

***THE INFLUENCE OF LIFESTYLE AND THE USE OF ELECTRONIC MONEY  
ON CONSUMPTIVE BEHAVIOR OF RESIDENTS IS AL-JAZZERA HOUSING  
KONDANGJAYA KARAWANG***

**PENGARUH GAYA HIDUP DAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK  
TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF WARGA PERUMAHAN AL-JAZZERA  
KONDANGJAYA KARAWANG**

**Aris Munandar<sup>1</sup>, Dedi Mulyadi<sup>2</sup>, Santi Pertiwi Hari Sandi<sup>3</sup>**

[Mn17.arismunandar@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:Mn17.arismunandar@mhs.ubpkarawang.ac.id)<sup>1</sup>, [dedi.mulyadi@ubpkarawang.ac.id](mailto:dedi.mulyadi@ubpkarawang.ac.id)<sup>2</sup>,  
[santi.pertiwi@ubpkarawang.ac.id](mailto:santi.pertiwi@ubpkarawang.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*People's consumptive behavior is strongly influenced by several factors, such as lifestyle and the ease of use of electronic money. This study aims to determine the direct effect of lifestyle and electronic money on consumptive behavior and the indirect effect of lifestyle and electronic money on consumptive behavior. This research was conducted at Al-Jazzera Kondangjaya Housing, Karawang Regency. The number of samples taken was 72, from 246 existing populations. Data collection in this study was carried out through observation using a questionnaire. The data analysis technique used in this study was path analysis using the SPSS 24 application program. Based on the results of the analysis, it was found: (1) There is a strong correlation between lifestyle variables (X1) and electronic money (X2) with a positive correlation direction. (2) There is a partial influence of lifestyle variables (X1) on consumptive behavior (Y). (3) There is a partial influence of the electronic money variable (X2) on consumptive behavior (Y). (4) There is a significant simultaneous influence between lifestyle (X1) and electronic money (X2) on consumptive behavior (Y).*

*Keyword: Lifestyle, Electronic Money, Consumptive Behaviour*

**ABSTRAK**

Perilaku konsumtif masyarakat sangat dipengaruhi oleh beberapa factor seperti gaya hidup dan kemudahan penggunaan uang elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh langsung antara gaya hidup dan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif serta untuk mengetahui pengaruh tidak langsung antara gaya hidup dan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif. Penelitian ini dilakukan di Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Kabupaten Karawang. Jumlah sampel yang diambil sebanyak 72 responden dari 246 populasi yang ada. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi menggunakan angket/kuesioner. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan analisis jalur (*path analysis*) menggunakan program aplikasi SPSS 24. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan: (1) Adanya korelasi antara variabel gaya hidup (X1) dan uang elektronik (X2) dengan hubungan yang kuat dan memiliki arah korelasi yang positif. (2) Adanya pengaruh secara parsial variabel gaya hidup (X1) terhadap perilaku konsumtif (Y). (3) Adanya pengaruh secara parsial variabel uang elektronik (X2) terhadap perilaku konsumtif (Y). (4) Adanya pengaruh secara simultan yang signifikan antara gaya hidup (X1) dan uang elektronik (X2) terhadap perilaku konsumtif (Y).

**Kata Kunci:** Gaya Hidup, Uang Elektronik, Konsumtif

**PENDAHULUAN**

Perkembangan zaman yang semakin modern sangat mempengaruhi perilaku konsumtif masyarakat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada kehidupan manusia yang dinamis, serta tingkat literasi seseorang seiring dengan tingkat pendapatan yang makin meningkat.

Pola hidup konsumtif yang masyarakat jalani akan menjadikan

pribadi yang hedonis serta masyarakat akan beranggapan bahwa melalui materi mereka akan mendapatkan sebuah kesenangan dan kebahagiaannya, perilaku konsumtif pada masa waktu yang lama bisa menjadi sebuah gaya hidup bagi masyarakat (Lestari et al., 2023).

Gaya hidup konsumtif pasti terus terjadi ketika para pekerja tidak mampu memahami bagaimana cara mengendalikan rasa keinginan,

melakukan pengelolaan keuangan dan mempertahankan pola hidup seimbang. Menurut Kotler, (2017) Gaya hidup ialah pola kehidupan dari seorang atau kelompok individu yang diekspresikan melalui minat, aktifitas, dan opini.

Munculnya e-money atau uang elektronik didorong oleh adanya pengaturan elektronikasi transaksi diawali dengan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang didukung oleh Bank Indonesia bersama pemerintah untuk mewujudkan cashless society. Tujuan dari GNNT ini yaitu untuk menciptakan sistem pembayaran yang aman, efisien dan lancar, yang dapat mendorong sistem keuangan nasional bekerja secara efektif dan efisien. (Databoks, 2022)

Perkembangan transaksi yang melibatkan penggunaan uang elektronik dari tahun 2017-2021 seperti yang di lihat pada gambar di bawah ini:

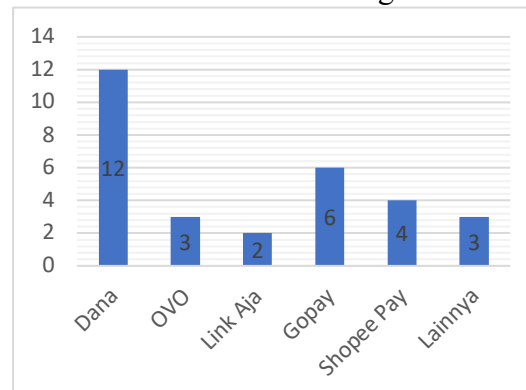


**Gambar 1. Jumlah Perkembangan Transaksi Uang Elektronik di Indonesia Tahun 2017-2021**

Sumber: Databoks, (2022)

Dari grafik di atas, menjelaskan data jumlah volume transaksi uang elektronik atau E-Money mendapati peningkatan dari tahun 2017 ke tahun 2018 yaitu dari Rp 1 M, menjadi Rp 2 M. Untuk tahun 2018 ke tahun 2019 mengalami kenaikan dari Rp 2 M, menjadi Rp 6 M. Pada tahun 2019 ke tahun 2020 sempat mengalami penurunan dari Rp 6 M menjadi Rp 4 M, kemudian menjadi Rp 8 M pada tahun 2021. Dari tahun ke tahun penggunaan uang elektronik atau e-money semakin meningkat, sehingga muncul fenomena

cashless society yang artinya sebutan yang merujuk pada masyarakat yang dalam bertransaksi tidak lagi memakai uang fisik, melainkan perpindahan informasi financial secara digital.



**Gambar 2. Jumlah Pengguna E-Money Warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang**

Sumber: Pra Penelitian, 2023

Pada pra penelitian yang dilakukan pada 30 warga perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang dapat terlihat bahwa jumlah pengguna dari Dana sebanyak 12 orang, OVO sebanyak 3 orang, Link Aja 2 orang, Gopay 6 orang, Shopee Pay sebanyak 4 orang dan 3 orang menggunakan uang elektronik selain dari yang disebutkan diatas.

Menurut (Nasruddin & Bado, 2022) dalam judul penelitian Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri Pengaruhnya Terhadap Perilaku Konsumtif, menyampaikan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan menurut Afifah & Yudiantoro, (2022) dalam judul penelitian Pengaruh Gaya Hidup dan Penggunaan Uang Elektronik terhadap perilaku konsumtif, bahwa penggunaan uang elektronik tidak berdampak signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Dari penelitian terdahulu tersebut terdapat perbedaan hasil yang menimbulkan research gap yang membuat peneliti ingin mengetahui secara lebih detail dengan dilakukannya

penelitian yang berjudul **“Pengaruh Gaya Hidup Dan Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang”**.

### **Tinjauan Pustaka Gaya Hidup**

Menurut Kotler (2011) dalam (Fitri & Basri, 2021) gaya hidup ialah sebuah pola hidup seorang individu dalam kehidupan sehari-harinya yang diekspresikan melalui aktifitas, minat, dan opininya. Gaya hidup merupakan suatu sudut pandang pemasaran, mengakui bahwa setiap apa yang seseorang lakukan atau kelompok lakukan atas sebuah dasar yang ingin mereka tersebut lakukan, bagaimana waktu luang mereka dihabiskan, dan bagaimana mereka membelanjakan setiap pendapatan lebih mereka (Solomon 2011:235 dikutip dalam Anisa & Widjatmiko, 2020).

### **Uang Elektronik**

Nilai uang elektronik (juga dikenal sebagai e-money) direpresentasikan sebagai nilai uang di media dan dicapai dengan menyetorkan jumlah uang kepada penerbit terlebih dahulu, baik secara langsung atau melalui agen penerbit, atau dengan mendebet bank akun. Dengan segera mendevaluasi uang pada media uang elektronik, maka transaksi pembayaran dilakukan dengan menggunakan uang elektronik yang direpresentasikan dalam satuan rupiah. (Nainggolan, 2022). Menurut (Adiputra, 2021) produk keuangan digital yang disebut e-money adalah pengganti pembayaran tunai yang lebih efisien daripada non tunai.

### **Perilaku Konsumtif**

Perilaku konsumtif ialah kecenderungan seorang individu untuk bertindak berlebihan, melakukan

pembelian berdasarkan dorongan hati, dan mendahulukan keinginan di atas kebutuhan. (Wahyuni et al., 2019). Menurut (Lestari et al., 2023) perilaku konsumtif merupakan kecenderungan individu untuk bertindak berlebihan, mengambil keputusan berdasarkan dorongan hati, dan menempatkan keinginan di atas kebutuhan yang mereka perlukan.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang dipakai pada peneliitian ini adalah metode deskriptif dan verifikatif dengan pendekatan kauntitatif. Penggunaan metode verifikatif untuk mengetahui hubungan antara variabel dengan pengujian hipotesis. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah gaya hidup dan uang elektronik, sedangkan variabel terikatnya adalah perilaku konsumtif. Instrumen penelitian ini berupa kuisisioner sedangkan pupolasi dalam penelifian ini adalah warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang sebanyak 246 orang. Penlitian ini diIakukan pada bulan Januari 2023 sampai dengan bulan Agustus 2023. Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggnuakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan 10% sehingga terpilih sebanyak 71,098 yang dibulatkan menjadi 72 orang. Skala pengukuran menggunakan Likert. Uji Validatis menggunakan kerolasi Product Moment, sedangkan uji relaibilitas dengan Cronbach’s Alpha. Pada analisis data menggunakan path analysis atau analisis jalur dengan program aplikasi SPSS 24.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada pengaruh gaya hidup dan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku

konsumtif yang dilakukan melalui observasi langsung berupa penyebaran kuesioner kepada warga yang tinggal di Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang. Jumlah kuesioner yang dibagikan sebanyak 72 buah yang berisi sebanyak 37 butir pertanyaan dan diisi lengkap oleh seluruh responden

### 1. Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan program aplikasi SPSS 24, tiap instrumen tersebut dikatakan valid apabila  $r$  hitungnya  $> 0,361$  ( $db = n - 2 = 30 - 2 = 28$ ). Berdasarkan hasil uji validitas dari penelitian ini dapat diketahui bahwa seluruh item dari tiap variabel memiliki nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item valid dan dapat dilanjutkan dalam pengujian selanjutnya.

### 2. Uji Reliabilitas

**Tabel 1. Uji Reliabilitas**

Variabel	Cornbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
Gaya Hidup (X1)	0,909	0,600	Reliabel
Uang Elektronik (X2)	0,881	0,600	Reliabel
Perilaku Konsumtif (Y)	0,940	0,600	Reliabel

Sumber: Data Primer Dianalisis, 2023

Hasil uji reliabilitas dari penelitian ini dapat diketahui dari tabel 1 diatas bahwa semua variabel dapat dikatakan reliabel karena hasil Cronbach's Alpha lebih besar dari nilai 0,600.

### 3. Uji Normalitas

**Tabel 2. Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		72
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.41544985
Most Extreme Differences	Absolute	.076
	Positive	.046
	Negative	-.076
Test Statistic		.076
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: Data Primer Dianalisis, 2023

Dari hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 2 diatas bahwa data tersebut normal karena nilai Asymp Sig yaitu 0,200 lebih besar dari nilai signifikan 0,05.

### Analisis Deskriptif

**Tabel 3. Analisis Jawaban Responden**

Jawaban Responden	X1			X2			Y		
	F	%	Mean	F	%	Mean	F	%	Mean
5 Sangat Setuju	41	57%		39	55%		41	58%	
4 Setuju	31	43%		32	44%		27	36%	
3 Cukup Setuju	0	0%		1	1%		4	6%	
2 Tidak Setuju	0	0%	4,56	0	0%	4,52	0	0%	4,51
1 Sangat Tidak Setuju	0	0%		0	0%		0	0%	
Total	72	100%		72	100%		72	100%	

Sumber: Data Primer Dianalisis, 2023

Berdasarkan tabel hasil jawaban responden terkait variabel Gaya Hidup (X1), item pertanyaan yang memiliki nilai tertinggi yaitu X1.8 memiliki rata-rata 4,56 dengan pertanyaan "Saya selalu mengikuti trend fashion". Hal tersebut mengungkapkan bahwa warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang selalu mengikuti trend fashion yang ada. Untuk item pertanyaan yang memiliki skor terendah yaitu X1.9 dengan pertanyaan "Saya selalu ingin mencoba makanan yang belum pernah saya makan". Artinya warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang memiliki gaya hidup yang kurang menginginkan untuk mencoba makanan baru yang belum mereka coba.

Pada variabel Uang Elektronik (X2), item pertanyaan yang memiliki skor tertinggi yaitu X2.7 memiliki rata-rata 4,52 dengan pertanyaan "Saya percaya setiap transaksi akan selalu berhasil". Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang memiliki rasa kepercayaan yang sangat tinggi terhadap uang elektronik yang mereka gunakan. Untuk item pertanyaan dengan skor terendah yaitu X2.4 dengan pertanyaan "Mudah dalam menyelesaikan kendala saat transaksi". Hal ini berarti bahwa uang elektronik tidak selalu praktis saat digunakan, karena jika terjadi masalah

saat transaksi yang dilakukan oleh warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang, mereka masih beranggapan bahwa penyelesaiannya tidaklah mudah.

Kemudian untuk variabel Perilaku Konsumtif (Y), item pertanyaan yang memiliki skor tertinggi yaitu Y.1 memiliki rata-rata 4,51 dengan pertanyaan “Melakukan pembelian karena iming-iming hadiah”. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap pembelian konsumtif warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang dikarenakan toko/penjual sering memberikan iming-iming hadiah yang akan didapatkan ketika masyarakat telah melakukan suatu pembelian. Untuk item pertanyaan dengan skor terendah yaitu Y3 dengan pertanyaan “Membeli produk karena kemasan yang menarik”. Artinya masyarakat Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang tidak melakukan perilaku konsumtif dengan membeli produk hanya karena kemasannya yang menarik.

## Analisis Verifikatif

### 1. Analisis Korelasi

**Tabel 4. Uji Korelasi**

Correlations			
		Gaya Hidup	Uang Elektronik
Gaya Hidup	Pearson Correlation	1	.730**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	72	72
Uang Elektronik	Pearson Correlation	.730**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	72	72

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Data Primer Dianalisis, 2023

Berdasarkan tabel 4 Uji Korelasi besar koefisien antara variabel Gaya Hidup (X1) dan Penggunaan Uang Elektronik (X2) adalah 0,730. Untuk mengetahui seberapa kuat hubungannya dapat dilihat pada tabel 5 ini.

**Tabel 5. Koefisien Korelasi**

Korelasi (r)	Kekuatan
0,80 – 1,00	Hubungan Sangat Kuat (+/-)
0,60 – 0,79	Hubungan Kuat (+/-)
0,40 – 0,59	Hubungan Cukup Kuat (+/-)
0,20 – 0,39	Hubungan Lemah (+/-)
0,00 – 0,19	Hubungan Sangat Lemah (tidak ada hubungan)

Sumber: Fadli & Pramudita (2019)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Gaya Hidup (X1) dan Uang Elektronik (X2) memiliki

hubungan yang kuat dan memiliki arah korelasi yang positif karena memiliki nilai 0,730 yang terdapat pada interval koefisien 0,60 – 0,79.

## 2. Analisis Jalur (Path Analysis)

**Tabel 6. Output Analisis Jalur**

Model	Coefficients <sup>a</sup>		Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Std. Error			
1					
(Constant)	1.870	3.763		.497	.621
Gaya Hidup	.193	.078	.225	2.463	.016
Uang Elektronik	.865	.116	.678	7.432	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: Data Primer Dianalisis, 2023

- Besarnya pengaruh parsial variabel Gaya Hidup (X1) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) sebesar 0,225. Hasil koefisien jalur menunjukkan nilai sig.  $0,016 < \alpha (0,05)$  dan  $t$  hitung  $2,463 > t$  tabel (1,666). Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak artinya gaya hidup berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif.
- Besarnya pengaruh parsial variabel Uang Elektronik (X2) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) sebesar 0,678. Hasil koefisien jalur menunjukkan nilai sig.  $0,000 < \alpha (0,05)$  dan  $t$  hitung  $7,432 > t$  tabel (1,666). Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak artinya uang elektronik berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif.

**Tabel 7. Koefisien Determinasi**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.856 <sup>a</sup>	.732	.724	2.450

a. Predictors: (Constant), Uang Elektronik, Gaya Hidup

b. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

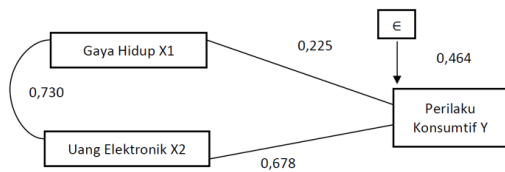
Sumber: Data Primer Dianalisis, 2023

Berdasarkan tabel 7 dapat diperoleh nilai R-square sebesar 0,724. Hasil tersebut menunjukkan antara variabel Gaya Hidup (X1) dan Uang elektronik (X2) memiliki pengaruh sebesar 72,4 % terhadap Perilaku Konsumtif (Y). Maka dapat diketahui koefisien kesalahan jalur (error) sebagai dibawah:



$$\epsilon = \sqrt{1 - r^2} = \sqrt{1 - 0,732^2} = 0,464$$

Jadi variabel yang tidak diteliti sebesar 46,6%.



**Gambar 3. Model Analisis Jalur**

Sumber: Hasil Olah PeneLiti, 2023

### 3. Pengaruh Simultan Gaya Hidup (X1) dan Uang Elektronik (X2) Terhadap Perilaku Konsumtif (Y)

**Tabel 8. Hasil Uji Simultan**

ANOVA <sup>a</sup>					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F
1	Regression	1131,744	2	565,872	94,257
	Residual	414,242	69	6,004	
	Total	1545,986	71		

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

b. Predictors: (Constant), Uang Elektronik, Gaya Hidup

Sumber: Data Primer DianaLisis, 2023

Berdasarkan tabel 8 diatas menunjukkan nilai sig.  $0,000 < \alpha$  (0,05) dan f hitung  $94,257 > f$  tabel 3,13 (db= n-2 = 72-2=70). Maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak artinya gaya hidup dan dan uang elektronik berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif.

## Pembahasan

### 1. Pembahasan Deskriptif

Variabel gaya hidup dari hasil jawaban responden yang didapatkan berada dalam kategori sangat tinggi. Item pertanyaan yang memiliki nilai tertinggi yaitu X1.8 dengan pertanyaan “Saya selalu mengikuti trend fashion”. Hal tersebut mengungkapkan bahwa warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang selalu mengikuti trend fashion yang ada. Untuk item pertanyaan yang memiliki skor terendah yaitu X1.9 dengan pertanyaan “Saya selalu ingin mencoba makanan yang belum pernah saya makan”. Artinya warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang memiliki gaya hidup yang

kurang menginginkan untuk mencoba makanan baru yang belum mereka coba.

Pada variabel uang elektronik dari hasil jawaban responden yang didapatkan berada dalam kategori sangat tinggi. Item pertanyaan yang memiliki skor tertinggi yaitu X2.7 dengan pertanyaan “Saya percaya setiap transaksi akan selalu berhasil”. Artinya masyarakat Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang memiliki rasa kepercayaan yang sangat tinggi terhadap uang elektronik yang mereka gunakan. Untuk item pertanyaan dengan skor terendah yaitu X2.4 dengan pertanyaan “Mudah dalam menyelesaikan kendala saat transaksi”. Hal ini berarti bahwa uang elektronik tidak selalu praktis saat digunakan, karena jika terjadi masalah saat transaksi yang dilakukan oleh penggunanya, mereka masih beranggapan bahwa penyelesaiannya tidaklah mudah.

Kemudian untuk variabel perilaku konsumtif berada dalam kategori yang sangat tinggi. Item pertanyaan yang memiliki skor tertinggi yaitu Y.1 dengan pertanyaan “Melakukan pembelian karena iming-iming hadiah”. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap pembelian konsumtif warga dikarenakan toko/penjual sering memberikan iming-iming hadiah yang akan didapatkan ketika masyarakat telah melakukan suatu pembelian. Untuk item pertanyaan dengan skor terendah yaitu Y3 dengan pertanyaan “Membeli produk karena kemasan yang menarik”. Artinya masyarakat Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang tidak melakukan perilaku konsumtif dengan membeli produk hanya karena kemasannya yang menarik.

## 2. Pembahasan Verifikatif Korelasi antara Variabel Gaya Hidup (X1) dan Uang Elektronik (X2)

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, korelasi antara variabel Gaya Hidup (X1) dan Penggunaan Uang Elektronik (X2) memiliki nilai sebesar 0,730 atau 73%. Kemudian untuk kekuatan hubungan dan arah nya, gaya hidup dan uang elektronik memiliki hubungan yang kuat dan memiliki arah korelasi yang positif karena memiliki nilai 0,730 yang terdapat pada interval koefisien 0,60 – 0,79. Artinya gaya hidup dan penggunaan uang elektronik memiliki hubungan yang kuat pada warga Perumahan Al-Jazzer Kondangjaya Karawang. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu dari Afifah & Yudiantoro (2022), yang menyebutkan bahwa gaya hidup dan penggunaan uang elektronik memiliki hubungan yang kuat.

### Pengaruh Parsial Gaya Hidup (X1) terhadap Perilaku Konsumtif (Y)

Besarnya pengaruh parsial variabel Gaya Hidup (X1) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) sebesar 0,225. Hasil koefisien jalur menunjukkan nilai sig.  $0,016 < \alpha (0,05)$  dan  $t \text{ hitung } 2,463 > t \text{ tabel } (1,666)$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak artinya gaya hidup berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif. Artinya ketika gaya hidup masyarakat meningkat dapat meningkatkan perilaku konsumtif masyarakat itu sendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Ashari & R.K (2023) menyatakan bahwa gaya hidup signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta. Selanjutnya, Setianingsih (2018) memberikan bukti bahwa terdapat pengaruh secara parsial variabel gaya hidup terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Purwokerto.

### Pengaruh Parsial Uang Elektronik (X2) terhadap Perilaku Konsumtif (Y)

Besarnya pengaruh parsial variabel Uang Elektronik (X2) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) sebesar 0,678. Hasil koefisien jalur menunjukkan nilai sig.  $0,000 < \alpha (0,05)$  dan  $t \text{ hitung } 7,432 > t \text{ tabel } (1,666)$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak artinya uang elektronik berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif. Artinya penggunaan uang elektronik warga yang meningkat maka akan perilaku konsumtifnya juga akan mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Sudiro & Asandimitra (2022) yang menunjukkan bahwa uang elektronik berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Kemudian penelitian dari Adiputra (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik pada mahasiswa di Bali memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif.

### Pengaruh Simultan Gaya Hidup (X1) dan Uang Elektronik (X2) terhadap Perilaku Konsumtif (Y)

Berdasarkan tabel 9 diatas menunjukkan bahwa nilai sig.  $0,000 < \alpha (0,05)$  dan  $f \text{ hitung } 94,257 > f \text{ tabel } 3,13$  ( $db = n-2 = 72-2=70$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak artinya gaya hidup dan dan uang elektronik berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif. Artinya ketika gaya hidup dan penggunaan uang elektronik warga meningkat, maka warga akan cenderung melakukan perilaku konsumtif. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Afifah & Yudiantoro (2022) yang menyatakan bahwa gaya hidup dan penggunaan uang elektronik berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa di PTKI pada jurusan Manajemen Keuangan Syariah. Selanjutnya penelitian dari (Lestari et al.,

2023) menyebutkan bahwa kecakapan hidup dan gaya hidup memiliki pengaruh simultan yang positif dan signifikan terhadap pola hidup konsumtif mahasiswa.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kerolasi yang positif antara variabel gaya hidup dan uang elektronik dengan tingkat hubungan yang kuat. Gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap perilaku konsumtif. Artinya ketika gaya hidup masyarakat meningkat dapat meningkatkan perilaku konsumtif masyarakat itu sendiri. Penggunaan uang elektronik berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap perilaku konsumtif. Artinya penggunaan uang elektronik warga yang meningkat maka akan perilaku konsumtifnya juga akan mengalami peningkatan. Kemudian gaya hidup dan dan uang elektronik berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif. Artinya ketika gaya hidup dan penggunaan uang elektronik warga meningkat, maka warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang akan cenderung melakukan perilaku konsumtif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gaya hidup dan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif. Implikasi dari penelitian ini sebagai informasi yang diperoleh dari hasil penelitian, dapat memberikan pemahaman bagi warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang untuk dapat menyeimbangkan antara perilaku konsumtif yang mereka lakukan dan kebutuhan pokok yang masyarakat butuhkan. Hasil penelitian juga dapat memberikan informasi kepada warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang mengenai

seberapa besar gaya hidup dan penggunaan uang elektronik yang mereka lakukan. Kemudian hasil penelitian ini juga dapat memberikan informasi yang lebih lanjut tentang pengaruh gaya hidup dan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang dan memberikan wawasan baru bagi peneliti dan praktisi yang akan melakukan penelitian selanjutnya dengan variabel yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. M. P. (2021). Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Dimediasi Kontrol Diri. *Jurnal EKonomi Dan Keuangan*, 32, 1–19.  
<https://doi.org/10.24034/j25485024.y2021.v5.i1.4669>
- Afifah, N., & Yudiantoro, D. (2022). Pengaruh Gaya Hidup dan Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif. *Journal of Managenemtournal of Managenemt*, 5(2), 365–374.  
<https://doi.org/10.37531/yume.vxi.x.345>
- Anisa, N. A., & Widjatmiko, A. G. (2020). Electronic Word of Mouth (E-WOM), Celebrity Endorsement dan Gaya Hidup pada Minat Beli Produk Online Shop. *Jurnal Mitra Manajemen (JMM Online)*, 4(10), 1514–1522.
- Ashari, N. A. I., & R.K, I. A. K. (2023). Pengaruh Penggunaan E-Money, Gaya Hidup, Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIE Surakarta. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(5), 160–169.
- Databoks. (2022). *Jumlah Transaksi Uang Elektronik di Indonesia*.
- Fadli, U. M., & Pramudita, S. (2019).



*Modul Praktikum Statistic For Economic II Dengan SPSS*. FBIS Publishing.

- Fitri, N. A., & Basri, H. (2021). *Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumen Pada Generasi Milenial Di Era Pandemi Covid-19 Dengan Pengetahuan Ekonomi Sebagai Variabel Moderasi*. 9(2), 183–192.
- Lestari, D., Ilato, R., & Radia, A. (2023). *Pengaruh Kecakapan Hidup ( life skill ) Dan Gaya Hidup ( life style ) Terhadap Pola Hidup Konsumtif Mahasiswa*. 16.
- Nasruddin, N., & Bado, B. (2022). *Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri Pengaruhnya Terhadap Perilaku Konsumtif*. 5, 78–83.  
<https://doi.org/10.26858/jekpend.v5i1.24649>
- Setianingsih, S. A. (2018). *Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua dan Gaya Hidup Perilaku Konsumtif Mahasiswa*. *Skripsi Mahasiswa IAIN Purwokerto*. 9(1), 1–11.  
<https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.12.007>%0A.%0AM.Pd.E.,
- Sudiro, P. I., & Asandimitra, N. (2022). *Pengaruh financial literacy , uang elektronik, demografi, gaya hidup, dan kontrol diri terhadap perilaku konsumtif generasi milenial*. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10, 160–172.
- Wahyuni, R., Irfani, H., & Syahrina, I. A. (2019). *TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF BERBELANJA ONLINE PADA*. 4(3), 548–559.