

ABSTRAK

PENGARUH TEMAN SEBAYA, GAYA HIDUP, DAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (*E-MONEY*) TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PADA MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh :

AISYA ZAKIA FADILLAH

Mahasiswa merupakan kelompok usia yang rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial termasuk teman sebaya, gaya hidup modern, dan kemudahan transaksi menggunakan uang elektronik yang secara langsung dapat memicu munculnya perilaku konsumtif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel teman sebaya, gaya hidup, dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif verifikatif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 292 mahasiswa aktif Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung Angkatan 2020. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan menggunakan metode *purposive sampling* yang berjumlah 169 mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi berupa wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Pengujian hipotesis secara parsial dilakukan dengan uji t dan secara simultan dilakukan dengan uji f.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial maupun simultan antara variabel teman sebaya, gaya hidup, dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung

Kata Kunci : teman sebaya, gaya hidup, penggunaan uang elektronik (*e-money*), perilaku konsumtif

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PEERS, LIFESTYLE, AND THE USE OF ELECTRONIC MONEY (E-MONEY) ON CONSUMPTIVE BEHAVIOR IN STUDENTS MAJORING IN SOCIAL SCIENCE EDUCATION FKIP UNIVERSITY OF LAMPUNG

BY :

AISYA ZAKIA FADILLAH

Students are an age group that is vulnerable to the influence of the social environment including peers, modern lifestyles, and the ease of transactions using electronic money which can indirectly trigger consumptive behavior. This study aims to determine the effect of peers variables, lifestyle, and the use of electronic money (e-money) on consumptive behavior in students of the Department of Social Science Education FKIP University of Lampung. The research method used is descriptive verification method with a quantitative approach. The population in this study amounted to 292 active students of the department of Social Science Education FKIP University of Lampung class of 2020. The sampling technique in this study was non probability sampling using purposive sampling method which amounted to 169 students. Data collection techniques using observation in the form of interviews, questionnaires, and documentation. Hypothesis testing was partially carried out with the T test and simultaneously carried out with the F test. The results of the study show that there was a significant partial or simultaneous influence between peer variables, lifestyle, and the use of electronic money (e-money) on consumptive behavior is students of the Department of Social Science Education FKIP University of Lampung

Keywords : *peers, lifestyle, use of electronic money (e-money), consumptive behavior*