

***THE EFFECT OF FINANCIAL LITERACY, LIFESTYLE, AND ELECTRONIC MONEY ON THE CONSUMPTIVE BEHAVIOUR OF GEN-Z GENERATION STUDENTS***

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, GAYA HIDUP, DAN *ELECTRONIC MONEY* TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA GENERASI GEN-Z**

**Ferdy Shiega<sup>1</sup>, Mas Intan Purba<sup>2</sup>, Jodan Winston<sup>3</sup>, Nur Aliah<sup>4</sup>**

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Prima Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Universitas Pembangunan Panca Budi<sup>4</sup>

masintanpurba@gmail.com<sup>2</sup>

***ABSTRACT***

*The purpose of this study was to determine the effect of financial literacy, lifestyle, electronic money on the consumptive behaviour of generation z students at Prima Indonesia University. Consumptive behaviour can be explained by looking at the habits of the subject, in this case students, who more often buy goods to meet their wants rather than needs rather than saving or investing. Good financial literacy is expected to help all individuals carry out good financial behaviour. The reality that is often encountered today is the tendency of students who are late adolescents to imitate a consumptive lifestyle that is all up to date. Excessive use of e-money can trigger consumptive behaviour. Consumptive behaviour is associated with excessive consumption patterns of goods or services, beyond the limits of one's needs. The research method uses a quantitative method with a sample size of 100 students. Data collection was carried out through interviews, questionnaires and documentation studies. Data testing was carried out by conducting classical assumption tests, regression tests and hypothesis testing using SPSS. The results of the study showed partially and simultaneously that financial literacy, lifestyle, electronic money had a significant effect on consumptive behaviour.*

**Keywords :** *financial literacy, lifestyle, electronic money, consumptive behaviour*

***ABSTRAK***

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari literasi keuangan, gaya hidup, *electronic money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa generasi z di Universitas Prima Indonesia. Perilaku konsumtif dapat dijelaskan dengan melihat kebiasaan subjek dalam hal ini para mahasiswa yang lebih sering membeli barang untuk memenuhi keinginan bukan kebutuhan dari pada menabung atau investasi. Literasi keuangan yang baik diharapkan akan membantu semua individu menjalankan perilaku keuangan yang baik. Kenyataan yang banyak dijumpai saat ini adalah kecenderungan mahasiswa yang merupakan remaja tingkat akhir meniru gaya hidup konsumtif yang serba *up to date*. Penggunaan *e-money* secara berlebihan dapat memicu perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif dikaitkan dengan pola konsumsi barang atau jasa yang berlebihan, diluar batas kebutuhan seseorang. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan jumlah sampel 100 mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner dan studi dokumentasi. Pengujian data dilakukan dengan melakukan uji asumsi klasik, uji regresi dan pengujian hipotesis menggunakan SPSS. Hasil dari penelitian menunjukkan secara parsial dan simultan bahwa literasi keuangan, gaya hidup, *electronic money* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif.

**Kata Kunci :** literasi keuangan, gaya hidup, *electronic money*, perilaku konsumtif

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, teknologi yang terus berkembang dan bertumbuh dengan pesat telah menjadi dorongan yang sangat besar bagi perilaku konsumtif masyarakat. Seperti yang kita ketahui masyarakat menjadi sering menggunakan media sosial dan cenderung mendapatkan akses yang tidak terbatas pada produk atau layanan yang diinginkan. Masyarakat menjadi individu yang cenderung mendapatkan segala sesuatu yang diinginkan dengan mudah dan instan. Hal ini pada akhirnya menimbulkan pengaruh terhadap perilaku konsumtif manusia (Mengga et al., 2023).

Perkembangan teknologi komunikasi, elektronik dan keuangan juga mendukung masyarakat memiliki akses yang tanpa batas terhadap informasi mengenai produk atau layanan yang diinginkan sehingga lebih mudah terpengaruh untuk bertindak konsumtif. Fenomena ini akan menjadi ancaman yang serius ketika tidak hanya terjadi pada orang dewasa melainkan juga pada remaja (Nainggolan, 2022).

Perilaku konsumtif dapat dijelaskan dengan melihat kebiasaan subjek dalam hal ini para mahasiswa yang lebih sering membeli barang untuk memenuhi keinginan bukan kebutuhan dari pada menabung atau investasi, suka berbelanja karena terpengaruh dengan discount, memilih mengisi waktu luang dengan teman-teman atau keluarga di coffee shop, mall, atau bioskop, dan menggunakan e-money sebagai media transaksi karena sedang trend, mudah, dan mendapatkan discount atau cashback. Selain itu, mahasiswa juga menggunakan barang bermerek (baju, tas, sepatu, jam tangan, dan gadget). Adanya penggunaan e-money (Ovo, Gopay, Dana, LinkAja, QRIS, dan lainnya) dikalangan mahasiswa juga

mempengaruhi perilaku dalam berkonsumsi karena kemudahan dalam pembayaran membuat para pekerja lebih mudah membelanjakan uangnya. Gaya hidup konsumtif ini akan terus terjadi jika para mahasiswa tidak mampu memahami bagaimana cara mengendalikan keinginan, mengelola keuangan dan mempertahankan pola hidup seimbang.

Universitas Prima Indonesia merupakan salah satu lembaga pendidikan tinggi yang terus berkembang pesat, memiliki dominan mahasiswa dengan Generasi Z yang merupakan generasi kelahiran tahun 1995-2010. Generasi Z merupakan generasi yang memiliki ciri menyukai semua hal yang serba instan, sangat bergantung pada teknologi dan akrab pada teknologi sejak lahir (Diva et al., 2020)

Berdasarkan fenomena masalah yang terjadi pada mahasiswa. Perilaku konsumtif dapat dipengaruhi oleh kondisi internal dan eksternal individu. Keputusan individu dalam berperilaku konsumtif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu literasi keuangan (Nainggolan, 2022). Literasi keuangan yang baik diharapkan akan membantu semua individu menjalankan perilaku keuangan yang baik pula. Perilaku keuangan diperlukan untuk mendorong individu menentukan tujuan keuangannya, dapat mempunyai perencanaan dalam keuangan, mampu mengambil keputusan dan mampu lebih baik dalam mengelola keuangan agar dapat mencapai kesejahteraan (Nirmala et al., 2022)

Kenyataan yang banyak dijumpai saat ini adalah kecenderungan mahasiswa yang merupakan remaja tingkat akhir meniru gaya hidup konsumtif yang serba *up to date*. Gaya hidup mahasiswa dapat berubah, akan tetapi perubahan ini bukan disebabkan

oleh berubahnya kebutuhan. Pada masa puber, bukan lagi orang tua yang menjadi model, melainkan orang yang usianya sama yang menjadi model utama. Mahasiswa ingin menunjukkan diri bahwa mereka juga mengikuti trend yang saat ini sedang menjadi sorotan (Abdullah et al., 2022)

Penggunaan e-money secara berlebihan dapat memicu perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif dikaitkan dengan pola konsumsi barang atau jasa yang berlebihan, diluar batas kebutuhan seseorang. Perilaku konsumtif dapat diartikan sebagai suatu tindakan membeli barang atau jasa secara terus menerus secara tidak rasional, tanpa mempertimbangkan kegunaannya, sehingga yang ditonjolkan hanya status, prestige, kekayaan, keistimewaan dan hal lain yang mencolok (Layaman et al., 2022)

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang dijelaskan, maka judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup, dan Electronic Money terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Generasi Gen-Z”

### **Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah di dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia ?
2. Bagaimana pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia ?
3. Bagaimana pengaruh *electronic money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia ?
4. Bagaimana pengaruh literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* terhadap perilaku konsumtif

mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia ?

### **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan di dalam ipenelitian ini sebagai iberikut.

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh gaya hidup iterhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima iIndonesia.
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh electronic money iterhadap perilaku konsumtif imahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia.
4. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh literasi keuangan, gaya hidup, dan electronic money iterhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z idi Universitas Prima Indonesia.

### **Tinjauan Pustaka**

#### **Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif**

Setiap orang wajib memiliki keterampilan dan pemahaman keuangan atau literasi keuangan sejak dini, karena memudahkan setiap orang untuk mengelola keuangannya. Orang yang kurang memiliki keterampilan dan pemahaman keuangan dapat menjadi salah langkah dan mengakibatkan perilaku konsumtif. Tingginya perilaku konsumtif pada akhirnya menyebabkan pengelolaan keuangan individu menjadi tidak terkendali (Nirmala et al., 2022).

#### **Pengaruh Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif**

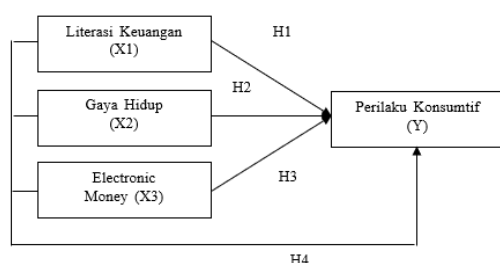
Gaya hidup seseorang akan menentukan bagaimana cara mereka mengelola keuangannya. Fenomena perilaku konsumtif bagi generasi muda dapat dikatakan segala sesuatu yang serba instan, tidak menghargai sebuah proses sebelum terjadinya satup encapaiant ertentu dan juga tidak dibarengi dengan perencanaan keuangan yang baik maka akan memicu perilaku shopaholic yang dapat merugikan diri sendiri dimasa yang akan datang (Samhudi. Akhmad & Pardani, 2023)

### **Pengaruh *Electronic Money* terhadap Perilaku Konsumtif**

*E-money* memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses transaksi keuangan, hal ini sangat mendorong sikap konsumtif manusia. Dengan adanya aplikasi e-money seperti Dana, Ovo, LinkAja dan lain sebagainya yang bahkan dapat diakses pada android masing-masing tanpa harus keluar rumah lagi, semakin menjadi peluang bagi mereka dalam melakukan perilaku konsumtif (Mengga et al., 2023)

### **Kerangka Konseptual**

Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut.



**Gambar 1. Kerangka Konseptual**

### **Hipotesis Penelitian**

Adapun susunan hipotesis di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 : Literasi keuangan berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia

H2 : Gaya hidup berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia

H3 : *Electronic money* berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia

H4 : Literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia

## **METODE PENELITIAN**

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Prima Indonesia yang berlokasi di Jalan Sampul No 3A. Waktu penelitian adalah bulan Maret 2024 – Agustus 2024.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020), penelitian *quantitative* berdasarkan angka merupakan penelitian yang dilakukan karena menggunakan analisa data statistik.

### **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif merupakan penelitian yang meneliti peristiwa yang telah terjadi dengan melihat kebelakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut.

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dalam jenisnya. Menurut (Sugiyono, 2020), penelitian deskriptif adalah penelitian yang

dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

### Sifat Penelitian

Dalam penelitian ini mengambil sifat deskriptif *explanatory*. Menurut (Sugiyono, 2020), *explanatory research* merupakan metode penelitian yang bermaksud untuk menjelaskan kedudukan variabel-variabel yang diteliti serta pengaruh variabel satu dengan variabel lainnya.

### Populasi Dan Sampel

Populasinya adalah seluruh mahasiswa generasi Z yang ada di Universitas Prima Indonesia. Populasi penelitian adalah Mahasiswa Generasi Z di Universitas Prima Indonesia yang berjumlah 20.032 orang, adapun metode penarikan sampel yang digunakan adalah metode *simple random sampling*. Menurut (Hikmawati, 2018), pengambilan sampel secara acak disebut *simple random sampling* karena pengambilan sampel dari seluruh anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi. Dalam menentukan jumlah sampel penelitian, peneliti menggunakan rumus *slovin*. Dimana nilai toleransi (*error*) dinyatakan dalam persentase 10% rumus yang digunakan adalah:

$$x = \frac{n}{1 + ne^2}$$

Keterangan:

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : persen kelonggaran ketidak telitian (10%), maka dalam penelitian ini didapat hasil sebanyak:

$$n = \frac{20032}{1 + 20032 \times 0.1^2} = 99.50 = 100 \text{ orang}$$

Maka dapat diberikan kesimpulan bahwa sampel yang

digunakan adalah 100 orang berdasarkan perhitungan sampling slovin dan 30 orang mahasiswa akan diambil dari sisa populasi untuk pengujian data validitas.

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik-teknik seperti observasi, interview, dokumentasi kuesioner.

### Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti langsung dari sumber asli, tanpa perantara. Data sekunder merupakan data pendukung dalam penelitian. Adapun contoh jenis dan sumber data sebagai berikut

1. Data primer terdiri dari: kuesioner
2. Data sekunder terdiri dari: data, buku, penelitian terdahulu

### Identifikasi Variabel Penelitian

| Variabel               | Definisi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Indikator                                                                                                                                                                 | Skala Ukur   |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Literasi Keuangan (X1) | Literasi keuangan dapat dikatakan sebagai kebutuhan mendasar bagi semua individu, agar tiap individu terhindarkan dari berbagai kesulitan keuangan, bagaimana cara yang baik mengelola keuangan dan teknik yang tepat untuk melakukan investasi yang bertujuan mencapai kesejahteraan finansial. Sumber: Nirmala, (2022) | 1. Pemahaman keuangan pribadi<br>2. Tabungan dan pinjaman<br>3. Asuransi<br>4. Investasi<br>Sumber: Rahma dkk (2022)                                                      | Skala Likert |
| Gaya Hidup (X2)        | Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat dan opininya. Gaya hidup memengaruhi keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sumber: Samudri dan Fardani, (2023).                                                                                  | 1. Aktivitas<br>2. Minat<br>3. Pendapatan<br>Sumber: Mengga dkk (2023)                                                                                                    | Skala Likert |
| Electronic Money (X3)  | E-money merupakan produk keuangan digital yang digunakan sebagai alternatif alat pembayaran non tunai yang lebih efektif dibandingkan pembayaran tunai. E-money disimpan dalam bentuk dompet digital (e-wallet), sejalan dengan pendapat tersebut. Sumber: Mengga dkk, (2023).                                           | 1. Manfaat penggunaan e-money<br>2. Kemudahan dalam penggunaan e-money<br>3. Memberikan kepercayaan diri<br>4. Keuntungan penggunaan e-money<br>Sumber: Mengga dkk (2023) | Skala Likert |
| Perilaku Konsumtif (Y) | Perilaku konsumtif menjadi tindakan membeli barang bukan untuk mencukupi kebutuhan namun untuk memenuhi impian, yang dilakukan secara berlebihan yang menyebabkan pemborosan biaya                                                                                                                                       | 1. Kemauan menarik<br>2. Faktor gengsi<br>3. Pemberian hadiah<br>4. Pertimbangan harga<br>Sumber: Zahro (2022)                                                            | Skala Likert |

Sumber: Peneliti (2024)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif akan menjelaskan nilai minimum dan maksimum dari hasil pengujian kuesioner pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.**  
**Analisis Statistik Deskriptif**  
**Descriptive Statistics**

|                    | N   | Minimum | Maximum | Mean    | Std. Deviation |
|--------------------|-----|---------|---------|---------|----------------|
| Literasi Keuangan  | 100 | 18.00   | 37.00   | 29.2300 | 4.08707        |
| Gaya Hidup         | 100 | 11.00   | 28.00   | 20.9400 | 3.61763        |
| Electronic Money   | 100 | 15.00   | 36.00   | 27.7800 | 4.41206        |
| Perilaku Konsumtif | 100 | 17.00   | 36.00   | 28.0400 | 4.24245        |
| Valid N (listwise) | 100 |         |         |         |                |

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

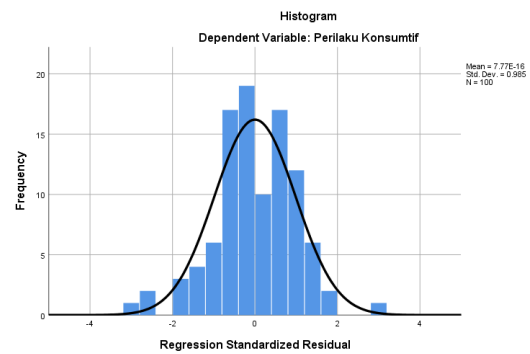
Pada hasil dari SPSS akan menjelaskan nilai dari keempat variabel yang diuji pada analisis statistik deskriptif yaitu variabel literasi keuangan, gaya hidup, electronic money, perilaku konsumtif. Variabel variasi produk dengan nilai minimum 18, nilai maksimum 37, nilai mean 29.23 dan standar deviasi 4.08. Variabel gaya hidup dengan nilai minimum 11, nilai maksimum 28, nilai mean 20.94 dan standar deviasi 3.61. Variabel electronic money dengan nilai minimum 15, nilai maksimum 36, nilai mean 27.78 dan standar deviasi 4.41. Variabel perilaku konsumtif dengan nilai minimum 17, nilai maksimum 36, nilai mean 28.04 dan standar deviasi 4.24.

### Hasil Uji Asumsi Klasik

Pada pengujian asumsi klasik dilakukan dengan uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heterokedastisitas.

### Uji Normalitas

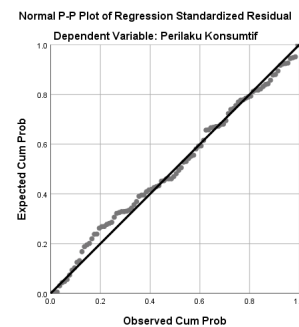
Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Pengujian dilakukan melalui grafik histogram dan grafik normal probability plot dan kemudian secara statistik pada uji one sample kolgomorov smirnov test. Berikut hasil uji normalitas.



**Gambar 2. Uji Normalitas Histogram**

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

Pada gambar grafik terlihat bahwa penyebaran grafik bergerak sejajar dengan membentuk huruf U terbalik dan memenuhi asumsi dari normalitas.



**Gambar 3. Uji Normalitas Normal P-P Plot**

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Pada model grafik memperlihatkan bahwa data menyebar mengikuti garis dan sudah memenuhi asumsi dari normalitas. Pada pengujian selanjutnya menggunakan statistik menggunakan uji *one sample kolgomorov smirnov*.

**Tabel 2.**  
**Uji Normalitas Statistik One Sample**  
**Kolgomorov Smirnov**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

|                                  |                | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N                                |                | 100                     |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup> | Mean           | .0000000                |
|                                  | Std. Deviation | 2.14452000              |
| Most Extreme Differences         | Absolute       | .069                    |
|                                  | Positive       | .037                    |
|                                  | Negative       | -.069                   |
| Test Statistic                   |                | .069                    |
| Asymp. Sig. (2-tailed)           |                | .200 <sup>c,d</sup>     |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan hasil pada pengujian memiliki hasil dengan memperhatikan nilai dari *significant*  $0.200 > 0,05$  yang ditetapkan sebagai kriteria, maka dinyatakan data memiliki distribusi normal.

### Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk melihat ada tidaknya hubungan antar variabel independen. Berikut hasil uji multikolinearitas.

**Tabel 3.**  
**Uji Multikolinearitas**

| Coefficients <sup>a</sup> |                   | Collinearity Statistics |       |
|---------------------------|-------------------|-------------------------|-------|
| Model                     |                   | Tolerance               | VIF   |
| 1                         | (Constant)        |                         |       |
|                           | Literasi Keuangan | .444                    | 2.253 |
|                           | Gaya Hidup        | .640                    | 1.563 |
|                           | Electronic Money  | .360                    | 2.776 |

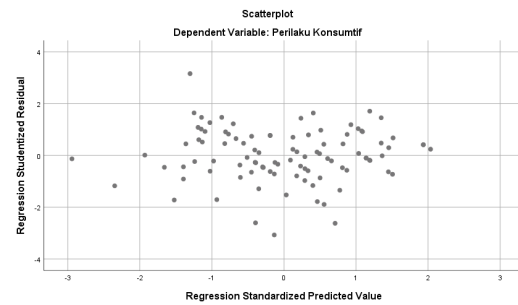
a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Dari hasil uji variabel menunjukkan bahwa nilai *tolerance* untuk literasi keuangan berjumlah  $0.444 > 0.1$ , gaya hidup berjumlah  $0.640 > 0.1$  serta *electronic money* berjumlah  $0.360 > 0.1$  untuk VIF untuk literasi keuangan berjumlah  $2.253 < 10$ , gaya hidup  $1.563 < 10$  dan electronic money berjumlah  $2.776 < 10$  bahwa tidak terjadi korelasi antara literasi keuangan, gaya hidup, *electronic money*.

### Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Jika varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Berikut hasil uji heterokedastisitas.



**Gambar 4. Uji Heterokedastisitas Scatterplot**

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Hasil uji kedua grafik scatterplot, terlihat bahwa data menyebar dan tidak membentuk pola yang beraturan (acak) sehingga dapat diberikan kesimpulan bahwa data dinyatakan tidak terjadi gejala heterokedastisitas.

Untuk langkah berikutnya, maka dilakukan uji glejser secara statistik untuk melihat pemahamannya. Pemahaman dasar yang dapat diberikan jika nilai lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan layak dalam uji yang digunakan.

**Tabel 4.**  
**Uji Heterokedastisitas**

| Model        | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients Beta | t     | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|--------------------------------|-------|------|
|              | B                           | Std. Error |                                |       |      |
| 1 (Constant) | 2.839                       | 1.075      |                                | 2.641 | .010 |
|              | Literasi Keuangan           | -.018      | .051                           | -.055 | .719 |
|              | Gaya Hidup                  | .022       | .048                           | .058  | .644 |
|              | Electronic Money            | -.041      | .052                           | -.130 | .440 |

a. Dependent Variable: absut

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Pada hasil dari SPSS, nilai sig dari variabel memiliki nilai lebih besar dari 0.05 untuk nilai signifikannya. Sehingga dapat diberikan hasil bahwa tidak adanya gejala heterokedastisitas yang terjadi dan memenuhi kriteria asumsi klasik.

### Hasil Analisis Data Penelitian

#### Analisis Regresi Linier Berganda

Pada analisis ini akan menjelaskan nilai dari regresi linier berganda yang digunakan pada tabel B dalam hasil SPSS berikut ini :

**Tabel 5.**  
**Uji Analisis Regresi Linier Berganda**

| Model             | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients Beta |  | t     | Sig. |
|-------------------|-----------------------------|------------|--------------------------------|--|-------|------|
|                   | B                           | Std. Error |                                |  |       |      |
| 1 (Constant)      | 2.227                       | 1.697      |                                |  | 1.312 | .193 |
| Literasi Keuangan | .186                        | .080       | .179                           |  | 2.312 | .023 |
| Gaya Hidup        | .193                        | .076       | .164                           |  | 2.548 | .012 |
| Electronic Money  | .588                        | .083       | .612                           |  | 7.118 | .000 |

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Perilaku Konsumtif = 2.227 + 0.186 Literasi Keuangan + 0.193 Gaya Hidup + 0.588 Electronic Money + e  
Pemahaman rumus regresi yaitu :

1. Jika nilai Y (Perilaku Konsumtif) tidak ada, maka variabel literasi keuangan, gaya hidup dan electronic money akan bernilai 2.227.
2. Penambahan nilai sebesar 0.186 memiliki nilai positif dan nilai variabel literasi keuangan tidak berubah maka nilainya menjadi 0.186.
3. Penambahan nilai sebesar 0.193 memiliki nilai positif dan nilai variabel gaya hidup tidak berubah maka nilainya menjadi 0.193.
4. Penambahan nilai sebesar 0.588 memiliki nilai positif dan nilai variabel *electronic money* tidak berubah maka nilainya menjadi 0.588.

### Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Pengujian dari koefisien determinasi sebagai berikut:

**Tabel 6.**  
**Hasil Uji Koefisien Determinasi Model Summary<sup>b</sup>**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .863 <sup>a</sup> | .744     | .736              | 2.17777                    |

a. Predictors: (Constant), Electronic Money, Gaya Hidup, Literasi Keuangan

b. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Nilai Adjusted R-squared yang diperoleh dari uji koefisien determinasi sebesar 0.736 yang berarti variabel literasi keuangan, gaya hidup, electronic money mempengaruhi perilaku konsumtif sebesar 73.6% dan sisanya sebesar 26.4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti seperti loyalitas, harga, kepuasan konsumen.

### Pengujian Hipotesis Secara Simultan

Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara simultan terhadap variabel dependen. Berikut hasil pengujian secara simultan.

**Tabel 7.**  
**Hasil Uji Secara Simultan**

| ANOVA <sup>a</sup> |  |                |    |             |        |
|--------------------|--|----------------|----|-------------|--------|
| Model              |  | Sum of Squares | df | Mean Square | F      |
| 1 Regression       |  | 1326.542       | 3  | 442.181     | 93.234 |
| Residual           |  | 455.298        | 96 | 4.743       |        |
| Total              |  | 1781.840       | 99 |             |        |

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

b. Predictors: (Constant), Electronic Money, Gaya Hidup, Literasi Keuangan

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Dengan nilai derajat kebebasan  $df = 100 - 4 = 96$  maka dapat diberikan nilai 2.70. Hasil pengujian nilai  $F_{hitung} (93.234) > F_{tabel} (2.70)$  dan nilai significant 0,000. Dengan demikian maka hipotesis diterima yaitu literasi keuangan, gaya hidup, *electronic money* secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Universitas Prima Indonesia. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis keempat yang diajukan dapat diterima dan dinyatakan sesuai dengan hasil dari penelitian.

### Pengujian Hipotesis Secara Parsial

Uji t statistik pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen dengan menganggap variabel lainnya konstan. Berikut hasil pengujian secara parsial.

**Tabel 8.**  
**Hasil Uji Secara Parsial**

| Model             | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|-------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|                   | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1 (Constant)      | 2.227                       | 1.697      |                           | 1.312 | .193 |
| Literasi Keuangan | .186                        | .080       | .179                      | 2.312 | .023 |
| Gaya Hidup        | .193                        | .076       | .164                      | 2.548 | .012 |
| Electronic Money  | .588                        | .083       | .612                      | 7.118 | .000 |

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Penjelasan dari hasil uji t sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil pengujian parsial, nilai  $sig$   $0,023 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2.312 > 1.983$ ) artinya literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif dan hipotesis diterima.
2. Berdasarkan hasil pengujian parsial, nilai  $sig$   $0,012 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2.548 > 1.983$ ) artinya gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif dan hipotesis diterima.
3. Berdasarkan hasil pengujian parsial, nilai  $sig$   $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7.118 > 1.983$ ) artinya electronic money berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif dan hipotesis diterima.

## Pembahasan

### Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif

H1 : Literasi keuangan berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia. (hipotesis diterima)

Pada pengujian parsial, nilai  $sig$   $0,023 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2.312 > 1.984$ ) artinya literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia dan hipotesis diterima. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori setiap orang wajib memiliki keterampilan dan

pemahaman keuangan atau literasi keuangan sejak dini, karena memudahkan setiap orang untuk mengelola keuangannya. Orang yang kurang memiliki keterampilan dan pemahaman keuangan dapat menjadi salah langkah dan mengakibatkan perilaku konsumtif. Tingginya perilaku konsumtif pada akhirnya menyebabkan pengelolaan keuangan individu menjadi tidak terkendali (Nirmala et al., 2022). Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu oleh (Putri & Lasmanah, 2022) yang menyatakan bahwa literasi keuangan memiliki hubungan yang positif terhadap perilaku konsumtif.

### Pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif

H2 : Gaya hidup berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia (hipotesis diterima)

Pada pengujian parsial nilai  $sig$   $0,012 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4.695 > 1.984$ ) artinya Gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia dan hipotesis diterima. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori gaya hidup seseorang akan menentukan bagaimana cara mereka mengelola keuangannya. Fenomena perilaku konsumtif bagi generasi muda dapat dikatakan segala sesuatu yang serba instan, tidak menghargai sebuah proses sebelum terjadinya satup encapaiant ertentu dan juga tidak dibarengi dengan perencanaan keuangan yang baik maka akan memicu perilaku shopaholic yang dapat merugikan diri sendiri dimasa yang akan datang (Samhudi. Akhmad & Pardani, 2023). Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu oleh (Mengga et al., 2023), yang menyatakan

bahwa gaya hidup memiliki hubungan yang positif terhadap perilaku konsumtif.

### **Pengaruh electronic money terhadap perilaku konsumtif**

H3 : *Electronic money* berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia. (hipotesis diterima)

Pada pengujian parsial, nilai  $sig$   $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3.251 > 1.984$ ) artinya *electronic money* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia dan hipotesis diterima. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori *E-money* memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses transaksi keuangan, hal ini sangat mendorong sikap konsumtif manusia. Dengan adanya aplikasi e-money seperti Dana, Ovo, LinkAja dan lain sebagainya yang bahkan dapat diakses pada android masing-masing tanpa harus keluar rumah lagi, semakin menjadi peluang bagi mereka dalam melakukan perilaku konsumtif (Mengga et al., 2023). Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu oleh ((Rasyid & Fahrullah, 2022) yang menyatakan bahwa kartu debit dan e-money berpengaruh positif pada perilaku konsumtif mahasiswa.

### **Pengaruh variasi produk, kualitas pelayanan dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian pada PT Lautan Biru Ray**

H4 : Literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia. (hipotesis diterima)

Pada hasil uji simultan, nilai

$F_{hitung}$  ( $93.234$ )  $> F_{tabel}$  ( $2.70$ ) dan nilai significant  $0,000$ . Dengan demikian maka hipotesis diterima yaitu literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* secara simultan berpengaruh secara positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis keempat yang diajukan dapat diterima dan dinyatakan sesuai dengan hasil dari penelitian. Nilai koefisien determinasi sebesar  $0.736$  yang berarti variabel literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* mempengaruhi keputusan pembelian sebesar  $73.6\%$  dan sisanya sebesar  $26.40\%$  dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti seperti loyalitas, harga, kepuasan konsumen.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia.
2. Gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia.
3. *Electronic money* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia.
4. Literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Gen-Z di Universitas Prima Indonesia.

### **Saran**

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti  
Dari hasil penelitian ini menjadi dasar dalam melihat pengaruh antara masalah literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* pada perilaku konsumtif.
2. Bagi Fakultas Ekonomi Universitas Prima Indonesia  
Hasil dari penelitian ini menjadi model dari hasil penelitian untuk melakukan penelitian selanjutnya.
3. Untuk pihak perusahaan  
Sebagai pertimbangan untuk perbaikan masalah Literasi keuangan, gaya hidup, dan *electronic money* pada perilaku konsumtif.
4. Bagi peneliti-peneliti berikutnya  
Dapat menambahkan variabel lainnya seperti promosi, kepuasan pelanggan, loyalitas melakukan penelitian dengan metode yang berbeda, dan meneliti objek penelitian berbeda seperti pada perusahaan manufaktur, perbankan, produksi dan lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Kurnadi, E., & Apriyani, N. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Majalengka. *Jurnal Akuntansi Kompetitif*, 5(1).
- Diva, N., Rembulan, R., & Firmansyah, E. A. (2020). Perilaku Konsumen Muslim Generasi-Z Dalam Pengadopsian Dompot Digital. In *Valid Jurnal Ilmiah* (Vol. 17, Issue 2).
- Hikmawati, F. (2018). *Metodologi Penelitian*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Layaman, Khairunnisa, H., & Rohayati, R. (2022). Pengaruh E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening. *Hawalalah : Kajian Ilmu Ekonomi Syariah*, 1(2). <http://hawalalah.staiku.ac.id>
- Mengga, G. S., Batara, M., & Rimpung, E. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, E-Money, Gaya Hidup Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Indonesia Toraja. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Akuntansi (JREA)*, 1(1), 44–58.
- Nainggolan, H. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan, Kontrol Diri, Dan Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Pekerja Produksi Pt Pertamina Balikpapan. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 5(1), 810–826. <https://doi.org/10.36778/jesya.v5i1.574>
- Nirmala, Muntahanah, S., & Achadi, A. (2022). Literasi Keuangan Dan Perilaku Keuangan: Studi Empiris Mahasiswa Feb Universitas Wijayakusuma Purwokerto. *Jurnal MONEX*, 01(11).
- Putri, M. K., & Lasmanah. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa Manajemen Universitas Islam Bandung. *Bandung Conference Series: Business and Management*, 2(2). <https://doi.org/10.29313/bcsbm.v2i2.3670>
- Rasyid, A., & Fahrullah, Rasy. (2022). Pengaruh Penggunaan Debit Card Dan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Ekonomi Islam Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Unesa. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis*

- Islam*, 5(1), 157–186.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jei>
- Samhudi. Akhmad, & Pardani, S. R. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Pegawai (Studi Kasus Pada SPBU 61.707.01 61.707.01 Banjarbaru). *AI – ULUM ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA*, 9(2).
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.  
Bandung: Alfabeta.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>