

Pengaruh Gaya Hidup dan Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif

Nikmatul Afifah ✉¹ Deny Yudiantoro²

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Abstrak

Consumptive behavior in the current era comes from the process and not from oneself because it follows the development of an increasingly modern era. The phenomenon that occurs to Islamic Financial Management students who are at PTKI throughout East Java also reflects the consumptive behavior that occurs in students which can be seen from the behavior of using trend goods and having a high purchase price. This study for examines the effect of lifestyle and use of electronic money on the consumptive behavior of Islamic Financial Management students in PTKI throughout East Java. This study uses a quantitative approach in the form of primary data from the distribution of questionnaires and then data processing using SPSS 25. The total population of this study was 1112 students with a sample of 95 students. From the findings of this research, it is known that lifestyle has a positive and significant impact on the consumptive behavior of students. Meanwhile, the use of electronic money does not have a positive and significant impact on the consumptive behavior of students.

Kata Kunci: *Finance, Lifestyle, Electronic Money, Consumer Behavior*

Abstract

Perilaku konsumtif di era sekarang berasal dari proses dan bukan dari diri sendiri karena mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern. Fenomena yang terjadi terhadap mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah yang berada di PTKI seluruh Jawa Timur juga mencerminkan perilaku konsumtif yang terjadi pada mahasiswa yang dapat dilihat dari perilaku penggunaa barang-barang trend dan memiliki harga beli yang tinggi. Penelitian ini untuk menguji pengaruh gaya hidup dan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah yang berada di PTKI seluruh Jawa Timur. Study ini memakai pendekatan kuantitatif berupa data primer dari pembagian kuesioner kemudian pengolahan data menggunakan SPSS 25. Jumlah populasi penelitian ini adalah 1112 mahasiswa dengan sampel 95 mahasiswa. Dari temuan riset ini diketahui bahwa gaya hidup berdampak positif serta signifikan bagi perilaku konsumtif mahasiswa. Sedangkan, penggunaan uang elektronik tidak berdampak positif serta signifikan bagi perilaku konsumtif mahasiswa.

Keywords: *Keuangan, Gaya Hidup, Uang Elektronik, Perilaku Konsumtif*

Copyright (c) 2022 Nikmatul Afifah

✉ Corresponding author :

Email Address : nikmatulafifah2@gmail.com

PENDAHULUAN

Globalisasi sebagai sebuah gagasan, proses perkembangan dan implikasinya, terletak pada konteks pengetahuan dan teknologi yang mendorong kebutuhan untuk lebih memaksimalkan sumber daya yang tersebar di berbagai belahan dunia untuk pengembangan kehidupan manusia. Potensi manusia dan alam Sumber daya yang disediakan dunia untuk

mencapai kualitas hidup yang diinginkan.(Purnomo et al., 2017). Dilihat dari pernyataan tersebut globalisasi dapat membawa banyak aspek perubahan dalam kehidupan manusia. Seperti contoh globalisasi memberikan akses informasi yang lebih cepat, memberikan aspek informasi yang tidak terbatas kepada masyarakat, terutama informasi tentang barang-barang penting seperti halnya pakaian, kebutuhan pangan dan kebutuhan setiap hari. Hedonisme manusia akan semakin bertingkat ketika manusia tidak memiliki batasan. Belum lagi semenjak adanya belaja *Online* yang semakin mendunia masyarakat dipaksa untuk bertindak konsumtif. Akibatnya, mereka sering mengonsumsi apa yang tidak mereka butuhkan bahkan akan berakhir dengan gaya hidup konsumtif.

Perilaku konsumtif menurut Ancok (1995) dalam (Wardani & Anggadita, 2021) mengatakan bahwa manusia berkecenderungan bersikap konsumsi tanpa batas, bahkan manusia juga lebih mementingkan *Emosionalnya* dari pada *rasionalnya*. Dilihat dari perkembangan zaman semua kalangan masyarakat tidak akan terlepas dari perilaku konsumtif bahkan dari masyarakat perdesaan hingga perkotaan. Hal ini disebabkan karena kebutuhan dan rasa emosi masyarakat terhadap tingkat konsumtif sangat tinggi. Suatu hal yang berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa antara lain yaitu membeli produk sebab hadiah, membeli untuk penampilan, membeli produk sebab kemasan, membeli produk sebab harga, membeli produk sebab status, membeli produk lebih dari dua macam dengan berbeda merk (Kanserina, 2015).

Gaya hidup konsumtif mencakup semua kalangan remaja, termasuk pelajar dan mahasiswa. Mahasiswa perlu mengisi waktu luangnya dengan meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan keahliannya, serta meningkatkan aktivitasnya dengan kegiatan-kegiatan yang baik agar memiliki tujuan cita-cita sebagai seseorang yang berguna bagi lingkungan, nusa dan bangsa (Risa, 2015). Sesuai dengan analisis sekitar gaya hidup sudah masuk kedalam semua kelompok, termasuk mahasiswa. Kita sebagai mahasiswa juga sulit untuk menolak perkembangan pada masa ini. Namun, gaya hidup sudah menjadi bagian dari keseharian yang mesti ditentukan berdasarkan skala prioritas supaya tidak menyebabkan tindakan yang negatif pada masa kini. Saat ini mahasiswa juga lebih mudah mengetahui pengetahuan akan informasi yang lebih moderen, serta melakukan perubahan gaya hidup bagi siswa dari cara berpakaian, bersosialisasi bahkan kegiatan lainnya yang berpengaruh terhadap aktivitasnya sehari-hari. Dalam kehidupan mahasiswa saat ini benar-benar kontradiktif dari dalam ke luar keluarga dimulai perilaku menyimpang, gaya hidup yang berlebihan, tingkat pendidikan, serta kebanyakan bertentangan dengan pendapatan keluarga.

Menurut Sihombing (2017) dalam (Dewi et al., 2021) No. 11/12//PBI/2009 tentang uang elektronik (penggunaan uang elektronik) yang diterbitkan oleh Bank Indonesia menyatakan bahwa uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: diterbitkan berdasarkan nilai dana yang sebelumnya disetorkan oleh pemegangnya. penggunaan surat berharga penerbit, yaitu Menyimpan nilainya secara elektronik pada media seperti server atau chip, sebagai alat pembayaran bagi bukan pedagang yang menerbitkan uang elektronik dan nilai uang elektronik. Simpanan oleh pemilik dan dikelola oleh penerbit bukanlah titipan dalam pengertian hukum perbankan.

Tabel 1. Perkembangan Uang Elektronik

Tahun	2018	2019	2020
Jumlah per tahun	167,205,578	292,299,320	432,281,380

Sumber: Data diolah, Bank Indonesia 2021

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa penggunaan uang elektronik semakin berkembang dari tahun ke tahun. Menurut Bank indonesia mulai dari tahun 2018 jumlah uang

elektronik yang beredar di Indonesia mendapat angka 167,205,578, sedangkan tahun 2019 tercapai angka 292,299,320 dan terus naik secara signifikan di tahun 2020 pada bulan Desember mencapai 432,281,380 juta beredar di Indonesia (Bank Indonesia, 2021). Dari data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik dari tahun ke tahun terus meningkat dan semakin lama uang elektronik banyak kemudahan dan manfaat yang memudahkan masyarakat dalam bertransaksi. Namun, uang elektronik juga memberikan pengaruh negatif karena membuat mahasiswa atau kalangan muda lebih mudah memenuhi kebutuhannya bahkan bisa bersikap hedonisme. Penggunaan uang elektronik dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi pemakainya. Dampak positif yang dirasakan adalah semakin mudahnya melakukan transaksi dan resiko kerugian akibat kejahatan seperti pencurian atau perampasan dapat dihindari. Di sisi lain, penggunaan uang elektronik juga memiliki dampak negatif yaitu terhadap perilaku konsumen. (Dewi et al., 2021)

Dengan adanya permasalahan demikian peneliti juga melihat perilaku konsumtif dan penggunaan uang elektronik terhadap mahasiswa yang sering kali mengikuti alur zaman dengan membelanjakan bukan sesuai dengan kebutuhan dan mengikuti tren terkini. Hal itu ditunjukkan dalam penelitian (Hasanah et al., 2019) menjelaskan bahwa dari sudut pandang ekonomi, penggunaan uang elektronik dan gaya hidup mahasiswa mengacu pada bagaimana mahasiswa menghasilkan pendapatan dan memilih layanan, produk dan berbagai pilihan lain untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Untuk itu, peneliti tertarik mengambil judul "Pengaruh Gaya Hidup dan Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif". Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini :

1. Apakah Gaya Hidup berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif?
2. Apakah Penggunaan Uang Elektronik berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif?
3. Apakah Gaya Hidup dan Penggunaan Uang Elektronik berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif?

KAJIAN LITERATUR

Gaya Hidup (*Life Style*)

Gaya Hidup Menurut Mowen dan Minor (2008) dalam (Pulungan & Febriaty, 2018) bahwa gaya hidup mengacu pada bagaimana orang menjalankan kehidupan hanya untuk menghabiskan uang dan waktu. Dengan demikian, kita dapat mengartikan bahwa gaya hidup adalah pola orang yang diwakili oleh aktivitas, minat, kebiasaan, dan bagaimana waktu dialokasikan untuk membelanjakan uang. Dengan begitu kita dapat melihat kehidupan mahasiswa di kampus yang menjadikan pola kehidupan yang unik pada kehidupan pelajar serta menunjukkan bahwa adanya pergeseran sosial budaya yang signifikan serta perilaku semua orang yang telah mengikuti pola kehidupan konsumtif.

Penggunaan Uang Elektronik

Menurut Usman (2017) dalam (Insana & Johan, 2021) menjelaskan bahwa uang elektronik adalah uang yang tidak memiliki wujud fisik dan nilai uang tersebut berasal dari nilai uang yang telah disetorkan pada penerbit, yang kemudian disimpan pada kartu chip dan digunakan untuk pembayaran non tunai kepada pedagang yang bekerjasama dengan penerbitan *e-money*. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa uang elektronik bisa digunakan sebagai jual beli atau pembayaran kepada pedagang yang sudah bekerjasama dengan penerbit seperti contoh penggunaan aplikasi *Shopping* seperti Shopee, DANA, OVO, Toko Pedia dan masih banyak lagi. Hal itu sangat berpengaruh bagi mahasiswa karena dengan aplikasi tersebut lebih memudahkan mahasiswa dalam aktivitas konsumtif.

Perilaku konsumtif

Perilaku konsumtif menurut Effendi (2016) dalam (Fathoni et al., 2021) ialah tindakan yang digambarkan sebagai konsumsi berlebihan dan tidak merencanakan barang atau jasa yang tidak perlu. Jadi, Perilaku konsumtif adalah perilaku individu ketika memakai suatu produk yang hanya memperhatikan keinginannya saja, bukan kebutuhannya. Perilaku konsumtif muncul setelah banyaknya jumlah barang yang dikonsumsi sehingga membutuhkan jangkauan konsmen yang luas, media massa baik secara elektronik maupun massa atau langsung. Dalam hal ini semua itu akan membentuk perilaku konsumtif apalagi dikalangan mahasiswa yang gaya hidupnya mengikuti alur zaman.

Ciri ciri perilaku konsumtif pada remaja menurut penelitian (Astasari dan Sahra, 2006) dalam (Eni et al., 2017) yaitu:

1. Remaja mudah terpengaruh dengan penawaran atau bujukan penjual
2. Mudah terbujuk oleh iklan terutama dengan cover atau sampul bungkus barang
3. Tidak memiliki pola pikir yang hemat
4. Mudah terbujuk dan tidak memiliki pola pikir yang realistis, romantis

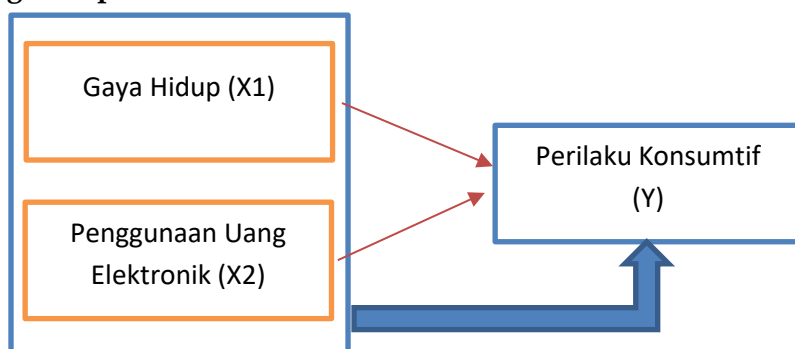
Dengan adanya ciri ciri tersebut perilaku konsumtif disebabkan karena keinginan dan bukan kebutuhan. Mereka cenderung berperilaku konsumtif tanpa melihat kebutuhan yang utama.

Hipotesis

Seperti yang dilihat dalam kajian teori diatas maka, dapat diperkirakan ada beberapa hipotesis dalam penelitian ini:

1. H1: Gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif
2. H2: Penggunaan uang elektronik berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif
3. H3: Gaya hidup dan penggunaan uang elektronik berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif

Kerangka Hipotesis



Gambar 1. Kerangka Hipotesis Penelitian

METODOLOGI

Semua mahasiswa PTKI seluruh Jawa Timur jurusan MKS (Manajemen Keuangan Syariah) Timur dijadikan populasi penelitian ini. Banyaknya anggota populasi disebut ukuran populasi. Populasi ini berjumlah 1112 Mahasiswa. Sampel adalah bagian dari populasi. Dalam penentuan besarnya sampel peneliti menggunakan rumus *Slovin*. Banyaknya sampel bisa ditentukan dengan rumus: (firdaus, 2021)

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

Di mana:

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

E : Tingkat Kesalahan (10%)

Jumlah populasi mahasiswa PTKI seJawa Timur jurusan MKS (Manajemen Keuangan Syariah) mencapai 1112 mahasiswa, hasilnya diperoleh sebagai berikut:

$$n = \frac{1112}{1+1112 (0,1)^2} = 91,7$$

Sampel dari hasil penghitungan rumus *Slovin* adalah 91,7 dan dibulatkan menjadi 95, jadi peneliti mengambil sampel sejumlah 95 mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah yang aktif di PTKI se Jawa Timur.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil pendekatan kuantitatif dan menggunakan kuesioner untuk pengumpulan data lalu diolah kedalam *Microsoft excel* 2016 kemudian diolah menggunakan SPSS 25. Kuesioner disusun menggunakan skala poin 5 ke poin 1. Nominal setiap poin terdiri dari:

1. Poin 1 berisi sangat tidak setuju (STS)
2. poin 2 berisi tidak setuju (TS)
3. poin 3 berisi ragu-ragu / netra (RG)
4. poin 4 berisi setuju (S)
5. dan poin 5 sangat setuju (SS)

Data terlebih dahulu diuji menggunakan pengujian validitas dan reabilitas instrumen sebelum digunakan. Selanjutnya peneliti memakai uji heteroskedastisitas, normalitas, multikolinearitas, regresi linier berganda dan uji koefisien determinasi sebagai teknik pengujian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil uji validasi dinyatakan valid dengan bukti setiap pernyataan pada variabel independen (gaya hidup dan penggunaan uang elektronik) dan variabel dependen (perilaku konsumtif) Mempunyai r tabel lebih kecil daripada r hitung. Sehingga dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Validasi

Variabel	Item	R hitung	Nilai Acuan	Keterangan
Gaya Hidup	X1.1	,736	0,05	Valid
	X1.2	,691		Valid
	X1.3	,764		Valid
	X1.4	,736		Valid
	X2.1	,712		Valid
	X2.2	,655		Valid

Penggunaan Uang Elektronik	X2.3	,724	Valid
	X2.4	,690	Valid
Perilaku Konsumtif	Y1	,691	Valid
	Y2	,720	Valid
	Y3	,730	Valid
	Y4	,416	Valid
	Y5	,668	Valid
	Y6	,660	Valid
	Y7	,590	Valid
	Y8	,590	Valid

Sumber:

Berdasarkan pengujian tersebut, diketahui bahwa r hitung < signifikansi item atau nilai acuan yang memiliki nilai sebesar 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan dinyatakan valid. Uji Reabilitas dilakukan untuk setiap pertanyaan yang sudah valid, untuk pengujian dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3. Hasil uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Gaya Hidup (X1)	0,791	Reliabel
Penggunaan uang Elektronik (X2)	0,776	Reliabel
Perilaku Konsumsi (Y)	0,760	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Guna untuk melihat bahwa semua poin pada kuesioner ialah valid. Dibuktikan oleh angka *Corelasi Pearson* > r tabel (0,60) pada survei ini mencukupi persyaratan kevalidan dan bisa dihitung dengan tepat dan terpercaya.

Untuk pengujian normalitas di riset ini memakai One- Sample Kolmogrov- Smirnov Test, berikut ini hasil pengujinya.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Untandardized Residual
Kolmogorov-Smirnov Z	0,071
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200

Sumber: Data Primer yang diolah, 2022

Dari tabel 2 didapat Kolmogorov-Smirnov bernilai 0,71 dengan angka Asymp. Sig. (2-tailed) 0,200 > 0,05. Sehingga bisa ditarik kesimpulan riset ini memiliki distribusi normal. Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk sebagai persyaratan pada analisis regresi berganda. heteroskedastisitasnya dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	T	Sig
Gaya Hidup (X1)	0,737	0,463
Penggunaan uang Elektronik (X2)	-0,817	0,416

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Dari hasil tersebut, tampak seriap variabel bebas dari Gaya Hidup dan Penggunaan Uang Elektronik lebih dari 0,05 (nilai setiap variabel yaitu 0,463 dan 0,416), berdasarkan hal tersebut bahwasanya terdapat Heteroskedastisitas antar variabel bebas pada bentuk regresi.

Tabel 6. Uji Multikolinieritas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Gaya Hidup (X1)	1,000	1,000
Penggunaan uang Elektronik (X2)	1,000	1,000

Sumber: Data primer yang diolah, 2020

Analisis berdasarkan tabel VIF dapat dilihat bahwasanya nilai VIF dari Gaya Hidup (X1) dan Penggunaan Uang Elektronik (X2) bernilai <10 dengan toleranse >0,01 dengan demikian regresi tersebut tidak mengandung multikolinieritas. Untuk penjelasan uji autokorelasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,582 ^a	,339	,324	4,567

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Melalui Tabel 6, tampak koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,339, berarti variabel gaya hidup (X1) serta penggunaan uang elektronik (X2) berdampak bagi tindakan konsumtif mahasiswa (Y) 32%. Sedangkan sisanya (100% - 32% = 68%) disebabkan hal lainnya yang tidak dimasukan pada bentuk regresi riset ini.

Tabel 8. Uji Signifikasi Parameter Parsial (Uji t)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig
	B	Std Error			
(Constant)	10,741	2,735		3,927	,000
Gaya Hidup	,929	,136	,577	6,807	,000

Penggunaan Uang Elektronik	,130	,159	,069	,818	,415
---	------	------	------	------	------

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Hasil dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa variabel gaya hidup (X1) berdampak besar bagi tindakan konsumtif mahasiswa. Hal itu dijelaskan pada nilai signifikan diatas bahwa variabel $X1 < 0,05$ serta $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sedangkan hasil variabel penggunaan uang elektronik (X2) tidak berdampak besar bagi perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini dijelaskan pada nilai signifikan diatas bahwa variabel $X2 > 0,05$ serta $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Hasil uji t menunjukkan bahwa *menganalisis pengujian hipotesis pertama*, dampak variabel gaya hidup (X1) bagi tindakan konsumtif (Y). Pengujiannya memakai uji t Pada tingkat $t (\alpha/2; n-k-1) = t (0,05/2; 95-2-1) = (0,025; 92)$ jadi, nilai $t_{tabel} = 1,998$. Sementara itu, nilai $t_{hitung} = 6,807$. Dengan demikian dapat disimpulkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $6,807 > 1.986$ serta angka signifikan gaya hidup yakni $0.000 < 0.05$. Jadi, gaya hidup berdampak bagi tindakan konsumtif mahasiswa.

Menganalisis pengujian hipotesis kedua, Pengaruh penggunaan uang elektronik (X2) bagi tindakan konsumtif mahasiswa (Y). Pengujiannya memakai uji t pada tingkat $(\alpha/2; n-k-1) = t (0,05/2; 95-2-1) = (0,025; 992)$ jadi, nilai $t_{hitung} = 1.998$. sementara itu, nilai $t_{hitung} = 0.818$. Jadi, amgka $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0.818 < 1.998$) dan nilai signifikan penggunaan uang elektronik sebesar $0.415 > 0.05$ artinya penggunaan uang elektronik tidak berdampak bagi tindakan konsumtif mahasiswa.

Tabel 9. Uji-F (simultan)

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
Regression	981,960	2	490,980	23,543	,000 ^b
Residual	1918,629	92	20,855		
Total	2900,589	74			

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa angka $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($23,543 > 2,47$). Jadi, variabel bebas secara simultan berpengaruh bagi variabel terikat (perilaku konsumtif). Hasil uji f menampilkan hasil f_{hitung} bernilai 23,549 dengan nilai signifikannya 0,000 dan f_{tabel} sebesar 2,47 dicari dengan rumus $F (k; n-k) = (2; 95 - 2) = 4; 93$. Sebab nilai signifikansinya $< 0,05$ dan nilai $f > f_{tabel}$ ($23,543 > 2.47$). Jadi, variabel bebasnya secara simultan berdampak bagi variabel terikat (perilaku konsumtif).

PEMBAHASAN

Setelah melakukan analisis uji di atas, hipotesis dapat diuji menggunakan uji f serta uji t. Hasil yang dijelaskan tersebut mengenai pengaruh gaya hidup bagi tindakan konsumtif mahasiswa. Temuan dari pengujian tersebut memperlihatkan adanya dampak positif dan signifikan bagi tindakan konsumtif mahasiswa PTKI se Jawa Timur jurusan Manajemen Keuangan Syariah dan tidak berdampak positif signifikan terhadap pemakaian uang elektronik bagi tindakan konsumtif mahasiswa PTKI se Jawa Timur jurusan Manajemen Keuangan Syariah.

Pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif

Variabel gaya hidup berpengaruh terhadap tindakan konsumtif di mahasiswa jurusan Manajemen Keuangan Syariah. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian yang tertera pada tabel 7 yang menjelaskan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,807 > 1.986$ serta angka signifikan gaya hidup yakni $0.000 < 0.05$. Jadi, gaya hidup berdampak bagi tindakan konsumtif mahasiswa. Penelitian ini sejalan dengan riset (Hasanah et al., 2019), (Pulungan & Febriaty, 2018), (Fathoni et al., 2021), (Ramadhani, 2019) bahwasanya gaya hidup berdampak positif signifikan bagi tindakan konsumtif mahasiswa. Apabila gaya hidup meningkat maka perilaku konsumtif mahasiswa juga meningkat, begitu sebaliknya jika gaya hidup mahasiswa menurun maka perilaku konsumtif juga menurun.

Pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif

Variabel penggunaan uang elektronik tidak ditemukan dampak penggunaan uang elektronik bagi tindakan konsumtif mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian yang tertera pada tabel 7 yang menjelaskan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel} (0.818 < 1.998)$ dan nilai signifikan penggunaan uang elektronik sebesar $0.415 > 0.05$ artinya penggunaan uang elektronik tidak berdampak bagi tindakan konsumtif mahasiswa. Namun, temuan riset ini bertolak belakang dengan temuan (Ramadhani, 2019), (Insana & Johan, 2021), (Dewi et al., 2021) bahwasanya pemakaian uang elektronik berdampak besar bagi tindakan konsumtif mahasiswa. Penggunaan uang elektronik memberikan kemudahan bagi mahasiswa namun, penggunaan uang elektronik tidak berdampak bagi tindakan konsumtif mahasiswa kemungkinan karena mahasiswa dapat meminimalisir pengeluaran dan menyesuaikan dengan biaya dan kebutuhan pribadi masing-masing.

Pengaruh gaya hidup dan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif

Variabel gaya hidup dan penggunaan uang elektronik berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa di PTKI seluruh Jawa Timur pada jurusan Manajemen Keuangan Syariah. Artinya semakin besar gaya hidup dan penggunaan uang elektronik maka mahasiswa semakin sulit untuk mengontrol diri dan cenderung memiliki sikap perilaku konsumtif dibanding dengan mahasiswa yang sedikit memiliki keinginan terhadap gaya hidup yang semakin modern. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian pada uji F (Simultan) jadi, variabel bebas secara simultan berpengaruh bagi variabel terikat (perilaku konsumtif). Hasil uji f menampilkan hasil f hitung bernilai 23,549 dengan nilai signifikannya 0,000 dan f tabel sebesar 2,47 dicari dengan rumus $F(k; n-k) = (2; 95 - 2) = 4; 93$. Sebab nilai signifikansinya $< 0,05$ dan nilai $f > f_{tabel} (23,543 > 2.47)$. Jadi, variabel bebasnya secara simultan berdampak bagi variabel terikat (perilaku konsumtif). Penelitian ini sejalan dengan peneliti dari temuan (Ramadhani, 2019) bahwa gaya hidup dan penggunaan uang elektronik berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif.

SIMPULAN

Gaya hidup(X1) berdampak positif serta signifikan bagi perilaku konsumtif(Y). Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan gaya hidup sangat berpengaruh yaitu perkembangan pengetahuan, penyebaran informasi yang meluas, serta melakukan perubahan *lifestyle* bagi mahasiswa mulai dari berpakaian, bersosialisasi dan aktivitas lainnya.

Pemakaian Uang Elektronik (X2) tidak berdampak signifikan bagi perilaku konsumtif (Y). Dapat diartikan bahwa karena mahasiswa dapat meminimalisir pengeluaran dan menyesuaikan dengan biaya dan kebutuhan pribadi masing-masing.

Gaya Hidup (X1) dan Pemakaian Uang Elektronik (X2) berdampak positif terhadap Perilaku Konsumtif (Y). semakin besar gaya hidup dan penggunaan uang elektronik maka

mahasiswa semakin sulit untuk mengontrol diri dan cenderung memiliki perilaku konsumtif dibanding dengan mahasiswa yang sedikit memiliki keinginan terhadap gaya hidup yang semakin modern

Referensi :

- 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>
- Eni, L., Hasnah, K., Febrianti, Nia, R., & Harlina, D. (2017). *Perilaku Konsumtif di kalangan Remaja*. 2, 1-6. <http://jurnal.iicet.org>
- Fathoni, S. A., Studi, P., Akuntansi, P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2021). *Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2016 Universitas Muhammadiyah*. 2-3.
- FIRDAUS, M. M. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. CV. DOTPLUS Publisher.
<https://books.google.co.id/books?id=IJ8hEAAQBAJ>
- Hasanah, W., Nurdin, & Rahmawati. (2019). Pengaruh Literasi Ekonomi, Gaya Hidup, Konformitas, Dan Modernitas Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 43.
- Indonesia, B. (2021). *Jumlah Uang Elektronik Beredar. April 2009*.
<https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/ssp/uang-elektronik-jumlah.aspx>
- Insana, D. R. M., & Johan, R. S. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Relasi: Jurnal Ekonomi*, 17(2), 413-434.
<https://doi.org/10.31967/relasi.v17i2.494>
- Kanserina. (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi UNDIKSHA 2015*. 5(1).
- 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>
- Purnomo, J., Khurun'in, I., & Ardianti, R. (2017). *Globalisasi dan Politik Pembangunan Internasional*. Universitas Brawijaya Press.
https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=vzJTDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=rekontruksi+perumahan+miskin&ots=_BMX4NFa4L&sig=T1J25lhPar3gtsTihPJWYy6dndg
- Ramadhani, R. H. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan, Electronic Money, Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Strata-1 Manajemen Universitas Sumatera Utara). *Skripsi*, 4-16.
- Risa, A. (2015). Pengaruh Gaya Hidup Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Pjkr Upgris. *Pjkr Upgris*, 1985, 363.
- Wardani, L. M. I., & Anggadita, R. (2021). *KONSEP DIRI DAN KONFORMITAS PADA PERILAKU KONSUMTIF REMAJA*. Penerbit NEM.