian (Mengga et al., 2023) yang menerangkan bahwa kendali perilaku memiliki pengaruh positif terhadap intensi dalam menggunakan uang elektronik. Kendali perilaku positif pada niat perilaku memaparkan bahwasannya masyarakat pemakai e - money mempunyai pengetahuan, kemampuan dan sumber yang baik yang mana mampu memberi pengaruh pada minat masyarakat dalam memakai e - money.

Dalam kehidupan manusia, gaya hidup konsumtif telah mendominasi sulitnya membedakan antara kebutuhan dan keinginan, sehingga berbagai upaya untuk memuaskan keinginan yang ada pada diri manusia. Padahal manusia memiliki kelemahan, sehingga tidak semua keinginan harus terpenuhi. Berdasarkan penjelasan fenomena yang telah dipaparkan diatas, penelitian mengenai perilaku konsumtif pengguna *electronic money* menjadi menarik karena gaya hidup adalah faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan konsumsi, sedangkan perilaku pengendalian diri diharapkan dapat mengatasi perilaku konsumtif pada pengguna *electronic money*.

Pada penelitian ini, peneliti lebih berfokus pada perilaku konsumtif terhadap mahasiswa, sedangkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sudiro & Asandimitra, 2022) berfokus pada perilaku konsumtif pada umumnya. Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan mengenai Perilaku konsumtif beberapa diantaranya mengambil sampel penelitian dari kalangan mahasiswa seperti penelitian yang dilakukan oleh (Choiriyah, 2019), penelitian (Pulungan & Febriaty, 2018) dan penelitian (Ali Mujahidin, 2020). Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang ini adalah penulis memilih untuk meneliti dari kalangan mahasiswa STIE Surakarta.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-money, gaya hidup, pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta. Penelitian ini menggunakan paradigma kuantitatif yang menguji teori-teori melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Menurut (Sugiyono, 2014) metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivistic* atau data konkrit, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu e - money (X1), gaya hidup (X2), pengendalian diri (X3) yang merupakan variabel bebas atau variabel yang tidak dipengaruhi variabel lain dan perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta (Y) yang merupakan variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi variabel lain.

Populasi dan Sampel

Populasi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa STIE Surakarta. Penentuan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu menurut (Sugiyono, 2014), merupakan teknik pengambilan sampling yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama pada setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dan

pengambilan data menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu menurut (Sugiyono, 2010), merupakan teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. Sebagaimana (Giswandhani & Hilmi, 2020). Sample Size Determination and Power. John Wiley and Sons Sample) Rumus Slovin dapat memberikan gambaran kasar untuk menentukan jumlah sampel. Namun, rumus non-parametrik ini tidak memiliki ketelitian matematis. Populasi pada penelitian ini adalah Mahasiswa STIE Surakarta jurusan Akuntansi dan Manajemen angkatan 2018 – 2021 yang berjumlah 2191 mahasiswa. Dengan populasi tersebut maka sampel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu mahasiswa yang berusia 19 – 35 tahun dan mahasiswa pengguna e - money. Berikut data jumlah mahasiswa yang akan di teliti :

Tabel 1. Jumlah Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta Tahun 2018 s.d 2021

Program Studi	Tahun Masuk	Jumlah
Akuntansi & Manajemen	2018	576
	2019	590
	2020	553
	2021	472
Total		2191

Sumber : Bagian Akademik STIE Surakarta (2022)

Dalam Penelitian ini menggunakan rumus slovin, sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana :

n = ukuran sampel

N = populasi

e = error margin (10% atau 0,1)

perhitungannya adalah :

$$n = \frac{2191}{1+(2191 \times 0,1^2)}$$

$$n = \frac{2191}{1+(2191 \times 0,01)}$$

$$n = \frac{2191}{1+21,91}$$

$$n = \frac{2191}{22,91}$$

$$n = 95,63$$

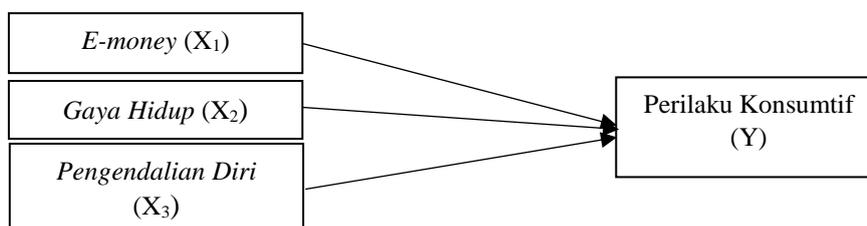
Berdasarkan perhitungan di atas maka sampel minimal yang digunakan dalam penelitian ini dibulatkan menjadi 96 responden.

Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner atau angket secara online dengan menggunakan Google Formulir yang termuat didalamnya pertanyaan-pertanyaan peneliti kepada responden yang telah memenuhi kriteria untuk memperoleh jawaban. Penelitian ini menggunakan kuesioner dalam mengambil data, sedangkan dalam menganalisis data regresi berganda dengan berbantu software SPSS 23. Sedangkan teknik analisis data menggunakan validitas, realibilitas, uji asumsi klasik dan analisis regresi berganda.

Kerangka Pemikiran

Dari penjelasan diatas, maka dapat di gambarkan model kerangka pemikiran dalam penelitian ni sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Hipotesis Penelitian

H1: diduga penggunaan e-money berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta

H2: diduga gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta

H3: diduga pengendalian diri berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Tabel 2. Karakteristik Responden

	Karakteristik	Frekuensi	Presentase (%)
Prodi	Akuntansi	27	28,1%
	Manajemen	69	71,9%
Usia	Usia 19-27	93	97%
	Usia 28-35	3	3%
Status	Sudah Berkerja	66	66,8%
	Belum Berkerja	30	31,3%

Dari hasil tabel data dapat dijabarkan yang mengisi kuisisioner adalah mahasiswa yang berasal dari prodi Akuntansi 28,1% dan berasal dari prodi Manajemen 71,9%. Kemudian mahasiswa yang berusia 19-27 97% dan mahasiswa yang berusia 28-35 3%, lalu mahasiswa yang sudah berkerja 66,8% dan yang belum berkerja 31,3%.

1. Uji Instrumen Data

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Uji validitas dalam penelitian ini memiliki kriteria instrumen sebagai berikut :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ = valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ = tidak valid

Untuk mencari r_{tabel} dapat menggunakan rumus *degree of freedom* (df) = (N-2), dimana N adalah banyaknya sampel, sehingga $df = 96-2 = 94$, menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5% sehingga didapatkan nilai yang dapat dilihat di r_{tabel} yaitu 0,2006. Berdasarkan hasil olah data, hasil pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} dari setiap pernyataan menunjukkan hasil $>$ dari nilai r_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa data valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji sejauh mana keandalan suatu alat Pengukur untuk dapat digunakan lagi untuk penelitian yang sama. Uji reliabilitas instrumen dalam

penelitian ini menggunakan nilai *Cronbach Alpha*. Menurut Sugiyono (2016:185), suatu instrumen dikatakan *reliabel* jika *Cronbach Alpha* > 0,60. Berdasarkan hasil olah data didapat hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua variabel *cronbach's alpha* > 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut reliabel digunakan untuk mengukur penelitian yang sama.

Uji F

Uji F dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara simultan (bersama-sama). Fungsi Uji F selain untuk uji simultan adalah sebagai uji ketepatan model. Kriteria pengambilan keputusan pada uji F adalah : Jika nilai signifikansi < 0,05, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah $0,020 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel e – money, gaya hidup, pengendalian diri signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta. Dengan hasil tersebut maka penelitian ini memiliki model cukup baik.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah variabel memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan teknik uji *one sample kolmogorov-smirnov*, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi atau nilai Asymp.Sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 atau 5%. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan $0,129 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas digunakan untuk mengetahui apakah terjadi interkorelasi atau hubungan yang kuat antar variabel independent (X). Model regresi yang baik adalah ketika tidak terjadi interkorelasi antar variabel independent (tidak terjadi multikolinieritas). Pendeteksian ada atau tidaknya multikolinieritas dilakuka dengan melihat nilai *tolerance* dan VIF (*Variance Inflation Factor*), dengan kriteria sebagai berikut :

Jika nilai Tolerance > 0,10, maka tidak terjadi multikolinieritas.

Jika nilai VIF < 10,00, maka tidak terjadi multikolinieritas

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa hasil nilai Tolerance dari masing masing variabel > 0,10 dan nilai VIF dari masing masing variabel < 10,0. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan vaian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Pengujian ini dilakukan menggunakan teknik *Glejser*, dengan kriteria sebagai berikut :

Jika nilai signifikansi > 0,05, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Jika nilai signifikansi < 0,05, maka terjadi heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa hasil nilai signifikan masing masing variabel adalah > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam penelitian ini.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Berganda

Uji regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel X (e – money, gaya hidup, pengendalian diri) terhadap variabel Y (perilaku konsumtif).

**Tabel 3. Uji Regresi Linier Berganda
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	10,354	4,039		2,564	,012
E - money	-,336	,218	-,251	-1,541	,127
Gaya Hidup	,607	,204	,478	2,975	,004
Pengendalian Diri	-,046	,138	-,034	-,336	,737

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Berdasarkan hasil data di tabel didapat persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 10,354 - 0,336X_1 + 0,607X_2 - 0,046X_3 + e$$

Berdasarkan persamaan regresi yang didapatkan, maka dapat dijabarkan bahwa :

- Nilai constant/konstanta sebesar 10,354, yang berarti apabila variabel X (e – money, gaya hidup, pengendalian diri) tidak memiliki nilai atau 0 maka nilai variabel Y (perilaku konsumtif) akan tetap sebesar $a = 10,354$.
- Nilai koefisien regresi dari variabel (X_1) adalah -0,336, yang berarti setiap terjadi peningkatan e – money sebesar 1 satuan maka perilaku konsumtif akan menurun sebesar -0,336.
- Nilai koefisien regresi dari variabel (X_2) adalah 0,607, yang berarti setiap terjadi peningkatan gaya hidup sebesar 1 satuan maka perilaku konsumtif akan meningkat sebesar 0,607.
- Nilai koefisien regresi dari variabel (X_3) adalah -0,046, yang berarti setiap terjadi peningkatan pengendalian diri sebesar 1 satuan maka perilaku konsumtif akan menurun sebesar -0,046.

b. Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara parsial (masing-masing). Kriteria pengambilan keputusan pada uji t yaitu :

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Berdasarkan hasil olah dapat disimpulkan bahwa :

- Nilai signifikan dari variabel (X_1) adalah $0,127 > 0,05$ yang berarti e – money tidak signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta.
- Nilai signifikan dari variabel (X_2) adalah $0,004 < 0,05$ yang berarti gaya hidup signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta.
- Nilai signifikan dari variabel (X_3) adalah $0,737 > 0,05$ yang berarti pengendalian diri tidak signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta.

c. Uji Koefisien Determinasi

Uji determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y, yang akan ditunjukkan dengan presentase. Berdasarkan hasil menunjukkan

bahwa nilai Adjusted R square adalah 0,072. Dari nilai Adjusted R Square tersebut 7,20 % yang dapat diartikan variabel X (e – money, gaya hidup, pengendalian diri) yang berjumlah 7,20% berpengaruh terhadap Y (perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta), kemudian sisanya yang berjumlah 92,8% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak dicantumkan pada penelitian ini.

PEMBAHASAN

Pengaruh E – Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIE Surakarta

Berdasarkan dari hasil uji hipotesis dengan melakukan uji t ditemukan bahwa e – money tidak signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta. Hal ini berarti kepemilikan e – money tidak selalu berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Makin banyak jenis maupun jumlah saldo e – money yang dimiliki oleh mahasiswa STIE Surakarta tidak membuat mereka selalu konsumtif. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (L. G. K. Dewi et al., 2021) menunjukkan hasil terdapat pengaruh tidak signifikan antara penggunaan e – money terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hasil yang tidak signifikan ini bisa disebabkan oleh mahasiswa STIE Surakarta menggunakan e – money sebagai alat pembayaran namun tidak serta – merta membuat mereka menjadi konsumtif. Mahasiswa STIE Surakarta menggunakan e - money sebagai alat transaksi lainnya. Transaksi menggunakan e - money saat ini merupakan salah satu gerakan pemerintah GNNT. Pembayaran non tunai inipun sudah marak dan menjadi style di berbagai kalangan termasuk mahasiswa. Saat ini penggunaan e - money dapat mempermudah transaksi dan penggunaannya makin meluas.

Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIE Surakarta

Berdasarkan dari hasil uji hipotesis dengan melakukan uji t ditemukan bahwa gaya hidup signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta. Hal ini berarti semakin tinggi gaya hidup mahasiswa maka akan semakin meningkat pula perilaku konsumtif mahasiswa. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Pulungan & Febriaty, 2018) menunjukkan hasil bahwa gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku mahasiswa. Dari penelitian yang dilakukan oleh (Sudiro & Asandimitra, 2022) juga menerangkan bahwa gaya hidup dan perilaku konsumtif memiliki pengaruh signifikan dengan kausalitas yang bersifat positif, maka semakin tinggi gaya hidup yang dimiliki berdampak pada tingginya perilaku konsumtif. Hasil penelitian yang selaras juga diperkuat oleh penelitian (Hasibuan, 2019) yang memaparkan bahwasanya masyarakat yang memiliki lingkungan dengan gaya hidup dan perilaku konsumtif yang tinggi mampu mendorong individu ataupun lingkungan masyarakat tersebut melakukan hal yang serupa sesuai dengan lingkungannya. Tampaknya mahasiswa STIE Surakarta juga demikian. Banyaknya pengaruh dari lingkungan baik internal maupun eksternal kampus ternyata membuat mereka mempunyai gaya hidup tertentu yang terkadang melebihi kemampuannya. Hal tersebut tentu juga berdampak pada perilaku konsumtif yang meningkat.

Pengaruh Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIE Surakarta

Berdasarkan dari hasil uji hipotesis dengan melakukan uji t ditemukan bahwa pengendalian diri tidak signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta. Hal ini berarti pengendalian diri tidak selalu berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Dikria & W, 2016) menunjukkan hasil bahwa pengendalian diri tidak signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hasil yang tidak signifikan ini disebabkan oleh walaupun mahasiswa STIE Surakarta mampu mengendalikan diri tetapi karena banyaknya pengaruh dari luar seperti banyaknya tawaran diskon/sale yang menggiurkan, teman-teman yang memberikan bujukan, terpengaruh trend masa kini membuat mereka tetap berperilaku konsumtif di waktu – waktu tertentu.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis hipotesis penelitian ini menunjukkan kesimpulan bahwa sebagai berikut:

1. Variabel e – money memiliki hasil tidak signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa
2. Variabel gaya hidup memiliki hasil signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa
3. Variabel pengendalian diri memiliki hasil tidak signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dipaparkan maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut : Mahasiswa tetap menggunakan e – money sebagai alat pembayaran maupun transaksi lainnya. Namun dalam gaya hidup mereka tidak serta – merta mengeluarkan budget untuk membeli barang/produk yang tidak dibutuhkan. Hal ini dapat dilakukan dengan mengimbangi pengeluaran terhadap gaya hidup yang tinggi untuk lebih di kontrol. Menerapkan pelajaran yang didapat sewaktu menempuh pendidikan seperti mata kuliah manajemen dan anggaran yaitu dengan membuat anggaran belanja dengan mempertimbangkan prioritas kebutuhan dan budget yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Nooriah Mujahidah. (2020). Analisis Perilaku Konsumtif Dan Penanganan (Studi Kasus Pada Satu Peserta Didik Di Smk Negeri 8 Makasar). *Analisis Perilaku Konsumtif Dan Penanganan*, 1–18. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/18970%0A>
- Ali Mujahidin, R. P. F. A. (2020). Pengaruh Fintech e-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial. *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis*, 8(2), 143. <https://doi.org/10.35314/inovbiz.v8i2.1513>
- Choiriyah, S. (2019). Pengaruh Gaya Hidup dan Kelompok Acuan Terhadap Perilaku Konsumtif Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Mahasiswi Jurusan Ekonomi Syariah Angkatan 2017). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1(3), 66.
- Dewi, L. G. K., Herawati, N. T., & Adiputra, I. M. P. (2021). Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri. *EKUITAS (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*, 5(1), 1–19. <https://doi.org/10.24034/j25485024.y2021.v5.i1.4669>
- Dewi, N., Rusdarti, & Sunarto, S. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Teman Sebaya, Pengendalian Diri dan Literasi. *Journal of Economic Education*, 6(1), 29–35.
- Dikria, O., & W, S. U. M. (2016). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang Angkatan 2013. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 09(2), 128–139. <https://doi.org/10.17977/UM014v09i22016p128>
- Giswandhani, M., & Hilmi, A. Z. (2020). Pengaruh Kemudahan Transaksi Non-Tunai Terhadap Sikap Konsumtif Masyarakat Kota Makassar. *Kareba : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 239–250.
- Gumulya, J., & Widiastuti, M. (2013). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Esa Unggul. *Jurnal Psikologi Esa Unggul*, 11(01), 50–65. <https://www.neliti.com/publications/126900/pengaruh-konsep-diri-terhadap-perilaku-konsumtif-mahasiswa-universitas-esa-unggul>
- Hasibuan, H. (2019). Pengaruh Pendapatan, Religiusitas Dan Gaya Hidup Terhadap Konsumsi Masyarakat Muslim Di Kecamatan Kotapinang Kabupaten Labuhanbatu Selatan. *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2(1), 1–88. <http://repository.uinsu.ac.id/7398/>
- Indonesia, B. (2020). *Apa itu Uang Elektronik*. Bi.Go.Id. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx>

- Khairi, M. R., & Gunawan, E. (2019). Analisis Penggunaan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (Apmk) dan E-Money Terhadap Konsumsi Masyarakat di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Islam*, 1(1), 19–36.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran 1* (Edisi keti). Erlangga.
- Mengga, G. S., Batara, M., & Rimpung, E. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, E-Money, Gaya Hidup dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Indonesia Toraja. *JURNAL RISET EKONOMI DAN AKUNTANSI (JREA)*, 1(1), 44–58.
- Pulungan, D. R., & Febriaty, H. (2018). Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Riset Sains Manajemen*, 2(3), 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1410873>
- Rif'ah, S. (2019). Fenomena Cashless Society di Era Milenial dalam Perspektif Islam. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Rivai, V., Veithzal, A. P., & Idroes, F. N. (2007). *Bank and financial institution management*. Raja Grafindo Persada.
- Sudiro, P. I., & Asandimitra, N. (2022). Pengaruh Financial Literacy, Uang Elektronik, Demografi, Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10(1), 160–172.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sukma, M. N., & Canggih, C. (2021). Pengaruh Electronic Money, Gaya Hidup Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumsi Islam. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(1), 209. <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i1.1570>
- Tribuana, L. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Pengendalian Diri Dan Konformitas Hedonis Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(1), 145–155. <https://ojs.stiesa.ac.id/index.php/prisma>