

Pengaruh *E-money* dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

¹Susy Magfirah Urbubiyah, ²Annisa Warastri

Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

susymagfirah@gmail.com , annisawarastri@unisayogya.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the influence of E-money and lifestyle on the consumptive behavior of students in Yogyakarta. The method used is quantitative correlational with a sample of 266 active students. Data were collected using scales for E-money, lifestyle, and consumptive behavior, and analyzed through regression analysis. The results show that lifestyle significantly influences students' consumptive behavior, while E-money does not have a significant effect. These findings indicate that although the use of E-money provides convenience, students' lifestyle plays a more dominant role in shaping their consumptive behavior. Other factors not covered in this study may also influence consumptive behavior.

Keywords: *E-money, Lifestyle, Consumptive Behavior, Students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh *E-money* dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Yogyakarta. Metode yang digunakan adalah kuantitatif korelasional dengan sampel 266 mahasiswa aktif. Data dikumpulkan menggunakan skala *E-money*, gaya hidup, dan perilaku konsumtif, yang diuji melalui analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sedangkan *E-money* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun penggunaan *E-money* memberikan kemudahan, gaya hidup mahasiswa lebih dominan dalam membentuk perilaku konsumtif mereka. Faktor lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini juga mungkin memengaruhi perilaku konsumtif.

Kata Kunci: *E-money, Gaya Hidup, Perilaku Konsumtif, Mahasiswa*

PENDAHULUAN

Perilaku konsumtif sangat dipengaruhi oleh perkembangan masyarakat sepanjang waktu, termasuk pesatnya kemajuan teknologi, sifat dinamis kehidupan manusia dan meningkatnya Tingkat pendapatan. Kebiasaan konsumsi masyarakat di era modern ini telah berubah dari sekedar memenuhi kebutuhan pokok menjadi memenuhi kebutuhan sekunder bahkan tersier yang komplemen dan cenderung bersikap konsumtif. Perilaku konsumtif adalah suatu tindakan yang tidak logis di mana konsumen membeli suatu barang tanpa memikirkan terlebih dahulu dan mengutamakan keinginan dibandingkan kebutuhannya (Assis, 2020). Keadaan tersebut sering dijumpai di kalangan masyarakat umum terutama mahasiswa, yang

mengeluarkan uang terlalu banyak untuk hiburan dan pembelian *fashion* terkini, mengakibatkan pemborosan karena pembelian tidak didorong oleh kebutuhan (Hidayah & Bowo, 2018). Penelitian oleh Kurnia & Hakim (2021), menjelaskan bahwa mahasiswa membelanjakan uangnya untuk membeli *fashion* terbaru dan nongkrong di café sehingga sulit menyisihkan uangnya untuk hal-hal penting dan tidak berguna. DI Yogyakarta, predikat sebagai kota pelajar semakin kuat terutama karena banyaknya mahasiswa perantauan yang datang untuk belajar. Menurut data BAPPEDA DIY per 25 Oktober, jumlah mahasiswa DI Yogyakarta mencapai 640.658 orang. Sifat konsumtif dapat ditemui pada remaja hingga dewasa karena sifatnya yang labil dan tidak mampu menetapkan Batasan. Mayoritas dari mereka takut ketinggalan tren atau FOMO (*Fear of Missing Out*) yang menyebabkan gaya hidup konsumtif. Hal ini memicu pembelian berlebihan, yang diperkuat oleh *panic buying* (Aprilia, 2021). Mahasiswa sering kali sangat peduli terhadap penampilan mereka. Mode menjadi simbol perkembangan tren, di mana masyarakat tertarik membeli produk fashion yang bervariasi, seperti pakaian, aksesoris, dan Sepatu, diminati mahasiswa untuk memenuhi berbagai kebutuhan gaya hidup. Remaja melihat tren busana sebagai ekspresi status sosial dan peningkatan rasa percaya diri (Nur A, 2020). Namun, Sebagian remaja cenderung kurang mempertimbangkan rasionalitas berbelanja, menyebabkan pembelian yang tidak sesuai dengan kebutuhan atau kemampuan finansial (Sutriati et al., 2018; Rosyid et al. dalam Lestarina, 2017). Fenomena ini menimbulkan pemborosan uang saku, perubahan gaya hidup yang tidak terencana, dan kesulitan merencanakan keuangan masa depan.

Faktor *E-money* dan gaya hidup memengaruhi perilaku konsumtif (Kusmiati & Kurnianingsih, 2021). *E-money* sebagai instrument pembayaran non-tunai menyimpan nilai uang secara elektronik untuk transaksi pembayaran (Ramadhani, 2016). Menurut Dewi et al., (2021), penggunaan *E-money* dapat memengaruhi perilaku konsumtif karena secara psikologis pengguna tidak merasa mengeluarkan uang. Diskon dan promosi dari *market place* membuat mahasiswa yakin mendapatkan keuntungan dari transaksi, namun juga menyebabkan kurangnya pengendalian pengeluaran (Ramadhani, 2016). Penelitian oleh Fatmasari & Wulandari (2016), menyatakan bahwa perkembangan *E-money* memengaruhi perubahan perilaku konsumsi individu, terutama remaja. Kepraktisan dan kemudahan *E-money* meningkatkan akses transaksi keuangan (Insana & Johan, 2020). Namun, sisi negatifnya termasuk meningkatnya pemborosan dan risiko penipuan digital.

Gaya hidup juga berperan penting dalam menentukan perilaku konsumtif. Gaya hidup mahasiswa mencerminkan Keputusan yang pembelian dipengaruhi nilai-nilai tradisional masyarakat (Risnawati et al., 2018). Universitas kini menjadi arena mencapai popularitas dan membentuk identitas diri, yang mengubah gaya hidup mahasiswa (Auskarni, 2021). Dorongan mengikuti tren, memiliki perangkat elektronik terkini, dan menikmati gaya hidup populer telah menjadi kebiasaan mahasiswa. Perubahan gaya hidup sejak berkembangnya teknologi mempercepat

konsumsi berlebihan (Hariyanto, 2015). Penelitian oleh Pulungan & Febriaty (2018), menyatakan bahwa gaya hidup mahasiswa berdampak signifikan pada kebiasaan konsumtif.

Wawancara responden mengungkapkan bahwa *E-money* memberikan kemudahan bertransaksi, seperti tidak perlu membawa uang tunai. Namun, pengguna *E-money* cenderung lebih boros karena dana yang tersedia memungkinkan mereka berbelanja tanpa pertimbangan mendalam. Responden melaporkan pengeluaran hiburan sekitar 71% dari pendapatan bulanan, yang melebihi alokasi 30% menurut rumus keuangan Elizabeth Warren 50/20/30. Hal ini mengidentifikasi kecenderungan perilaku konsumtif dalam pengelolaan keuangan mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian korelasional bertujuan untuk melihat hubungan antara dua atau lebih gejala atau variabel (Margono, 2005). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh *E-money* (X1) dan Gaya hidup (X2) terhadap Perilaku konsumtif (Y) pada mahasiswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif program sarjana (S1) di Yogyakarta yang menggunakan *E-money* dalam kehidupan sehari-hari dan sering berbelanja, baik secara *offline* maupun *online*. Untuk menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin, yang menghasilkan sampel sebanyak 266 mahasiswa.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan instrumen berupa skala. Adapun alat ukur yang digunakan adalah sebagai berikut. Skala *E-money*: Skala ini diadopsi dari Afiyah (2020) dan dibuat berdasarkan teori Fred Davis dalam Widayat et al. (2020), yang memiliki aspek-aspek antara lain: mudah dipelajari, fleksibel, dapat mengontrol pekerjaan, dan mudah digunakan. Skala Gaya Hidup: Skala ini diadopsi dari Safrinnisa (2017) dan dibuat berdasarkan teori Kotler dan Armstrong (2004), yang mencakup aspek-aspek seperti aktivitas, minat, dan opini. Skala Perilaku Konsumtif: Skala ini diadopsi dari Wulandari (2019), yang didasarkan pada teori Erich Fromm (1955), yang meliputi pembelian impulsif (*impulsive buying*), pemborosan (*wasteful buying*), dan mencari kesenangan (*nonrational buying*).

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Statistical Packages for Social Science (SPSS) for Windows Release 22* di mana teknik perhitungan ini dapat mencari hubungan antara variabel (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 22. Skala yang

digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari penelitian Wulandari (2019), Afiah (2020), dan Safrinnisa (2017) yang sudah melewati uji coba (*try out*) terlebih dahulu dengan metode pengukuran menurut statistik tertentu.

Pada uji validitas menunjukkan bahwa pada variabel perilaku konsumtif, dari 24 item pernyataan yang diujikan terdapat 2 item yang tidak valid. Pada variabel *E-money*, semua dari 15 item pernyataan dinyatakan valid. Sementara itu, pada variabel gaya hidup, dari 28 item pernyataan ditemukan 4 item yang tidak valid. Dengan demikian, jumlah total item pernyataan yang valid dan digunakan dalam penelitian ini adalah 61 item.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi suatu kuesioner yang berfungsi sebagai indikator dari variabel atau konstruk. Sebuah kuesioner dianggap reliabel atau handal jika nilai *Cronbach's Alpha* >0,60 (Ghozali, 2019).

Hasil analisis menunjukkan bahwa skala perilaku konsumtif memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,886, skala *E-money* sebesar 0,806, dan skala gaya hidup sebesar 0,868. Dengan demikian, ketiga skala tersebut dapat dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* masing-masing >0,60.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah pada suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel dependen ataupun keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* (K-S), informasi dinyatakan normal jika koefisien *Asymp Sig (2-tailed)* >0,05 (Ghozali, 2016).

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		266
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.05697053
Most Extreme Differences	Absolute	.052
	Positive	.047
	Negative	-.052
Test Statistic		.052
Asymp. Sig. (2-tailed)		.080

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas, setelah melakukan pengolahan data dengan menggunakan tes *Kolmogorov-Smirnov* serta dibantu dengan memanfaatkan *software* SPSS versi 22, dapat diketahui bahwa hasil pengujian ini mendapatkan nilai signifikansi $0,080 > 0,05$. Karenanya dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Multikolinearitas

Menurut Ghozali (2019) uji multikolinearitas mengacu pada pemeriksaan apakah model regresi ditemukan adanya hubungan antar variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi hubungan di antara variabel independent.

Tabel 2. Uji Multikolinearitas

Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF	
1	(Constant)	19.987	4.012		4.982	.000		
	<i>E-money</i>	.046	.051	.047	.890	.374	.999	1.001
	Gaya Hidup	.520	.052	.522	9.958	.000	.999	1.001

- a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Berdasarkan tabel uji multikolinearitas di atas, pada kelompok *Coefficients*: Besaran VIF dan Tolerance memiliki pedoman model regresi yang bebas multiko adalah memiliki nilai VIF < 10 . kemudian, memiliki angka Tolerance $> 0,10$. Maka dari itu, berdasarkan bagian *Coefficients* terlihat nilai VIF untuk variabel *E-money* dan variabel Gaya hidup tidak melebihi angka 10. Hal ini menunjukkan pada model ini tidak terdapat masalah multikolinearitas.

Uji Heteroskedastisitas

Menurut Ghozali (2019) uji heteroskedastisitas mengisyaratkan untuk menguji apakah dalam sebuah data yang telah diregresi terjadi ketidaksamaan perkembangan dari residual satu ke data yang lain (kesalahan pengganggu). Jika perubahan residual dari satu tayangan ke tayangan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas, dan jika

berubah-ubah, maka disebut heteroskedastisitas. Suatu data yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Relaps menunjukkan tidak ada heteroskedastisitas jika nilai kekritisitas variabel bebas pada nilai sisa lebih besar dari 0,05. Tidak ada heteroskedastisitas dengan mempertimbangkan hasil yang diperoleh, dimana jika nilai giant invariant $> 0,05$, maka hal ini tidak melanggar asumsi.

Tabel 3. Uji Heteroskedastisitas

Coefficients

Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Berdasarkan tabel dari uji heteroskedastisitas menunjukkan bahwa variabel *E-money* dan Gaya hidup memiliki nilai signifikan secara statistik. Karena nilai variabel ini lebih besar dari 0,05, maka heteroskedastisitas tidak ada dalam model regresi.

Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengevaluasi hubungan antara lebih dari satu variabel independen terhadap satu variabel dependen. Regresi linier berganda adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji pengaruh beberapa variabel independen terhadap satu variabel dependen.

Uji Signifikansi Parameter Individual atau Parsial (Uji T)

Menurut Ghozali (2019) uji parsial digunakan untuk memutuskan dampak dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji ini muncul seberapa jauh pengaruh faktor bebas secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikat. Model pengujiannya adalah dengan membandingkan tingkat kepastian di dalam tingkat kritis (α) 0,05.

Tabel 4. Uji T

Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.551	3.427		.745	.457
	<i>E-money</i>	.075	.058	.080	1.295	.196
	Gaya Hidup	.023	.037	-.037	-.599	.550

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Berdasarkan tabel uji-t diatas, dapat dilihat pada variabel *E-money* memperoleh nilai t hitung sebesar -1,569 yang lebih kecil dari nilai t tabel yang memiliki nilai sebesar 1,969025. Dapat ditarik kesimpulan bahwa *E-money* tidak memiliki pengaruh positif terhadap perilaku konsumtif.

Sedangkan untuk variabel gaya hidup memperoleh nilai t hitung sebesar 3,467 yang lebih besar dari nilai t tabel yang memiliki nilai sebesar 1,969025. Dapat ditarik kesimpulan bahwa gaya hidup memiliki pengaruh positif terhadap perilaku konsumtif.

Uji Signifikansi Silmutan (Uji F)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.131	4.772		9.668	.000
	<i>E-money</i>	-.046	.080	-.034	-.569	.570
	Gaya Hidup	.189	.054	.209	3.467	.001

Menurut Ghozali (2019) uji simultan atau uji F pada dasarnya muncul apakah semua variabel bebas (independen) yang dimasukkan ke dalam regresi menunjukkan secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel terikat (dependen).

Tabel 5. Uji F

ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	504.031	2	252.015	6.142	.002
	Residual	10791.834	263	41.034		
	Total	11295.865	265			

a. Dependent Variabel: Perilaku Konsumtif

b. Predictors: (Constant), *E-money*, Gaya Hidup

Berdasarkan tabel uji F di atas, memperoleh nilai F hitung adalah 6,142, yang secara signifikan lebih tinggi dari nilai F tabel sebesar 3,030. Fungsi distribusi pertama memiliki nilai $(K-1) = (3-1) = (2)$, sedangkan fungsi distribusi kedua memiliki nilai $(N-K-1) = (266-2-1) = (263)$. Model tersebut termasuk dalam kategori fit karena F hitung $> F$ tabel $(6,142 > 3,030)$.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Menurut Ghozali (2019) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabilitas variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai R² yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabilitas variabel dependen amat terbatas.

Tabel 6. Uji R

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of The Estimate
1	.211	.045	.037	6.406

a. Predictors: (Constant), *E-money*, gaya hidup

Berdasarkan uji R di atas menunjukkan bahwa koefisien determinan (R²) yang disesuaikan adalah 0,045 atau 4,5 persen berdasarkan hasil pengujian. Dapat dilihat sebesar 4,5% *varians* dalam Perilaku Konsumtif (Y) dapat dikaitkan dengan variabel *E-money* (X1) dan Gaya Hidup (x2). Variabel lain yang tidak dipertimbangkan dalam penelitian ini juga dapat mempengaruhi atau menjelaskan Perilaku Konsumtif, yaitu sebesar 95,5% sisanya.

Dalam penelitian ini, dilakukan serangkaian uji statistik untuk mengukur kualitas data dan menguji hipotesis yang diajukan. Uji validitas dan reliabilitas adalah langkah pertama yang sangat penting untuk memastikan instrumen yang digunakan dapat diandalkan. Uji validitas menunjukkan bahwa sebagian besar item dalam skala yang digunakan dapat mengukur variabel yang dimaksudkan. Pada variabel perilaku konsumtif, dari 24 item yang diuji, terdapat dua item yang tidak valid, yang menunjukkan bahwa ada item yang perlu diperbaiki atau dihapus karena tidak berhasil mengukur dimensi perilaku konsumtif dengan tepat. Sedangkan untuk variabel *E-money*, seluruh 15 item yang diuji dinyatakan valid, menunjukkan bahwa instrumen ini dapat menggambarkan dimensi *E-money* dengan baik. Begitu juga dengan skala gaya hidup, meskipun ada 4 item yang tidak valid dari 28 item yang diuji, jumlah item yang valid masih cukup banyak untuk memberikan gambaran yang jelas tentang gaya hidup mahasiswa. Secara keseluruhan, jumlah item yang valid yang digunakan dalam penelitian ini adalah 61, yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki validitas yang baik.

Selanjutnya, uji reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian dapat menghasilkan hasil yang konsisten. Dalam penelitian ini, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa ketiga skala—skala perilaku konsumtif, skala *E-money*, dan skala gaya hidup—memiliki nilai Cronbach's Alpha yang lebih besar dari 0,60, yang berarti instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk mengukur variabel-variabel yang dimaksudkan.

Setelah itu, dilakukan uji normalitas untuk memeriksa apakah data residual berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dengan menggunakan tes Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,080, yang lebih besar dari 0,05. Ini berarti distribusi residual dalam model regresi berdistribusi normal, sesuai dengan asumsi yang diperlukan dalam analisis regresi.

Uji multikolinearitas juga dilakukan untuk menguji apakah terdapat hubungan yang terlalu kuat antara variabel independen, yang dapat mempengaruhi hasil analisis. Hasil uji menunjukkan bahwa tidak ada masalah multikolinearitas dalam model, karena nilai Variance Inflation Factor (VIF) untuk kedua variabel independen—*E-money* dan gaya hidup—tidak melebihi angka 10, dan nilai Tolerance untuk keduanya lebih besar dari 0,10.

Uji heteroskedastisitas, yang bertujuan untuk memeriksa apakah ada ketidaksamaan varians pada data residual, menunjukkan bahwa tidak ada masalah heteroskedastisitas. Ini penting karena ketidakseimbangan varians dapat mengganggu hasil analisis regresi. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel *E-money* dan gaya hidup lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa model regresi ini bebas dari masalah heteroskedastisitas.

Selanjutnya, dilakukan uji-t untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen (*E-money* dan gaya hidup) terhadap variabel dependen (perilaku konsumtif). Hasil uji-t menunjukkan bahwa *E-money* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, karena nilai t hitung untuk *E-money* lebih kecil dari t tabel. Sebaliknya, gaya hidup memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, karena nilai t hitung untuk gaya hidup lebih besar dari t tabel.

Uji F digunakan untuk menguji apakah model regresi yang dibangun secara keseluruhan signifikan. Hasil uji F menunjukkan bahwa model regresi ini fit dan signifikan, karena nilai F hitung lebih besar dari nilai F tabel. Ini berarti bahwa kedua variabel independen—*E-money* dan gaya hidup—secara bersama-sama mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa.

Terakhir, uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa hanya 4,5% variansi dalam perilaku konsumtif mahasiswa dapat dijelaskan oleh kedua variabel independen, yaitu *E-money* dan gaya hidup. Hal ini menunjukkan bahwa ada banyak faktor lain yang tidak dipertimbangkan dalam penelitian ini yang juga dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa, dan sisa 95,5% variasi dalam perilaku konsumtif ini dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun gaya hidup memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, *E-money* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa faktor gaya hidup lebih dominan dalam memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa dibandingkan dengan penggunaan *E-money*. Namun, model regresi ini hanya mampu menjelaskan sebagian kecil variansi dalam perilaku konsumtif

mahasiswa, yang menunjukkan pentingnya mempertimbangkan faktor-faktor lain dalam penelitian selanjutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Gaya hidup mahasiswa berperan penting dalam perilaku konsumtif, sementara *E-money* tidak memiliki pengaruh signifikan. Oleh karena itu, mahasiswa perlu lebih bijak dalam mengelola gaya hidup dan pengelolaan keuangan mereka. Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan mempertimbangkan faktor lain yang mungkin berperan dalam pembentukan perilaku konsumtif mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, R. N. (2020). 20. Pengaruh Penggunaan Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Studi Pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Aprilia, C. S. (2021). Perilaku Panic Buying dan Berita Hoaks Covid-19 di Kota Bandung. *urnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 10(1). Retrieved from <https://doi.org/10.35508/jikom.v10i1.3600>
- Auskarni. (2021). Pengaruh Gaya Hidup dan Konsep Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Manajemen*.
- Dewi, L. G. (2021). Penggunaan *E-money* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang dimediasi Kontrol Diri. *Ekuitas: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan*, 5(1), 1-19.
- Fromm, E. (1955). *The Sane Society*. London And New York. British Library.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2019). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Cetakan ke VIII. In Badan Penerbit Universitas.
- Hidayah, N. &. (2018). Pengaruh Uang Saku, Locus Of Control, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif. *Economic Education Analysis Journal*, 7(3), 1025-1039. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Insana, D. R. (2020). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI. *Journal Of Applied Business and Economics (JABE)*, 7(2), 209-224.
- Irianti Asisi, P. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pasir Pengaraian. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 107-118.
- Kotler, P. &. (2004). *Principles of Marketing, 1E*. NJ: Prentice Hall.
- Kurnia, &. H. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Kontrol Diri Dan Pengaruh Literasi Keuangan, Kontrol Diri Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 4(3), 19-29.
- Kurnianingsih., D. K. (2022). Perilaku Konsumti Mahasiswa: Seberapa Besar Financial, Literacy, Life Style dan Self Control. *Jurnal Manajemen*, 6(2).
- Margono, S. (2005). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Pulungan, D. R. (2018). Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Riset Sains Manajemen*, 2(3), 1-8.
- Rahmadhani, L. (2016). Pengaruh Pengguna Kartu Debit dan Uang Elektronik (*E-money*) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. *JEPS*, 8(1).
- Risnawati, M. W. (2018). Pengaruh pendidikan ekonomi keluarga, gaya hidup,

- modernitas individu, dan literasi ekonomi terhadap perilaku konsumtif siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(4), 430-436.
- Safrinnisa, A. (2017). Pengaruh Gaya Hidup Hidonisme dan Citra Merek Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa D3 Perbankan Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Skripsi*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sutriati, K. S. (2018). Pengaruh Pendapatan dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Riau. *Jom Fkip*, 5(1), 1-10.
- Widayat, W. M. (2020). *E-money payment: Customers' adopting factors and the implication for open innovation*. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 6(3).
- Wulandari, E. (2019). Hubungan Kepercayaan Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Ilmu Sosial UIN Suska Riau. *Skripsi*.
- Wulandari, F. D. (2016). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Penggunaan APMK. *Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Syariah*, 4(1), 93-103.