

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

(Skripsi)

Oleh

**Aisya Zakia Fadillah
NPM 1913031047**



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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*

**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

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

: **Aisya Zakia Fadillah**

NPM

: **1913031047**

Program Studi

: **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama,



Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

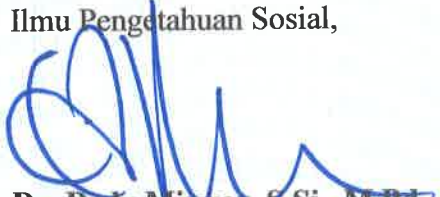
Pembimbing Pembantu,



Rahmawati, S.Pd., M. Pd.
NIP 231804890716201

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,



Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,



Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19930713 201903 1 016

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Drs. Tedi Rusman, M.Si.**

Sekretaris

: **Rahmawati, S.Pd., M. Pd.**

Penguji

Bukan Pembimbing

: **Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **5 Juni 2025**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI
DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisya Zakia Fadillah
NPM : 1913031047
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 5 Juni 2025



**Aisya Zakia Fadillah
1913031047**

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Aisya Zakia Fadillah yang biasa disapa Aisya. Penulis lahir di Bandar Lampung pada tanggal 7 desember 2001, yang merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Memiliki kedua orang tua yang luar biasa yaitu Bapak Ir. Syafran Cekai dan Ibu Misgiwati, S.E. Penulis berasal dari Way Halim Permai, Kota Bandar Lampung.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Taman Kanak-Kanak (TK) di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung, lulus pada tahun 2007
2. Sekolah Dasar (SD) di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2013
3. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2016
4. Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2019
5. Pada tahun 2019, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Pada tahun 2022, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilakukan di Desa Kuripan, Kec. Teluk Betung Barat, Kota Bandar Lampung dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Bodhisattva, Kota Bandar Lampung. Penulis pernah mengikuti beberapa organisasi kampus yakni ASSETS dan HIMAPIS. Pada tanggal 4 Agustus 2023 penulis melaksanakan Seminar Proposal, 2 Juni 2025 melaksanakan Seminar Hasil dan Ujian Komprehensif pada tanggal 5 Juni 2025.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran untuk segala urusan serta memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini. Dengan bangga dan rasa syukur penulis mempersembahkan karya kecil ini kepada:

Kedua Orang Tuaku

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, ayahku yaitu Ir. Syafran cekai dan Ibuku yaitu Misgiwati, S.E. atas segala doa, dukungan, serta kasih sayang yang tiada henti. Segala pencapaian ini tidak lepas dari restu dan pengorbanan yang telah diberikan dengan tulus.

Kakak-adikku

Terima kasih atas doa, semangat dan motivasi yang telah diberikan.

Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajar

Terimakasih atas segala ilmu, bimbingan, serta arahan yang diberikan selama ini. Semoga Allah SWT selalu memberi kesehatan serta kemudahan dalam segala hal.

Sahabat-Sahabatku

Terima kasih telah menerima segala kekurangan dan kelebihanku, menemaniku di saat suka dan duka, berbagi pengalaman dan cerita. Terima kasih atas kebersamaannya, semoga Allah SWT selalu memberi kesehatan serta kemudahan dalam segala hal.

Alamamater

Universitas Lampung

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah :286)

“Jangan pernah merasa tertinggal, setiap orang punya proses dan rezekinya masing-masing”

(Q.S Maryam :4)

“Keberhasilan adalah buah dari kesabaran dan kerja keras yang konsisten”

(B.J Habibie)

“The only way to do great work is to love what you do”

(Steve Jobs)

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dalam bentuk sebuah skripsi yang berjudul “Pengaruh Teman Sebaya, Gaya Hidup, dan Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*) Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung”. Sholawat serta salam tak henti-hentinya selalu tucurahkan kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW, yang kita nantikan syafaatnya di akhir kelak.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, dan saran dari seluruh pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sesbesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.
8. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahan

kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada bapak.

9. Ibu Rahmawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada ibu.
10. Ibu Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembahas dan sekaligus dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini. Terima kasih Ibu atas semua saran dan arahnya, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada Ibu.
11. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi serta staf dan karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam proses pembelajaran dan mengurus segala persyaratan selama perkuliahan.
12. Terima kasih teristimewa untuk kedua orang tuaku, Bapak Ir. Syafran Cekai dan Ibu Misgiwati, S.E, terima kasih sudah membesarkan, mendidik, dan mendukung, serta mendoakan putrimu dalam setiap sujudnya hingga mampu menyelesaikan studi strata ini. Terima kasih juga untuk kakaku (Shafa) dan adikku (Fiya) terima kasih atas perhatian dan dukungan yang kalian berikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan pengorbanan dengan limpahan rahmat, kesehatan, dan kebahagiaan yang berlimpah.
13. Terima kasih untuk sahabat-sahabatku di kampus Kalista, Anis, dan Amel atas segala bantuan yang kalian berikan, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini, memberikan keceriaan, serta pengalaman selama perkuliahan ini. Semoga persahabatan atau pertemanan kita ini tetap terjaga dan kita semua bisa meraih impian masing-masing. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian.
14. Seluruh teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2019 khususnya kelas ganjil yang sudah berjuang bersama dari awal perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, dan bantuannya selama perkuliahan.
15. Teruntuk adik-adik Jurusan Pendidikan IPS angkatan 2020 yang telah membantu selama proses penelitian, sehingga peneliti dapat menyelesaikan

skripsi ini dengan baik, semoga Allah SWT memberikan kelancaran dan kemudahan untuk kalian.

16. Terima kasih untuk seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan dan kemudahan atas kebaikan kalian semua.
17. Teruntuk diri saya sendiri terima kasih sudah bertahan sampai saat ini dan segala usaha serta kesabaran dalam menghadapi tantangan selama proses penyusunan skripsi ini.

Bandar Lampung, 5 Juni 2025

Penulis,

Aisya Zakia Fadillah

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	15
C. Pembatasan Masalah	16
D. Rumusan Masalah	16
E. Tujuan Penelitian	17
F. Manfaat Penelitian	17
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	18
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Tinjauan Pustaka	19
1. Perilaku Konsumtif.....	19
2. Teman Sebaya	23
3. Gaya Hidup.....	25
4. Penggunaan Uang Elektronik (<i>E-Money</i>).....	28
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Pikir	38
D. Hipotesis.....	40
III. METODE PENELITIAN	42
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	42
B. Populasi dan Sampel	43
1. Populasi	43
2. Sampel	43
C. Teknik Pengambilan Sampel.....	44

D. Variabel Penelitian	45
1. Variabel Bebas (Variabel Independen)	45
2. Variabel Terikat (Variabel Dependen)	45
E. Definisi Konseptual Variabel	45
F. Definisi Oeperasional Variabel	46
G. Teknik Pengumpulan Data	48
H. Uji Persyaratan Instrumen	49
1. Uji Validitas	49
2. Uji Reliabilitas	53
I. Uji Persyaratan Analisis Data	56
1. Uji Normalitas	56
2. Uji Homogenitas	57
J. Uji Asumsi Klasik	58
1. Uji Linieritas	58
2. Uji Multikolinearitas	58
3. Uji Autokorelasi	58
4. Uji Heteroskedastisitas	59
K. Pengujian Hipotesis	60
1) Regresi Linier Sederhana	60
2) Regresi Linier Berganda	62
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMABAHASAN	64
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	64
B. Gambaran Umum Penelitian	65
C. Deskripsi Data	66
D. Uji Persyaratan Analisis Data	76
E. Uj Asumsi Klasik	78
F. Pengujian Hipotesis	83
G. Pembahasan	95
H. Keterbatasan Penelitian	107
V. SIMPULAN DAN SARAN	108
A. Simpulan	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Uang Saku dan Pengeluaran Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung	7
2. Alokasi Uang Saku Per Bulan Mahasiswa	9
3. Penelitian yang Relevan	32
4. Data jumlah Mahasiswa Jurusan IPS FKIP Universitas Lampung Angkatan 2019 & 2020	43
5. Perhitungan jumlah sampel	44
6. Definisi Operasional Variabel	48
7. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Teman Sebaya (X_1)	51
8. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Gaya Hidup (X_2)	51
9. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Penggunaan Uang Elektronik (<i>E-Money</i>) (X_3)	52
10. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Perilaku Konsumtif (Y)	53
11. Interpretasi Reliabilitas Instrumen	54
12. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Teman Sebaya (X_1)	54
13. Hasil Uji Relabilitas Instrumen Variabel Gaya Hidup (X_2)	55
14. Hasil Uji Relabilitas Instrumen Variabel Penggunaan Uang Elektronik (<i>E-Money</i>) (X_3)	55
15. Hasil Uji Relabilitas Insttrumen Variabel Perilaku Konsumtif (Y)	56
16. Distribusi Frekuensi Teman Sebaya (X_1)	67
17. Kategori Variabel Teman Sebaya (X_1)	68
18. Distribusi Frekuensi Gaya Hidup (X_2)	70
19. Kategori Variabel Gaya Hidup (X_2)	71
20. Distribusi Frekuensi Penggunaan Uang Elektronik (<i>E-Money</i>) (X_3)	72
21. Kategori Variabel Penggunaan Uang Elektronik (<i>E-Money</i>) (X_3)	73

22. Distribusi Frekuensi Perilaku Konsumtif (Y)	74
23. Kategori Variabel Perilaku Konsumtif (Y)	75
24. Hasil Uji Normalitas Metode <i>Kolmogorov-Smirnov Test</i>	77
25. Uji Homogenitas	78
26. Hasil Uji Linieritas Regresi Metode ANAVA	79
27. Hasil Uji Multikolinieritas	80
28. Hasil Uji Autokorelasi	81
29. Hasil Uji Heteroskedastisitas	83
30. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana X_1 Terhadap Y	85
31. Koefisien Regresi Teman Sebaya (X_1) Terhadap Perilaku Konsumtif (Y)	85
32. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana X_2 Terhadap Y	87
33. Koefisien Regresi Gaya Hidup (X_2) Terhadap Perilaku Konsumtif (Y)	87
34. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana X_3 Terhadap Y	89
35. Koefisien Regresi Penggunaan Uang Elektronik (<i>E-Money</i>) (X_3) Terhadap Perilaku Konsumtif (Y)	90
36. Hasil Uji Pengaruh Teman Sebaya (X_1), Gaya Hidup (X_2), Penggunaan Uang Elektronik (<i>E-Money</i>) (X_3) secara simultan terhadap Perilaku Konsumtif (Y) Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung	92
37. Koefisien Regresi pengaruh Teman Sebaya (X_1), Gaya Hidup (X_2), Penggunaan Uang Elektronik (<i>E-Money</i>) (X_3) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung	92
38. Tabel ANOVA Uji Hipotesis Variabel Pengaruh Teman Sebaya (X_1), Gaya Hidup (X_2), Penggunaan Uang Elektronik (<i>E-Money</i>) (X_3) secara simultan terhadap Perilaku Konsumtif (Y) Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Data Jumlah Pengguna <i>E-Commerce</i> di Indonesia Periode 2020-2029	2
2. Data Pengguna Platform Belanja <i>Online/E-Commerce</i> pada Mahasiswa Jurusan P.IPS FKIP Universitas Lampung.....	3
3. Variabel Perilaku Konsumtif	6
4. Jenis Pengeluaran yang Sering Dibeli Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.....	8
5. Variabel Teman Sebaya	11
6. Variabel Gaya Hidup.....	12
7. Variabel Penggunaan Uang Elektronik (<i>E-Money</i>).....	14
8. Model Kerangka Pikir	40
9. Kurva Durbin-Watson.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

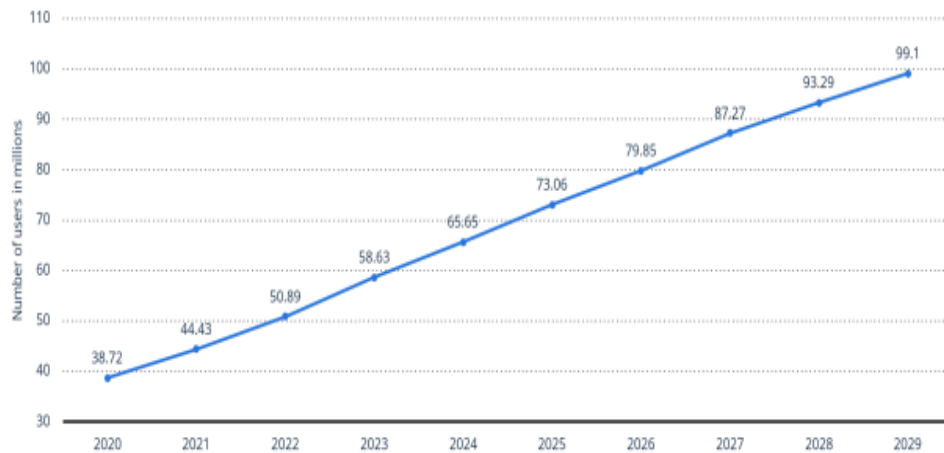
Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pra Penelitian.....	119
2. Surat Balasan Izin Pra Penelitian	120
3. Formulir Kuesioner Pra Penelitian.....	121
4. Kuesioner Pra Penelitian	122
5. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner Pra Penelitian	123
6. Hasil Wawancara Bersama Mahasiswa Jurusan P.IPS	125
7. Wawancara dengan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.....	130
8. Surat Izin Penelitian	132
9. Surat Balasan Penelitian.....	133
10. Formulir Kuesioner Penelitian	134
11. Kisi-Kisi Angket Penelitian	135
12. Kuesioner Penelitian	137
13. Tabulasi Data Uji Coba Instrumen.....	142
14. Uji Validitas	145
15. Uji Reliabilitas Instrumen	149
16. Tabulasi Data Penelitian	150
17. Uji Normalitas.....	154
18. Uji Homogenitas	154
19. Uji Regresi Linear	155
20. Uji Multikolinieritas.....	155
21. Uji Autokorelasi	156
22. Uji Heteroskedastisitas.....	156
23. Uji Hipotesis	156
24. Hasil Uji Plagiarisme	159

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, globalisasi sudah menyebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Salah satu dampak nyata dari globalisasi adalah percepatan inovasi teknologi, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi ini mengubah kehidupan masyarakat dan memengaruhi semua aspek kehidupan. Salah satu bidang teknologi yang berkembang pesat yaitu internet. Internet menjadi penghubung utama dalam menjalankan berbagai aktivitas, mulai dari pendidikan, sosial, hiburan, hingga kegiatan ekonomi seperti jual beli barang dan jasa (Azizah, 2022). Kemajuan teknologi ini memicu terjadinya transformasi besar dalam pola konsumsi masyarakat. Seperti kehadiran platform atau situs belanja *online* (*e-commerce*) yang menjadi salah satu contoh nyata dari perubahan gaya hidup akibat kemajuan teknologi. Menurut Perdana (2019) Melalui situs jual beli online tersebut, pola belanja di masyarakat khususnya pengguna internet mulai berubah. Hal ini dikarenakan jika ingin berbelanja, seseorang dapat dengan mudah melihat berbagai pilihan yang tersedia di platform belanja *online* tersebut tanpa harus mendatangi langsung tempat perbelanjaan, menawarkan beragam pilihan produk yang mengikuti perkembangan zaman, dan harga yang diberikan lebih murah dibandingkan dengan di toko atau pusat perbelanjaan. Sehingga banyak masyarakat lebih memilih berbelanja *online* karena menawarkan banyak keunggulan.

Berikut ini data jumlah pengguna *e-commerce* di Indonesia dari tahun 2020-2029

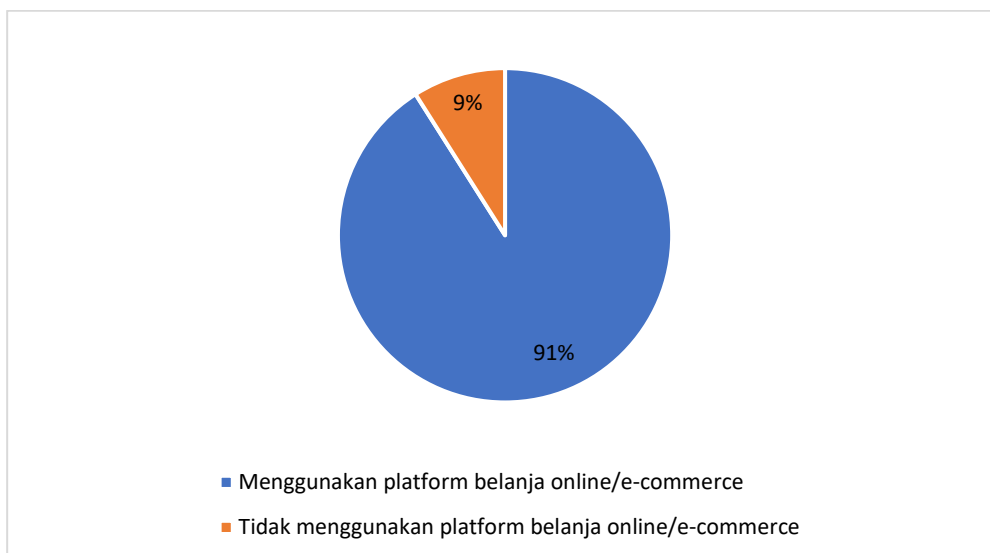


*Sumber: Pusat Data dan Sistem informasi Sekretariat Jenderal
Kementerian Perdagangan (2024)*

Gambar 1. Data Jumlah Pengguna E-Commerce di Indonesia Periode 2020-2029

Berdasarkan data dari Kementerian Perdagangan diperoleh jumlah pengguna *e-commerce* di Indonesia terus mengalami kenaikan sejak tahun 2020 hingga tahun 2024. Pada tahun 2020 sebanyak 38,72 juta pengguna *e-commerce*, tahun 2021 sebanyak 44,43 juta, tahun 2022 sebanyak 50,89 juta, tahun 2023 sebanyak 58,63 juta, dan tahun 2024 sebanyak 65,65 juta pengguna. Menurut Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, jumlah pengguna *e-commerce* di Indonesia diperkirakan akan terus meningkat hingga tahun 2029 yang mencapai 99,1 juta. Dilihat dari data tersebut, diketahui bahwa masyarakat Indonesia banyak menggunakan situs *online* saat berbelanja dan dari data tersebut juga dapat diketahui bahwa minat belanja *online* pada masyarakat Indonesia semakin meningkat. Transformasi digital ini memberikan pengaruh besar terhadap gaya hidup generasi muda termasuk mahasiswa. Sebagai kelompok usia produktif, mahasiswa cepat beradaptasi dengan teknologi digital. Namun di sisi lain, mereka juga rentan terhadap gaya hidup konsumtif, dorongan mengikuti tren, serta pengaruh dari lingkungan sosial seperti teman sebaya (Lestari, 2019).

Hasil penyebaran kuesioner terhadap Mahasiswa P.IPS FKIP Universitas Lampung mengenai penggunaan platform belanja *online* atau *e-commerce*, sebagai berikut:



Sumber: Hasil Penyebaran Kuesioner Penelitian Pendahuluan, 2023

Gambar 2. Data Pengguna Platform Belanja Online/E-Commerce pada Mahasiswa Jurusan P.IPS FKIP Universitas Lampung

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner pada Mahasiswa P.IPS FKIP Universitas Lampung sebanyak 200 mahasiswa, bahwa mayoritas responden memiliki kecenderungan untuk memanfaatkan platform belanja *online* atau *e-commerce* dalam memenuhi kebutuhan konsumsi sehari-hari. Dari jumlah tersebut, sebanyak 182 mahasiswa atau sekitar 91% menyatakan bahwa mereka menggunakan *e-commerce* sebagai sarana utama untuk melakukan aktivitas belanja, baik untuk kebutuhan primer maupun sekunder. Sementara itu, hanya 18 Mahasiswa atau sekitar 9% yang menyatakan tidak menggunakan layanan platform belanja *online* atau *e-commerce*. Dari data tersebut menunjukkan bahwa Mahasiswa P.IPS FKIP Universitas Lampung banyak yang menggunakan belanja melalui situs *online* sebagai tempat belanja mereka selain berbelanja melalui *offline*. Dengan dukungan perkembangan teknologi tersebut, dapat menyebabkan perubahan perilaku para penggunanya, yang

awalnya membeli karena kebutuhan, namun kini membeli karena keinginan sesaat. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan dapat menyebabkan seseorang membeli secara berlebihan tanpa mempertimbangkan keadaan ekonomi yang dimiliki dan membeli yang kurang dibutuhkan bahkan sebenarnya tidak dibutuhkan sehingga konsumen akan menjadi konsumtif.

Perilaku konsumtif tersebut merupakan suatu fenomena yang banyak melanda kehidupan masyarakat. Menurut Kurniawan, (2017) perilaku konsumtif ditandai oleh kecenderungan seseorang untuk mengonsumsi, menggunakan, atau memanfaatkan sesuatu secara berlebihan, di mana keinginan sering didahulukan dibandingkan kebutuhan yang sebenarnya, sehingga mengabaikan skala prioritas. Pola konsumsi ini biasanya mengakibatkan pengeluaran yang lebih tinggi, karena tidak hanya sekedar memenuhi kebutuhan dasar, tetapi juga berorientasi pada pemenuhan berbagai keinginan dan dorongan konsumtif. Perilaku konsumtif ini terjadi disebabkan karena seseorang memiliki kecenderungan materialistis dan ambisi yang cukup besar untuk memiliki suatu benda atau barang tanpa memperhatikan kebutuhannya sendiri. Selain itu, perilaku tersebut dapat juga terjadi dikarenakan berbagai sarana dan parasarana yang ada seperti *marketplace online*, *cafe*, *mall*, dan lain sebagainya, hal tersebut dapat mendorong seseorang berperilaku konsumtif.

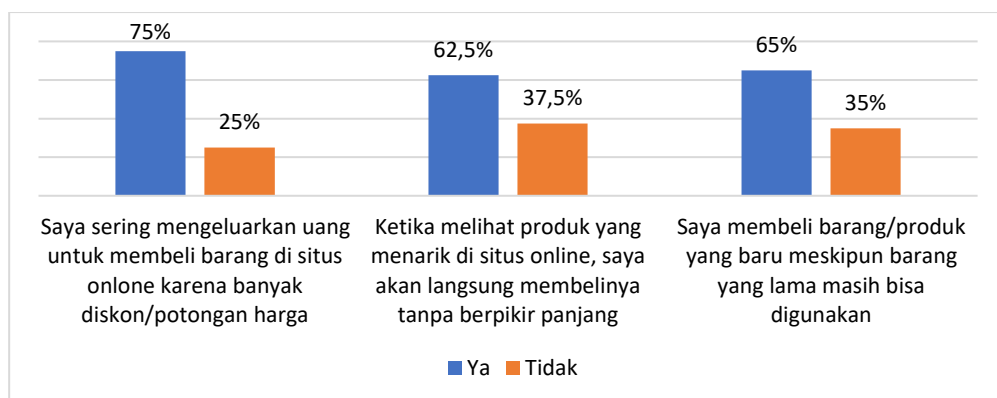
Perilaku konsumtif ini dapat terjadi di semua kalangan khususnya di kalangan mahasiswa. Secara umum, mahasiswa cenderung terlibat dalam aktivitas yang berkaitan dengan konsumsi dan memiliki ketertarikan terhadap hal-hal yang bersifat konsumtif. Perilaku seperti belanja seringkali tidak semata-mata untuk memenuhi kebutuhan pokok, melainkan untuk mencari kesenangan atau mengikuti tren gaya hidup tertentu. Pola ini berpotensi mendorong perilaku boros, karena keputusan konsumsi lebih dipengaruhi oleh dorongan emosional dan sosial dibandingkan dengan kebutuhan nyata (Hasanah, dkk, 2019). Mahasiswa juga identik dengan sikap selalu ingin mengikuti perkembangan zaman untuk memenuhi kebutuhan primer maupun sekundernya, serta mahasiswa mudah terpengaruh oleh lingkungannya. Kalangan mahasiswa juga

merupakan salah satu kelompok sosial dalam masyarakat yang rentan terpengaruh oleh gaya hidup, *trend*, dan *fashion*. Bagi mahasiswa penampilan dan mode merupakan hal penting yang mendapatkan perhatian khusus. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bahwa mahasiswa hanya mementingkan penampilan, gengsi, dan mengikuti lingkungan sekitar. Uang saku mahasiswa lebih banyak digunakan untuk membeli sesuatu yang mereka sukai dibandingkan dengan membeli perlengkapan kampus yang menunjang perkuliahan (Kurniawan, 2017). Perilaku berbelanja mahasiswa seringkali dipicu oleh rasa ingin memiliki yang muncul secara spontan yang semakin diperkuat oleh keberagaman produk yang menarik perhatian mereka. Faktor variasi produk ini membuat mahasiswa terdorong untuk melakukan pembelian, meskipun barang atau jasa tersebut belum menjadi kebutuhan utama, sehingga perilaku konsumtif lebih didominasi oleh dorongan keinginan daripada kebutuhan esensial.

Sebelum peneliti menyebar kuesioner pra penelitian untuk melihat ketertarikan antara faktor teman sebaya, gaya hidup, dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, peneliti melakukan wawancara kepada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Diperoleh informasi bahwa mereka seringkali bersikap konsumtif karena belanja produk tergiur dengan harga dan promo yang ditawarkan. Selain itu, mereka lebih banyak menghabiskan waktu luang di *cafe*, *mall*, atau tempat perbelanjaan lainnya. Mereka membelanjakan uang sakunya untuk membeli pakaian, tas, dan *makeup* serta digunakan untuk *hangout* bersama. Mereka mengaku sering berbelanja melalui situs *online* dibandingkan dengan *offline* untuk pembelian seperti *fashion*. Hal ini dikarenakan fasilitas yang diberikan oleh *marketplace* seperti kemudahan yang diberikan, menampilkan berbagai pilihan produk, pembayaran dalam bentuk elektronik, harga yang ditawarkan murah, dapat membandingkan harga, serta terdapat banyak promo yang ditawarkan.

Alasan peneliti memilih Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung sebagai populasi, hal ini dikarenakan Mahasiswa Jurusan P.IPS merupakan lingkungan terdekat peneliti yang di mana peneliti juga dari Jurusan P.IPS, sehingga peneliti dapat mengamati mahasiswa secara dekat. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa Mahasiswa P.IPS memiliki sifat konsumtif yang dapat juga dilihat dari penampilan mereka yang *fashionable*.

Berikut ini adalah data mengenai variabel perilaku konsumtif yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner penelitian pendahuluan terhadap 40 mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung pada angkatan 2020 dengan Program Studi Pendidikan Ekonomi, PPKN, Pendidikan Sejarah, dan Pendidikan Geografi.



Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Tahun 2023

Gambar 3. Variabel Perilaku Konsumtif

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung memiliki perilaku yang konsumtif. Hal ini terjadi dikarenakan mahasiswa dimudahkan salah satunya oleh teknologi seperti adanya belanja melalui situs *online* yang dapat melihat berbagai macam produk yang ditawarkan serta adanya diskon/potongan harga, sehingga mereka dapat membeli barang tidak berdasarkan manfaat atau kegunaannya. Mereka juga membeli karena keinginan semata seperti tergiur

dengan produk yang menurutnya menarik serta membeli barang yang baru meskipun barang yang lama masih bisa digunakan.

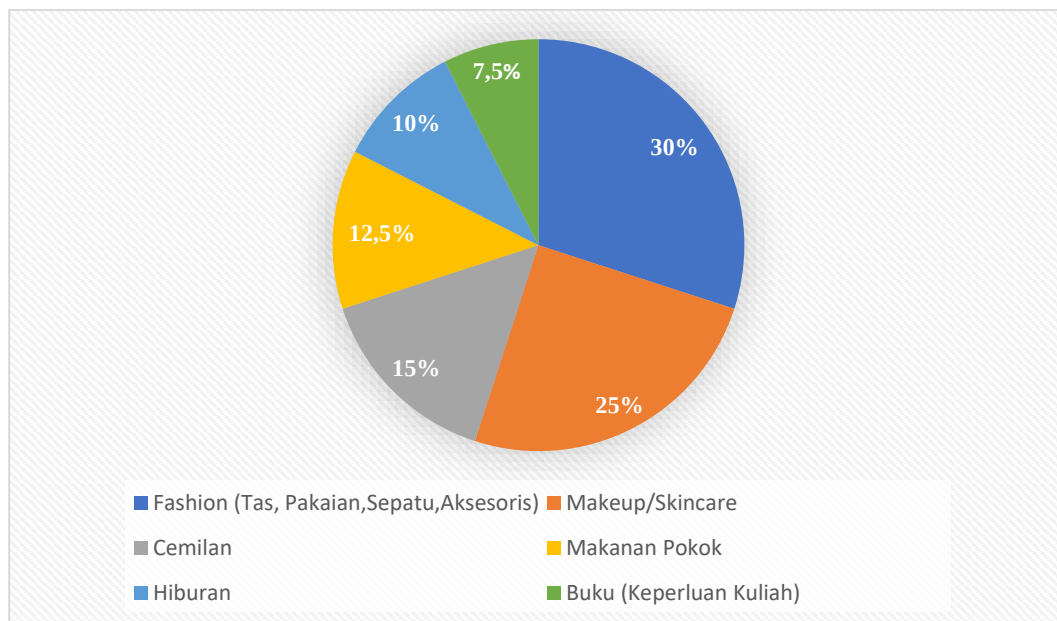
Tabel 1. Jumlah Uang Saku dan Pengeluaran per Bulan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung

Jumlah Uang Saku	Persentase dari 40 Mahasiswa
0 – 500rb	25%
600rb – 1 jt	42,5%
1,1 jt – 1,5 jt	27,5%
1,6 jt – 2 jt	5%
Jumlah Pengeluaran	Persentase dari 40 Mahasiswa
0 – 500rb	17,5%
600rb – 1 jt	25%
1,1 jt -1,5 jt	50%
1,6 jt – 2 jt	7,5%

Sumber: Hasil Penyebaran Kuesioner Tahun 2023

Berdasarkan data di atas, disimpulkan bahwa mahasiswa dengan jumlah uang saku terbanyak dikisaran 600rb – 1 jt dengan persentase 42,5%. Sedangkan mahasiswa dengan jumlah pengeluaran terbanyak dikisaran 1,1 jt – 1,5 jt dengan persentase 50%. Adanya selisih antara jumlah uang saku dan pengeluaran tersebut, dapat diartikan bahwa terdapat mahasiswa yang jumlah pengeluarannya tidak sesuai atau melebihi uang saku yang diperoleh.

Berikut ini merupakan data hasil penyebaran kuesioner mengenai jenis pengeluaran yang sering dibeli oleh Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung yaitu sebagai berikut:



Sumber: Hasil Penyebaran Kuesioner Tahun 2023

Gambar 4. Jenis Pengeluaran yang Sering Dibeli Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung

Berdasarkan data di atas diperoleh dari 40 mahasiswa bahwa terdapat 30% mahasiswa yang membelanjakan uang sakunya untuk membeli *fashion*, dan terdapat 25% mahasiswa yang membelanjakan uang sakunya untuk membeli *makeup* dan *skincare*. Sedangkan hanya terdapat 7,5% mahasiswa yang membelanjakan uang sakunya untuk membeli buku (keperluan kuliah). Dapat dikatakan bahwa selisih antara jumlah uang saku dan pengeluaran yang tidak sesuai atau melebihi jumlah uang saku yang diperoleh, disebabkan oleh mahasiswa membelanjakan uangnya untuk membeli sesuatu karena keinginan semata.

Berikut ini merupakan hasil wawancara pada salah satu Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung terkait alokasi uang saku perbulan mahasiswa:

Tabel 2. Alokasi Uang Saku per Bulan Mahasiswa

No	Kegunaan Uang Saku	Rata - Rata
1.	Fashion (Tas/baju/sepatu/aksesoris)	Rp. 200.000
2.	<i>Makeup,Skincare</i>	Rp. 150.000
3.	Cemilan (di luar makanan pokok)	Rp. 300.000
4.	Makanan Pokok	Rp. 400.000
5.	Hiburan	Rp. 100.000
6.	Buku/Keperluan Kuliah	Rp. 150.000
Total		Rp. 1.300.000
Jumlah Uang Saku		Rp. 1.000.000
Total : Kebutuhan Pokok		Rp. 550.000
Kebutuhan Tersier		Rp. 750.000

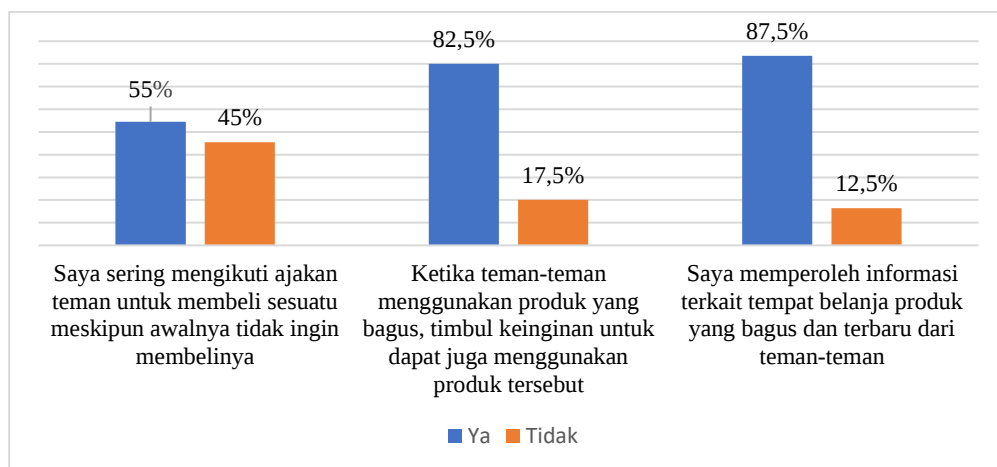
Sumber: Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan bahwa pengeluaran yang dilakukan mahasiswa lebih banyak untuk keinginan semata yang merupakan kebutuhan tersier seperti *fashion, makeup,skincare*, cemilan, dan hiburan dibandingkan dengan keperluan kuliah dll. Pengeluaran mahasiswa cenderung digunakan untuk membeli sesuatu atau barang-barang yang mereka inginkan dibandingkan dengan yang mereka butuhkan. Dapat dikatakan bahwa mahasiswa tersebut memiliki perilaku yang konsumtif. Dari hasil wawancara tersebut juga, narasumber mengatakan bahwa untuk makanan pokok seperti beras lebih sering diberikan oleh orang tua, namun untuk sayur dan lauk pauk membeli sendiri menggunakan uang saku yang didapat. Selain itu, kekurangan uang saku tersebut, narasumber mengatakan bahwa ia meminta kembali kepada orang tua untuk menutupi kekurangan uang saku tersebut.

Fenomena perilaku konsumtif tentunya akan terus berkembang dikarenakan adanya faktor yang dapat menyebabkan munculnya perilaku konsumtif. Menurut Fardhani & Izzati dalam (lutfiah, dkk, 2022) perilaku konsumtif dipengaruhi oleh dua faktor yaitu (1) faktor eksternal yaitu terdiri dari kebudayaan, kelas sosial, kelompok referensi, dan keluarga, (2) faktor internal yaitu terdiri dari motivasi, kepribadian, konsep diri, proses belajar, dan gaya hidup.

Teman sebaya merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Teman sebaya merupakan hubungan persahabatan yang terbentuk di lingkungan sekolah maupun perguruan tinggi, di mana individu-individu yang terlibat memiliki kesamaan tertentu. Kesamaan ini bisa berupa usia yang relatif setara, minat atau kegemaran yang sama, serta keselarasan dalam sikap dan perilaku. Persamaan tersebut menjadi dasar bagi terciptanya interaksi sosial yang erat, sehingga teman sebaya berperan penting dalam proses pembentukan karakter dan pola perilaku individu. Teman sebaya memegang peranan penting dalam membentuk perkembangan perilaku seseorang, karena melalui interaksi dengan teman sebaya, individu tidak hanya memperoleh informasi baru, tetapi juga dapat membandingkan pengalaman dan perspektif mereka dengan lingkungan di luar keluarga. Proses ini memungkinkan individu untuk mengenali norma, nilai, dan sikap yang berlaku di lingkungannya, sehingga berkontribusi terhadap pembentukan karakter, pengambilan keputusan, dan cara bersikap dalam kehidupan sehari-hari (Sari, Pujiati, & Putri, 2020). Teman sebaya dapat memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Apabila lingkungan teman sebaya baik, maka akan berpengaruh baik terhadap perilaku konsumtif, begitupun sebaliknya apabila lingkungan teman sebaya kurang baik, maka dapat berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Berikut ini adalah data mengenai variabel teman sebaya yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner penelitian pendahuluan terhadap 40 Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung pada angkatan 2020 dengan Program Studi Pendidikan Ekonomi, PPKN, Pendidikan Sejarah, dan Pendidikan Geografi.



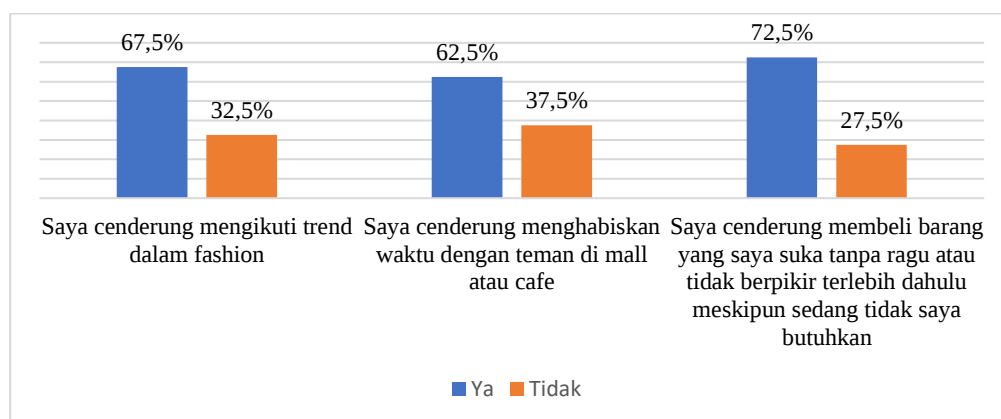
Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Tahun 2023

Gambar 5. Variabel Teman Sebaya

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa teman sebaya memengaruhi perilaku konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Hal ini dikarenakan interaksi dengan teman sebaya bisa lebih sering dibandingkan dengan bersama orang tua atau keluarga. Semakin banyaknya melakukan interaksi dengan teman sebaya dan waktu yang dihabiskan, maka mahasiswa akan semakin terpengaruh oleh teman sebayanya. Kondisi tersebut, baik secara langsung maupun tidak langsung dapat memengaruhi cara mahasiswa dalam melakukan kegiatan konsumsi sehari-hari. Pengaruh ini terlihat dari kecenderungan mahasiswa untuk menyesuaikan pola konsumsi mereka dengan lingkungan sekitar termasuk teman sebaya dan tren sosial yang berkembang. Apabila kondisi ini berlangsung secara terus-menerus, hal tersebut berpotensi mendorong munculnya perilaku konsumtif, di mana mahasiswa lebih cenderung mengutamakan pemenuhan kebutuhan dan keinginan melalui konsumsi barang atau jasa secara berlebihan tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang terhadap keuangan maupun sikap hidup mereka.

Selain teman sebaya, faktor lainnya yang diduga memengaruhi perilaku konsumtif adalah gaya hidup. Gaya hidup dapat memengaruhi seseorang dalam memutuskan untuk membeli suatu produk barang atau layanan jasa. Menurut Aini, dkk (2021) gaya hidup merupakan faktor yang dapat memengaruhi konsumsi dan berhubungan langsung dengan aktivitas sehari-hari. Dengan gaya hidup yang semakin meningkat dapat menyebabkan perubahan secara drastis dalam kehidupan masyarakat, seiring dengan perkembangan zaman dan diikuti oleh dunia luar yang bebas serta kemudahan dalam mengakses. Dengan demikian, keputusan pembelian seseorang dipengaruhi oleh gaya hidupnya.

Berikut ini adalah data mengenai variabel gaya hidup yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner penelitian pendahuluan terhadap 40 mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung pada angkatan 2020 dengan Program Studi Pendidikan Ekonomi, PPKN, Pendidikan Sejarah, dan Pendidikan Geografi.



Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Tahun 2023

Gambar 6. Variabel Gaya Hidup

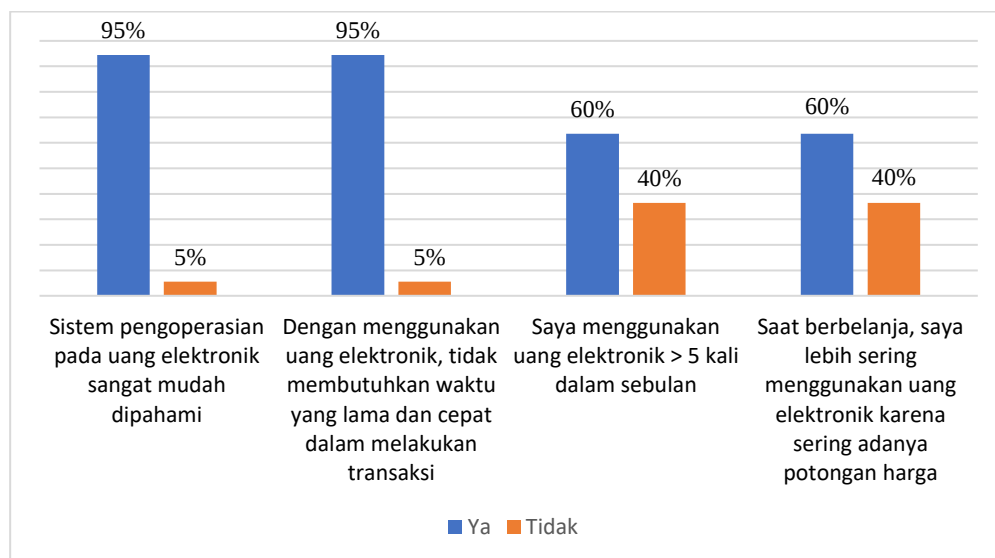
Berdasarkan data di atas diketahui bahwa Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung memiliki kecenderungan gaya hidup yang tinggi. Mahasiswa cenderung menyukai pola hidup yang kegiatannya hanya bertujuan untuk mencari kesenangan semata, dikarenakan kecenderungan bergaya hidup salah satunya dengan cara mengikuti mode yang

sedang *trend*. Gaya hidup pada dasarnya tidak benar-benar dibutuhkan oleh seseorang, namun lebih didorong oleh keinginan untuk tidak tertinggal atau kalah dengan yang lainnya sehingga mendorong seseorang untuk berlomba-lomba mengikuti sebuah *trend*. Dengan demikian, gaya hidup kemungkinan menjadi salah satu faktor penyebab perilaku konsumtif, dikarenakan seseorang yang hanya memprioritaskan keinginan dibandingkan kebutuhan dan mengonsumsi suatu barang atau jasa secara berlebihan untuk memenuhi gaya hidup, hal tersebut akan menyebabkan suatu pemborosan.

Faktor selanjutnya yang diduga dapat memengaruhi perilaku konsumtif yaitu penggunaan uang elektronik (*e-money*). Uang elektronik memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan transaksi, sehingga berpotensi meningkatkan tingkat konsumsi. Perubahan dalam sistem pembayaran berlangsung sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Apabila sebelumnya dalam melakukan sebuah transaksi menggunakan uang tunai, kini telah berkembang menjadi sistem pembayaran non tunai atau berinovasi menjadi pembayaran dalam bentuk elektronik. Di era modern ini, sistem pembayaran menggunakan uang elektronik semakin banyak digunakan dan mendapatkan perhatian luas dari masyarakat. Berdasarkan data yang diperoleh dari Bank Indonesia diperoleh informasi bahwa nilai transaksi uang elektronik di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan pada tahun 2019-2022 yaitu di tahun 2019 sebesar 145,165 miliar, tahun 2020 sebesar 204,909 miliar, tahun 2021 sebesar 305,436 miliar, dan tahun 2022 sebesar 407,534 miliar (bi.go.id, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik semakin diminati oleh masyarakat umum. Kehadiran uang elektronik ini menjadikan kegiatan perekonomian dalam bertransaksi semakin mudah dan efisien bagi masyarakat, terutama di masa pandemi covid-19. Uang elektronik juga dapat meningkatkan efisiensi dalam mengelola pola hidup dan juga dapat menjadikan pola hidup menjadi lebih konsumtif.

Berikut ini adalah data mengenai variabel penggunaan uang elektronik (*e-money*) yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner penelitian pendahuluan

terhadap 40 mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung pada angkatan 2020 dengan Program Studi Pendidikan Ekonomi, PPKN, Pendidikan Sejarah, dan Pendidikan Geografi.



Sumber: Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Tahun 2023

Gambar 7. Variabel Penggunaan Uang Elektronik (E-Money)

Berdasarkan data yang telah disajikan menggambarkan bahwa kemudahan dan kecepatan dalam melakukan berbagai transaksi pembayaran yang membuat mahasiswa dapat tertarik menggunakan uang elektronik dan dapat mendorong mereka untuk berperilaku konsumtif. Dan dari hasil data pra penelitian juga terhadap 40 mahasiswa jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung diperoleh sebanyak 35 mahasiswa yang pernah atau sedang menggunakan uang elektronik (*e-money*), sedangkan hanya 5 mahasiswa yang tidak menggunakan uang elektronik (*e-money*). Data tersebut menunjukkan bahwa Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung banyak yang menggunakan uang elektronik (*e-money*). Dari 35 mahasiswa tersebut terdapat beberapa mahasiswa yang tidak hanya menggunakan satu uang elektronik (*e-money*). Dan uang elektronik yang mereka gunakan yaitu *shopeepay*, DANA, Gopay, dan OVO.

Secara psikologis, transaksi yang dilakukan secara *online* cenderung tidak merasakan sedang mengeluarkan uang, sehingga dapat mendorong perilaku untuk melakukan pembelanjaan secara berulang. Selain itu, promosi dan potongan harga yang ditawarkan oleh layanan uang elektronik juga mampu memengaruhi keputusan mahasiswa dalam melakukan pembelian suatu produk (Dewi, dkk 2021). Hal ini terjadi dikarenakan merasa akan menguntungkan mereka, sehingga cenderung melakukan pembelian tanpa pertimbangan yang matang, yang pada akhirnya dapat menyebabkan seseorang menjadi konsumtif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Teman Sebaya, Gaya Hidup, dan Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung”**

B. Identifikasi Masalah

1. Sebagian besar mahasiswa belum dapat menahan diri terhadap tawaran-tawaran produk dengan harga yang murah
2. Sebagian besar mahasiswa seringkali berbelanja barang tergiur dengan produk yang menurutnya menarik sehingga mereka akan membelinya tanpa berpikir panjang.
3. Sebagian mahasiswa lebih menuruti keinginan dibandingkan kebutuhan, hal ini terbukti bahwa sebanyak 65% mahasiswa membeli produk yang baru meskipun produk yang lama masih bisa digunakan
4. Sebagian besar mahasiswa membelanjakan uangnya untuk memenuhi tuntutan gaya hidup
5. Sebagian besar mahasiswa terpengaruh oleh teman sebaya, hal ini terbukti bahwa sebanyak 82,5% mahasiswa ketika teman-temannya menggunakan produk yang bagus, timbul keinginan mereka dapat juga menggunakannya
6. Banyaknya mahasiswa menggunakan uang elektronik dikarenakan penggunaannya yang mudah dalam bertransaksi sehingga rentan bagi mahasiswa dapat berperilaku konsumtif

7. Sebagian besar mahasiswa memiliki intensitas yang tinggi dalam penggunaan uang elektronik
8. Adanya diskon atau promo yang ditawarkan oleh pengembang uang elektronik (*e-money*) membuat mahasiswa cenderung membeli tanpa berpikir panjang sehingga menyebabkan mereka rentan dapat berperilaku konsumtif

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini mengkaji tentang teman sebaya, gaya hidup, dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Sesuai dengan kajian tersebut maka penelitian ini hanya dibatasi pada teman sebaya (X_1), gaya hidup (X_2), penggunaan uang elektronik (*e-money*) (X_3) dan perilaku konsumtif (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh teman sebaya terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung?
2. Apakah ada pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung?
4. Apakah ada pengaruh teman sebaya, gaya hidup, dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh teman sebaya terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung
2. Pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung
3. Pengaruh penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung
4. Pengaruh teman sebaya, gaya hidup, dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keilmuan tentang pengaruh teman sebaya, gaya hidup dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada mahasiswa dalam melakukan pemenuhan kebutuhan agar tetap memperhatikan manfaat dari suatu produk sehingga tidak mengarah pada perilaku konsumtif

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memperdalam ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan mengenai perilaku konsumtif pada mahasiswa

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau dasar acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya terutama dalam pengkajian topik-

topik yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini yaitu teman sebaya, gaya hidup, penggunaan uang elektronik (*e-money*), dan perilaku konsumtif

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung angkatan 2020

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini yaitu di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2023

5. Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu penelitian ini yaitu Ilmu ekonomi

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Perilaku Konsumtif

a. Perilaku Konsumtif

Kegiatan dalam memilih produk yang dibutuhkan merupakan perilaku konsumsi. Namun, ada kalanya perilaku konsumsi ini tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan, sehingga berubah menjadi perilaku konsumtif. Menurut Lestari & Haris (2024) Perilaku konsumtif dapat diartikan sebagai kecenderungan individu untuk melakukan pembelian produk secara berlebihan dengan tujuan memperoleh kepuasan yang sifatnya sementara. Keputusan membeli yang tidak didasarkan pada pertimbangan rasional ini memungkinkan individu melakukan berbagai tindakan untuk memenuhi keinginan mereka, meskipun hal tersebut tidak selalu dengan kebutuhan nyata atau pertimbangan ekonomi jangka panjang (Amiroh & Laili, 2023).

Menurut Rasyid (2019) perilaku konsumtif merupakan kecenderungan seseorang untuk membeli dan mengonsumsi barang atau jasa yang sesungguhnya tidak diperlukan dengan tujuan memperoleh kepuasan yang bersifat sementara. Perilaku ini sering dianggap dari gaya hidup yang boros, karena individu kerap terdorong untuk membeli sesuatu yang tidak sesuai dengan kebutuhan nyata, sehingga mencerminkan kecenderungan untuk mengutamakan kepuasan emosional daripada pertimbangan rasional. Perilaku tersebut tidak dilandasi oleh pertimbangan rasional, sehingga keputusan yang diambil tidak efektif dalam

menunjang pemenuhan kebutuhan sehari-hari (Melina & Wulandari, 2018). Kecenderungan untuk mengonsumsi secara tidak terkendali sering kali memunculkan gaya hidup yang melampaui batas normal, sekaligus mencerminkan pola perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif juga merupakan kegiatan berbelanja dan menggunakan barang tanpa pertimbangan mendalam, serta adanya kebiasaan mengonsumsi barang tanpa batas, di mana lebih menekankan keinginan daripada kebutuhan (Atmaja & Susanti, 2022). Keinginan tersebut seringkali mendorong seseorang untuk membeli barang yang tidak dibutuhkan.

Menurut Sumartono (dalam Pohan dkk., 2021) perilaku konsumtif dapat dipahami sebagai kebiasaan individu yang belum menghabiskan produk yang dimiliki namun sudah beralih menggunakan produk sejenis dari merek lain. Selain itu, perilaku ini juga mencakup pembelian barang yang dilakukan karena adanya hadiah atau karena barang tersebut banyak digunakan oleh orang lain, sehingga keputusan konsumsi tercemar dari kombinasi antara kebutuhan pribadi, pengaruh sosial, dan daya tarik eksternal. Perilaku ini mengakibatkan seseorang melakukan pembelian yang bukan prioritas utama dan dapat menyebabkan pemborosan (Rasyid, 2019). Menurut Engel dkk dalam (Sofiya, dkk, 2023) Perilaku konsumtif juga merupakan tindakan dan proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh individu dalam membeli barang dan jasa untuk kebutuhan konsumsi pribadi.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa perilaku konsumtif adalah perilaku seseorang dalam membeli suatu barang seringkali didasarkan pada dorongan emosional dibandingkan pertimbangan yang rasional, sehingga keinginan lebih diutamakan daripada kebutuhan yang seharusnya menjadi prioritas utama.

b. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Konsumtif

Tingkat konsumtif seseorang didasari dengan adanya perilaku konsumtif yang secara berlebihan. Munculnya perilaku konsumtif tentunya disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Fardhani & Izatti dalam (Lutfiah, dkk ,2022) faktor-faktor yang memengaruhi perilaku konsumtif terdapat dua unsur yaitu faktor eksternal dan internal.

1. Faktor Eksternal

a) Kebudayaan

Budaya dapat dianggap sebagai perilaku yang berkembang dan diwariskan dari generasi ke generasi yang mencakup pola-pola perilaku dalam melakukan pembelian barang dan jasa. Pola pembelian ini senantiasa menyesuaikan dengan dinamika perubahan zaman, sehingga perilaku individu tidak hanya dipengaruhi oleh kebutuhan pribadi, tetapi juga oleh norma, nilai, dan kebaisaan yang berlaku secara sosial. Proses internalisasi budaya ini secara bertahap membentuk sikap, kebiasaan, dan cara hidup individu sebagai anggota masyarakat termasuk dalam hal pengambilan keputusan konsumtif

b) Kelas Sosial

Kelas sosial menunjukkan adanya perbedaan dalam kapasitas finansial individu yang terbagi atas tingkat ekonomi tinggi dan tingkat ekonomi rendah

c) Kelompok referensi

Kelompok referensi merupakan sekelompok individu yang terdiri dari dua orang atau lebih yang menjalin komunikasi dan interaksi sosial dengan tujuan mencapai kepentingan bersama

d) Keluarga

Keluarga sebagai lingkungan terdekat, di mana keluarga memberikan pengaruh terhadap perilaku konsumen, termasuk dalam proses pengambilan keputusan pembelian yang dilakukan oleh individu

2. Faktor Internal

a) Motivasi

Motivasi muncul dengan alasan adanya kebutuhan yang dirasakan oleh pembeli. Kebutuhan ini yang mendorong seseorang untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

b) Kepribadian

Karakter seseorang tidak sama antar manusia. Karakteristik pembeli dipandang penting oleh pemasar karena

mencerminkan pola perilaku kosnumen. Perbedaan karakter yang dimiliki setiap individu pada akhirnya memengaruhi preferensi serta keputusan mereka dalam memilih suatu barang yang dibutuhkan

c) Konsep diri

Konsep diri merujuk pada perasaan, pandangan, dan persepsi yang dimiliki individu mengenai dirinya sendiri. Konsep ini menggambarkan bagaimana seseorang menilai dirinya, menyadari kemampuan, karakter, dan nilai-nilai pribadinya, serta bagaimana hal tersebut memengaruhi sikap dan perilaku yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari.

d) Proses belajar

Siklus pembelajaran merupakan tahapan utama dalam proses belanja yang berlangsung baik secara sadar maupun tidak sadar. Melalui proses ini, konsumen berinteraksi dan menempatkan dirinya sebagai pembeli yang layak serta berpera aktif dalam aktivitas pasar

e) Gaya hidup

Cara hidup dapat dipahami sebagai pola perilaku individu dalam memanfaatkan berbagai sumber daya yang dimilikinya, terutama dalam hal pengelolaan keuangan dan pemanfaatan waktu. Pola ini mencerminkan kebiasaan, prioritas, serta nilai-nilai yang dianut oleh individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. (Lutfiah, dkk, 2022)

c. Indikator – Indikator Perilaku Konsumtif

Menurut Pratama & Santoso (2024) indikator perilaku konsumtif yaitu antara lain:

1. Membeli produk dengan iming-iming hadiah
2. Membeli dengan kemasan yang bagus
3. Membeli karena gengsi
4. Membeli karena kepentingan status
5. Membeli produk mahal agar lebih percaya diri
6. Membeli produk tidak berdasarkan kegunaannya

Menurut Sembiring (dalam Khabiba, 2020) indikator perilaku konsumtif yaitu:

1. Tidak mempertimbangkan fungsi dan kegunaan
2. Mengonsumsi barang dan jasa secara berlebihan
3. Mendahulukan kepentingan daripada kebutuhan
4. Tidak ada skala prioritas

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, bahwa indikator perilaku konsumtif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, (1) Tidak mempertimbangkan fungsi dan kegunaan, (2) Mengonsumsi barang dan jasa secara berlebihan, (3) Mendahulukan kepentingan daripada kebutuhan, (4) Tidak ada skala prioritas.

2. Teman Sebaya

a. Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan kelompok individu yang menjadi sumber informasi di luar lingkungan keluarga serta berperan sebagai lingkungan kedua setelah keluarga dalam membentuk dan mengarahkan individu menuju perilaku yang positif serta memberikan masukan terhadap kekurangan yang dimilikinya (Kadeni & Sriyani, 2018). Teman sebaya menjadi lingkungan sosial tempat remaja belajar hidup berdampingan dengan orang lain di luar keluarga. Lingkungan teman sebaya merupakan sarana sosialisasi utama di luar keluarga, tempat individu belajar beradaptasi dalam masyarakat (Maris & Listiadi, 2021). Dalam proses pengambilan keputusan pembelian, teman sebaya berperan sebagai pihak yang membagikan informasi dan memberikan pandangan yang dapat memengaruhi individu.

Rozaini & Sari (2021) berpendapat bahwa teman sebaya diartikan sebagai kelompok kecil yang terdiri atas individu dengan kesamaan usia, status sosial, serta kebutuhan tertentu yang terikat dalam interaksi berulang dan intensif hingga menghasilkan pengaruh positif maupun negatif. Pengaruh teman sebaya yang positif yaitu seperti ketika teman sebaya membawa temannya ke dalam aktivitas yang bermanfaat, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu membeli sesuatu tanpa adanya manfaat yang dihasilkan dari barang tersebut, sehingga pergaulan terhadap teman sebaya dapat memengaruhi perilaku seseorang. Senada dengan Widianingsih & Mustikasari

(2019) bahwa pengaruh teman sebaya dapat menyebabkan individu berperilaku konsumtif, ketertarikan untuk memiliki sesuatu oleh gaya hidup yang ingin bermewah-mewahan, kuatnya pengaruh yang sama dan ikut-ikutan menjadi alasannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa teman sebaya merupakan sekelompok individu yang memiliki usia relative sama yang saling berinteraksi yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam melakukan suatu tindakan seperti keputusan pembelian.

b. Fungsi Teman Sebaya

Menurut Slamet dalam (Rozaini & Sari, 2021) teman sebaya memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

- 1) Menjadi media untuk mengajarkan dan melestarikan kebudayaan kepada individu maupun kelompok
- 2) Membantu individu memahami mekanisme mobilitas sosial serta bagaimana menyesuaikan diri dalam perubahan status sosial
- 3) Mendukung individu dalam menjalankan dan memahami peran sosialnya di dalam masyarakat
- 4) Berfungsi sebagai sumber informasi yang dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru bagi anggota masyarakat
- 5) Menciptakan hubungan saling ketergantungan antar individu dalam kehidupan sosial
- 6) Menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang dijadikan pedoman dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar
- 7) Memberikan ruang bagi individu untuk mengekspresikan pendapatnya, sehingga mendorong tercapainya kebebasan berpendapat
- 8) Memungkinkan terbentuknya organisasi baru sebagai bagian dari interaksi sosial dan kebutuhan masyarakat

c. Indikator Teman Sebaya

Menurut Winaryo (2018) mengemukakan bahwa indikator teman sebaya yaitu sebagai berikut:

1. Interaksi sosial yang dilakukan
2. Kebiasaan yang dilakukan teman sebaya
3. Keinginan meniru (imitasi)

4. Sikap solidaritas
5. Memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga atau memberikan pengalaman baru
6. Dorongan dan dukungan teman sebaya

Menurut Verani (2019) indikator untuk mengukur teman sebaya yaitu:

1. Interaksi sosial
2. Tempat pengganti keluarga
3. Pengalaman
4. Partner belajar

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Interaksi sosial yang dilakukan, (2) Kebiasaan yang dilakukan teman sebaya, (3) Keinginan meniru (imitasi), (4) Sikap Solidaritas, (5) Memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga atau memberikan pengalaman baru, (6) Dorongan dan dukungan teman sebaya.

3. Gaya Hidup

a. Pengertian Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan pola hidup seseorang dalam menggunakan waktu dan uangnya. Secara luas gaya hidup didefinisikan sebagai cerminan cara hidup seseorang yang ditunjukkan melalui aktivitas sehari-hari, aspek yang dianggap bernilai dalam lingkungannya, serta persepsi yang dimiliki terhadap diri sendiri maupun lingkungannya. Gaya hidup tidak hanya mencerminkan kebiasaan sehari-hari, tetapi juga memperlihatkan nilai, minat, dan keyakinan yang dianut seseorang (Ginting & Simamora, 2024). Gaya hidup dapat memengaruhi kehidupan seseorang dan pada akhirnya dapat menentukan pilihan konsumsinya. Pola konsumsi gaya hidup dapat

mencerminkan pilihan seseorang mengenai penggunaan waktu dan uangnya (Ningsih, 2021).

Menurut Indriyani, dkk (2022) gaya hidup dipahami sebagai pola perilaku yang membentuk cara seseorang dalam bertindak dan mengambil keputusan. Pola ini tidak hanya berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, tetapi juga berpengaruh terhadap cara individu dalam mengonsumsi barang maupun jasa. Senada dengan Gunawan & Carissa (2021) bahwa gaya hidup dapat mendorong seseorang untuk memutuskan membeli produk atau jasa tertentu. Sebagai dasar motivasi, gaya hidup membentuk sikap dan menentukan kebutuhan yang dianggap penting oleh individu, sehingga secara langsung memengaruhi pola konsumsi dan aktivitas keseharian. Dengan demikian, gaya hidup tidak hanya memengaruhi cara seseorang memilih dan menggunakan barang atau jasa, tetapi juga menjadi elemen penting dalam memahami perilaku konsumtif individu (Romadloniyah & Setiaji, 2020).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa gaya hidup merupakan pola hidup seseorang dalam melakukan sebuah rutinitas aktivitas dan kehidupannya dalam menghabiskan uang dan waktu.

b. Faktor – Faktor yang Memengaruhi Gaya Hidup

Menurut Rohmah, dkk (2024) faktor-faktor yang memengaruhi gaya hidup yaitu:

a) Budaya dan Nilai-Nilai

Nilai-nilai yang dianut seseorang, baik secara kultural maupun personal dapat mencakup pentingnya keluarga, kebebasan individu, hingga komitmen terhadap pelestarian lingkungan.

b) Lingkungan Sosial dan Ekonomi

Status sosial, Pendidikan, dan akses terhadap sumber daya menjadi determinan penting dalam pembentukan kemampuan individu untuk memilih dan menetapkan gaya hidup. Faktor-faktor tersebut memengaruhi sejauh mana individu mampu

menyesuaikan perilaku, preferensi, dan keputusan konsumsi mereka dengan kondisi sosial dan lingkungan tempat mereka berada

c) Teknologi dan Globalisasi

Dampak teknologi modern dan keterhubungan global terlihat jelas dalam pembentkan gaya hidup, karena keduanya memengaruhi cara individu memperoleh informasi, berinteraksi melalui media sosial, dan menentukan pola konsumsi. Kemajuan teknologi dan konektivitas ini memungkinkan individu untuk lebih mudah mengikuti tren, menyesuaikan preferensi, serta mengubah perilaku konsumtif sesuai dengan perkembangan global

d) Perkembangan Pribadi dan Tujuan Hidup

Transisi kehidupan seseorang mulai dari keluarga, karier hingga orientasi nilai, memiliki implikasi penting terhadap kecenderungan gaya hidup yang dipilih.

c. Indikator Gaya Hidup

Menurut Solichah dan Hadi (2019) indikator gaya hidup yaitu sebagai berikut:

- 1) Aktivitas (pekerjaan, belanja, hobi, acara sosial, dan olahraga)
- 2) Minat (keluarga, makanan, pakaian, dan rekreasi)
- 3) Pendapat (tentang orang lain, masalah sosial, bisnis, dan produk)

Sedangkan menurut Sumarwan dalam (Zakia, dkk, 2022) indikator gaya hidup yaitu:

- 1) Belanja
- 2) Keluarga
- 3) Diri sendiri
- 4) Isu sosial

Berdasarkan penjelasan di atas, indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) Aktivitas, (2) Minat, (3) Pendapat . Gaya hidup menggambarkan jati diri seseorang dalam melakukan hubungannya dengan lingkungannya. Gaya hidup seseorang akan menunjukkan pola kehidupannya yang dicerminkan melalui kegiatan, minat, dan opininya (Anggraini & Santhoso, 2017).

4. Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*)

a. Pengertian Uang Elektronik (*E-Money*)

Menurut Insana & Johan (2021) uang elektronik dipahami sebagai instrumen pembayaran modern yang diterbitkan oleh lembaga keuangan atau pihak penerbit berdasarkan dari sejumlah dana yang terlebih dahulu disetorkan oleh pengguna. Dana tersebut kemudian dikonversi ke dalam bentuk elektronik yang tersimpan dalam suatu media penyimpanan, baik berupa server maupun kartu chip. Fungsi utama uang elektronik yaitu sebagai alat instrumen pembayaran non tunai yang dapat digunakan oleh konsumen untuk melakukan transaksi dengan pedagang atau pihak lain yang bukan merupakan penerbit dari uang elektronik tersebut. Dalam praktiknya, ketika pengguna melakukan pembayaran atau transfer dana melalui uang elektronik, maka nilai saldo yang tersimpan dalam media elektronik tersebut secara otomatis berkurang sesuai dengan jumlah transaksi yang dilakukan. Mekanisme tersebut pada prinsipnya serupa dengan penggunaan uang tunai, hanya saja berbasis digital sehingga lebih praktis, efisien, serta mendukung pengurangan ketergantungan terhadap penggunaan uang fisik dalam aktivitas sehari-hari (Usman, 2017).

Menurut Kumala & Mutia, (2020) uang elektronik (*e-money*) adalah salah satu inovasi dalam bidang keuangan digital yang berfungsi sebagai alternatif pembayaran non tunai. Kehadirannya dianggap lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan uang tunai. Uang elektronik tidak hanya memudahkan proses transaksi, tetapi juga mendukung terbentuknya masyarakat tanpa uang tunai di era digital. Uang elektronik (*e-money*) adalah bentuk modern dari mata uang yang memiliki fungsi serupa dengan uang konvensional, terutama dalam hal nilai tukar. Perbedaan yang menonjol terletak pada fleksibilitas dan kemudahan akses, karena uang elektronik

memungkinkan transaksi dilakukan secara *online* tanpa batasan waktu dan tempat, serta tidak memerlukan interaksi langsung antara pihak yang bertransaksi. Sistem ini menjadikan *e-money* sebagai alternatif yang praktis dalam memenuhi kebutuhan transaksi sehari-hari (Ramadhana dkk., 2022).

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018, uang elektronik (*e-money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut.

- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit
- 2) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip
- 3) Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai perbankan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan uang elektronik (*e-money*) merupakan uang yang disimpan dalam bentuk elektronik yang digunakan sebagai alat pembayaran non tunai kepada para pedagang yang sudah bekerjasama dengan penerbit seperti pada penggunaan aplikasi shopping.

b. Jenis Uang Elektronik

Penggunaan pada uang elektronik (*e-money*) tergolong praktis, fleksibel, dan mudah digunakan oleh semua orang. Manurung dkk., (2021) mengemukakan bahwa berdasarkan bentuk fisiknya, uang elektronik dapat dibedakan mejadi dua jenis yaitu sebagai berikut:

- 1) *Pre-paid Card*/Kartu Pra bayar
Uang elektronik dalam bentuk kartu merupakan instrumen pembayaran yang penerbitannya dibatasi hanya pada lembaga perbankan yang telah memperoleh izin resmi dari Bank

Indonesia. Penggunaan pada kartu ini terbilang sangat fleksibel, semua orang bisa membeli *e-money* berbentuk kartu pra bayar, menyimpan sejumlah uang, dan menggunakannya sebagai alat transaksi pembayaran. Kartu *e-money* perdana dapat dibeli dengan mudah dan tidak memprasyaratkan seseorang memiliki rekening perbankan.

- 2) Uang Elektronik berbasis *E-Wallet* atau Aplikasi
E-wallet merupakan *e-money* dikategorikan sebagai bentuk uang elektronik yang memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan *pre-paid card*. Layanan ini disajikan melalui aplikasi berbasis *online*, sehingga tidak terbatas pada penerbitan oleh institusi perbankan, dan memungkinkan perusahaan non-bank untuk menyediakan serta mengelola produk ini secara mandiri.

c. Manfaat Penggunaan Uang Elektronik

Penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut (Anam, 2018):

- 1) Penggunaan uang elektronik memberikan kemudahan sekaligus kecepatan dalam melakukan berbagai transaksi pembayaran, karena tidak mengharuskan individu untuk membawa uang tunai. Hal ini menjadikan *e-money* sebagai instrumen yang lebih praktis dan efisien dalam mendukung aktivitas di era digital
- 2) Mengurangi praktik pemberian kembalian dalam bentuk barang yang kerap dilakukan pedagang ketika tidak tersedianya pecahan uang dengan nilai kecil. Dengan demikian, *e-money* dapat meningkatkan ketepatan nominal transaksi serta kenyamanan konsumen dalam berbelanja
- 3) Uang elektronik memiliki tingkat keberterapan yang tinggi dalam transaksi massal dengan nilai relatif kecil namun dilakukan secara berulang dengan frekuensi tinggi
- 4) Uang elektronik mampu menekan risiko keamanan yang sering muncul pada penggunaan uang tunai, termasuk kemungkinan kehilangan, pencurian, penipuan, serta persoalan lain yang dapat merugikan pengguna
- 5) Penerapan sistem pembayaran non-tunai memberikan efisiensi yang signifikan, baik bagi masyarakat maupun perusahaan. Hal ini dikarenakan mampu menekan pengeluaran operasional yang biasanya muncul dalam proses pengelolaan uang tunai, sehingga sistem non-tunai tidak hanya meningkatkan keamanan, tetapi juga memberikan keuntungan ekonomi melalui pengurangan beban biaya operasional.

d. Indikator Penggunaan Uang Elektronik

Menurut Ramadhani (2016) indikator dari penggunaan uang elektronik yaitu sebagai berikut:

1) Manfaat dan Keuntungan

Pemanfaatan teknologi informasi dipengaruhi oleh sejauh mana pengguna meyakini bahwa teknologi tersebut dapat memberikan nilai tambah dan keuntungan dalam pekerjaannya. Dengan demikian, persepsi manfaat merefleksikan kepercayaan individu bahwa penggunaan teknologi akan mendukung serta meningkatkan efektivitas aktivitasnya

2) Kemudahan

Salah satu aspek penting yang memengaruhi penggunaan layanan uang elektronik adalah tingkat kemudahan dalam penggunaannya, yaitu sejauh mana teknologi informasi dinilai sederhana untuk dipelajari serta diterapkan oleh pengguna

3) Kepercayaan

Uang elektronik sebagai instrumen pembayaran yang relatif baru hadir di tengah masyarakat. Uang elektronik memerlukan tingkat kepercayaan yang tinggi agar dapat digunakan secara luas. Kepercayaan ini menjadi faktor kunci karena menyangkut keamanan, keandalan, serta keyakinan pengguna terhadap manfaat yang ditawarkan. Pihak penerbit harus memprioritaskan kepuasan konsumen untuk memperoleh kepercayaan masyarakat terhadap produk uang elektronik yang mereka terbitkan.

Kecepatan, kemudahan, keamanan, dan kenyamanan dalam melakukan transaksi menjadi faktor utama yang mendorong individu untuk beralih dari sistem pembayaran konvensional ke sistem pembayaran non-tunai. Kemudahan akses, fleksibilitas dalam melakukan transaksi kapan pun dan di mana pun, serta berbagai fitur tambahan yang mempermudah pengelolaan keuangan membuat sistem ini semakin diminati. Dengan demikian, sistem pembayaran non-tunai cenderung menjadi prioritas bagi individu dalam melakukan aktivitas pembayaran sehari-hari (Insana & Johan, 2021).. Berdasarkan uraian di atas, indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Manfaat dan Keuntungan, (2) Kemudahan, (3) Kepercayaan.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini merupakan tabel yang berisi penelitian-penelitian yang relevan:

Tabel 3. Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Hasil
1.	Roikhatul Jannah, (2019)	Pengaruh Literasi Ekonomi, Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi UNESA	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi ekonomi tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi UNESA. Sedangkan gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi UNESA. Secara simultan literasi ekonomi dan gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dilihat dari nilai signifikansi diperoleh sebesar $0,002 < 0,05$ Persamaan: Pemilihan variabel yang sama yaitu gaya hidup terhadap perilaku konsumtif dan penggunaan pendekatan penelitian yang sama yaitu pendekatan kuantitatif Perbedaan: Tempat penelitian yang berbeda, penelitian ini dilaksanakan di Pendidikan Ekonomi UNESA Pembaruan: Pada penelitian yang akan dilaksanakan variabel yang diteliti tidak hanya mengenai gaya hidup tetapi juga meneliti variabel mengenai teman sebaya dan penggunaan uang elektronik (<i>e-money</i>). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>debit card</i> dan <i>e-money</i> secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Secara simultan kedua variabel juga
2.	M. Bilal Abdillah Rasyid & A'rasy Fahrullah (2022)	Pengaruh Penggunaan <i>Debit Card</i> dan <i>E-Money</i> Terhadap Perilaku	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>debit card</i> dan <i>e-money</i> secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Secara simultan kedua variabel juga

Tabel 3. Lanjutan

		memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Persamaan: Pemilihan variabel yang sama yaitu <i>e-money</i> terhadap perilaku konsumtif dan penggunaan pendekatan penelitian yang sama yaitu pendekatan kuantitatif Perbedaan: Tempat penelitian yang berbeda, penelitian ini dilaksanakan di Prodi Ekonomi Islam Universitas Negeri Surabaya konsumtif mahasiswa. Pembaruan: Pada penelitian yang akan dilaksanakan variabel yang diteliti tidak hanya mengenai <i>e-money</i> tetapi juga meneliti variabel mengenai teman sebaya dan gaya hidup.
3.	Kadeni & Ninik Srijani (2018)	Pengaruh Media Sosial dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media sosial dan teman sebaya secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Secara simultan kedua variabel juga berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal tersebut dilihat dari nilai sig sebesar $0,021 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak Persamaan: Pemilihan variabel yang sama yaitu teman sebaya terhadap perilaku konsumtif dan penggunaan pendekatan penelitian yang sama yaitu pendekatan kuantitatif Perbedaan: Tempat penelitian yang berbeda, penelitian ini dilaksanakan di STKIP PGRI Blitar Pembaruan: Pada penelitian yang akan dilaksanakan variabel yang diteliti

Tabel 3. Lanjutan

4.	Dwi Rorin Mauludin Insana & Ria Susanti Johan (2021)	Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI	tidak hanya mengenai teman sebaya tetap juga meneliti variabel mengenai gaya hidup dan penggunaan uang elektronik Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $3,085 > 1,664$ yang artinya bahwa penggunaan uang elektronik memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI Persamaan: Pemilihan variabel yang sama yaitu penggunaan uang elektronik dan pendekatan penelitian yang digunakan sama yaitu pendekatan kuantitatif Perbedaan: Tempat penelitian yang berbeda, penelitian ini dilaksanakan di Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI Jakarta Pembaruan: Pada penelitian yang akan dilaksanakan variabel yang diteliti tidak hanya mengenai penggunaan uang elektronik tetapi juga meneliti variabel mengenai teman sebaya dan gaya hidup.
5.	Candy, Keyi Sylvia Tania, Soveina, & Winny Stevania (2022)	<i>Effect Of E-Money On Consumptive Behavior Of The Batama Community</i>	Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif masyarakat Batam Persamaan: Pemilihan variabel yang sama yaitu <i>e-money</i> dan pendekatan penelitian yang digunakan sama yaitu pendekatan kuantitatif Perbedaan: Tempat penelitian dan subjek yang

Tabel 3. Lanjutan

			berbeda. Penelitian ini dilaksanakan di Batam dan masyarakat sebagai subjek penelitiannya Pembaruan: Pada penelitian yang akan dilaksanakan variabel yang diteliti tidak hanya mengenai <i>e-money</i> tetapi juga meneliti variabel mengenai teman sebaya dan gaya hidup.
6.	Ade Gunawan (2023)	<i>The Influence of Financial Literacy, Lifestyle, and Self Control on Consumptive Behavior of Management Study Program Students, Faculty of Economics and Business Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan, gaya hidup, dan pengendalian diri secara parsial terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Secara simultan literasi keuangan, gaya hidup, dan pengendalian diri juga berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Persamaan: Pemilihan variabel yang sama yaitu gaya hidup, dan pendekatan penelitian yang sama yaitu pendekatan kuantitatif Perbedaan: Tempat penelitian yang berbeda, penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Pembaruan: Pada penelitian yang akan dilaksanakan variabel yang diteliti tidak hanya mengenai gaya hidup tetapi juga meneliti variabel mengenai teman sebaya dan penggunaan uang elektronik (<i>e-money</i>).
7.	Riski Puryasari	Pengaruh Literasi	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi

Tabel 3. Lanjutan

(2019)	Ekonomi dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Tulungagung	ekonomi tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Tulungagung. Sedangkan gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Tulungagung. Secara simultan Literasi ekonomi dan gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Tulungagung, Hal ini dilihat dari nilai sig diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_3 diterima dan H_0 ditolak
		Persamaan:
		Pemilihan variabel yang sama yaitu gaya hidup dan pendekatan penelitian yang sama yaitu pendekatan kuantitatif
		Perbedaan:
		Tempat penelitian yang berbeda dan subjek penelitian yang berbeda. Penelitian ini dilaksanakan di Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Tulungagung dan subjek yang diteliti yaitu hanya mahasiswi
		Pembaruan:
		Pada penelitian yang akan dilaksanakan variabel yang diteliti tidak hanya mengenai gaya hidup tetapi juga meneliti variabel mengenai teman sebaya dan penggunaan uang elektronik (<i>e-money</i>).
8.	Nurlina & Imam Sukwatus Suja'I (2022) Pengaruh Literasi Ekonomi dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Kelas XI IPS SMA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Literasi ekonomi dan teman sebaya secara parsial berpengaruh terhadap perilaku konsumtif Siswa Kelas XI IPS SMA Jawaahirul Hikmah Besuki-Tulungagung. Secara simultan literasi ekonomi dan teman sebaya juga berpengaruh signifikan terhadap

Tabel 3. Lanjutan

	Jawaahirul Hikmah Besuki-Tulungagung Tahun Pelajaran 2020/2021	perilaku konsumtif siswa kelas XI IPS SMA Jawaahirul Hikmah Besuki Tulungagung Persamaan: Pemilihan variabel yang sama yaitu teman sebaya dan pendekatan penelitian yang sama yaitu pendekatan kuantitatif Perbedaan: Tempat penelitian dan subjek penelitian yang berbeda. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Jawaahirul Hikmah Besuki Tulungagung dan subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS Pembaruan: Pada penelitian yang akan dilaksanakan variabel yang diteliti tidak hanya mengenai teman sebaya tetapi juga meneliti variabel mengenai gaya hidup dan penggunaan uang elektronik (<i>e-money</i>).
9.	Ari Susanti & Suryo Mulyo Saputro (2020)	Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup, Konformitas, dan Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa di STIE Surakarta Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan dan pendapatan tidak berpengaruh signifikan, sedangkan gaya hidup dan konformitas berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Persamaan: Pemilihan variabel yang sama yaitu gaya hidup Perbedaan: Tempat penelitian yang berbeda, penelitian ini dilaksanakan di STIE Surakarta Pembaruan: Pada penelitian yang akan dilaksanakan variabel yang diteliti tidak hanya mengenai gaya hidup tetapi juga meneliti variabel mengenai teman sebaya dan penggunaan uang elektronik (<i>e-money</i>).

Tabel 3. Lanjutan

10.	Zulfi Rahmawati, Tri Nurfitri & Ekaningtyas Widiastuti (2022)	Pengaruh Literasi Keuangan, Pengendalian Diri, dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Jenderal Soedirman)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi Keuangan dan pengendalian diri secara parsial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unsoed Angkatan 2017-2019. Sedangkan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unsoed Angkatan 2017-2019 Persamaan: Pemilihan variabel yang sama yaitu teman sebaya dan pendekatan penelitian yang sama yaitu pendekatan kuantitatif Perbedaan: Tempat penelitian yang berbeda, penelitian ini dilaksanakan di Pendidikan Ekonomi Universitas Jenderal Soedirman Pembaruan: Pada penelitian yang akan dilaksanakan variabel yang diteliti tidak hanya mengenai teman sebaya tetapi juga meneliti variabel mengenai gaya hidup dan penggunaan uang elektronik (<i>e-money</i>).
-----	--	--	--

Sumber: Berbagai Riset Relevan

C. Kerangka Pikir

Perilaku konsumtif merupakan keinginan seseorang untuk mengonsumsi barang-barang yang kurang diperlukan secara berlebihan. Perilaku tersebut dikatakan perilaku yang bersifat negatif karena pada dasarnya hanya didasari dengan emosi sesaat dan keinginan semata, bukan berdasarkan kebutuhan. Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku konsumsi yaitu 1) Faktor eksternal yang terdiri dari kebudayaan, kelas sosial, kelompok referensi, dan keluarga. 2) Faktor internal yang terdiri dari motivasi, kepribadian, konsep diri, proses

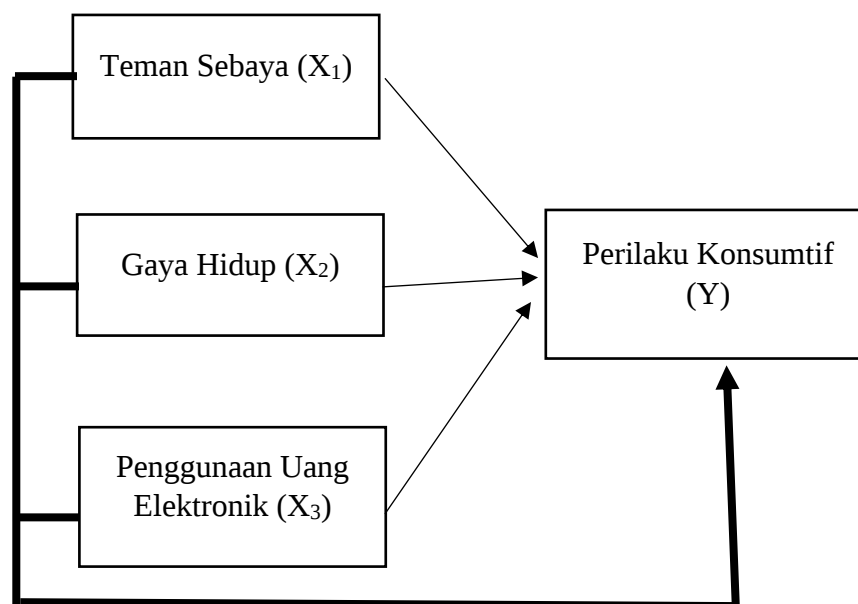
belajar, dan gaya hidup. Kedua faktor tersebut merupakan faktor yang memengaruhi konsumen dalam perilaku membeli.

Kelompok referensi merupakan salah satu faktor yang diduga dapat memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Kelompok referensi yang berkaitan dengan perilaku konsumsi pada mahasiswa yaitu teman sebaya. Teman sebaya merupakan lingkungan kedua setelah keluarga yang berpengaruh untuk kehidupan individu. Dalam lingkungan, teman sebaya mempunyai fungsi penting sebagai pengganti keluarga, mengajarkan berhubungan dan menyesuaikan diri dengan orang lain dan memperluas cakrawala anak, sehingga menjadi orang yang lebih baik. Melalui kelompok teman sebaya, seseorang belajar bagaimana menjadi manusia yang baik sesuai dengan gambaran dan cita-cita masyarakatnya mengenai kejujuran, keadilan, kerja sama, dan tanggung jawab, sehingga kelompok sebaya menjadi wadah dalam mengajarkan mobilitas sosial. Menurut Rahmawati, dkk (2022) seseorang yang memiliki teman sebaya dengan karakter atau kebiasaan yang buruk, maka akan terpacu untuk melakukan tindakan lebih konsumtif dalam berbelanja. Sebaliknya, seseorang yang memiliki teman sebaya dengan karakter atau kebiasaan yang baik, maka akan terpacu untuk lebih baik dalam kegiatan konsumsinya.

Selain teman sebaya, perilaku konsumtif juga diduga dipengaruhi oleh gaya hidup. Menurut Lestari & Haris (2024) gaya hidup merupakan salah satu pendorong dasar yang memengaruhi kebutuhan serta sikap pada individu yang dapat memengaruhi kegiatan pembelian dan penggunaan suatu produk. Gaya hidup telah mengalami perubahan dalam waktu yang relatif singkat dan cenderung menuju ke arah berlebihan semenjak berkembangnya teknologi yang semakin canggih seperti *smartphone* dan sosial media, hal tersebut dapat menjadikan semakin berkembangnya perubahan gaya hidup pada manusia. Tindakan yang berlebihan dalam mengonsumsi suatu barang atau jasa demi memenuhi gaya hidup akan mengakibatkan suatu pemborosan.

Faktor selanjutnya yang diduga dapat memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa yaitu penggunaan uang elektronik (*e-money*). Uang elektronik memberikan suatu kemudahan dalam bertransaksi. Menurut Kurniawan dkk (2022) bahwa penggunaan uang elektronik (*e-money*) dapat meningkatkan perilaku konsumtif seseorang. Hal ini dikarenakan kemudahan yang ditawarkan oleh uang elektronik membuat seseorang akan semakin gemar berbelanja dengan kata lain dapat meningkatkan tingkat perilaku konsumtif seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dibuat kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 8. Model Kerangka Pikir

Keterangan:

———— : Garis Simultan

———— : Garis Parsial

D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka rumusan hipotesis pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Ada pengaruh teman sebaya terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung
2. Ada pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung
3. Ada pengaruh penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung
4. Ada pengaruh secara simultan teman sebaya, gaya hidup, dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian deskriptif verivikatif. Dalam penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif fokus penelitiannya adalah membangun suatu teori yang berasal dari data atau fakta yang ada (Kurniawan & Puspitaningtyas dalam Hardani dkk., 2020). Pada pendekatan kuantitatif, menekankan analisis pada data numerik (angka) yang selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan statistik. Sedangkan metode deksriptif verivikatif yaitu untuk mengetahui hubungan antara di setiap variabel yang diteliti. Deskriptif verivikatif dalam penelitian ini digunakan untuk menguji apakah teman sebaya (X_1), gaya hidup (X_2), dan penggunaan uang elektronik (e-money) (X_3) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa (Y), serta melakukan suatu pengujian hipotesis untuk menunjukkan apakah diterima atau ditolak.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan *expost facto* dan *survey*. Pendekatan *expost facto* merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengungkap runtutan sebuah kejadian berdasarkan kejadian yang sudah terjadi (Aditya dkk., 2022). Sedangkan *survey* merupakan penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif distribusi dan hubungan-hubungan antar variabel, sosiologis maupun psikologi (Abubakar, 2021).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi di dalam penelitian ini merupakan mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung angkatan 2020. Berikut merupakan tabel jumlah Mahasiswa Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung:

Tabel 4. Data jumlah Mahasiswa Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung Angkatan 2020

No	Nama Program Studi	Jumlah Mahasiswa
1.	Pendidikan Ekonomi	76
2.	Pendidikan Sejarah	70
3.	Pendidikan Geografi	71
4.	PPKN	75
Jumlah		292

Sumber: Website Resmi FKIP Universitas Lampung

2. Sampel

Sampel di dalam penelitian ini merupakan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Angkatan 2020. Di dalam penelitian ini untuk menghitung besarnya sampel menggunakan rumus slovin yaitu sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e² = tingkat signifikan (0.05)

Berdasarkan rumus di atas, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{292}{1 + 292(0,05)^2}$$

n = 168,78 atau menjadi 169

C. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan menggunakan *purposive sampling*. Teknik *nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2019). Sedangkan *purposive sampling* merupakan teknik pemilihan sampel di mana peneliti secara sengaja menentukan responden atau objek penelitian berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh sampel yang memiliki karakteristik spesifik sehingga data yang dikumpulkan lebih representatif dan mendukung analisis yang mendalam terhadap fenomena yang sedang diteliti. (Sugiyono, 2019). Dengan demikian, *purposive sampling* sering digunakan ketika penelitian membutuhkan informasi khusus dan tidak semua anggota populasi memiliki kesesuaian dengan fokus penelitian. Untuk menentukan besarnya sampel pada setiap program studi dilakukan dengan alokasi proporsional yaitu sebagai berikut:

$$\text{Jumlah sampel} = \frac{\text{Jumlah mahasiswa tiap program studi}}{\text{Jumlah populasi}} \times \text{Jumlah sampel}$$

Tabel 5. Perhitungan Jumlah Sampel

No	Prodi	Populasi	Jumlah Sampel
1.	Pendidikan Ekonomi	$\frac{76}{292} \times 169 = 43,98$	44
2.	Pendidikan Sejarah	$\frac{70}{292} \times 169 = 17,9$	41
3.	Pendidikan Geografi	$\frac{71}{292} \times 169 = 18,4$	41
4.	PPKN	$\frac{75}{292} \times 169 = 19,6$	43
Jumlah			169

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2023

D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variable yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2019). Variabel bebas yang ada dalam penelitian ini yaitu Teman Sebaya (X_1), Gaya Hidup (X_2), dan Penggunaan Uang Elektronik (X_3).

2. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019). Variabel terikat yang ada dalam penelitian ini yaitu Perilaku Konsumtif (Y).

E. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual dari variabel-variabel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Teman Sebaya (X_1)

Teman sebaya merupakan sekelompok individu yang memiliki usia relatif sama dan menjalin interaksi sosial yang erat. Hubungan ini tidak hanya bersifat sosial, tetapi juga dapat memengaruhi sikap, nilai, dan perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pengaruhnya terlihat pada pengambilan keputusan, termasuk keputusan pembelian, di mana individu cenderung menyesuaikan diri dengan kebiasaan, norma, dan preferensi yang berlaku di kelompok sebaya.

2. Gaya Hidup (X_2)

Gaya hidup merupakan pola hidup seseorang yang tercermin dari rutinitas aktivitas sehari-hari, cara memanfaatkan waktu, dan pengelolaan keuangan pribadi. Pola ini tidak hanya menunjukkan kebiasaan individu, tetapi juga mencerminkan nilai, preferensi, dan prioritas yang menjadi dasar dalam pengambilan keputusan termasuk dalam memilih barang atau jasa yang dikonsumsi.

3. Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*) (X_3)

Penggunaan uang elektronik (*e-money*) adalah bentuk mata uang yang disimpan secara digital dan digunakan sebagai sarana pembayaran non-tunai. *E-money* memungkinkan pengguna melakukan transaksi dengan pedagang yang telah bermitra dengan penerbit, khususnya melalui platform aplikasi belanja *online*. Penggunaan *e-money* memberikan kemudahan, fleksibilitas, dan keamanan dalam bertransaksi, sehingga menjadi alternatif pembayaran modern yang praktis bagi masyarakat.

4. Perilaku Konsumtif (Y)

Perilaku konsumtif adalah perilaku yang mencerminkan pola tindakan individu yang sering membeli barang atau jasa secara impulsif, tanpa evaluasi mendalam mengenai kebutuhan maupun logika rasional. Dalam perilaku ini, keinginan pribadi atau dorongan emosional lebih mendominasi daripada pertimbangan kebutuhan yang seharusnya menjadi prioritas. Akibatnya individu sering melakukan pembelian secara impulsif, berlebihan, dan tidak terencana sehingga perilaku ini mencerminkan pola konsumsi yang lebih berfokus pada kepuasan sesaat daripada efisiensi atau pengelolaan sumber daya secara bijaksana.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan deskripsi terperinci yang memuat penjelasan mengenai variabel yang diteliti, indikator yang digunakan, serta skala pengukuran yang diterapkan untuk memperoleh nilai penelitian. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan skor jawaban responden tentang interaksi yang dilakukan bersama dengan teman sebaya yang berkaitan dengan perilaku konsumtif mahasiswa. Indikator yang digunakan yaitu interaksi sosial yang dilakukan, kebiasaan yang dilakukan teman sebaya, keinginan meniru (imitasi), sikap solidaritas, memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga atau memberikan pengalaman

baru, serta dorongan dan dukungan teman sebaya. Pengukuran indikator ini menggunakan skala interval *semantic differential* dengan cara responden menjawab setiap item pertanyaan dalam bentuk skala.

2. Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan skor jawaban responden tentang pola hidup seseorang dalam menghabiskan waktu dan uangnya. Indikator yang digunakan yaitu aktivitas, minat, dan opini. Pengukuran indikator ini menggunakan skala interval *semantic differential* dengan cara responden menjawab setiap item pertanyaan dalam bentuk skala.

3. Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*)

Penggunaan uang elektronik (*e-money*) merupakan skor jawaban responden tentang variabel penggunaan uang elektronik yang berkaitan dengan perilaku konsumtif mahasiswa. Indikator yang digunakan yaitu manfaat dan keuntungan, kemudahan, serta kepercayaan. Pengukuran indikator ini menggunakan skala interval *semantic differential* dengan cara responden menjawab setiap item pertanyaan dalam bentuk skala.

4. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif merupakan skor jawaban responden tentang perilaku seseorang yang tidak didasari dengan pertimbangan yang rasional. Indikator yang digunakan yaitu tidak mempertimbangkan fungsi dan kegunaan, mengonsumsi barang dan jasa secara berlebihan, mendahulukan kepentingan daripada kebutuhan, dan tidak ada skala prioritas. Pengukuran indikator ini menggunakan skala interval *semantic differential* dengan cara responden menjawab setiap item pertanyaan dalam bentuk skala.

Tabel 6. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Skala
Teman Sebayu	1. Interaksi sosial yang dilakukan	Interval
	2. Kebiasaan yang dilakukan teman sebayu	<i>Semantic</i>
	3. Keinginan meniru (imitasi)	<i>Differensial</i>
	4. Sikap Solidaritas	
	5. Memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga atau memberikan pengalaman baru	
	6. Dorongan dan dukungan teman sebayu (Winaryo, 2018)	
Gaya Hidup	1. Kegiatan	Interval
	2. Minat	<i>Semantic</i>
	3. Pendapat (Solichah dan Hadi 2019)	<i>Differensial</i>
Penggunaan Uang Elektronik (<i>E-Money</i>)	1. Manfaat dan Keuntungan	Interval
	2. Kemudahan	<i>Semantic</i>
	3. Kepercayaan (Ramadhani, 2016)	<i>Differensial</i>
Perilaku Konsumtif	1. Tidak mempertimbangkan fungsi dan kegunaan	Interval
	2. Mengonsumsi barang dan jasa secara berlebihan	<i>Semantic</i>
	3. Mendahulukan kepentingan daripada kebutuhan	<i>Differensial</i>
	4. Tidak ada skala prioritas (Sembiring dalam Khabiba, 2020)	

Sumber: Dari berbagai sumber

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi difungsikan sebagai teknik untuk mengumpulkan data terkait perilaku manusia, proses kerja, dan fenomena khususnya pada populasi yang jumlahnya tidak terlalu besar (Sugiyono, 2019). Penelitian ini memanfaatkan metode observasi yang dikombinasikan dengan pengamatan langsung dan wawancara terbuka untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari responden.

2. Kuisioner

Kuisioner dapat diberikan oleh peneliti kepada responden secara langsung atau menyebarnya secara online seperti *google form*, *e-mail*,

dan lain sebagainya. Angket/kuisisioner digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh sebuah informasi mengenai variabel teman sebaya (X_1), gaya hidup (X_2), dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) (X_3).

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi tambahan secara sistematis, melalui berbagai sumber tertulis seperti dokumen resmi, arsip, buku, tulisan ilmiah, majalah, maupun karya tulis lainnya (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan sebagai metode untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel yang diteliti. Metode ini mencakup pengumpulan informasi mengenai jumlah mahasiswa Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung, serta data pendukung lain yang relevan untuk memperkuat analisis penelitian. Dokumentasi memungkinkan peneliti memperoleh bukti yang akurat dan terverifikasi, sehingga dapat mendukung validitas dan keandalan hasil penelitian secara menyeluruh.

H. Uji Persyaratan Instrumen

Untuk memperoleh data yang lengkap dan dapat dibuktikan kebenarannya, maka perlu uji persyaratan instrument. Suatu alat ukur atau instrument dikatakan baik apabila harus memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrument tersebut dapat mengukur apa yang hendak di ukur (Rusman, 2024). Hasil pengujian ini akan menunjukkan sejauh mana setiap item instrumen dapat dipercaya dan relevan dalam mengukur variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, pengujian validitas instrumen dilakukan menggunakan metode *Pearson Product Moment Corelation* dengan rumus yang digunakan untuk menghitung hubungan antara skor tiap item dengan skor total instrument. Rumusnya yaitu sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y
 N : Jumlah responden/sampel variabel X
 $\sum XY$: Total perkalian skor item dan total
 $\sum X$: Jumlah skor butir pertanyaan
 $\sum Y$: Jumlah skor total
 $\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor pertanyaan
 $\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

Dengan kriteria pengujian yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat pengukuran tersebut valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat pengukuran tersebut tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$ yakni sampel yang diteliti (Rusman, 2019).

a. Uji Validitas Instrumen Variabel Teman Sebaya (X₁)

Berdasarkan kriteria pengujian yang digunakan yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat pengukuran tersebut valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat pengukuran tidak valid. Berdasarkan kriteria tersebut dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n = 30$ didapat r_{tabel} sebesar 0,361. Hasil pengujian validitas variabel teman sebaya dari 10 item pernyataan dapat diketahui bahwa semua pernyataan dinyatakan valid. Berikut adalah hasil uji validitas instrumen variabel teman sebaya.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Teman Sebaya (X₁)

Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
Butir 1	0,526	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,003	VALID
Butir 2	0,488	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,006	VALID
Butir 3	0,614	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	VALID
Butir 4	0,594	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	VALID
Butir 5	0,600	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	VALID
Butir 6	0,500	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,005	VALID
Butir 7	0,488	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,006	VALID
Butir 8	0,517	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,003	VALID
Butir 9	0,621	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	VALID
Butir 10	0,502	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,005	VALID

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024

b. Uji Validitas Instrumen Variabel Gaya Hidup (X₂)

Berdasarkan kriteria pengujian yang digunakan yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat pengukuran tersebut valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat pengukuran tidak valid. Berdasarkan kriteria tersebut dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n = 30$ didapat r_{tabel} sebesar 0,361. Hasil pengujian validitas variabel gaya hidup dari 10 item pernyataan dapat diketahui bahwa semua pernyataan dinyatakan valid. Berikut adalah hasil uji validitas instrumen variabel gaya hidup.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Gaya Hidup (X₂)

Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
Butir 1	0,562	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	VALID
Butir 2	0,408	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,025	VALID
Butir 3	0,659	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	VALID
Butir 4	0,387	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,034	VALID
Butir 5	0,442	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,014	VALID
Butir 6	0,471	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,009	VALID
Butir 7	0,497	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,005	VALID
Butir 8	0,443	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,014	VALID
Butir 9	0,495	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,005	VALID
Butir 10	0,448	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,013	VALID

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024

c. Uji Validitas Instrumen Variabel Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) (X₃)

Berdasarkan kriteria pengujian yang digunakan yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat pengukuran tersebut valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat pengukuran tidak valid. Berdasarkan kriteria tersebut dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n = 30$ didapat r_{tabel} sebesar 0,361. Hasil pengujian validitas variabel penggunaan uang elektronik (*e-money*) dari 10 item pernyataan dapat diketahui bahwa semua pernyataan dinyatakan valid. Berikut adalah hasil uji validitas instrumen variabel penggunaan uang elektronik (*e-money*).

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) (X₃)

Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
Butir 1	0,606	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	VALID
Butir 2	0,509	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,004	VALID
Butir 3	0,558	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	VALID
Butir 4	0,617	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	VALID
Butir 5	0,462	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,010	VALID
Butir 6	0,584	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	VALID
Butir 7	0,503	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,005	VALID
Butir 8	0,548	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	VALID
Butir 9	0,547	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	VALID
Butir 10	0,471	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,009	VALID

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024

d. Uji Validitas Instrumen Variabel Perilaku Konsumtif (Y)

Berdasarkan kriteria pengujian yang digunakan yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat pengukuran tersebut valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat pengukuran tidak valid. Berdasarkan kriteria tersebut dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n = 30$ didapat r_{tabel} sebesar 0,361. Hasil pengujian validitas variabel perilaku konsumtif dari 10 item pernyataan dapat diketahui bahwa semua pernyataan dinyatakan valid. Berikut adalah hasil uji validitas instrumen variabel perilaku konsumtif.

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Perilaku Konsumtif (Y)

Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
Butir 1	0,581	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	VALID
Butir 2	0,605	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	VALID
Butir 3	0,531	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,003	VALID
Butir 4	0,540	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	VALID
Butir 5	0,690	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	VALID
Butir 6	0,679	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	VALID
Butir 7	0,511	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,004	VALID
Butir 8	0,671	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	VALID
Butir 9	0,550	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	VALID
Butir 10	0,574	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	VALID

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen atau alat ukur dapat dipercaya dalam menghasilkan data yang konsisten dan stabil pada berbagai kondisi pengukuran. Uji reliabilitas ini penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan dan tidak dipengaruhi oleh kesalahan pengukuran. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Croanbach*. Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan (soal)

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_t^2 : Varians total

Dengan kriteria pengujian yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka instrumen adalah reliabel, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka instrument tidak reliabel.

Berikut ini merupakan daftar tabel interpretasi koefisien r:

Tabel 11 . Interpretasi Reliabilitas Instrumen

No	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1.	0,800-1,000	Sangat Tinggi
2.	0,600-0,799	Tinggi
3.	0,400-0,599	Sedang
4.	0,200-0,399	Rendah
5.	0,000-0,199	Sangat Rendah

Sumber: Rusman, 2024

a. Uji Reliabilitas Variabel Teman Sebaya (X_1)

Uji reliabilitas instrumen pada variabel teman sebaya diukur melalui perhitungan *Alpha Cronbach*, menggunakan 30 responden sebagai sampel uji coba, dan 10 pernyataan sebagai bahan yang dianalisis. Diperoleh bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid. Selanjutnya disamakan dengan daftar interpretasi koefisien r. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai r *Alpha* sebesar 0,711, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel teman sebaya memiliki reliabilitas yang tinggi.

Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Teman Sebaya (X_1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.711	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024

b. Uji Reliabilitas Variabel Gaya Hidup (X_2)

Uji reliabilitas instrumen pada variabel gaya hidup diukur melalui perhitungan *Alpha Cronbach*, menggunakan 30 responden sebagai sampel uji coba, dan 10 pernyataan sebagai bahan yang dianalisis. Diperoleh bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid.

Selanjutnya disamakan dengan daftar interpretasi koefisien r . Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai r Alpha sebesar 0,607, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel gaya hidup memiliki reliabilitas yang tinggi.

Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Gaya Hidup (X₂)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.607	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024

c. Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan Uang Elektronik (X₃)

Uji reliabilitas instrumen pada variabel penggunaan uang elektronik (*e-money*) diukur melalui perhitungan *Alpha Cronbach*, menggunakan 30 responden sebagai sampel uji coba, dan 10 pernyataan sebagai bahan yang dianalisis. Diperoleh bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid. Selanjutnya disamakan dengan daftar interpretasi koefisien r . Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai r Alpha diperoleh sebesar 0,710, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel penggunaan uang elektronik (*e-money*) memiliki reliabilitas yang tinggi.

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) (X₃)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.710	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024

d. Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Perilaku Konsumtif (Y)

Uji reliabilitas instrumen pada variabel perilaku konsumtif diukur melalui perhitungan *Alpha Cronbach*, menggunakan 30 responden sebagai sampel uji coba, dan 10 pernyataan sebagai bahan yang dianalisis. Diperoleh bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid. Selanjutnya disamakan dengan daftar interpretasi koefisien r . Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai r *Alpha* diperoleh sebesar 0,780, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel perilaku konsumtif memiliki reliabilitas yang tinggi.

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Konsumtif (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.780	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2024

I. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk memastikan distribusi data bersifat normal atau sebaliknya (Firdaus, 2021). Dalam penelitian ini, uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan metode *Kolmogorof-Smirnov Test*

Rumusan hipotesis:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_i : Data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian:

- 1) H_0 ditolak apabila nilai $\text{Sig} < 0,05$ yang berarti sampel tidak berdistribusi normal

- 2) H_0 diterima apabila nilai $\text{Sig} > 0,05$ yang berarti sampel berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui/mengukur apakah dua atau lebih distribusi mempunyai varian yang sama atau tidak. Pada penelitian ini digunakan metode *Levene Statistic*, rumusnya yaitu sebagai berikut.

$$W = \frac{(n-k)}{(k-1)} \frac{\sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_{i.} - \bar{Z}_{..})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_{i.})^2}$$

$$Z_t = \left| \bar{Y}_t - Y_t \right|$$

Keterangan:

- N : Jumlah Kelompok
 K : Banyaknya Kelompok
 ZU : $YU - YT$
 Y_t : Rata-rata kelompok ke-i
 Z_t : Rata-rata kelompok dari Z_i
 Z : Rata-rata menyeluruh (*Overall mean*) dari Z_{ij}

Rumusan Hipotesis:

H_0 = data populasi bervarians homogen

H_i = data populasi bervarians tidak homogen

Pada kriteria pengujian dilihat dari nilai signifikasinya, dan alfa yang ditentukan harus dilihat dari alfa yang digunakan sebelumnya. Karena alfa yang digunakan sebelumnya yaitu sebesar 0,05, maka kriteria pengujiannya yaitu

1. Apabila nilai $\text{Sig} > 0,05$, berarti H_0 diterima,
2. Apabila nilai $\text{Sig} < 0,05$ berarti H_0 ditolak.

J. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi yang digunakan dalam penelitian memenuhi asumsi inieritas yakni hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linier. Pengambilan keputusan dalam uji ini dilakukan dengan membandingkan niai signifikasi dari *deviation from linearity* yang dihasilkan oleh perangkat lunak SPSS versi 25 dengan mempertimbangkan tingkat signifikasi 0,05. Jika nilai $\text{Sig} > \alpha = 0,05$ maka hubungan bersifat linier atau H_0 diterima. Sedangkan jika nilai $\text{Sig} < \alpha = 0,05$ maka dinyatakan tidak linier atau H_0 ditolak.

2. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antar variabel independen dalam model terdapat hubungan yang sangat kuat atau bahkan sempurna (Rusman, 2024). Penelitian ini menggunakan metode *pair-wise correlation* untuk uji multikolinearitas. Pengujian dilakukan dengan cara melihat nilai koefisien korelasi antara setiap pasangan variabel bebas. Apabila masing-masing koefisien korelasi diperoleh $\leq 0,70$, maka model regresi tesebut tidak terdapat gejala multikolinearitas.

3. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau korelasi di anantara serangkaian data pengamatan dalam model regresi (Rusman, 2024). Model regresi dikatakan baik apabila tidak menunjukkan gejala autokorelasi, sehingga analisis regresi dapat memberikan estimasi parameter yang akurat dan dapat diandalkan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk menguji autokorelasi adalah *statistic Durbin-Watson* (DW). Tahapan awal metode *Durbin-*

Watson yaitu dengan mencari nilai-nilai residu dari hasil estimasi menggunakan OLS (*Ordinary Least Square*) pada persamaan yang akan diuji dengan menggunakan rumus yaitu:

$$D = \frac{\sum_2^t (u_t - u_{t-1})^2}{\sum_1^t u_t^2}$$

Langkah selanjutnya yaitu menentukan ukuran sampel dan jumlah variabel independen, kemudian merujuk pada tabel statistik *Durbin-Watson* (nilai *du* dan *dl*) dengan hipotesisnya, yaitu $H_0 : \rho < 0$ (Tidak terdapat autokorelasi positif), $H_1 : \rho < 0$ (Terdapat autokorelasi positif). Pada uji Durbin-Watson (DW) kriteria pengambilan keputusannya yaitu sebagai berikut:

- 1) $DU < DW < 4-DU$ maka H_0 diterima, yang berarti tidak terjadinya autokorelasi
- 2) $DW < DL < DW 4-DL$ maka H_0 ditolak, yang berarti terjadinya autokorelasi
- 3) $DL < DW < DU$ atau $4-DU$ yang berarti tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti.

4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah varians residual bersifat konstan (homogen) atau tidak homogen (Rusman, 2024). Uji dilakukan menggunakan metode korelasi *spearman* (*spearman's rank correlation*) yang memungkinkan peneliti untuk menilai adanya hubungan antara variabel independen dan residual. Perhitungan uji ini dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_s = 1 - 6 \left[\frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Keterangan:

r_s = Koefisien korelasi spearman

d_i = Perbedaan dalam tingkat yang diberikan kepada dua karakteristik yang berbeda dari individu atau fenomena ke I

N = Banyaknya individual tau fenomena yang diberi rank/peringkat

Dengan rumusan hipotesis:

H_0 : Tidak ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan nilai mutlak dari residual

H_i : Ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan nilai mutlak dari residual

Dengan kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi (Sig). (2-tailed) $< \alpha = 0,05$ maka model regresi yang dihasilkan terindikasi mengalami heteroskedastisitas, sehingga H_0 ditolak. Sebaliknya, apabila nilai sig. (2-tailed) $> \alpha = 0,05$, maka persamaan regresi tidak mengandung gejala heteroskedastisitas di antara data pengamatan atau menerima H_0 . (Rusman, 2024).

K. Pengujian Hipotesis

Hipotesis ialah dugaan sementara terhadap perumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2019). Melalui pengujian hipotesis dapat ditentukan apakah hipotesis yang diajukan terbukti benar atau harus ditolak. Keputusan yang diambil bersifat tidak pasti, sehingga hasilnya dapat berupa kebenaran atau kesalahan. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan dua cara yaitu sebagai berikut:

1) Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menganalisis seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengukur hubungan sebab-akibat secara kuantitatif. Pengujian hipotesis dalam regresi linier sederhana dilakukan

menggunakan uji statistik t yang bertujuan untuk menentukan signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun rumusnya yaitu:

$$Y = \alpha + bx$$

Nilai α dan b dicari dengan menggunakan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X) - \sum X^2)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

Y : Nilai ramalan untuk variabel

α : Nilai intercept (konstanta) atau jika harga $X = 0$

b : Koefisien arah regresi penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai penibgkatan atau penurunan variabel Y

X : Variabel bebas yang bernilai mutu

Y : Variabel terikat

Dengan mengetahui taraf signifikansi digunakan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{b}{sb}$$

Keterangan:

t_0 : nilai teoritis observasi

b : koefisien arah regresi

s : standar deviasi

Dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu menolak H_0 apabila t_0 hasil perhitungan $> t_{\text{tabel}}$ dengan $dk = n-2$ dan $\alpha = 0,05$ atau nilai $\text{sig.} < 0,05$, begitupun sebaliknya (Rusman, 2024)

2) Regresi Linier Berganda

Uji linier berganda dilakukan untuk menganalisis pengaruh keseluruhan variabel bebas terhadap variabel terikat secara simultan. Dalam penelitian ini, perhitungan uji regresi linier berganda dilakukan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, sehingga hasil analisis dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh bersama variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\hat{Y} &= a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 \\ \alpha &= \hat{Y} - b_1 X_1 - b_2 X_2 - b_3 X_3 \\ b_1 &= \frac{(\sum X_2^2)(\sum X_1 Y) - (\sum X_1 X_2)(\sum X_2 Y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1 X_2)^2} \\ b_2 &= \frac{(\sum X_1^2)(\sum X_2 Y) - (\sum X_1 X_2)(\sum X_1 Y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1 X_2)^2} \\ b_3 &= \frac{(\sum X_2^2)(\sum X_1 Y) - (\sum X_1 X_2)(\sum X_2 Y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1 X_2)^2}\end{aligned}$$

Keterangan:

$\hat{Y}$: Nilai ramalan variabel
 α : Nilai *intercept* (konstanta)
 $b_1 b_2 b_3$: Koefisien arah regresi
 $X_1 X_2 X_3$: Variabel bebas

Selanjutnya dilakukan uji F yaitu pengujian yang dilakukan terhadap koefisien regresi secara simultan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependent (Y). Adapun persamaan yang digunakan dalam melakukan uji F yaitu sebagai berikut (Rusman, 2024).

$$F = \frac{JK_{reg}/k}{JK_{res}/(n - k - 1)}$$

Keterangan:

JK_{reg} : Jumlah kuadrat regresi

JK_{res} : Jumlah kuadrat residu

n : Jumlah variabel bebas

k : Jumlah variabel terikat

Kriteria pengujian hipotesis yaitu menolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan menerima H_0 apabila $F_{tabel} < F_{hitung}$ dengan dk pembilang = K dan dk penyebut = $n-k-1$ dengan $\alpha = 0,05$. Sebaliknya, diterima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan dk pembilang = K dan dk penyebut = $n-k-1$ dengan $\alpha = 0,05$ (Rusman, 2024).

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisis dan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, sehingga dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh positif dan signifikan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Hal ini berarti bahwa teman sebaya dapat memengaruhi seseorang untuk memiliki gaya hidup mewah dan konsumtif. Ketika seorang mahasiswa berada dalam lingkaran pertemanan yang didominasi oleh individu-individu dengan kebiasaan konsumsi tinggi, maka pola perilaku konsumsi mahasiswa tersebut juga sangat mungkin terpengaruh.
2. Ada pengaruh positif dan signifikan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Hal ini berarti bahwa gaya hidup merupakan salah satu faktor penting yang mendorong meningkatnya perilaku konsumtif mahasiswa. Semakin tinggi gaya hidup yang dijalani, misalnya melalui kebiasaan mengikuti tren, penggunaan produk bermerek, maupun intensitas keterlibatan dalam aktivitas konsumtif, maka semakin besar pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku konsumtif. Sebaliknya, gaya hidup yang sederhana akan berkorelasi dengan tingkat konsumsi yang lebih terkendali
3. Ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Hal ini berarti bahwa dengan penggunaan yang mudah dan cepat, serta banyak promo yang ditawarkan, sehingga penggunaan uang elektronik dapat meningkatkan

keinginan untuk membeli sesuatu yang tidak diperlukan, karena tidak ada rasa kehilangan uang yang nyata

4. Ada pengaruh positif dan signifikan secara simultan teman sebaya, gaya hidup, dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Hal ini berarti bahwa apabila mahasiswa memiliki gaya hidup yang konsumtif, berada dalam lingkungan teman sebaya yang juga konsumtif, dan sering menggunakan uang elektronik, maka kecenderungan perilaku konsumtif mahasiswa akan semakin meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai teman sebaya, gaya hidup, dan penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung, maka saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Mahasiswa diharapkan dapat memilih teman yang memiliki nilai dan prioritas yang sama, dan sebaiknya membangun komunikasi yang baik dengan teman sebaya, serta berani untuk melakukan penolakan apabila tidak sesuai dengan keinginan.
2. Mahasiswa diharapkan bisa meminimalisir pengeluaran dan membuat anggaran yang realistis yang sesuai dengan kebutuhan, prioritaskan kebutuhan daripada keinginan serta tidak selalu mengikuti yang sedang *trend* saat ini, namun perlu menyesuaikan dengan mempertimbangkan kemampuan finansial dan kebutuhan yang penting
3. Mahasiswa diharapkan lebih bijak saat menggunakan layanan uang elektronik, dengan tidak mudah tergiur oleh promosi dan diskon yang ditawarkan agar setiap transaksi yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan nyata dan tidak menimbulkan perilaku konsumtif yang berlebihan.
4. Mahasiswa diharapkan untuk lebih memprioritaskan kebutuhan, membangun kesadaran diri dan mampu dalam berpikir rasional terhadap perilaku konsumsi, mampu mengelola keuangan pribadi agar tidak berperilaku boros, meminimalisir gaya hidup yang boros dengan mengurangi aktivitas

berbelanja yang didasari hasrat atau keinginan semata, serta mahasiswa menggunakan uang elektronik (*e-money*) hanya sebatas kebutuhan saja, sehingga dapat terhindar dari perilaku yang konsumtif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Abdullah, M. N. F., & Suja'I, I. S. 2022. Pengaruh Gaya Hidup dan Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif. *Jurnal Pendidikan Dewantara*, 8(2), 72-84
- Aditya, A., Kanthi, Y. A., & Aminah, S. 2022. *Metodologi Penelitian Ilmiah dalam Disiplin Ilmu Sistem Informasi*. ANDI.
- Aini, S. N., Wahyudi., Siswantini, T. 2021. Analisis Perilaku Keuangan Generasi Z Pada Mahasiswa UPN Veteran Jakarta di Masa Pandemi. *Jurnal Riset Bisnis*, 5(1), 74-85
- Amiroh, L. N., & Laili, E. I. N. 2023. Pengaruh Penggunaan Shopee Paylater dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis. *Edunusa: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Bisnis*, 3(1), 41-50
- Anam, C. 2018. *E-Money (Uang Elektronik) Dalam Perspektif Hukum Syaria'h*. *Jurnal Qawanin*, 2(1), 95-112.
- Anggraini, R. T., & Santhoso, F. H. 2017. Hubungan Antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja. *Gajah Mada Journal Of Psychology*, 3(3), 131-140.
- Asisi, I. 2020. Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup, dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Paser Pengaraian. *HIRARKI: Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 2(1), 107-118
- Atmaja, R. M., & Susanti, A. 2022. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Konsumtif Pada Generasi Milenial Pengguna Shopee di Solo. *Jurnal Akuntansi dan Bisnis*, 8(1), 57-66
- Azizah, K. N. 2022. Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Desa Buana Bhakti Kabupaten Siak. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 5(3), 321-324
- Bank Indonesia. 2018. Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik. Diakses pada 14 Mei 2023. <https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Documents/PBI-200618.pdf>

- Bank Indonesia. Jumlah Transaksi Uang Elektronik. Diakses pada 1 Mei 2023. .
<https://www.bi.go.id/id/search.aspx#k=Jumlah%20transaksi%20uang%20elektronik>
- Candy., Tania, K. S., Soveinia., & Stevania, W. 2022. *Effect of E-Money on Consumptive Behavior of The Batam Community. Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen*, 7(3), 333-343
- Dewi, L. G. K., Herawati, N. T., & Adiputra, I. M. P. 2021. Penggunaan *E-Money* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Dimediasi Kontrol Diri. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, 5(1), 1–19.
- Dewi, N., Rusdiarti., & St, Sunarto. 2017. Pengaruh Lingkungan Keluarga, Teman Sebaya, Pengendalian Diri, dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Journal Of Economic Education*, 6 (1), 29-35
- Fauzziyah, N., & Widayati, S. 2020. Pengaruh Besaran Uang Saku dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Ivet. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(1), 24-28
- Firdaus. 2021. *Metoodologi Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Aanalisis Regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0*. DOTPLUS Publisher.
- Ginting, D. R., & Simamora, B. 2024. Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif pada Siswa Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Pematangsiantar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 88-94
- Gunawan, Ade. 2023. *The Influence of Financial Literacy, Lifestyle, and Self Control on Consumptive Behavior of Management Study Program Students, Faculty of Economics and Business Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. International Journal Reglement & Society*, 4(1), 71-80
- Gunawan, A., & Carisa, A. F. 2021. The Effect Of Financial Literature And Lifestyle On Student Consumption Behavior: (Student Case Study Department Of Management Faculty Of Economics And Bussines Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara). *International Journal Of Economics, Bussines, Accounting, Agriculture Management And Sharia Administration (ijeabas)*, 1(1), 79-86
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Hasanah, W., Nurdin., & Rahmawati. 2019. Pengaruh Literasi Ekonomi, Gaya Hidup, Konformitas, dan Modernitas Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 2(1), 41-47

- Indriyani, A., Suparuddin., & Wiralaga, K. 2022. The Effect of Economic Literacy, Lifestyle, and Self Control On Consumptive Behavior Of Students Of The Faculty Of Economics State University Of. *Review of Multidisciplinary Education, Culture and Pedagogy*, 1(3), 37-52
- Insana, D. R. M., & Johan, R. S. 2021. Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI. *Journal of Applied Business and Economics*, 7(2), 209–224.
- Insana, D. R. M., & Johan, R. S. 2021. Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi*, 17(2), 413-434
- Jannah, R. 2019. Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi UNESA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, 3(2), 117–124.
- Kadeni, & Srijani, N. 2018. Pengaruh Media Sosial dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 6(1), 61–70
- Kementerian Perdagangan. 2024. GMF Pasar E-Commerce di Indonesia Periode 2019-2023. Diakses pada tanggal 2 Juni 2025. <https://satudata.kemendag.go.id>.
- Khabiba, C. D. 2020. Pengaruh Gaya Hidup, Teman Sebaya, dan Financial Literacy Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang Angkatan 2017. Semarang
- Khairulanam, R. S., & Surjanti, J. 2024. Pegaruh Literasi Ekonomi, Gaya Hidup, dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 154-160
- Kumala, I., & Mutia, I. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Dompot Digital Terhadap Transaksi Retail Mahasiswa. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi*, 4(1), 64–69.
- Kurniawan, C. 2017. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Ekonomi Pada Mahasiswa. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*, 13(4), 107–118.
- Kurniawan, A., Mulyati, S., & Buana, L. T. 2022. Pengaruh Literasi Keuangan, Kontrol Diri, Konformitas Hedonis, Penggunaan *Electronic Money*, Gaya Hidup, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif. *Journal of Accounting for Sustainable Society (JASS)*, 4(2), 1-24

- Lestari, R. D. 2019. Pengaruh Gaya Hidup, Kelompok Teman Sebaya, Dan Uang Saku Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 8(6), 476-483
- Lestari, S. D., & Haris, H. 2024. Pengaruh Sosial, Gaya Hidup, dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Pembelian Melalui Shopee Paylater Pada Mahasiswa FEBI UIN Raden Mas Said Surakarta. *Jurnal Masharif al-Syariah: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 9(1), 389-404
- Lutfiah., Basri, M., & Kuswanti, H. 2022. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Ppapk FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(3), 1-10
- Maherina. R., Sadih. A., & Srigustini. A. 2025. Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Survey Terhadap Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi Angkatan 2020-2023. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 4(3), 4259-4267
- Manurung, A. P., Nainggolan, P., & Purba, D. 2021. Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Tingkat Konsumsi Masyarakat Di Kota Pematangsiantar Pada Saat Pandemi COVID-19. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 68–80.
- Maris, W. Y., & Listiadi, A. 2021. Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya, Status Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif dengan Locus of Control sebagai Variabel Intervening. *AKUNTABEL: Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, 18(3), 574-584
- Melina, A., & Wulandari, S. 2018. Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP YPM Bangko. *Scientific Journals of Economic Education*, 2(1), 141-152
- Miswanto, M., Sidik, P. A., & Arrafi. M. F. 2021. Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Promosi E-Wallet dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Bisnis dan Ekonomi*, 28(2), 136-151
- Mustomi, D., & Puspasari, A. 2020. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 4(1)
- Nawawi, H. H. 2020. Penggunaan E-Wallet di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Emik*, 3(2)
- Ningsih, E. R. 2021. *Perilaku Konsumen Pengembangan Konsep dan Praktek Dalam Pemasaran*. Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta
- Nurlina, & Suja'i, I. S. 2022. Pengaruh Literasi Ekonomi dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Kelas XI IPS SMA Jawaahirul Hikmah Besuki-Tulungagung Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Multi Displin Indonesia*, 2(1), 62–69.

- Perdana, A. S., Rufaidah, E., & Rizal, Y. 2019. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi, Pengalaman Berbelanja, Kepercayaan Konsumen, Promosi Terhadap Minat Beli. *Jurnal Edukasi Ekobis*, 7(1)
- Paywala, R. J., Sunaryanto., & Utomo, S. H. 2022. Literasi Ekonomi, Rasionalitas Ekonomi, dan Kelompok Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif. *Jambura Economic Eduaction Journal*, 4(1), 16-22
- Pohan, M., Jufrizen, & Annisa, A. 2021. Pengaruh Konsep Diri, Kelompok Teman Sebaya, Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Dimoderasi Literasi Keuangan. *Proceding Seminar Nasional Kewirausahaan*, 2(1), 402–419.
- Pratama, Y. I., & Santoso, A. B. 2024. Dampak Gaya Hidup Hedonis, Literasi Keuangan, dan Lingkugan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 3190-3197
- Pulungan, D. R., & Febriarty, H. & 2018. Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahaisiswa. *Jurnal Riset Sains Manajemen*, 2(1), 103-110
- Purwaningsih, S., Maulina, V., & Firdaus, R. M. 2017. Pengaruh Konsep Diri, Lingkungan Teman Sebaya, dan Pendapatan Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa dengan Pengetahuan Teori Ekonomi Mikro Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 1–12.
- Puryasari, R. 2019. Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 3(1), 1–14.
- Rahmawati, Y. 2024. Pengaruh Sikap Keuangan, Kelas Sosial, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Insan Pembangunan Indonesia (UNIPi). *JOCE IP*, 18(2), 1-8
- Rahmawati, Z., Nurfitri, T., & Widiastuti, E. 2022. Pengaruh Literasi Keuangan, Pengendalian Diri, dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Jenderal Soedirman). *Soedirman Economics Education Journal*, 4(1), 16–28.
- Ramadhana, T., Ilhamy, M. L., & Rahma, T. I. F. 2022. Pengaruh *E-Money* Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Perbankan Syariah Angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. *Journal of Management, Economic and Accounting (JMEA)*, 1(1), 33–48.
- Ramadhani, L. 2016. Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (*E-Money*) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Studi Pembangunan*, 8(1), 1-8.
- Raprayogha, R., Kara. M., & Dahlan, N. 2021. Pengaruh Media Sosial Instagram, Kelompok Teman Sebaya, dan *Lifestyle* Terhadap Perilaku Konsumtif Pada

- Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri di Kota Makassar. *Jurnal Lembaga Keuangan, Ekonomi, dan Bisnis Islam*, 3(1), 14-24
- Rasyid, A. 2019. Perilaku Konsumtif Dalam Perspektif Agama Islam. *Jurnal Hukum Ekonomi*, 5(2), 172–186.
- Rasyid, M.B.A., & Fahrullah, A. 2022. Pengaruh Penggunaan *Debit Card* dan *E-Money* Terhadap Perilaku Konsumtif. *Jurnal Ilmu Manajemen Saburai*, 8(2), 111-122.
- Rismayanti, T., & Oktapiani, S. 2020. Pengaruh Uang saku dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Teknologi Sumatera. *Nusantara Journal of Economics (NJE)*, 2(2), 31-37
- Rohmah, F. T., Silviahana, F., Titasyfa, A., Ibrahim, Z., & Hidayat, W. 2024. Pengaruh Gaya Hidup dan Perilaku Konsumtif Belanja Online Pada Remaja. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 1199-1210
- Romadloniyah, A., & Setiaji, K. 2020. Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Konformitas, dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif dalam Perspektif Gender. *Economic Education Analysis Journal*, 9(1), 50–64.
- Rozaini, N., & Sari, H. N. 2021. Pengaruh Online Shop dan Kelompok Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017 Universitas Negeri Medan. *Jurnal Niagawan*, 10(1), 102–108.
- Rusman, T. 2019. *Statistika Parametrik*. Bahan Ajar Program Studi Pendidikan Ekonomi.
- Rusman, T. 2024. *Mentoring Statistik Inferensial Dengan SPSS*. Bandarlampung
- Sari, D. L., Pujiati., Putri, R. D. 2020. Literasi Keuangan Mahasiswa Ditinjau dari Gender, Teman Sebaya, dan Pembelajaran Kewirausahaan. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 3(1), 1-9
- Sari, L. N. E., & Anasrulloh, M. 2023. Pengaruh Media Sosial Instagram dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi di Universitas Bhinneka PGRI. *Jurnal Economia*, 2(7), 1639-1652
- Sofiya, N. A., Syauqina, N. D., Fadhillah, N., Fatihah, N., Alam, A., & Upadhyay A. 2023. The Influence of Shoppe on Consumer Behavior: A Case Study in Malaysia. *Journal of The Community Development in Asia*, 6(2), 128-147
- Solichah, H. M., & Hadi, M. 2019. Pengaruh Gaya Hidup dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian di Butik Ria Miranda Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 5(1)
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.

- Susanti, A., & Saputro, S. M. 2020. Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya hidup, Konformitas dan Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa di STIE Surakarta, *Jurnal Administrasi Bisnis Internasional*, 2(1), 1-10
- Tulie, F.T.J., Niswatin., & Mahdalena. 2024. Pengaruh Literasi Keuangan, Kontrol Diri, dan Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Mahasiswa Akuntansi Universitas Negeri Gorontalo. *Jurnal Buana Akuntansi*, 9(1), 85-107
- Ulayya, S., & Mujiasih, E. 2020. Hubungan Antara *Self Control* Dengan Perilaku Konsumtif Pengguna *E-Money* Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 9(4), 271-279
- Usman, R. 2017. Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran. *Yuridika*, 32(1), 134–166
- Utami, E., Rufaidah, E., & Maydiantoro, A. 2019. Pengaruh Instagram, Kelompok Teman Sebaya, Literasi Ekonomi, dan Lifestyle Terhadap Perilaku Konsumtif. *Ekonomi dan Bisnis*, 7(2)
- Verani, C. H. 2019. Pengaruh Displin Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Persepsi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Seni Musik di SMP Negeri 2 Wates. *Journal of Chemical Information an Modeling*, 53(9), 1689-1699
- Widianingsih, S., & Mustikasari, A. 2019. The Effect of Fashion Orientation, Money Attitude, Self Esteem, and Conformity on Compulsive Buying: A Study on youth in Bandung. *1st international Conference on Economics, Business, Entrepreneurship, and Finance (ICEBEF 2018)*, 65, 639-642
- Winaryo, K. 2018. Pengaruh Status Sosial Ekonomi dan Kelompok Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumsi Siswa Kelas XI IPS Di SMA N 1 Rembang Purbalingga. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 7(3), 263–270.
- Zakia, A., Adisti, A. A., & Asmarani, A. 2022. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kelas Sosial: Gaya Hidup, Daya Beli dan Tingkat Konsumsi. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*. 3(5), 449-457