

THE INFLUENCE OF HEDONISTIC LIFESTYLES, FINANCIAL TECHNOLOGY, AND LOCUS OF CONTROL ON THE FINANCIAL BEHAVIOR OF YOUNG PEOPLE

PENGARUH GAYA HIDUP HEDONISME, FINANCIAL TEKNOLOGI DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP PERILAKU KEUANGAN ANAK MUDA

Aprilia Afni Furoidah¹, Supardi^{2*}, Wisnu Panggah Setiyono³

Management , Faculty of Business, Law and Social Sciences , Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo^{1,2,3}

Liaadit.02@gmail.com¹, supardi@umsida.ac.id^{2*}, wisnu.setiyono@umsida.ac.id³

ABSTRACT

Young people today live in an era of technology and information that provides easy access to digital financial services, but on the other hand, the hedonistic lifestyle and lack of financial literacy cause many young people to face financial problems. The purpose of this study is to examine and analyze the influence of Hedonistic Lifestyle, Financial Technology and Locus of Control on the Financial Behavior of Young People. This study uses a quantitative approach with hypothesis testing design to explain the causal relationship between hedonistic lifestyle, fintech, locus of control, and youth financial behavior; data collection uses questionnaires with purposive sampling technique on 210 Generation Z respondents and statistical data analysis for hypothesis testing is performed with SPSS 25. The research results show that a hedonistic lifestyle has a positive effect on financial behavior, where the younger generation tends to consider shopping as a pleasant social activity, thus encouraging impulsive purchases. Financial technology also has a positive effect on financial behavior due to the ease and practicality of transactions using digital wallet applications. Locus of control has a positive effect on financial behavior, where the younger generation has a strong belief in controlling their own decisions and actions to achieve their desired future. Together, these three variables contributed 56.8% to financial behavior, with the remaining influenced by other factors not studied.

Keywords: *Hedonism Lifestyle, Financial Technology, Locus Of Control, Financial Behavior, Young People.*

ABSTRAK

Abstrak: Anak muda saat ini hidup di era teknologi dan informasi yang memudahkan akses terhadap layanan keuangan digital, namun di sisi lain gaya hidup hedonisme dan kurangnya literasi keuangan menyebabkan banyak anak muda menghadapi masalah keuangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji dan menganalisis pengaruh Gaya Hidup Hedonisme, Financial Teknologi dan Locus Of Control Terhadap Perilaku Keuangan Anak Muda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pengujian hipotesis untuk menjelaskan hubungan kausal antara gaya hidup hedonisme, fintech, locus of control, dan perilaku keuangan anak muda; pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan

teknik purposive sampling pada 210 responden Generasi Z dan analisis data statistik untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup hedonisme berpengaruh positif terhadap perilaku keuangan, dimana generasi muda cenderung menganggap berbelanja sebagai aktivitas sosial yang menyenangkan sehingga mendorong pembelian impulsif. Financial technology juga berpengaruh positif terhadap perilaku keuangan karena kemudahan dan kepraktisan transaksi menggunakan aplikasi dompet digital. Locus of control berpengaruh positif terhadap perilaku keuangan, dimana generasi muda memiliki keyakinan kuat dalam mengendalikan keputusan dan tindakan mereka sendiri untuk mencapai masa depan yang diinginkan. Secara bersama-sama, ketiga variabel tersebut memberikan kontribusi 56,8% terhadap perilaku keuangan, dengan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Kata Kunci: Gaya Hidup Hedonisme, Financial Teknologi, Locus Of Control, Perilaku Keuangan, Anak Muda.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Anak muda saat ini hidup di era teknologi dan informasi yang berkembang sangat pesat. Mereka sangat akrab dengan dunia teknologi, termasuk di dalamnya teknologi finansial atau fintech. Melalui fintech, para anak muda memiliki akses ke berbagai layanan keuangan seperti pembayaran digital, reksadana, e-wallet, dan lain-lain. Hal ini memberikan banyak pilihan bagi para anak muda dalam mengelola keuangan mereka. Tindakan finansial yang tidak bertanggung jawab sering kali terhubung erat dengan cara orang atau kelompok mengelola pengeluaran dan tabungan mereka.[1] Walaupun seseorang mendapatkan penghasilan yang besar, itu tidak menjamin bahwa mereka akan memiliki kemampuan untuk mengatur keuangan dengan baik. Akibatnya, banyak orang, bahkan yang memiliki pendapatan yang mencukupi, seringkali menghadapi masalah

finansial..[2] Perilaku keuangan melibatkan cara seseorang mengendalikan, melihat, dan menggunakan sumber daya keuangan dengan bijak. Menurut penelitian oleh Gultom et al. (2022), perilaku finansial mencerminkan sejauh mana individu memahami aspek keuangan, karena sikap finansial seseorang tidak selalu konsisten.[3] Oleh karena itu, pemahaman awal terhadap perilaku finansial menjadi krusial agar dapat memberikan manfaat dalam kehidupan di masa mendatang.[4]

Gaya hidup hedonisme yang dianut oleh generasi muda semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan globalisasi. Hedonisme dipahami sebagai pandangan hidup yang menempatkan kesenangan dan kenikmatan materi sebagai fokus utama kehidupan.[5] Gaya hidup hedonis pada anak muda seringkali ditandai dengan perilaku boros membeli barang-barang dan jasa mahal yang sebenarnya belum tentu dibutuhkan, hanya sekedar untuk

meningkatkan gengsi dan status sosial.[6] Misalnya membeli perangkat gadget atau smartphone yang mahal sekaligus banyak, gonta-ganti gadget sebelum manfaat gadget yang lama dirasakan sepenuhnya, menggunakan jasa transportasi online meskipun untuk jarak yang dekat, sering makan di restoran mahal dan kafe, lebih memilih hidup berutang untuk membeli barang mewah dan branded, serta berfoya-foya di mal pada akhir pekan dengan membeli barang secara impulsif. Perkembangan teknologi dan digitalisasi di bidang keuangan turut mendorong berkembangnya gaya hidup hedonis anak muda. Inovasi dalam layanan perbankan, pembayaran, dan investasi seperti mobile banking, uang elektronik, sistem pembayaran online, dan investing platform memudahkan akses anak muda terhadap produk dan layanan keuangan. Kemudahan akses terhadap berbagai layanan finansial seperti pinjaman online, cicilan online, kartu kredit hingga e-wallet telah memudahkan anak muda untuk melakukan konsumsi boros di luar batas kemampuannya.[7] Minimnya pemahaman keuangan berisiko membuat mereka terjebak dalam hutang berlebihan. Di satu sisi, kondisi ini memungkinkan anak muda untuk lebih mudah mengelola keuangan mereka. Namun di sisi lain juga meningkatkan perilaku boros karena segala sesuatu menjadi mudah untuk dibeli dan didanai dengan menggunakan fasilitas keuangan digital seperti Kartu Kredit, Pinjaman

Online, dan Buy Now Pay Later.[8]

Sementara itu, locus of control yang dimiliki anak muda juga memengaruhi pola konsumsi dan keputusan keuangan mereka. Locus of control adalah elemen penting dalam manajemen finansial karena mencerminkan keyakinan individu terhadap kemampuan mereka untuk mengontrol berbagai peristiwa yang memengaruhi kehidupan mereka.[9] Anak muda yang memiliki pandangan bahwa mereka memiliki kendali dalam hidup cenderung lebih disiplin dalam mengelola keuangan pribadi mereka. Di sisi lain, bagi mereka yang percaya bahwa keuangan mereka bergantung pada faktor luar seperti nasib, kesempatan, atau orang lain, mereka cenderung kurang bertanggung jawab dalam hal tersebut.[10] Locus of control bisa dibagi menjadi dua: internal locus of control, di mana individu merasa memiliki kemampuan untuk mengontrol jalannya hidup mereka sendiri, dan eksternal locus of control, di mana mereka merasa bahwa faktor-faktor di luar kendali mereka seperti nasib atau keberuntungan yang mengendalikan kehidupan mereka. Anak muda yang memiliki eksternal locus of control cenderung kurang mampu mengelola keuangan secara bijak dan lebih mudah terdorong untuk berperilaku konsumtif. Sementara mereka yang memiliki internal locus of control lebih mampu mengendalikan keputusan keuangannya dengan penuh pertimbangan.[11]

Dampak gaya hidup hedonis

dan financial technology yang tak terkendali adalah tingginya utang di kalangan anak muda. Artinya terdapat banyak anak muda saat ini yang hidup "dari gaji ke gaji" tanpa perencanaan keuangan yang matang dan memadai. Perilaku hedonisme dan fintech yang tak terkendali pada generasi muda ini jelas bukanlah hal yang bijak. Tanpa kesadaran dan pengelolaan keuangan yang baik, besar kemungkinan mereka akan menghadapi masalah ekonomi di masa depan ketika sudah berkeluarga.[2] Perilaku ini didorong keinginan untuk menghilangkan kejenuhan selama pandemi dengan berbelanja dan menghabiskan uang, meski sebenarnya sedang menghadapi keterbatasan finansial. Di sisi lain, pola hidup konsumtif ini juga membuat banyak uang dan sumber daya terbuang untuk hal-hal yang sebetulnya kurang prioritas dan kurang memberikan manfaat jangka panjang. Untuk itu diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keputusan dan perilaku keuangan anak muda. Kondisi pandemi Covid-19 yang berkepanjangan turut memengaruhi kondisi psikologis dan perilaku konsumtif anak muda. Pemerintah mengambil langkah-langkah untuk mengendalikan penyebaran covid-19 dan mencegah dampak yang signifikan dengan menerapkan pembatasan sosial secara luas.[12] Ini bahkan mempengaruhi sektor-sektor seperti pendidikan, bisnis, dan sektor lainnya yang menarik banyak orang, menyebabkan

beberapa kendala.

Beberapa penelitian terdahulu telah menemukan bahwa Keuangan Anak Muda dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti Gaya Hidup Hedonisme, Financial Teknologi dan Locus of Control. Penelitian pertama yakni dilakukan oleh Rumianti dan Launtu (2022) yang berjudul "Dampak Gaya Hidup Hedonisme terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi pada Mahasiswa di Kota Makassar". Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana gaya hidup hedonisme memengaruhi cara mahasiswa di kota Makassar mengelola keuangan pribadi mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup hedonisme memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap pengelolaan keuangan individu. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa gaya hidup hedonisme memiliki pengaruh yang terlihat pada pengelolaan keuangan mahasiswa di Makassar.[7]

Penelitian selanjutnya yakni oleh Putri, Fontanella dan Handayani (2023) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Financial Technology, Gaya Hidup dan Pendapatan Orang Tua Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa". Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan financial technology, gaya hidup, dan pendapatan orang tua terhadap perilaku keuangan mahasiswa di Jurusan Akuntansi Program Studi DIII dan DIV di Politeknik Negeri Padang. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan financial technology memiliki

pengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa, mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi keuangan memengaruhi cara mahasiswa mengelola uang mereka. Meskipun demikian, variabel gaya hidup tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa, sementara pendapatan orang tua menunjukkan pengaruh negatif, menandakan bahwa semakin tinggi pendapatan orang tua, semakin rendah kemungkinan mahasiswa memiliki perilaku keuangan yang baik. Hasil penelitian ini menyiratkan bahwa peran financial technology sangat penting dalam membentuk perilaku keuangan mahasiswa. Semakin banyak penggunaan financial technology, semakin baik perilaku keuangan mahasiswa. Selain sebagai alat transaksi sehari-hari, fintech juga dapat mendukung aktivitas keuangan mahasiswa, seperti menabung, berinvestasi untuk masa depan, membayar tagihan, dan mendukung usaha yang dapat meningkatkan pendapatan, sehingga membantu mahasiswa mengelola keuangan dengan lebih efisien dan efektif.[13]

Terakhir yakni penelitian oleh Sari (2021) yang berjudul “Pengaruh Financial Literacy, Locus of Control, Life Style, dan Gender terhadap Financial Management Behavior Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui literasi keuangan, locus of control, gaya hidup, dan gender terhadap perilaku pengelolaan keuangan. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan, locus of control, gaya hidup, dan gender berpengaruh positif terhadap perencanaan keuangan pribadi. Universitas Negeri Surabaya khususnya bagian pengembangan karir mahasiswa dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengedukasi generasi milenial tentang pentingnya mengelola dan merencanakan keuangan dengan baik.[14]

Penelitian terdahulu telah mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku keuangan anak muda, seperti gaya hidup hedonisme, financial teknologi, dan locus of control. Namun, penelitian-penelitian ini umumnya terbatas pada lingkup tertentu, seperti mahasiswa di kota atau perguruan tinggi tertentu. Penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk memperluas cakupan dengan meneliti pengaruh ketiga faktor tersebut terhadap perilaku keuangan anak muda secara lebih luas dan komprehensif. Penelitian ini memadukan tiga variabel utama, yaitu gaya hidup hedonisme, penggunaan financial teknologi, dan locus of control, dalam menjelaskan perilaku keuangan anak muda. Penelitian-penelitian sebelumnya hanya berfokus pada satu atau dua variabel saja, seperti pengaruh gaya hidup hedonisme atau penggunaan financial teknologi secara terpisah. Dengan menggabungkan ketiga variabel tersebut, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perilaku keuangan anak muda. Penelitian ini berfokus pada

populasi anak muda sebagai subjek penelitian, sementara penelitian-penelitian terdahulu cenderung menggunakan sampel mahasiswa atau kalangan tertentu saja. Hal ini menjadikan penelitian ini bersifat lebih luas dan dapat memberikan wawasan yang dapat diterapkan pada kelompok anak muda secara umum, tidak terbatas pada lingkup kampus atau kelompok tertentu. Pemahaman mengenai perilaku keuangan anak muda secara menyeluruh menjadi penting mengingat mereka merupakan generasi yang akan menjadi tulang./ punggung perekonomian di masa mendatang.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme, Financial Teknologi dan Locus Of Control Terhadap Perilaku Keuangan Anak Muda.*

Rumusan Masalah

Berdasar pada pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

- 1) Apakah Gaya Hidup Hedonisme berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Keuangan Anak Muda?
- 2) Apakah Financial Teknologi berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Keuangan Anak Muda?
- 3) Apakah Locus of Control berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Keuangan Anak Muda?
- 4) Apakah Gaya Hidup Hedonisme, Financial Teknologi dan Locus of

Control berpengaruh secara bersama-sama signifikan terhadap Perilaku Keuangan Anak Muda?

Tujuan Penelitian

Sedangkan untuk tujuan dari diadakannya penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh Gaya Hidup Hedonisme terhadap Perilaku Keuangan AnakMuda.
2. Untuk mengetahui pengaruh Financial Teknologi terhadap Perilaku Keuangan Anak Muda.
3. Untuk mengetahui pengaruh Locus of Control terhadap Perilaku Keuangan Anak Muda.
4. Untuk mengetahui pengaruh Gaya Hidup Hedonisme, Financial Teknologi dan Locus of Control berpengaruh secara bersama-sama terhadap Perilaku Keuangan Anak Muda..

LITERATUR REVIEW

Gaya Hidup Hedonisme

Hedonisme adalah gaya hidup yang mengedepankan pencarian kebahagiaan melalui kesenangan dan kenikmatan sesuai dengan tujuan hidup yang diinginkan. Menurut Pulungan, Koto, dan Syahfitri (2018), gaya hidup merupakan identitas seseorang yang tercermin dalam perilaku yang selalu menyesuaikan diri dengan perubahan tren sebagai faktor penting dalam mempertahankan eksistensi.[15] Gaya hidup kini ditempatkan di tingkat yang lebih tinggi daripada kebutuhan dasar. Hedonisme dianggap sebagai bagian dari perubahan sosial, di mana mencari kesenangan dan kenikmatan materi menjadi prioritas utama. Bagi para pengikut pandangan ini, kebahagiaan dan kegembiraan menjadi fokus utama, tanpa memedulikan dampaknya pada

orang lain. Mereka meyakini bahwa hidup hanya terjadi sekali, dan karena itu, mereka ingin menikmatinya sepenuhnya.[16]

Financial Teknologi

Menurut regulasi BI Nomor 19/12/2017, Financial Technology mengacu pada penerapan teknologi dalam kerangka sistem keuangan untuk menciptakan inovasi berupa produk, layanan, teknologi, dan model bisnis. Tujuannya adalah untuk mempengaruhi stabilitas moneter, kestabilan sistem keuangan, serta efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran. Penerapan teknologi dalam meningkatkan layanan keuangan dikenal sebagai Financial Technology atau Fintech. [17] Fintech sedang mengalami perkembangan cepat di berbagai bidang, seperti start-up pembayaran, peminjaman, perencanaan keuangan personal, investasi ritel, crowdfunding, remitansi, riset keuangan, dan lain-lain.[18] Diharapkan bahwa layanan keuangan yang terhubung dengan internet dan memanfaatkan teknologi mutakhir dapat menyediakan kenyamanan dan efisiensi dalam menyediakan layanan keuangan.[19]

Locus of Control

Locus of Control sangat penting bagi setiap individu dalam mengelola keuangan mereka. Tingkat kendali diri yang baik akan mengurangi masalah keuangan dan meningkatkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan keuangan saat ini maupun di masa depan.[20] Orang yang memiliki *Locus of Control* cenderung mengambil tindakan dan inisiatif, serta lebih suka

menyelesaikan tugas yang kompleks daripada individu yang memiliki kontrol diri eksternal.[14] Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa individu dengan kontrol diri eksternal cenderung memiliki potensi yang lebih rendah untuk melakukan upaya yang diperlukan dalam menunjukkan tanggung jawab dalam pengelolaan keuangan.

Perilaku Keuangan

Sari dan Anam (2021) menjelaskan bahwa perilaku keuangan mencerminkan bagaimana individu mengelola keuangan dari perspektif psikologis dan kebiasaan pribadi [21]. Perspektif dan kebiasaan ini memengaruhi cara seseorang berperilaku dalam aspek keuangan. Perilaku keuangan muncul akibat adanya bias dalam pengambilan keputusan keuangan oleh seseorang [22]. Perilaku keuangan merupakan respons terhadap bias dalam keputusan-keputusan finansial. Brilianti dan Lutfi (2020) menyatakan bahwa perilaku keuangan berkaitan dengan tanggung jawab keuangan individu dalam hal cara mengelola keuangan mereka [23].

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif, sedangkan desain penelitian menggunakan pengujian hipotesis. Jenis penelitian ini bertujuan menjelaskan hubungan kausal antara variabel- variabel melalui pengujian hipotesis [24]. Pada penelitian ini, variabel independennya adalah Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme, Financial Teknologi dan Locus Of Control. Sedangkan variabel dependennya adalah Perilaku Keuangan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini perlu

mengukur variabel-variabel penelitian dan melakukan analisis data statistik untuk menguji hipotesis. Penggunaan kuesioner dan skala pengukuran tertentu juga diperlukan agar data yang terkumpul bersifat kuantitatif sehingga dapat diolah secara statistik. Populasi dalam penelitian ini adalah anak muda di Indonesia, khususnya yang berusia antara 18 hingga 30 tahun. Rentang usia ini dipilih karena pada umumnya anak muda dalam rentang usia tersebut sudah memiliki penghasilan sendiri dan mulai mengatur keuangan pribadinya. Selain itu, anak muda pada usia tersebut cenderung lebih terpapar dengan gaya hidup hedonisme dan penggunaan teknologi keuangan (financial teknologi).[26] Dikarenakan populasi dalam penelitian ini relatif besar dan tidak diketahui secara pasti jumlahnya, maka sampel yang diambil untuk mewakili populasi tersebut. Ferdinand (2016) berpendapat bahwa jika ukuran sampel terlalu besar, maka model akan menjadi sangat responsif, sehingga menciptakan kesulitan dalam mencapai kecocokan yang baik.[27] Oleh karena itu, disarankan bahwa jumlah sampel yang ideal adalah 5-10 kali jumlah variabel (indikator) yang ada. Dalam penelitian ini, terdapat 21 item indikator, sehingga jumlah sampel maksimum adalah 10 kali jumlah indikator, yaitu 210. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan 210 sampel dari kalangan Anak Muda yang termasuk dalam Generasi Z.

Pengumpulan data menggunakan skala likert yakni dengan lima skala yang terdiri dari 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju),

dan 5 (Sangat Setuju) [28]. Penelitian ini akan dianalisis menggunakan SPSS 25 dan menggunakan pendekatan purposive sampling. Alat ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Metode ini dapat menampilkan lebih detail tentang kelayakan indikator variabel. Analisis data yang digunakan yakni dengan Analisis Regresi Linier Berganda. Variabel-variabel tersebut selanjutnya akan diuji validitas, reliabilitas, normalitas, dan persamaan model regresi linear berganda. Uji validitas dan reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha ($>0,7$), Rho-A ($0,8-0,9$), Composite Reliability ($>0,7$), dan AVE ($>0,5$). Uji T digunakan untuk menguji hipotesis yang dibangun dan pengaruh antar variabel berdasarkan kerangka konseptual.

Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk penafsiran variable dalam penelitian yang lebih spesifik sehingga dapat memudahkan dalam pengukuran. Ada 4 variabel dalam penelitian ini yaitu variable Gaya Hidup Hedonisme (X1), Financial Technology (X2), dan Locus of Control (X3) sebagai variable independen. Sedangkan Perilaku Keuangan (Y) sebagai variable dependen.

1. Gaya Hidup Hedonisme (X1)

Gaya hidup hedonisme adalah gaya hidup yang ditandai dengan kesenangan dan kenikmatan semata sebagai tujuan utama dalam hidup. Berikut beberapa indikator gaya hidup hedonis yakni:[29]

a. Adventure Shopping

Adventure shopping dalam penelitian ini didefinisikan sebagai belanja yang dilakukan anak muda untuk mencari

sensasi dan pengalaman baru.

b. Social Shopping

Social shopping dalam penelitian ini didefinisikan sebagai belanja yang dilakukan anak muda untuk interaksi sosial dan memperkuat hubungan interpersonal.

c. Gratification Shopping

Gratification shopping dalam penelitian ini didefinisikan sebagai belanja yang dilakukan anak muda untuk meredakan stres dan meningkatkan mood.

d. Idea Shopping.

Idea shopping dalam penelitian ini didefinisikan sebagai belanja yang dilakukan anak muda untuk mencari informasi produk terkini.

e. Role Shopping

Role shopping dalam penelitian ini didefinisikan sebagai belanja yang dilakukan anak muda untuk menunjukkan status dan peran sosialnya.

f. Value Shopping

Value shopping dalam penelitian ini didefinisikan sebagai belanja yang dilakukan anak muda dengan pertimbangan nilai atau harga terbaik

2. Financial Technology (X2)

Financial Technology atau fintech adalah inovasi di bidang jasa keuangan yang menggunakan teknologi modern untuk meningkatkan efisiensi aktivitas keuangan. Terdapat 4 indikator dari Financial Technology yakni:[30]

a. Fintech Payment

Fintech payment adalah layanan pembayaran digital menggunakan

fintech.

b. Fintech Crowdfunding

Fintech crowdfunding adalah layanan penggalangan dana secara daring menggunakan fintech.

c. Fintech Investment

Fintech investment adalah layanan investasi keuangan digital menggunakan fintech.

d. Fintech Peer to Peer Lending

Fintech peer to peer lending adalah layanan pinjam meminjam uang antar individu secara daring menggunakan fintech.

3. Locus of Control (X3)

Locus of control adalah keyakinan seseorang mengenai seberapa jauh mereka dapat mengendalikan kejadian-kejadian dalam hidupnya. Adapun indikator *Locus of Control*, yaitu:[31]

a. Kemampuan memecahkan masalah pribadi.

Kemampuan memecahkan masalah pribadi mengacu pada keyakinan seseorang bahwa mereka mampu mengatasi permasalahan dalam hidupnya.

b. Lebih mudah dipengaruhi oleh lingkungan.

Lebih mudah dipengaruhi oleh lingkungan mengacu pada keyakinan yang kuat bahwa kehidupan seseorang lebih banyak ditentukan oleh lingkungan sekitar.

c. Memiliki inisiatif.

Memiliki inisiatif mengacu pada keyakinan bahwa seseorang mampu berinisiatif mengambil keputusan dan tindakan demi masa depannya.

d. Percaya diri sendiri.

Percaya diri sendiri mengacu pada keyakinan yang kuat akan kemampuan diri sendiri dalam menjalani kehidupan.

e. Tidak berdaya dalam menghadapi masalah dalam kehidupan. Tidak berdaya dalam menghadapi masalah dalam kehidupan mengacu pada keyakinan yang lemah terhadap kemampuan diri sendiri dalam menghadapi masalah kehidupan.

f. Control diri.
Control diri mengacu pada keyakinan tinggi bahwa diri sendirilah yang mengendalikan kehidupannya.

4. Perilaku Keuangan (Y)

Perilaku keuangan adalah tindakan atau aktivitas pengelolaan keuangan pribadi seseorang yang meliputi perencanaan, penganggaran, pengeluaran, penghematan, investasi dan asuransi. Berikut ini adalah indikator-indikator financial behavior atau perilaku keuangan yaitu:[32]

a. Penganggaran

Penganggaran adalah perencanaan pendapatan dan pengeluaran dengan mengalokasikan dana untuk penggunaan tertentu.

b. Menyimpan Uang

Menyimpan uang adalah perilaku menyalurkan dana dari pendapatan untuk digunakan di kemudian hari.

c. Mengontrol Pengeluaran

Mengontrol pengeluaran adalah perilaku mengatur penggunaan dana dalam membeli barang agar tidak berlebihan.

d. Melakukan Investasi

Melakukan investasi adalah perilaku menanamkan dana untuk memperoleh penghasilan di masa depan.

e. Membayar Hutang Tepat Waktu
Membayar hutang tepat waktu adalah perilaku mengembalikan uang yang dipinjam dari lembaga keuangan atau individu sesuai dengan jadwal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Analisis Deskriptif

Setelah mengumpulkan data dari 211 responden untuk penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak *Statistical Package for Science* (SPSS) versi 25 untuk Windows. Hasilnya menunjukkan bahwa tidak ada responden yang perlu dihapus karena outlier.

1. Gambaran Responden

Berdasarkan Jenis Kelamin

Berikut ini merupakan gambaran responden penelitian berdasarkan jenis kelamin yang dapat dilihat dari tabel 4.1

Tabel 4.1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1.	Laki-laki	90	42.7
2.	Perempuan	121	57.3
Jumlah		211	100%

Berdasarkan data dari tabel 4.1, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden penelitian adalah perempuan, dengan jumlah mencapai 121 orang, atau sebanyak 57,3%. Di sisi lain, jumlah responden laki-laki adalah 90 orang, atau

42,7%. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa dalam penelitian ini, responden perempuan mendominasi dengan jumlah 121 orang.

2. Gambaran Responden

Berdasarkan Usia

Berikut ini merupakan gambaran responden penelitian berdasarkan usia yang dapat dilihat dari tabel 4.2

Tabel 4.2 Data Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia	Jumlah	Persentase (%)
1.	18 – 21 Tahun	49	23.2
2.	22 – 25 Tahun	104	49.3
3.	26 – 30 Tahun	58	27.5
	Jumlah	211	100%

Menurut data dalam Tabel 4.2, mayoritas partisipan penelitian berada dalam rentang usia 22-25 tahun, mencapai 49,3% dari total responden.

B. Uji Instrumen Data

1. Uji Validitas Data

Berkaitan dengan Uji validitas, Riduwan mengatakan bahwa uji validitas berkenaan dengan ketepatan alat ukur yang menunjukkan tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur. Alat ukur yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

a. Uji Validitas Variabel Gaya Hidup Hedonisme (X_1)

Berdasarkan pengujian instrumen yang dilakukan pada 211 responden dengan 6 pernyataan yang diajukan, semua pernyataan tersebut dinyatakan valid. Analisis terhadap 6 pernyataan tersebut menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} untuk masing-masing pernyataan

melebihi nilai r_{tabel} (dengan $n = 211$, nilai $r_{tabel} = 0,135$) pada tingkat signifikansi 0,05 [sig.(2-tailed)]. Berikut ini tabel hasil uji validitas instrumen penelitian variabel Gaya Hidup Hedonisme (X_1):

Tabel 4.3

Uji Validitas Instrumen Variabel Gaya Hidup Hedonisme

Korelasi antara	Nilai Korelasi (Pearson Corellation)	Probabilitas Korelasi [sig.(2-tailed)]	Kesimpulan
Butir 1 dengan total	.747	0.000	Valid
Butir 2 dengan total	.768	0.000	Valid
Butir 3 dengan total	.751	0.000	Valid
Butir 4 dengan total	.780	0.000	Valid
Butir 5 dengan total	.759	0.000	Valid
Butir 6 dengan total	.614	0.000	Valid

Sumber: Data diolah

b. Uji Validitas Variabel Financial Technology (X_2)

Berdasarkan analisis terhadap instrumen yang disajikan kepada 211 responden dengan empat butir pernyataan masing-masing, hasil menunjukkan bahwa semua pernyataan dianggap valid. Penilaian ini didasarkan pada fakta bahwa dari empat pernyataan yang dievaluasi, nilai statistik rhitung untuk masing-masing pernyataan melebihi nilai r_{tabel} yang ditetapkan (untuk $n = 211$, $r_{tabel} = 0,135$) pada tingkat signifikansi 0,05 [sig.(2-tailed)].

Berikut ini tabel hasil uji validitas instrumen penelitian variabel Financial Technology (X_2):

Tabel 4.4

Uji Validitas Instrumen Variabel Financial Technology

Korelasi antara	Nilai Korelasi (Pearson Correlation)	Probabilitas Korelasi [sig.(2-tailed)]	Kesimpulan
Butir 1 dengan total	.649	0,000	Valid
Butir 2 dengan total	.790	0,000	Valid
Butir 3 dengan total	.798	0,000	Valid
Butir 4 dengan total	.801	0,000	Valid

Sumber: Data diolah

c. Uji Validitas Variabel Locus of Control (X₃)

Dari evaluasi instrumen yang dilakukan terhadap 211 partisipan dengan masing-

Korelasi antara	Nilai Korelasi (Pearson Correlation)	Probabilitas Korelasi [sig.(2-tailed)]	Kesimpulan
Butir 1 dengan total	.766	0,000	Valid
Butir 2 dengan total	.754	0,000	Valid
Butir 3 dengan total	.683	0,000	Valid
Butir 4 dengan total	.809	0,000	Valid
Butir 5 dengan total	.600	0,000	Valid

masing instrumen terdiri dari enam pernyataan, semuanya dinyatakan valid atau dapat dipercaya. Ini ditunjukkan oleh hasil analisis terhadap enam pernyataan yang memiliki nilai r hitung yang melebihi nilai r tabel (dengan nilai r tabel 0,135 untuk n = 211) pada tingkat signifikansi 0,05 [sig. (2-tailed)].

Berikut ini tabel hasil uji validitas instrumen penelitian variabel Locus of Control (X₃):

Tabel 4.5

Uji Validitas Instrumen Variabel Locus of Control

Korelasi antara	Nilai Korelasi (Pearson Correlation)	Probabilitas Korelasi [sig.(2-tailed)]	Kesimpulan
Butir 1 dengan total	.686	0,000	Valid
Butir 2 dengan total	.660	0,000	Valid
Butir 3 dengan total	.689	0,000	Valid
Butir 4 dengan total	.709	0,000	Valid
Butir 5 dengan total	.688	0,000	Valid
Butir 6 dengan total	.721	0,000	Valid

Cronbach's Alpha	N of Items
.830	6

Sumber: Data diolah

d. Uji Validitas Variabel Perilaku Keuangan (Y)

Dari analisis terhadap 211 responden menggunakan 5 pernyataan pada instrumen yang diberikan, semuanya dinyatakan valid. Ini terkonfirmasi melalui perhitungan, di mana nilai r hitung untuk lima pernyataan tersebut lebih besar daripada nilai r tabel yang relevan (untuk n = 211, r tabel = 0,135), dengan tingkat signifikansi 0,05 [sig.(2-tailed)]. Berikut ini tabel hasil uji validitas instrumen penelitian variabel Perilaku Keuangan (Y):

Tabel 4.6

Uji Validitas Instrumen Variabel Perilaku Keuangan

Sumber: Data diolah

2. Uji Reliabilitas

Uji Realibilitas dilakukan untuk mendapatkan tingkat ketepatan alat pengumpul data yang digunakan. Berikut ini disajikan hasil dari uji realibilitas instrumen penelitian.

a. Uji Realibilitas Variabel Gaya Hidup Hedonisme (X₁)

Untuk menguji realibilitas variabel Gaya Hidup Hedonisme (X₁), maka dapat menggunakan pengujian *one shoot method* dengan menggunakan *Alpha Cronchbanch* di program SPSS. Uji realibilitas untuk variabel Gaya Hidup Hedonisme (X₁) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7

Reliability Statistics – Gaya Hidup Hedonisme (X₁)

Berdasarkan uji reabilitas untuk variabel Gaya Hidup Hedonisme (X₁), diperoleh

cronbach's alpha r_{hitung} sebesar 0,830 di atas r_{tabel} 0,60, disimpulkan bahwa 6 (Enam) butir pernyataan tersebut bersifat reliabel.

b. Uji Realibilitas Variabel Financial Technology (X2)

Untuk menguji realibilitas variabel Financial Technology (X2), maka dapat

Cronbach's Alpha	N of Items
.772	5

menggunakan pengujian *one shoot method* dengan menggunakan *Alpha Cronchbanch* di program SPSS. Uji realibilitas untuk variabel Financial Technology (X2) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8

Reliability Statistics – Financial Technology (X2)

Berdasarkan uji reabilitas untuk variabel Financial Technology (X2), diperoleh cronbach's alpha r_{hitung} sebesar 0,773 di atas r_{tabel} 0,60, disimpulkan bahwa 4 (Empat) butir pernyataan tersebut bersifat reliabel.

c. Uji realibilitas Variabel Locus of Control (X3)

Untuk menguji realibilitas variabel Locus of Control (X3), maka dapat menggunakan pengujian *one shoot method* dengan menggunakan *Alpha Cronchbanch* di program SPSS. Uji realibilitas untuk variabel Locus of Control (X3) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9

Reliability Statistics – Locus of Control (X3)

Cronbach's Alpha	N of Items
.777	6

Berdasarkan uji reabilitas untuk variabel Locus of Control (X3), diperoleh cronbach's alpha r_{hitung} sebesar 0,777 di atas r_{tabel} 0,60, disimpulkan bahwa 6 (enam) butir pernyataan tersebut bersifat reliabel.

d. Uji realibilitas Variabel Perilaku Keuangan (Y)

Untuk menguji realibilitas variabel Perilaku Keuangan (Y), maka dapat menggunakan pengujian *one shoot method* dengan menggunakan *Alpha Cronchbanch* di program SPSS. Uji realibilitas untuk variabel Perilaku Keuangan (Y) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10

Reliability Statistics – Perilaku

Cronbach's Alpha	N of Items
.773	4

Keuangan (Y)

Berdasarkan uji reabilitas untuk variabel Perilaku Keuangan (Y), diperoleh cronbach's alpha r_{hitung} sebesar 0,772 di atas r_{tabel} 0,60, disimpulkan bahwa 5 (lima) butir pernyataan tersebut bersifat reliabel.

C. Pengujian Persyaratan Analisis

Untuk melakukan analisis regresi, korelasi maupun pengujian hipotesis terlebih dulu dilakukan pengujian persyaratan analisis variabel Gaya hidup hedonisme (X_1), Financial Technology (X2), Locus of Control (X3) terhadap Perilaku keuangan (Y).

Syarat yang dimaksud adalah kriteria yang harus terpenuhi sebelum

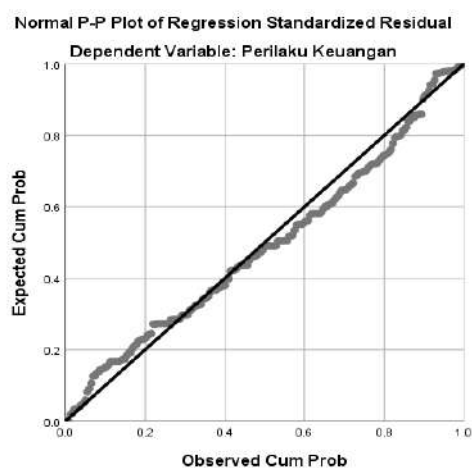
melakukan analisis, baik untuk memprediksi atau menguji hipotesis. Sebelum melakukan analisis regresi, baik yang sederhana maupun ganda, ada tiga persyaratan yang harus dipenuhi: pertama, keberadaan normalitas pada galat estimasi ($Y - \hat{Y}$) dari regresi sederhana; kedua, tidak adanya multikolinieritas antara kelompok-kelompok variabel X; dan ketiga, kelinieran regresi Y terhadap X.

1. Uji Normalitas

Pemeriksaan normalitas kesalahan perkiraan Y terhadap X dilakukan untuk menentukan apakah populasi mengikuti distribusi normal atau tidak. Metode Kolmogorov Smirnov digunakan untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini, dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ sebagai kriteria untuk menerima atau menolak keberhasilan distribusi data. Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.



Uji kenormalan dipenuhi jika hasil uji signifikansi yang diperoleh $> \alpha$, maka sampel berasal dari populasi yang

berdistribusi normal. Berikut ini hasil uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*

Tabel 4.11
Uji Normalitas Data

		Kepuasan Pelanggan
N		211
Normal Parameters(a,b)	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.71361557
Most Extreme Differences	Absolute	.061
	Positive	.061
	Negative	-.058
	Kolmogorov-Smirnov Z	0.61
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.055

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, normalitas Kolmogorov-smirnov gaya hidup hedonisme, *financial technology*, *locus of control* terhadap perilaku keuangan memperoleh nilai signifikansi 0,055. Dengan sampel untuk masing-masing variabel yaitu 211 orang ($n = 211$) pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai hasil perhitungan $> \alpha$, maka berarti H_0 diterima, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa data pada gaya hidup hedonisme, *financial technology*, *locus of control* terhadap perilaku keuangan berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

2. Uji Multikolinearitas

Pemeriksaan multikolinearitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk Windows untuk menentukan apakah ada hubungan antara variabel bebas. Keberadaan multikolinearitas dalam sebuah model regresi dapat dilihat dari nilai Variance Inflation Factor (VIF). Adapun hasil uji

multikolinearitas seperti ditunjukkan tabel berikut:

Tabel 4.12

Hasil Uji Multikolinearitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	6.222	.991		6.278	.000		
	Gaya hidup hedonisme	.060	.028	.102	2.126	0.035	.914	1.094
	Financial Technology	.263	.069	.254	3.826	.000	.475	2.106
	Locus of control	.392	.051	.513	7.711	.000	.472	2.120

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas menunjukkan tidak terjadi multikolinearitas antar variabel karena ketiga nilai tolerance dari dimensi tersebut <1 dan nilai VIF pada masing-masing dimensi >1 .

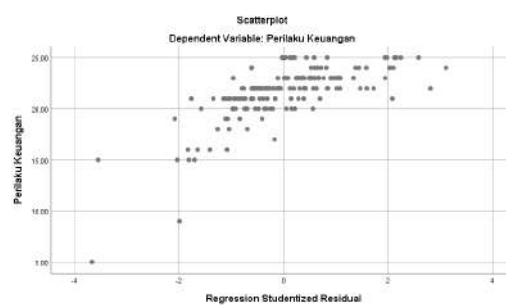
3. Uji Heteroskedastisitas

a. Uji Grafik Scatterplot

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menentukan apakah ada variasi yang tidak sama dari sisa-sisa antara satu pengamatan dan pengamatan lain dalam model regresi. Jika variasi dari sisa-sisa antara pengamatan berbeda, maka itu menunjukkan adanya heteroskedastisitas. Sebuah model yang baik harus bebas dari heteroskedastisitas, yang berarti variasi dari sisa-sisa antara pengamatan harus tetap atau homoskedastis. Oleh karena itu, pengujian ini hanya relevan untuk hubungan simultan saja.

Untuk mengevaluasi keberadaan heteroskedastisitas dalam penelitian ini, dilakukan analisis dengan melihat hubungan antara nilai prediksi variabel dependen (ZPRED) dan residualnya (SRESID) dalam scatterplot. Pendekatan analisisnya adalah sebagai berikut: (1) Jika terdapat pola yang teratur dalam

distribusi titik-titik, seperti pola bergelombang yang menunjukkan perubahan lebar dan sempitnya titik-titik, maka dapat diinterpretasikan bahwa heteroskedastisitas terjadi. (2) Sebaliknya, jika tidak terdapat pola yang jelas dan titik-titik tersebar secara merata di atas dan di bawah garis 0 pada sumbu Y, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada heteroskedastisitas. Untuk gambaran lebih detail, silakan lihat scatterplot di bawah ini:



Berdasarkan scatterplot antara SRESID dan ZPRED, dengan sumbu Y menunjukkan Y yang diprediksi dan sumbu X menunjukkan residual (perbedaan antara nilai prediksi dan nilai sebenarnya), kita melihat titik-titik tersebar secara acak tanpa pola yang jelas, baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada heteroskedastisitas yang terjadi pada model regresi.

b. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Analisis ini digunakan untuk menjawab bagaimana pengaruh Kepuasan Pelanggan, kesehatan dan keselamatan kerja

terhadap Pengalaman Pelanggan. Model yang digunakan dalam analisis regresi linear berganda adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13

Persamaan Regresi Linear Bergand

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t		Sig.
		B	Std. Error	Beta	B	Std. Error	
1	(Constant)	6.222	.991		6.278	.000	
	Gaya hidup hedonisme	.060	.028	.102	2.126	0.035	
	Financial Technology	.263	.069	.254	3.826	.000	
	Locus of control	.392	.051	.513	7.711	.000	

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui bahwa pada variabel gaya hidup hedonisme, *financial technology*, dan *locus of control* memiliki nilai Sig. < 0.05. Berdasarkan tabel tersebut dapat dibuat persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 gh + \beta_2 ft + \beta_3 lc + e$$

$$6.222 = 0.060 gh + 0.263 ft + 0.392e$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (Perilaku keuangan)

α = Konstanta

$\beta_1 \beta_2 \beta_3$ = Koefisien regresi

gh = Gaya Hidup Hedonisme

ft = Financial Technology

lc = Locus of Control

e = Varian yang tidak dijelaskan oleh variabel independent

Berdasarkan persamaan regresi tersebut dapat diketahui bahwa nilai koefisien variabel independent sebesar 6.222, artinya apabila variabel independent mengalami kenaikan satu satuan, maka variabel dependent (perilaku keuangan) akan mengalami kenaikan sebesar 6.222. Pada variabel gaya hidup hedonisme diketahui nilai koefisiennya sebesar

0.060, artinya apabila variabel gaya hidup hedonisme mengalami kenaikan satu satuan, maka variabel perilaku keuangan akan mengalami kenaikan sebesar 0.060. Pada variabel Financial Technology diketahui nilai koefisiennya sebesar 0.263, artinya apabila variabel Financial Technology mengalami kenaikan satu satuan, maka variabel perilaku keuangan mengalami kenaikan sebesar 0.263. Dan apabila variabel locus of control memiliki nilai kofisien 0.392, maka variabel perilaku keuangan juga akan mengalami kenaikan satu kesatuan sebesar 0.392.

D. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda berdasarkan uji signifikansi simultan (Uji F), uji koefisien determinasi (R²), uji signifikansi parameter individual (Uji T). Untuk menguji hipotesis penelitian, maka digunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan software SPSS (*Statiscal Product and Service Solution*) versi 25.0.

Hasil uji persyaratan analisis menunjukkan bahwa skor setiap variabel penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian statistik tambahan, yakni pengujian hipotesis. Tujuan pengujian hipotesis dalam penelitian adalah untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah diformulasikan pada bab 3.

1. Terdapat pengaruh signifikan antara Gaya hidup hedonisme (X1) terhadap perilaku keuangan (Y) Anak Muda;
2. Terdapat pengaruh signifikan antara Financial Technology (X2) terhadap perilaku keuangan (Y) Anak Muda;

3. Terdapat pengaruh signifikan antara Locus of control (X3) terhadap perilaku keuangan (Y Anak Muda);
4. Terdapat pengaruh signifikan secara bersama-sama antara gaya hidup hedonisme, financial technology dan locus of control Terhadap perilaku keuangan (Y) Anak Muda.

1. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji T)

Uji statistik T pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen.

Tabel 4.14

Uji t

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t		Sig.
		B	Std. Error	Beta	B	Std. Error	
1	(Constant)	6.222	.991		6.278	.000	
	Gaya hidup hedonisme	.060	.028	.102	2.126	0.035	
	Financial Technology	.263	.069	.254	3.826	.000	
	Locus of control	.392	.051	.513	7.711	.000	

Berdasarkan Tabel 4.19 hasil uji parsial, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme (X1) terhadap Perilaku Keuangan (Y) menunjukkan nilai p value (sig. 0,035) $< \alpha$ (0.05), nilai t hitung (2.126) $> t$ tabel (1.97944). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis 1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif antara Gaya Hidup Hedonisme (X1) terhadap Perilaku Keuangan (Y).
- 2) Pengaruh Financial Technology (X2) terhadap Perilaku Keuangan (Y) menunjukkan nilai p value (sig.0.000) $< \alpha$ (0.05), nilai t hitung (3.826) $> t$ tabel (1.97944). Berdasarkan hasil

tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis 2 diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan antara Financial Technology terhadap Perilaku Keuangan (Y).

- 3) Pengaruh Locus of Control (X3) terhadap Perilaku Keuangan (Y) menunjukkan nilai p value (sig.0.000) $< \alpha$ (0.05), nilai t hitung (7.711) $> t$ tabel (1.97944). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis 3 diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan antara Locus of Control terhadap Perilaku Keuangan (Y).

2. Uji Signifikansi Pengaruh Simultan (Uji F)

Pengujian efek gabungan variabel independen terhadap perubahan variabel dependen dilakukan dengan menguji seberapa besar perubahan variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen secara bersama-sama. Ini dilakukan melalui uji F, yang membandingkan signifikansi yang ditetapkan dalam penelitian dengan nilai probabilitas hasil penelitian.

Tabel 4.15

Uji f

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	810.629	3	270.210	90.704	0.000
Residual	616.660	207	2.979		
Total	1427.289	210			

Berdasarkan hasil uji signifikan simultan (Uji F) menunjukkan hasil bahwa nilai Sig. 0.000 < 0.05 dan nilai f hitung (90.704) $> f$ tabel (3.07), yang menunjukkan bahwa:

- 1) Hipotesis 4 diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh positif

secara bersama-sama antara Gaya Hidup Hedonisme (X1), Financial Technology (X2), dan Locus of Control (X3) terhadap Perilaku Keuangan (Y).

3. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa keterikatan variabel untuk variabel dependen Perilaku keuangan dengan variabel independen nya yaitu: Gaya Hidup Hedonisme (X1), Financial Technology (X2), Locus of Control (X3). Dalam regresi dengan beberapa variabel independen, nilai R^2 yang baik adalah yang telah disesuaikan karena memperhitungkan jumlah variabel independen dalam model. Koefisien determinasi R^2 menunjukkan seberapa baik persamaan regresi menjelaskan data, dan digunakan untuk mengukur tingkat keakuratan prediksi dari pengujian regresi.

Tabel 4.16

Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.754	.568	.562	1.72599

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi dapat diketahui besarnya pengaruh Gaya Hidup Hedonisme (X1), Financial Technology (X2), dan Locus of Control (X3) terhadap Perilaku Keuangan (Y). Nilai R square sebesar .568, yang menunjukkan bahwa variabel X memberikan kontribusi atau pengaruh sebesar 56,8% terhadap variabel Perilaku Keuangan (Y), sementara 43,2% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Peran Gaya Hidup Hedonisme (X1), Financial Technology (X2) dan Locus of Control (X3) terhadap Perilaku Keuangan (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah Peran Gaya Hidup Hedonisme (X1), Financial Technology dan Locus of Control terhadap Perilaku Keuangan anak muda sebanyak 211 responden. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa seluruh hipotesis diterima. Berdasarkan hasil uji parsial, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme (X1) terhadap Perilaku Keuangan (Y)

Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme (X1) terhadap Perilaku Keuangan (Y) menunjukkan nilai p value ($\text{sig. } 0,035 < \alpha (0.05)$), nilai t hitung ($2.126 > t \text{ tabel } (1.97944)$). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis 1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif antara Gaya Hidup Hedonisme (X1) terhadap Perilaku Keuangan (Y). Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner pada generasi anak muda yang termasuk dalam gen Z diperoleh bahwa indikator “Berbelanja bersama teman atau keluarga merupakan aktivitas sosial yang menyenangkan” memiliki nilai tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda cenderung menganggap kegiatan berbelanja sebagai sebuah aktivitas sosial yang menyenangkan, sehingga mendorong mereka untuk melakukan pembelian secara impulsif tanpa

mempertimbangkan kebutuhan yang sebenarnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kumaidah, basalamah dan Arsiaynto yang memberikan hasil yakni Lifestyle Hedonis berpengaruh terhadap positif dan signifikan terhadap Perilaku Keuangan pada Mahasiswa Manajemen Universitas Islam Malang Angkatan tahun 2020. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi gaya hidup hedonis yang mereka lakukan maka akan mempengaruhi perilaku keuangan mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa jurusan Manajemen Universitas Islam Malang angkatan tahun 2020 cenderung menyukai aktivitas di luar rumah dan kampus untuk menemukan tempat baru atau mencoba kuliner baru meskipun harus mengeluarkan uang yang lebih dan akan menghabiskan waktu mereka untuk bersenang-senang. Alasan tersebut sering membuat mahasiswa menghabiskan uang mereka untuk kesenangan sesaat serta tidak memperhatikan pengeluaran mereka [33].

2. Pengaruh Financial Technology (X2) terhadap Perilaku Keuangan (Y)

Pengaruh Financial Technology (X2) terhadap Perilaku Keuangan (Y) menunjukan nilai p value ($\text{sig.}0.005$) $< \alpha$ (0.05), nilai t hitung (3.826) $> t$ tabel (1.97944). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis 2 diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan

antara Financial Technology (X2) terhadap Perilaku Keuangan (Y). Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner pada generasi anak muda yang termasuk dalam gen Z diperoleh bahwa indikator “Transaksi pembayaran menggunakan aplikasi dompet digital lebih praktis” memiliki nilai tertinggi”. Hal ini mengindikasikan bahwa kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan transaksi pembayaran melalui aplikasi dompet digital menjadi faktor utama yang mempengaruhi perilaku keuangan generasi Z dalam mengadopsi teknologi finansial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri, Fontanella dan Handayani (2023) yang memberikan hasil penelitian yakni penggunaan financial technology berpengaruh terhadap perilaku keuangan mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Padang. Hal tersebut berarti semakin tinggi penggunaan financial technology maka semakin baik perilaku keuangan mahasiswa. Dalam riset ini mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Padang sebagai responden merasakan adanya manfaat dalam penggunaan fintech, selain sebagai alat bertransaksi dalam kegiatan sehari-hari fintech juga dapat menunjang aktivitas keuangan mahasiswa Akuntansi Politeknik Negeri Padang seperti menabung, berinvestasi untuk kebutuhan dimasa mendatang, melakukan pembayaran yang

diperlukan dan mendukung kegiatan usaha yang dapat menunjang pemasukan sehingga dapat mengelola keuangan dengan baik dan tepat [34].

3. Pengaruh Locus of Control (X3) terhadap Perilaku Keuangan (Y)

Pengaruh Locus of Control (X3) terhadap Perilaku Keuangan (Y) menunjukkan nilai p value ($\text{sig}.0.000 < \alpha (0.05)$), nilai t hitung ($7.711 > t \text{ tabel } (1.97944)$). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis 3 diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan antara Locus of Control (X3) terhadap Perilaku Keuangan (Y). Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner pada generasi anak muda yang termasuk dalam gen Z diperoleh bahwa indikator “Berinisiatif mengambil keputusan penting untuk mewujudkan masa depan yang diharapkan”. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda memiliki keyakinan yang kuat bahwa mereka dapat mengendalikan keputusan dan tindakan mereka sendiri untuk mencapai masa depan yang diinginkan, termasuk dalam hal pengelolaan keuangan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hariyani yang memberikan hasil penelitian yakni locus of control berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh tingkat pengendalian diri yang berasal dari faktor internal dapat memberikan

kontrol dalam melakukan pengelolaan keuangan dengan lebih bijak dan baik. Sehingga ini menjadi dasar atau pedoman mahasiswa dalam membelanjakan uang yang dimiliki berdasarkan kebutuhan bukan karena keinginan. Sehingga aktivitas menabung dapat dijadikan salah satu pilihan untuk dapat hidup lebih hemat dan memberikan pengaruh untuk mempersiapkan masa depan. Dengan demikian locus of control memberikan pengaruh terhadap perilaku keuangan mahasiswa [35].

4. Pengaruh Gaya hidup hedonisme (X1), Financial Technology (X2) dan Locus of Control (X3) terhadap Perilaku Keuangan (Y)

Berdasarkan hasil uji signifikan simultan (Uji F) menunjukkan hasil bahwa nilai Sig. $0.000 < 0.05$ dan nilai f hitung ($90.704 > f \text{ tabel } (3.07)$), yang menunjukkan bahwa Hipotesis 4 diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh positif secara bersama-sama antara Gaya Hidup Hedonisme (X1), Financial technology (X2), Locus of Control (X3) terhadap Perilaku Keuangan (Y). Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner pada generasi anak muda yang termasuk dalam gen Z diperoleh bahwa indikator “Menyisihkan sebagian pendapatan untuk ditabung sebagai dana cadangan”. Hal ini mengindikasikan bahwa generasi Z memiliki kesadaran untuk menabung sebagian pendapatan mereka sebagai dana cadangan, yang merupakan salah satu aspek penting dalam

pengelolaan keuangan yang baik.

Menabung sebagian pendapatan sebagai dana cadangan merupakan salah satu aspek penting dalam pengelolaan keuangan yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa generasi Z, yang termasuk dalam kelompok anak muda, memiliki kesadaran yang tinggi dalam mengelola keuangan dengan baik. Kesadaran generasi Z dalam menabung sebagian pendapatan sebagai dana cadangan dapat menjadi contoh positif bagi generasi lainnya. Hal ini dapat membantu mereka dalam menyiapkan masa depan keuangan yang lebih baik dan stabil.

Berdasarkan hasil uji signifikan simultan (Uji F), diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa nilai Sig. 0.000 lebih kecil dari 0.05 dan nilai f hitung (90.704) lebih besar dari f tabel (3.07). Hasil ini mengindikasikan bahwa Hipotesis 4 diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif secara bersama-sama antara Gaya Hidup Hedonisme, Financial Technology, dan Locus of Control terhadap Perilaku Keuangan. Untuk mengetahui besarnya pengaruh Gaya Hidup Hedonisme (X1), Financial Technology, dan Locus of Control terhadap Perilaku Keuangan, dilakukan uji koefisien determinasi. Nilai R square yang diperoleh adalah sebesar 0.568, yang menunjukkan bahwa variabel-variabel tersebut memberikan kontribusi atau pengaruh sebesar 56,8% terhadap variabel Perilaku Keuangan (Y).

Sementara itu, sebesar 43,2% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain

yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat faktor-faktor lain di luar Gaya Hidup Hedonisme, Financial Technology, dan Locus of Control yang juga berpengaruh terhadap Perilaku Keuangan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh hipotesis dalam penelitian ini diterima. Artinya, Gaya Hidup Hedonisme, Financial Technology, dan Locus of Control memiliki pengaruh positif terhadap Perilaku Keuangan, baik secara individual maupun secara bersama-sama.

SIMPULAN

Penelitian ini mengkaji pengaruh gaya hidup hedonisme, financial technology, dan locus of control terhadap perilaku keuangan anak muda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga variabel independen tersebut memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan anak muda, baik secara individual maupun secara bersama-sama. Hal ini mengindikasikan bahwa gaya hidup hedonisme, kemudahan akses financial technology, serta locus of control yang dimiliki anak muda dapat memengaruhi perilaku mereka dalam mengelola keuangan. Secara spesifik, gaya hidup hedonisme yang cenderung mendorong anak muda untuk melakukan pembelian impulsif tanpa mempertimbangkan kebutuhan sebenarnya memiliki pengaruh positif terhadap perilaku keuangan mereka. Sementara itu, kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan transaksi pembayaran melalui aplikasi dompet digital juga menjadi faktor penting yang memengaruhi perilaku keuangan anak muda. Selain itu, keyakinan anak muda bahwa mereka dapat mengendalikan keputusan dan tindakan mereka sendiri

untuk mencapai masa depan yang diinginkan, termasuk dalam hal pengelolaan keuangan, juga memiliki pengaruh positif terhadap perilaku keuangan mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan bahwa gaya hidup hedonisme, financial technology, dan locus of control memberikan kontribusi sebesar 56,8% terhadap perilaku keuangan anak muda. Sementara itu, 43,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang faktor-faktor yang memengaruhi perilaku keuangan anak muda dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang strategi untuk meningkatkan literasi keuangan dan mengelola keuangan dengan lebih bijak.

REFERENSI

- Agustini, NWA, Sukadana, IW, & Suarjana, IW (2022). ANALYSIS OF THE ESTABLISHMENT OF OPTIMAL SHARE PORTOFOLIO USING THE MARKOWITZ MODEL AND THE SINGLE INDEX MODEL AS THE BASIS FOR INVESTMENT DECISION MAKING (Case Study on companies listed on the SRI-KEHATI Index on the IDX for the 2015-2019 period). *Golden Journal*, 3(9).
- Balkis, A. (2019). ESTABLISHING OPTIMAL PORTOFOLIO IN SRI-KEHATI INDEX SHARE SKIRPSI. In THESIS UPT Library of Sebelas Maret University. Sebelas Maret University.
- Damayanty, P., Prihanto, H., & Fairuzzaman, F. (2021). The Effect of Good Corporate Governance, Public Share Ownership and Profitability on the Disclosure Level of Corporate Social Responsibility. *Journal of Development Economics STIE Muhammadiyah Palopo*, 7(2), 1.
- Dewi, NKA, & Candradewi, MR (2020). ESTABLISHING OPTIMAL PORTOFOLIO ON IDX80 INDEX SHARE USING THE MARKOWITZ MODEL. *E-Journal of Management*, 9(4), 1614–1633.
- Erawati, Y. (2021). COMPARISON ANALYSIS OF ISSI SYARIAH SHARE VOLATILITY, SRI-KEHATI CONVENTIONAL STOCK VOLATILITY AND MOVEMENTS OF THE RUPIAH EXCHANGE RATE BEFORE AND DURING THE COVID-19 PANDEMIC. THESIS OF UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Halmahera, DF, & Oentoeng, IFC (2021). OPTIMAL PORTOFOLIO ANALYSIS BASED ON THE MARKOWITZ MODEL (Research on LQ45 stocks listed on the IDX for the period February 2018-January 2020). *Journal of Entrepreneurship, Accounting, and Management*, 3(2), 277–291.
- Kartika, DD (2021). ANALYSIS OF FORMATION OF OPTIMAL PORTOFOLIO USING THE MARKOWITZ MODEL AND SINGLE INDEX MODEL AND MEASUREMENT OF STOCK INVESTMENT RISK WITH THE EWMA APPROACH. SURABAYA UIN SUNAN AMPEL THESIS.
- Muthohari, AM, & Mokoginta, AA (2019). Analysis of Optimal Portofolio Formation Using a Single Index Model on IDX30 Index Shares for the Period February 2014 – January 2018. *Journal of Accounting and Capital*

Markets, 2(1), 1–22.

Sihaloho, AN (2021). IMPLEMENTATION OF THE SINGLE - INDEX MODEL IN THE ESTABLISHMENT OF OPTIMAL PORTOFOLIO IN LQ-45 SHARE FOR INVESTMENT DECISION MAKING. UNIMED THESIS.

Sugiarni, W., Hinggo, HT, & Kinasih, DD (2021). Comparative Analysis of Optimal Portofolio Formation Results Between the Markowitz Model and the Single Index Model. *Economics, Accounting* Penelitian ini mengkaji pengaruh gaya hidup hedonisme, financial technology, dan locus of control terhadap perilaku keuangan anak muda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga variabel independen tersebut memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan anak muda, baik secara individual maupun secara bersama-sama. Hal ini mengindikasikan bahwa gaya hidup hedonisme, kemudahan akses financial technology, serta locus of control yang dimiliki anak muda dapat memengaruhi perilaku mereka dalam mengelola keuangan. Secara spesifik, gaya hidup hedonisme yang cenderung mendorong anak muda untuk melakukan pembelian impulsif tanpa mempertimbangkan kebutuhan sebenarnya memiliki pengaruh positif terhadap perilaku keuangan mereka. Sementara itu, kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan transaksi pembayaran melalui aplikasi dompet digital juga menjadi faktor penting yang memengaruhi perilaku keuangan anak muda. Selain itu, keyakinan anak muda bahwa mereka dapat

mengendalikan keputusan dan tindakan mereka sendiri untuk mencapai masa depan yang diinginkan, termasuk dalam hal pengelolaan keuangan, juga memiliki pengaruh positif terhadap perilaku keuangan mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan bahwa gaya hidup hedonisme, financial technology, dan locus of control memberikan kontribusi sebesar 56,8% terhadap perilaku keuangan anak muda. Sementara itu, 43,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang faktor-faktor yang memengaruhi perilaku keuangan anak muda dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang strategi untuk meningkatkan literasi keuangan dan mengelola keuangan dengan lebih bijak