

Analisis Penggunaan Dompot Digital, Sikap Keuangan dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang

Berliana Ananda Kutaningtyas, Sihabudin, Robby Fauji

Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Buana Perjuangan Karawang

mn21.berlianakutaningt@mhs.ubpkarawang.ac.id, sihabudin@ubpkarawang.ac.id,

robbyfauji@ubpkarawang.ac.id

ABSTRACT

The development of digital technology has driven changes in the payment system and consumption patterns of society, including among employees in the manufacturing industry. This study aims to analyze the influence of the use of digital wallets, financial attitudes, and lifestyles on the consumptive behavior of employees of PT Chang Shin Indonesia Karawang. The method used is associative quantitative research with a purposive sampling technique of 100 respondents. Data were collected through a questionnaire with a Likert scale and analyzed using multiple linear regression tests with the help of SPSS 30 software. The results of the study indicate that the variables of digital wallets and financial attitudes do not have a significant effect on consumptive behavior. Meanwhile, the lifestyle variable has a significant effect on consumptive behavior. Simultaneously, the three independent variables have a significant effect on consumptive behavior. The implications of this study indicate that it is necessary to increase financial literacy and awareness of lifestyle management to avoid excessive consumptive behavior.

Keywords: *Digital Wallet, Financial Attitude, Lifestyle, Consumptive Behavior*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam sistem pembayaran dan pola konsumsi masyarakat, termasuk di kalangan karyawan industri manufaktur. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan dompet digital, sikap keuangan, dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif asosiatif dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling sebanyak 100 responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala Likert dan dianalisis menggunakan uji regresi linear berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS 30. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel dompet digital dan sikap keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Sementara itu, variabel gaya hidup memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Secara simultan, ketiga variabel independen berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa diperlukan peningkatan literasi keuangan dan kesadaran akan manajemen gaya hidup untuk menghindari perilaku konsumtif yang berlebihan.

Kata Kunci: Dompot Digital, Sikap Keuangan, Gaya Hidup, Perilaku Konsumtif

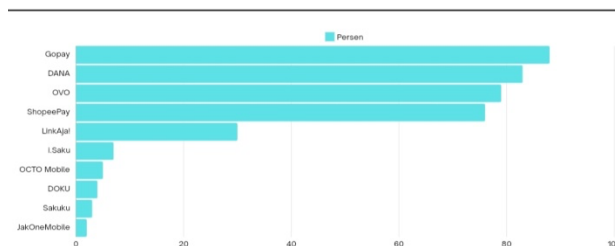
PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi, cara hidup masyarakat di seluruh dunia termasuk Indonesia juga mulai berubah baik dari segi ekonomi, budaya, pendidikan dan hubungan sosial. Kemajuan teknologi akan menggantikan uang tunai sebagai metode pembayaran langsung dalam sistem pembayaran saat ini. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan terhadap perilaku individu dalam melakukan kegiatan konsumsi. Transaksi pembayaran yang sebelumnya dilakukan secara tunai kini dapat dilakukan secara digital. (Afista et al., 2024).

Dengan adanya penggunaan dompet digital mempengaruhi perilaku konsumtif kepada masyarakat. Meningkatnya kemajuan bidang teknologi terutama dalam metode pembayaran akan mempengaruhi sikap keuangan, gaya hidup serta perilaku konsumtif. Dengan menggunakan aplikasi dompet digital, masyarakat dapat mengganti gaya hidup dan perilaku belanjanya, dimana mereka berbelanja tanpa perencanaan dan rentan terhadap pembelian impulsif. (Rumbik et al., 2024).

Transaksi uang elektronik memungkinkan masyarakat umum dapat melakukan transaksi keuangan tanpa perlu uang tunai. Pertumbuhan perusahaan starup mendorong para pelaku bisnis untuk berinovasi dengan solusi keuangan digital yang tidak mengandalkan uang tunai. Berikut garfik dompet digital.

10 Aplikasi E-Wallet Terpopuler di Indonesia



Gambar 1. Grafik Aplikasi Dompet Digital 2024

Sumber: inilah.com, 2024

Pada gambar 1, menunjukkan bahwa aplikasi dompet digital khususnya Gopay dan Dana sangat diminati dan banyak digunakan oleh masyarakat umum. Didalam fitur aplikasi dompet digital memberikan kemudahan dalam bertransaksi seperti membayar tagihan, pembelian makanan secara online, pemesanan transportasi secara online serta pembayaran *e-commerce*. Akan tetapi, masyarakat belum menyadari akan kemudahan teknologi finansial yang mampu membuat seseorang menjadi orang yang memiliki sifat konsumtif. Menurut Anggasari dalam Yuniarti (2015:31), Perilaku Konsumtif merujuk pada pembelian barang tanpa pertimbangan yang matang dan cenderung berlebihan. Pola perilaku konsumtif ini mengutamakan keinginan daripada kebutuhan, didorong oleh keinginan duniawi serta kesenangan semata.

Salah satu faktor terjadinya perilaku konsumtif adalah sikap keuangan. Sikap keuangan merupakan faktor penting lainnya yang mempengaruhi kemungkinan seseorang untuk mengadopsi perilaku konsumtif. Perilaku keuangan yang baik tercermin dari sikap keuangan seseorang. Sikap keuangan seseorang akan terkendali

ketika mereka memahami lebih banyak tentang pengetahuan keuangan. Karena semakin tinggi sikap pengendalian diri mereka maka perilaku konsumtif. Sebaliknya ketika terjadi peningkatan perilaku konsumtif, berarti tingkat sikap pengendalian diri seseorang terhadap keuangan menurun. (Nurjanah et al., 2024).

Fenomena dompet digital ini menyebabkan terjadinya perubahan gaya hidup terhadap masyarakat, dikarenakan mudah dalam penggunaan transaksi secara digital. Gaya hidup seseorang diungkapkan dengan aktivitas, minat dan opininya. Artinya, gaya hidup seseorang dapat dilihat secara umum dimulai dari aktivitas yang dilakukan secara rutin, pandangan terhadap dirinya dan disekitarnya kepedualian dan pendapat akan hal tersebut. (Somantri, 2024).

Objek dalam penelitian ini adalah karyawan yang bekerja di PT Chang Shin Indonesia Karawang. Perusahaan ini merupakan perusahaan manufaktur yang memproduksi alas kaki sepatu dengan total pekerja kurang lebih 15.000 orang karyawan yang beragam dalam hal latar belakang penggunaan teknologi, ekonomi, gaya hidup dan perilaku konsumtif.

Penggunaan Dompet Digital Karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang



Gambar 2. Penggunaan Dompet Digital Karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang

Sumber: Data Olah Penulis, 2024

Berdasarkan hasil pra survey yang dilakukan terhadap 30 karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang menunjukkan bahwa 28 dari mereka secara aktif menggunakan dompet digital dalam kehidupan sehari-hari. Kebanyakan dompet digital yang digunakan oleh 28 karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang yaitu DANA, OVO, Gopay dan Shopee Pay. Alasannya karena kemudahan transaksi yang ditawarkan dompet digital tersebut, seperti pembayaran non-tunai, diskon, cashback dan kemudahan belanja online membuat penggunaannya semakin diminati. Namun, kemudahan ini juga berpotensi mendorong perilaku konsumtif terutama jika tidak disertai dengan pengelolaan keuangan yang bijak. Peneliti juga melakukan pra survey tentang perilaku konsumtif pada karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang bahwa sebagian besar karyawan memiliki perilaku konsumtif seperti, membeli barang baru meskipun belum membutuhkannya, berbelanja saat ada promo atau diskon, memilih berbelanja di toko online serta membeli barang berdasarkan rekomendasi dari teman. Bahkan masih ada beberapa responden yang kesulitan

mengontrol pengeluaran pada saat berbelanja. Dengan begitu, karyawan akan mengikuti perkembangan zaman digitalisasi sehingga tanpa sadar membuatnya memiliki perilaku konsumtif.

Dengan berkembang pesatnya layanan dompet digital, diperlukan sikap keuangan individu dimana hal ini juga menjadi salah satu faktor yang bisa memberikan pengaruh pada perilaku konsumtif yang dialami oleh individu. Dalam penggunaan dompet digital, kemudahan akses dan promosi yang menarik dapat memperburuk sikap keuangan yang tidak terarah. Seperti, beberapa karyawan yang tidak memiliki anggaran keuangan cenderung terjebak dalam kebiasaan belanja impulsif atau memanfaatkan fitur “Pay Later” tanpa mempertimbangkan kemampuan membayar di masa depan.

Gaya hidup karyawan juga merupakan faktor penting yang memengaruhi keputusan mereka dalam menggunakan dompet digital. Pola hidup yang modern cenderung materialistis dan hedonis, seperti kebiasaan belanja online, nongkrong di tempat mewah atau mengikuti tren yang sedang viral sering kali didukung oleh kemudahan transaksi melalui dompet digital. Lingkungan sosial dan pengaruh teknologi sering kali mendorong mereka untuk berbelanja lebih banyak demi mengikuti gaya hidup tertentu, tanpa mempertimbangkan dampaknya pada stabilitas keuangan.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, maka penulis tertarik mengambil judul **“Analisis Penggunaan Dompet Digital, Sikap Keuangan dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang”**. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan dompet digital, sikap keuangan dan gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada Karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang.

TINJAUAN LITERATUR

Manajemen Keuangan

Menurut Kasmir (2010:6) menjelaskan bahwa manajemen keuangan dapat diartikan ke dalam tiga kegiatan utama, yaitu Memperoleh dana untuk membiayai usaha, Mengelola dana seefisien mungkin untuk mencapai tujuan perusahaan dan Mengelola aset perusahaan secara efektif dan efisien. (Hasan et al., 2022).

Perilaku Pengelolaan Keuangan

Menurut Mcfarlane, salah satu cara untuk menggambarkan perilaku pengelolaan keuangan pribadi adalah dimulai dengan perencanaan, kemudian bertindak sesuai dengan rencana yang sudah dibuat dan meningkatkan pelaksanaannya, evaluasi diperlukan untuk memperbaiki rencana oleh individu atau keluarga. (Humaidi et al., 2020).

Dompet Digital

Dompet digital adalah teknologi yang memfasilitasi penyimpanan dan penggunaan uang elektronik melalui perangkat digital serta memberikan keamanan dalam pengelolaan informasi pembayaran. (Somantri, 2024). Menurut Suyanto (2023:1), Dompet Digital atau E-Wallet merupakan Teknologi yang memfasilitasi

seseorang dalam penyimpanan, pengelolaan, serta penggunaan dana secara digital lewat smartphone, tablet maupun komputer. (Suyanto, 2023).

Sikap Keuangan

Sikap keuangan merupakan suatu konsep yang menggambarkan sikap individu terhadap penggunaan dana keuangan. Konsep ini juga mempengaruhi strategi pengelolaan keuangan individu terhadap pendapatan yang diperoleh serta penilaian terhadap kondisi finansial pribadi. (Nisa et al., 2024). Menurut Rizkiawati & Asandimitra (2018) sikap perilaku adalah penilaian, pandangan, ataupun kondisi mental seseorang mengenai urusan keuangan yang tercermin melalui perilakunya. Dengan demikian, semakin positif sikap seseorang dalam menanggapi keuangan pribadinya, maka semakin baik seseorang tersebut memajemen keuangan. (Hidayah, 2023).

Gaya Hidup

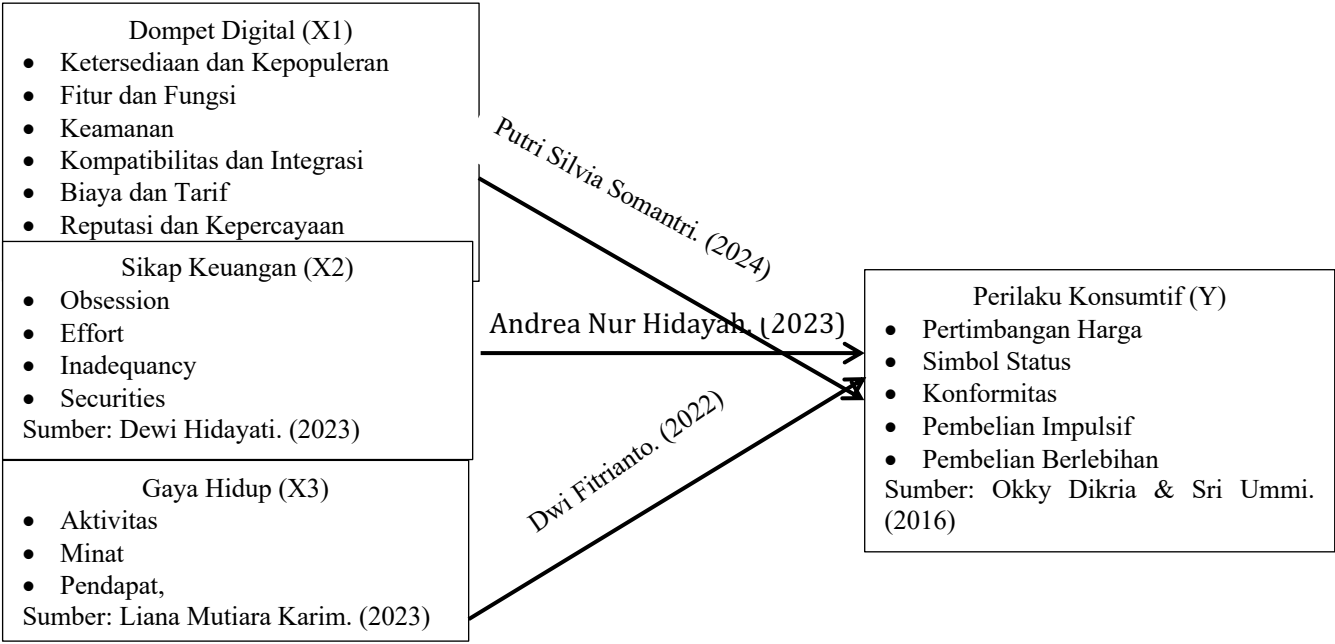
Menurut Assael (2013:24), gaya hidup dikenali dengan bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang penting orang pertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia di sekitar (opini). (Asisi, 2020). Menurut Sumarwan (2012), gaya hidup merupakan suatu cara yang dapat menggambarkan perilaku seseorang, yaitu bagaimana hidup, menggunakan uangnya dan memanfaatkan waktu yang dimilikinya. (Fitrianto, 2022).

Perilaku Konsumtif

Menurut James F. Engel (2018), berpendapat bahwa perilaku konsumtif diartikan sebagai perilaku individu untuk memperoleh dan mengonsumsi barang ataupun jasa yang tidak rasional. Keinginan seseorang dalam kehidupan yang sudah modern untuk mengonsumsi suatu barang atau jasa sudah mulai kehilangan antara kebutuhan yang sesungguhnya dengan keinginan semata. Perilaku konsumtif seringkali terjadi pada individu secara berlebihan sebagai suatu usaha untuk mendapatkan kepuasan walaupun hanya bersifat sementara saja. (Karim, 2023).

KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Dalam penelitian ini, variabel independen yang digunakan penulis adalah dompet digital (X1), sikap keuangan (X2), gaya hidup (X3) dan Perilaku Konsumtif (Y). Maka dapat digambarkan kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Pemikiran

Sumber: Data Olah Penulis, 2024

HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis merupakan rumusan permasalahan dalam penelitian untuk jawaban sementara. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

- H1 : Terdapat pengaruh pada penggunaan dompet digital terhadap perilaku konsumtif karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang.
- H2 : Terdapat pengaruh pada sikap keuangan terhadap perilaku konsumtif karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang.
- H3 : Terdapat pengaruh pada gaya hidup terhadap perilaku konsumtif karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang.
- H4 : Terdapat pengaruh pada penggunaan dompet digital, sikap keuangan dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini maka penulis menggunakan metode kuantitatif asosiatif karena untuk mencari tahu pengaruh penggunaan dompet digital, sikap keuangan dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang. Populasi dalam penelitian ini adalah karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 15.869 karyawan. Dalam penelitian ini, teknik yang dipakai merupakan Sampling Purposive dimana sampel ditentukan berlandaskan pertimbangan tertentu. (Sugiyono, 2019). Sesuai penelitian yang akan dilakukan tentang Dompset Digital, maka sampel sumber datanya adalah

karyawan di PT Chang Shin Indonesia Karawang yang menggunakan dompet digital. Dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini telah diketahui, Rumus Slovin digunakan guna menentukan ukuran sampel yang sesuai:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Dengan; n = Jumlah sampel yang diperlukan, N = Jumlah Populasi, e = Tingkat kesalahan sampel (sampling error), dengan tingkat kesalahan yang diambil yaitu 10%.

$$n = \frac{15.869}{1 + 15.869 (10\%)^2} = 99,37$$

Jadi, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 orang.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner untuk dibagikan pada responden dengan cara online melalui google form. Setiap jawaban responden atas pertanyaan dalam penelitian ini merupakan analisis mendalam terhadap indikator setiap variabel penelitian, antara lain dompet digital, sikap keuangan, gaya hidup dan perilaku konsumtif. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Untuk menganalisis dan menguji data yang dikumpulkannya untuk penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS 30.0. Teknik analisis data yang dipergunakan untuk membantu proses penelitian ini ialah regresi linear berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Karakteristik Responden

Penelitian ini dilakukan terhadap 100 responden yang merupakan Karyawan di PT Chang Shin Indonesia Karawang. Karakteristik responden menunjukkan bahwa dari keseluruhan 100 orang responden sebanyak 95 (95%) responden perempuan dan 5 (5%) responden laki-laki. Dari data tersebut dapat ditarik simpulan bahwasannya responden perempuan sebanyak 95 (95%) lebih mendominasi dalam total responden yang diperoleh. Karakteristik responden yang didapatkan berdasarkan aplikasi dompet digital yang digunakan dari keseluruhan 100 orang responden yang menggunakan aplikasi Dompet Digital DANA sebanyak 51 orang (51%), OVO sebanyak 22 responden (22%), GoPay sebanyak 7 responden (7%) serta Shopee Pay sebanyak 20 responden (20%). Sehingga bisa ditarik simpulan bahwasannya responden yang menggunakan aplikasi Dompet Digital DANA sebanyak 51 orang (51%) lebih mendominasi dalam total responden yang diperoleh.

Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan setiap item dalam daftar klaim benar atau salah. Jika sebuah pernyataan dapat menyampaikan apa saja yang akan dievaluasi oleh pernyataan tersebut, maka pernyataan tersebut dianggap valid.

Tabel 1. Uji Validitas

Variabel	R hitung	R table	Keterangan	Variabel	R hitung	R table	Keterangan
X1.1	0,661	0,1966	Valid	X3.1	0,794	0,1966	Valid
X1.2	0,578	0,1966	Valid	X3.2	0,774	0,1966	Valid
X1.3	0,678	0,1966	Valid	X3.3	0,795	0,1966	Valid
X1.4	0,653	0,1966	Valid	X3.4	0,492	0,1966	Valid
X1.5	0,601	0,1966	Valid	X3.5	0,563	0,1966	Valid
X1.6	0,651	0,1966	Valid	X3.6	0,853	0,1966	Valid
X1.7	0,642	0,1966	Valid	X3.7	0,841	0,1966	Valid
X1.8	0,593	0,1966	Valid	X3.8	0,831	0,1966	Valid
X1.9	0,444	0,1966	Valid	X3.9	0,757	0,1966	Valid
X1.10	0,408	0,1966	Valid	X3.10	0,447	0,1966	Valid
X2.1	0,541	0,1966	Valid	Y.1	0,562	0,1966	Valid
X2.2	0,492	0,1966	Valid	Y.2	0,506	0,1966	Valid
X2.3	0,631	0,1966	Valid	Y.3	0,892	0,1966	Valid
X2.4	0,632	0,1966	Valid	Y.4	0,707	0,1966	Valid
X2.5	0,547	0,1966	Valid	Y.5	0,900	0,1966	Valid
X2.6	0,461	0,1966	Valid	Y.6	0,813	0,1966	Valid
X2.7	0,419	0,1966	Valid	Y.7	0,858	0,1966	Valid
X2.8	0,522	0,1966	Valid	Y.8	0,737	0,1966	Valid
X2.9	0,356	0,1966	Valid	Y.9	0,837	0,1966	Valid

X2.10	0,427	0,196 6	Valid		Y.10	0,793	0,196 6	Valid
-------	-------	------------	-------	--	------	-------	------------	-------

Sumber: Data Olah Penulis, 2025

Berdasarkan data tabel di atas, dapat diketahui bahwa semua item pernyataan yang terdapat pada setiap variabel memiliki nilai r-hitung > r-tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan tersebut dikatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian untuk menilai seberapa konsisten kuesioner diberikan dari waktu ke waktu. Jika instrumen yang dimaksud memiliki koefisien Alpha Cronbach > 0,6, maka dapat dianggap reliabel.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	R table	Keterangan
X1	0,792	0,60	Reliabel
X2	0,670	0,60	Reliabel
X3	0,900	0,60	Reliabel
Y	0,923	0,60	Reliabel

Sumber: Data Olah Penulis, 2025

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa semua instrumen yang ada pada seluruh variabel dikatakan reliabel, karena nilai pada Cronbach's Alpha > 0,6.

Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dipakai untuk menentukan apakah data memiliki distribusi yang normal atau tidak bila signifikansi (Asymp.Sig. (2-tailed)) > 0,05 berarti data berdistribusi normal. Adapun hasil Uji Normalitas penelitian yakni:

**Tabel 3. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.66694986
Most Extreme Differences	Absolute	.061
	Positive	.045
	Negative	-.061
Test Statistic		.061
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
	Sig.	.477

Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	99% Confidence Interval	Lower Bound	.464
		Upper Bound	.490

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.
- e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 926214481.

Sumber: *Output SPSS 30, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil output nilai pada Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 > 0,05. Maka dapat dikatakan data yang diperoleh terdistribusi normal.

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dipakai untuk menilai apakah terjadi perbedaan varian dari residual antar pengamatan pada model regresi. Dalam regresi yang baik, sebaiknya tidak terjadi heteroskedastisitas. Syarat uji yang berlaku yaitu apabila nilai sig. > 0,05, berarti model regresi tidak terjadi heteroskedastisitas. Adapun hasil uji heteroskedastisitas penelitian menggunakan uji Glejser yakni:

Tabel 4. Uji Heteroskedastisitas Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	3.372	2.999		1.124	.264
Dompot Digital	-.015	.069	-.029	-.216	.830
Sikap Keuangan	.012	.079	.019	.158	.875
Gaya Hidup	-.029	.038	-.089	-.769	.444

a. Dependent Variable: Abs_Res

Sumber: *Output SPSS 30, 2025*

Nilai signifikansi variabel Dompot Digital (X1) 0,830, Sikap Keuangan (X2) 0,875, dan Gaya Hidup (X3) 0,444 memiliki nilai lebih dari nilai signifikan 0,05, sebagaimana dapat dilihat pada tabel data. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa variabel bebas dalam penelitian ini tidak menunjukkan adanya heteroskedastisitas.

c. Uji Multikolinieritas

Menentukan apakah terdapat korelasi antara variabel bebas dalam model regresi dengan menggunakan uji multikolinieritas. Menurut sebagian besar penelitian, multikolinieritas tidak terjadi jika toleransi lebih dari 0,1 dan VIF lebih rendah dari 10.

Tabel 5. Uji Multikolinieritas Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta	T	Sig.	Tolerance	VIF
1 (Constant)	5.979	4.747		1.259	.211		
Domp pet Digital	.070	.109	.041	.648	.519	.567	1.763
Sikap Keuangan	-.159	.125	-.074	-1.277	.205	.690	1.450
Gaya Hidup	.943	.060	.865	15.837	<.001	.770	1.299

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: *Output SPSS 30, 2025*

Nilai VIF dan toleransi masing-masing variabel bebas dapat dilihat pada tabel uji multikolinieritas di atas. Dengan nilai tolerance 0,567 dan nilai VIF 1,763 untuk variabel Domp^{et} Digital (X1). Nilai tolerance 0,690 dan nilai VIF 1,450 untuk variabel Sikap Keuangan (X2), serta nilai tolerance 0,770 dan nilai VIF 1,299 untuk variabel Gaya Hidup (X3). Nilai tolerance masing-masing variabel tersebut lebih dari 0,100, dan nilai VIF di bawah 10,00. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa variabel bebas dalam penelitian ini tidak menunjukkan multikolinieritas.

Analisis Deskriptif

Pada penelitian ini analisis statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan suatu variabel yang ada di dalam penelitian. Uji statistik deksriptif juga digunakan untuk memberi gambaran umum data yang digunakan dalam penelitian. Berikut ini merupakan statistik deskriptif setiap pernyataan pada masing-masing variabel dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 6. Analisis Deskriptif Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1	100	30	50	41.59	3.576
X2	100	34	50	41.83	2.829
X3	100	21	47	37.14	5.599
Y	100	16	46	37.28	6.105
Valid N (listwise)	100				

Sumber: Data Olah Penulis, 2025

Berdasarkan tabel diatas, hasil olah data analisis deskriptif pada variabel dompet digital (X1) memperoleh nilai nimum 30 dan maksimum 50, pada variabel sikap keuangan (X2) memperoleh nilai minimum 34 dan maksimum 50, pada variabel

gaya hidup (X3) memperoleh nilai minimum 21 dan maksimum 47 dan pada variabel perilaku konsumtif (Y) memperoleh nilai minimum 16 dan maksimum 46. Pada tabel diatas juga diketahui bahwa niali mean (rata-rata) pada setiap variabel lebih besar dari std. Deviation yang artinya data deskriptif pada setiap variabel baik.

Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Metode untuk menguji pengaruh variabel independen (bebas) terhadap variabel dependen (tergantung) baik secara bersama-sama maupun terpisah adalah analisis regresi linier berganda.

**Tabel 7. Uji Analisis Regresi Linear Berganda
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	5.979	4.747		1.259	.211
Domp ^{et} Digital	.070	.109	.041	.648	.519
Sikap Keuangan	-.159	.125	-.074	-1.277	.205
Gaya Hidup	.943	.060	.865	15.837	<.001

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: *Output SPSS 30, 2025*

Berdasarkan hasil analisis tabel diatas dapat disimpulkan bahwa model regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$
$$Y = 5,979 + 0,070X_1 - 0,159X_2 + 0,943X_3 + e$$

Penjelasan dari persamaan diatas sebagai berikut:

- 1) Konstanta (α) sebesar 5,979 menunjukkan bahwa besarnya variabel dependen (perilaku konsumtif) bernilai 5,979 jika variabel independen yaitu dompet digital, sikap keuangan dan gaya hidup = 0.
- 2) Variabel dompet digital (X1) berpengaruh positif terhadap perilaku konsumsi yang ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi variabel dompet digital (b1) sebesar 0,070. Dengan asumsi variabel lain tidak diteliti dalam penelitian ini, berarti setiap kenaikan 1 satuan variabel dompet digital akan mempengaruhi perilaku konsumsi sebesar 0,070.
- 3) Variabel sikap keuangan berpengaruh negatif (berlawanan) terhadap perilaku konsumtif yang ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi variabel sikap keuangan (b2) yaitu -159. Dengan asumsi variabel lain tidak diteliti dalam penelitian ini, berarti setiap kenaikan 1 satuan variabel sikap keuangan (X2) maka variabel perilaku konsumtif akan turun sebesar -159.
- 4) Variabel gaya hidup (X3) berpengaruh positif terhadap perilaku konsumsi, sesuai dengan nilai koefisien regresi variabel gaya hidup (b3) yaitu sebesar

0,943. Dengan asumsi variabel lain tidak diteliti dalam penelitian ini, berarti setiap kenaikan 1 satuan variabel gaya hidup akan mempengaruhi perilaku konsumsi sebesar 0,943.

Uji Hipotesis

a. Uji T (Parsial)

Uji T (parsial) digunakan untuk menentukan atau menilai pengaruh parsial yang dimiliki masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_a diterima sebagai dasar proses pengambilan keputusan uji T (parsial). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa faktor independen memiliki pengaruh yang besar terhadap variabel dependen. 100 peserta dipekerjakan sebagai sampel dalam penelitian ini oleh para peneliti, yang mampu menemukan bahwa nilai t_{tabel} adalah 1,985.

**Tabel 8. Uji T (Parsial)
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.979	4.747		1.259	.211
Dompert Digital	.070	.109	.041	.648	.519
Sikap Keuangan	-.159	.125	-.074	-1.277	.205
Gaya Hidup	.943	.060	.865	15.837	<.001

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: *Output SPSS 30, 2025*

Berdasarkan pada tabel di atas untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel independen secara parsial (individual) terhadap variabel dependen adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil uji t untuk variabel Dompert Digital (X1) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $0,648 < 1,985$ dengan nilai signifikansi $0,519 > 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dompet digital tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif pada karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang.
- 2) Hasil uji t untuk variabel Sikap Keuangan (X2) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $-1,277 < 1,985$ dengan nilai signifikansi $0,205 > 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sikap keuangan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif pada karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang.
- 3) Hasil uji t untuk variabel Gaya Hidup (X3) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $15,837 > 1,985$ dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gaya hidup berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif pada karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang.

b. Uji F (Simultan)

Uji F secara simultan berusaha untuk menetapkan atau menentukan apakah variabel independen (X) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Y). Dapat dikatakan bahwa variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara bersamaan jika F hitung > F tabel. Selain itu, dianggap signifikan dan penting jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Peneliti menggunakan sampel 100 responden, memiliki nilai F tabel 3,091.

Tabel 9. Uji F (Simultan)
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2876.854	3	958.951	113.192	<.001 ^b
Residual	813.306	96	8.472		
Total	3690.160	99			

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

b. Predictors: (Constant), Gaya Hidup, Sikap Keuangan, Dompot Digital

Sumber: *Output SPSS 30, 2025*

Dengan menggunakan analisis regresi linier berganda, diperoleh nilai F determinan sebesar 113,192 dengan nilai signifikansi 0,001. H0 ditolak dan H4 diterima karena F hitung 113,192 > F tabel 3,091 dan nilai signifikan 0,001 < 0,05 dapat digunakan untuk menarik kesimpulan. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan konsumsi karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang secara signifikan dipengaruhi oleh dompet digital, sikap keuangan dan gaya hidup secara bersamaan.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien Determinasi merupakan nilai yang mengindikasikan kontribusi ataupun sumbangan yang diberikan oleh satu atau lebih variable independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Adapun hasil Koefisien Determinasi penelitian yakni:

Tabel 10. Uji Koefisien Determinasi (R²)
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.883 ^a	.780	.773	2.911

a. Predictors: (Constant), Gaya Hidup, Sikap Keuangan, Dompot Digital

b. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: *Output SPSS 30, 2025*

Berdasarkan tabel koefisien R Square (R²) sebesar 0,780 menunjukkan bahwa konsumsi dipengaruhi oleh dompet digital, sikap keuangan dan gaya hidup sebesar 78% karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang. 22% perilaku konsumtif masih dipengaruhi oleh variabel yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Pembahasan Penelitian

1. Analisis Penggunaan Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa hasil analisis (Standardized Coefficient) beta sebesar 0,041 bernilai positif dengan nilai t-hitung sebesar 0,648 lebih kecil dibandingkan t-tabel sebesar 1,985, dengan nilai signifikansi $0,519 > 0,05$. Karena t-hitung $< t$ -tabel dan signifikansi $> 0,05$, maka penggunaan dompet digital tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Menurut hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Pratiwi, T. Y. (2023) bahwa variabel dompet digital (X1) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel perilaku konsumtif (Y) hal ini dikarenakan bahwa mayoritas mahasiswa UIN KHAS Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Jember menggunakan dompet digital karena tidak berpengaruh pada seberapa sering mereka berbelanja barang. Serta tidak jarang juga mahasiswa dapat mengontrol pembelian dengan menggunakan aplikasi dompet digital karena belum mendapatkan penghasilan sendiri tetapi masih bergantung pada orang tua.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengambilan keputusan konsumsi dipengaruhi oleh berbagai faktor internal seperti motivasi, persepsi, dan nilai pribadi, serta faktor eksternal seperti lingkungan sosial dan teknologi. Dompot digital berperan sebagai alat transaksi, bukan pendorong utama konsumsi berlebihan, meskipun dompet digital memiliki fitur-fitur yang menarik seperti cashback, promo, dan kemudahan transaksi, hal tersebut tidak mendorong perilaku konsumtif jika pengguna memiliki kontrol keuangan yang baik. Para karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang tampaknya sudah cukup teredukasi dan mampu menyesuaikan penggunaan dompet digital sesuai kebutuhan. Serta karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang memiliki pola belanja yang lebih terencana membuat mereka lebih bijak dalam menggunakan dompet digital, sehingga tidak menimbulkan perilaku konsumtif.

2. Analisis Sikap Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa hasil analisis (Standardized Coefficient) beta sebesar 0,074 bernilai negatif dengan nilai t-hitung sebesar -1,277 lebih kecil dari t-tabel sebesar 1,985, dengan nilai signifikansi $0,205 > 0,05$. Karena t-hitung $< t$ -tabel dan signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa sikap keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Menurut hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Atmaja, R. M., & Ari, S (2022) bahwa variabel sikap keuangan (X2) tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel perilaku konsumtif (Y) hal ini dikarenakan bahwa sikap keuangan yang dimiliki responden belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku aktual. Meskipun mereka mungkin memahami pentingnya mengelola keuangan secara bijak, pada praktiknya mereka tetap terdorong melakukan konsumsi berlebihan karena adanya godaan dari kemudahan teknologi, promosi menarik, dan pengaruh lingkungan sosial.

Berdasarkan hasil uji regresi koefisien negatif menunjukkan arah hubungan yang logis secara teori, yaitu semakin baik sikap keuangan seseorang, maka semakin rendah kecenderungan konsumtifnya. Namun, ketidaksignifikan ini menunjukkan bahwa sikap keuangan belum menjadi faktor dominan dalam memengaruhi perilaku konsumsi karyawan. Hal ini dapat terjadi karena responden mungkin mengetahui pentingnya mengatur keuangan, tetapi tidak menerapkannya secara konsisten dalam aktivitas belanja sehari-hari. Selain itu, dominasi pengaruh gaya hidup, tekanan sosial, dan promosi online lebih kuat memengaruhi keputusan konsumsi. Hal ini diperkuat oleh data demografis yang menunjukkan bahwa 95% responden adalah perempuan. Dalam beberapa literatur, disebutkan bahwa perempuan lebih cenderung terpengaruh oleh aspek emosional dan visual dalam keputusan konsumsi, yang berpotensi melemahkan pengaruh sikap keuangan yang logis dan terencana.

3. Analisis Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa hasil analisis (Standardized Coefficient) beta sebesar 0,865 bernilai positif dengan nilai t-hitung sebesar 15,837 jauh lebih besar dibandingkan t-tabel sebesar 1,985, dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Karena t hitung $>$ t tabel dan signifikansi $< 0,05$, maka dapat disimpulkan gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif bahkan menjadi faktor dominan yang mempengaruhi perilaku konsumtif. Menurut hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Karim, L. M. (2023) bahwa variabel gaya hidup (X3) memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel perilaku konsumtif (Y) hal ini dikarenakan bahwa gaya hidup yang cenderung modern dan konsumtif seperti kebiasaan nongkrong di kafe, membeli barang bermerek untuk menunjang penampilan, serta mengikuti tren yang sedang berkembang mendorong individu untuk melakukan pengeluaran yang tidak selalu berdasarkan kebutuhan, melainkan lebih kepada keinginan.

Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi gaya hidup maka semakin tinggi juga tingkat konsumsi. Dimana karyawan yang menyukai gaya hidup mewah dan diikuti oleh perkembangan gaya hidup melalui media sosial maka tingkat konsumsi akan meningkat serta dapat cenderung berperilaku konsumtif. Gaya hidup modern ini menuntut para karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang untuk menjaga citra sosial dengan konsumsi barang bermerek, mengikuti tren fashion, hingga memenuhi kebutuhan lifestyle seperti kuliner dan traveling, yang pada akhirnya mendorong tingkat konsumsi di luar kebutuhan dasar.

4. Analisis Penggunaan Dompot Digital, Sikap Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang

Berdasarkan hasil uji F menunjukkan bahwa dompot digital (X1), sikap keuangan (X2), dan gaya hidup (X3) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif (Y) dengan nilai signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan dompot digital, sikap

keuangan, dan gaya hidup secara bersama-sama memengaruhi seberapa konsumtif seseorang dalam penelitian ini. Nilai uji koefisien determinasi (R^2) adalah 0,780 atau 78% jika dinyatakan dalam persentase sedangkan sisanya 22% dipengaruhi oleh faktor-faktor diluar penelitian. Meskipun secara parsial penggunaan dompet digital dan sikap keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif, ketika ketiga variabel tersebut digabungkan, pengaruhnya menjadi signifikan secara keseluruhan.

Hal ini menunjukkan bahwa perilaku konsumtif karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang bukan hanya oleh satu faktor tunggal, melainkan kombinasi dari kebiasaan penggunaan teknologi pembayaran, sikap pengelolaan keuangan, dan tekanan gaya hidup modern. Karyawan PT Chang Shin Indonesia Karawang yang rata-rata memiliki penghasilan tetap dan rutinitas kerja industri, memang menunjukkan perilaku yang cukup terencana dalam hal keuangan. Namun, mereka juga terdorong mengikuti perkembangan gaya hidup baru, kemudahan transaksi menggunakan dompet digital, serta promosi yang ditawarkan melalui platform belanja online. Hasil ini memperjelas bahwa penggunaan dompet digital, sikap keuangan, dan gaya hidup secara bersama-sama membentuk pola perilaku konsumtif yang cukup tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap karyawan PT Chang Shin Indonesia (Karawang), dapat disimpulkan bahwa secara simultan, variabel penggunaan dompet digital, sikap keuangan, dan gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji F yang signifikan, sehingga ketiga variabel tersebut secara bersama-sama mampu menjelaskan variasi dalam perilaku konsumtif karyawan. Namun, ketika dilihat secara parsial, hanya variabel gaya hidup yang berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif, sementara penggunaan dompet digital dan sikap keuangan tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Gaya hidup yang konsumtif, mengikuti tren, dan cenderung hedonistik terbukti menjadi faktor dominan yang mendorong perilaku konsumtif. Meskipun dompet digital memudahkan transaksi dan sikap keuangan menunjukkan cara individu mengelola keuangannya, keduanya tidak cukup kuat secara statistik untuk menjelaskan perilaku konsumtif secara individu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa gaya hidup merupakan variabel paling berpengaruh dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afista, T. L., Fuadina, A. L., Aldi, R., & Nofirda, F. A. (2024). Analisis Perilaku Konsumtif Gen-Z Terhadap Digital E-wallet DANA. *Jurnal Pendidika Tambusai*, 8(1), 3344–3350.
- Asisi, I. (2020). *Pengaruh Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pasir Pengaraian*. Universitas Pasir Pengaraian.

- Atmaja, R. M., & Ari, S. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial Pengguna Shopee Di Solo. *Jurnal Akuntansi & Bisnis*, 8(1), 57-66.
- Dikria, O., & Sri, U. M. W. (2016). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang Angkatan 2013. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 128-139.
- Fitrianto, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Digital Payment, Literasi Keuangan dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Program Studi Ilmu Ekonomi dan Studi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bhayangkara Surabaya.
- Hasan, S., Elpisah, Sabtohadhi, J., Nurwahidah, Abdullah, & Fachrurazi. (2022). *Manajemen Keuangan*. CV. Pena Persada.
- Hidayah, A. N. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Sikap Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Melalui Locus Of Control Sebagai Variabel Mediasi (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi UIN Malang).
- Hidayati, D. (2023). Pengaruh Pengetahuan Keuangan, Sikap Keuangan Dan Kepribadian Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan Pada Pelaku UMKM Kerajinan Tapis Di Lampung. Universitas Teknokrat Indonesia Bandar Lampung.
- Hoeriah, Dini, Y., & Puji, I. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Pengelolaan Keuangan Umkm Kedai Utuy Pulojaya Lemahabang. *Jurnal Penelitian Ekonomi Manajemen dan Bisnis (JEKOMBIS)*, 2(3), 156-164. <https://doi.org/10.55606/jekombis.v2i3.1939>
- Humaidi, A., Khoirudin, M., Adinda, A. R., & Kautsar, A. (2020). The Effect of Financial Technology, Demography, and Financial Literacy on Financial Management Behavior of Productive Age in Surabaya, Indonesia. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering (Ijasre)*, 06(01), 77–81. <https://doi.org/10.31695/ijasre.2020.33604>
- Karim, L. M. (2023). *Pengaruh Digital Payment, Gaya Hidup Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa UIN PROF.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto*. Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, Purwokerto.
- Ngampus, W., Telagawathi, N. L. W. S., & Yudiaatmaja, F. (2023), Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Dan Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial Kota Denpasar. *PUBLIK: Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi dan Pelayanan Publik*, 10(3), 971-985.
- Nisa, R. A., Sihabudin, & Robby, F. (2024). Pengaruh Sikap Keuangan dan Lokus Kendali Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan Pengguna Jenius Pada Generasi Z Karawang. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(4), 569–584. <https://doi.org/10.38035/rrj.v6i4.851>
- Nurjanah, R., Yahya, A., Kosim, M., Putri, N. K., & Ningamah, H. (2024). Implikasi

Penggunaan E-money, Literasi Keuangan, dan Sikap Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif. *Jurnal Ecogen*, 7(1), 64–75.
<https://doi.org/10.24036/jmpe.v7i1.15646>

Pratiwi, T. Y. (2023). Pengaruh Motivasi, Gaya Hidup, Dan Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam (FEBI) Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq (Khas) Jember, Jember.

Rumbik, F. E., Kurniawan, R., & Ginting, R. (2024). Menguak Perilaku Konsumtif Generasi Z dalam Penggunaan Digital Payment dan Literasi Keuangan Berdasarkan Mental Accounting: Sebuah Studi Fenomenologi. *Jurnal Akuntansi AKUNESA*, 12(2), 163–171. <https://doi.org/10.26740/akunesa>

Somantri, P. S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Dompot Digital (E-Wallet) Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z Di Kota Bandung*. Universitas Sangga Buana YPKP, Bandung.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV ALFABETA Bandung.

Suyanto. (2023). Mengenal Dompot Digital Di Indonesia. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). CV. AA. RIZKY.