

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

**(Skripsi)**

**Oleh**

***PUTRI ROSMALA***  
**2213031021**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

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

**Oleh**

***PUTRI ROSMALA***

**Skripsi**

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

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

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

Oleh

**PUTRI ROSMALA**

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kemudahan transaksi yang ditawarkan *e-money* yang memberikan manfaat praktis, namun berpotensi mendorong perilaku belanja yang tidak terencana. Selain itu, mahasiswa sebagai generasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi juga dipengaruhi oleh gaya hidup modern dan lingkungan sosial, khususnya teman sebaya, yang dapat meningkatkan kecenderungan perilaku konsumtif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-money*, gaya hidup, dan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto* dan *survei*. Populasi penelitian berjumlah 347 mahasiswa angkatan 2024, dengan sampel sebanyak 186 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *probability sampling* melalui metode *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana (uji t) dan regresi linear berganda (uji F).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-money*, gaya hidup, dan teman sebaya secara parsial maupun simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa perilaku konsumtif mahasiswa dipengaruhi oleh faktor teknologi, psikologis, dan sosial. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya peningkatan literasi keuangan serta pengendalian diri mahasiswa dalam penggunaan *e-money*.

**Kata kunci:** Gaya Hidup, Penggunaan *E-money*, Perilaku Konsumtif, Teman Sebaya

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF E-MONEY USE, LIFESTYLE, AND PEERS ON THE CONSUMPTIVE BEHAVIOR OF STUDENTS DEPARTMENT OF SOCIAL SCIENCES EDUCATION FKIP UNIVERSITY OF LAMPUNG**

**By**

**PUTRI ROSMALA**

The background of this study is based on the ease of transactions offered by e-money, which provides practical benefits but has the potential to encourage unplanned spending behavior. In addition, students, as a generation that is adaptive to technological developments, are also influenced by modern lifestyles and environments, especially peers, which can increase the tendency for consumptive behavior. This study aims to determine the influence of e-money usage, lifestyle, and peers on the consumptive behavior of students majoring in Social Sciences Education at the Faculty of Teacher Training and Education, University of Lampung. This study uses a quantitative method with an ex post facto approach and a survey. The research population consisted of 347 students from the 2024 cohort, with a sample of 186 students selected using probability sampling through simple random sampling. Data collection was conducted through observation, questionnaires, and documentation. Data analysis used simple linear regression (t-test) and multiple linear regression (F-test). The results of the study indicate that the use of e-money, lifestyle, and peers partially and simultaneously influence the consumptive behavior of students. The conclusion of this study confirms that the consumptive behavior of students is influenced by technological, psychological, and social factors. The implications of this study emphasize the importance of improving financial literacy and self-control among students in the use of e-money.

**Keywords:** Lifestyle, E-money Use, Consumption Behavior, Peers.

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan E-Money, Gaya Hidup, dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa**  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung

Nama Mahasiswa : **Putri Rosmala**

NPM : **2213031021**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

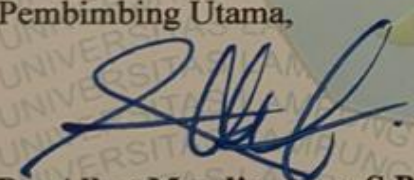
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

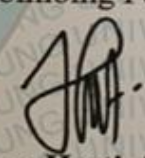
**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,

  
**Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.**

NIP 19870804 201404 1 001

  
**Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd.**

NIP 19900806201903 2 016

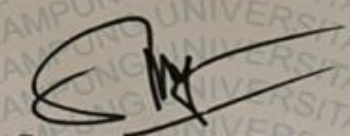
**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,

Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi,

  
**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**

NIP 19741108 200501 1 003

  
**Suroto, S.Pd., M.Pd.**

NIP 19930713201903 1 016

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

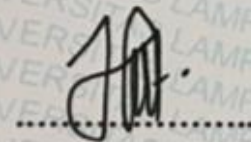
Ketua

: Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.



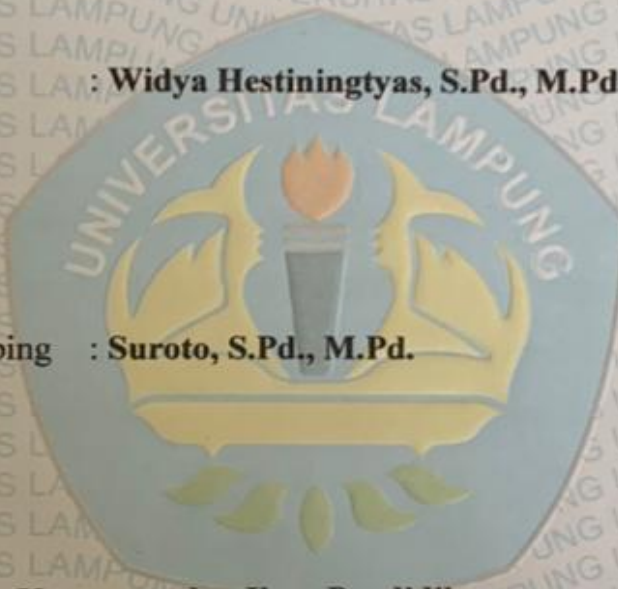
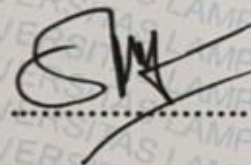
Sekretaris

: Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing : Suroto, S.Pd., M.Pd.



### 2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 19870804 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 Februari 2026



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
PRODI PENDIDIKAN EKONOMI

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandarlampung Telp./Fax: (0722) 704624  
e-mail: [fkp@unila.ac.id](mailto:fkp@unila.ac.id), laman: <http://fkp.unila.ac.id>

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Rosmala  
NPM : 2213031021  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan/Program Studi : PIPS/Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di 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, 13 Februari 2026



**Putri Rosmala**  
**2213031021**

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Putri Rosmala dan akrab disapa dengan nama Putri. Penulis lahir di Bandar Lampung pada 19 April 2004, yang merupakan anak ke dua dari empat bersaudara yang berasal dari pasangan Bapak Surasmin dan Ibu Rohayati. Penulis berasal dari Desa Sinar Harapan, Kelurahan Rajabasa Jaya, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung.

Berikut pendidikan formal yang pernah ditempu :

1. PAUD Harapan Muda, lulus pada tahun 2010.
2. SD Negeri 3 Rajabasa Jaya, lulus pada tahun 2016.
3. SMP Negeri 20 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2019.
4. SMA Negeri 13 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2022.
5. Pada tahun 2022 penulis diterima melalui jalur SNMPTN pada program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2025 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumber Rejo, Kecamatan Tumijajar, Kabupaten Tulang Bawang Barat kemudian melaksanakan praktek Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 25 Tulang Bawang Barat. Selama menjadi mahasiswa penulis aktif di beberapa organisasi tingkat universitas maupun fakultas, yaitu pada organisasi BEM Universitas Lampung, organisasi BEM FKIP Universitas Lampung, organisasi Kelompok Studi Pasar Modal (KSPM), Assets, dan PMII FKIP Universitas Lampung.

## PERSEMBAHAN

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillahirobbil alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, nikmat dan ridho-Nya. Berkat izin dan pertolongan-Nya, penulis mampu menyelesaikan karya sederhana ini hingga tahap akhir. Karya kecil ini penulis persembahkan sebagai rasa syukur, cinta, dan kasih sayang yang mendalam kepada:

### *Kepada Diri Sendiri*

Terima kasih karena telah memilih untuk terus melangkah hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Perjalanan menuju bangku kuliah bukanlah hal yang mudah, sempat terasa mustahil dan penuh keterbatasan. Namun hari ini menjadi bukti bahwa keraguan dan rintangan dapat dilewati dengan kesabaran dan usaha. Pencapaian ini menjadi pengingat bahwa apa yang dahulu diragukan, kini dapat terwujud.

### *Kepada Orang Tuaku Tercinta*

Dengan penuh hormat dan rasa cinta yang tak terhingga, skripsi ini penulis persembahkan kepada Ayah dan Ibu tercinta. Terima kasih atas kasih sayang yang tulus, kesabaran yang luar biasa, doa yang tak pernah terputus, serta dukungan tanpa pamrih yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis. Kalian adalah tempat pulang terbaik dan sandaran terkuat ketika penulis merasa lelah dan hampir menyerah. Segala pencapaian ini tidak lepas dari pengorbanan, bimbingan, dan cinta yang telah kalian curahkan dengan sepuh hati.

### *Adik-adikku Tersayang*

Terima kasih adikku Adytia Saputra adik kecil ku Hengki Ramadhan yang selalu menghadirkan tingkah lucu dan candanya sampai sering kali membuat penulis lupa sejenak pada lelah dan deadline. Kalian adalah penghibur terbaik di tengah perjalanan ini. Teruslah tumbuh, belajar, dan bermimpi setinggi mungkin. Doa dan dukungan penulis akan selalu menyertai langkah kecil kalian.

### *Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajarku*

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Bapak Ibu Guru dan Dosen pengajarku yang telah dengan tulus membimbing, mendidik, dan memberikan ilmu pengetahuan selama masa pendidikan penulis. Semoga setiap ilmu, nasihat, dan motivasi yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir.

### *Almamater Tercinta*

Universitas Lampung

## **MOTTO**

*“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”*  
**(Q.s. Ar-ruum: 60)**

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”*  
**(Qs. Al-Baqarah: 286)**

*“Long story short, I survived”*  
**(Taylor Swift)**

*“My decision may have been born out of recklessness and approval that was not yet fully there. But I chose to persevere, fight, and always ask for his support and prayers, believing that my self-confidence would carry me to the finish line”*  
**(Putri Rosmala)**

*“Berangkat dari kenekatan, berjalan dengan keberanian, dan berakhir dengan pembuktian”*  
**(Putri Rosmala)**

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, ridho, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *E-Money*, Gaya Hidup, dan teman sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung”. Shalawat serta salam senantiasa penulis hanturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafaatnya di Yaumul akhir kelak.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, serta saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., L.P.M., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku PLT 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 Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, yang telah dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta kritik konstruktif dalam proses penyusunan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas ilmu, dukungan, motivasi, dan segala kebaikan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan dan kemudahan dalam setiap urusan Bapak.
9. Ibu Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing II, yang telah berkenan mendampingi penulis sejak masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, melalui bimbingan, waktu, motivasi, serta berbagai arahan, kritik, dan saran yang membangun. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala perhatian dan dorongan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT senantiasa menganugerahkan kesehatan, rahmat, serta hidayah-Nya kepada Ibu dan keluarga.
10. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembahas dan Penguji Utama, yang telah memberikan arahan, evaluasi, kritik, dan saran yang berharga dalam penyempurnaan skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan kelancaran dalam setiap aktivitas Bapak.
11. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi yakni, Drs. Tedi Rusman, M.Si. Drs. I Komang Winatha, M.Si, Drs. Nurdin, M.Si., Drs. Yon Rizal, M.Si., Prof. Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Dr. Pujiati, M.Pd., Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Rahmawati, S.Pd., M.Pd. Dr. Fitra Dharma, M.Si, Dr. Atik Rusdiani S.Pd., M.Pd, dan Dr. Mega Metalia., M.Si, M.S.Ak. CA. Meyta Pritandhari, S.Pd., M.Pd., Galuh Sandi, S.Pd., M.Pd., dan Fiarika Dwi Utari, S.Pd., M.Pd. Terima kasih atas ilmu yang diberikan, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya kepada Bapak dan Ibu Dosen.
12. Terima kasih kepada Bapak Ibu Staff dan Karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengurus segala persyaratan selama perkuliahan.

13. Teruntuk yang paling istimewa dan tercinta Bapak dan Ibu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga atas segala beribu doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, kesabaran yang luar biasa, serta pengorbanan yang tak terhitung jumlahnya. Setiap langkah yang penulis tempuh hingga sampai pada titik ini tidak pernah lepas dari dukungan, nasihat, dan keteguhan hati yang senantiasa menguatkan penulis. Perjuangan dan kepercayaan Bapak dan Ibu menjadi bukti bahwa keterbatasan bukanlah penghalang untuk terus berusaha dan membuktikan bahwa penulis mampu menempuh pendidikan hingga perguruan tinggi. Skripsi ini bukan sekadar hasil usaha penulis semata, melainkan juga buah dari cinta, doa, dan keikhlasan Bapak dan Ibu yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis bahwa penulis mampu membuktikan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, rezeki, serta kebaikan Bapak dan Ibu dibalas dengan pahala yang berlipat ganda.
14. Adik-adikku tersayang dua jagoan kebanggaan penulis, Adytia Saputra dan Hengki Ramadhan terima kasih atas tawa, keceriaan, dan kehadiran kalian yang selalu mampu mengusir lelah di tengah padatnya perjuangan menyelesaikan skripsi ini. Tanpa kalian sadari, candaan sederhana dan tingkah yang terkadang selalu membuat emosional menjadi pengingat bagi penulis untuk tetap tersenyum dan tidak menyerah. Doa terbaik penulis selalu menyertai setiap langkah kalian. Semoga kelak tumbuh menjadi pribadi yang kuat, berakhlak baik, dan mampu menggapai cita-cita setinggi-tingginya, bahkan kalau bisa melampaui Mba. Jadilah versi terbaik dari diri kalian sendiri, tetap rendah hati, dan jangan lupa bahagiakan Bapak dan Ibu.
15. Terima kasih kepada tanteku tersayang, Fitriyanti Setioningrum, S.Psi., yang selama ini memiliki peran luar biasa dalam perjalanan pendidikan penulis, dari masa sekolah sampai penulis menyelesaikan pendidikan perguruan tinggi ini. Tante selalu menjadi tempat belajar, bermain, bertanya, dan berdiskusi, termasuk dalam penentuan judul skripsi, serta berkontribusi nyata terhadap berbagai pencapaian dan prestasi penulis di masa pendidikan. Semoga Allah SWT memberikan kelancaran rezeki, kesehatan, kesuksesan, dan pahala yang berlipat ganda.

16. Terima kasih untuk keluarga kecil KKN Tiyuh Sumber Rejo, Kiya, Melani, Eci, Irghi, Sifa, Nadia, Adjis, Annisa, Nabila, dan khususnya yang telah berbagi singgah dan cerita yaitu Bapak Sulis. Terima kasih atas kebersamaan, kekeluargaan, dan kekompakkannya selama 30 hari yang dipenuhi dengan tawa, lelah, cerita receh, sampai drama kecil khas KKN. Semoga kebersamaan ini tidak berhenti sampai di sini, semoga kita masih bisa bermain dan bertemu di masa depan dengan versi terbaik kita masing-masing.
17. Terima kasih untuk teman-teman ambisku “Berburu Skripsi” (Maya, Pina, Fajar, dan Manda) dan partner seperjuangan yang setia memburu progres sekaligus menjadi tempat bertukar pendapat, dan ambisi menyelesaikan revisian yakni Zulfa dan Lucy kalian sangat berperan bagi penulis untuk terus bersemangat menyelesaikan tugas akhir ini. Disamping itu juga, tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Icha, Ilfa, Ami, Tia dan Rita *cirkel* teman main di rumah yang selalu ada dengan canda, tawa, dan kebersamaan sederhana. Kalian jadi pelarian paling ampuh di tengah penatnya skripsi. Terima kasih sudah bikin proses ini terasa lebih ringan dan menyenangkan. Dengan kalian, skripsi terasa lebih waras untuk dijalani.
18. Terima kasih kepada teman-teman KSPM (Kelompok Studi Pasar Modal) yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan selama berorganisasi. Terima kasih atas kebersamaan, perjuangan, proses belajar, serta dukungan yang tidak hanya membentuk penulis secara akademik, tetapi juga secara pribadi. Setiap dinamika, tawa, lelah, dan pengalaman yang dilalui bersama menjadi pelajaran berharga yang akan selalu dikenang. Semoga kebersamaan ini menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik bagi kita semua.
19. Terima kasih kepada seluruh teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi angkatan 2022 atas setiap kebersamaan, cerita, dan proses yang telah kita lalui bersama. Semoga suatu hari nanti kita dipertemukan kembali di versi terbaik diri masing-masing, dengan langkah yang lebih matang dan mimpi yang telah terwujud.

20. Terima kasih kepada almamater tercinta yang telah menjadi ruang tumbuh bagi penulis dalam mengembangkan kemampuan belajar, membangun *soft skill*, serta membentuk pribadi yang lebih matang. Melalui berbagai proses, tantangan, dan pengalaman akademik yang dilalui, almamater menjadi saksi perjalanan penulis hingga mencapai tahap ini. Semoga almar senantiasanya berkembang, berjaya, dan terus mencetak lulusan yang berprestasi, berkarakter, serta memberikan manfaat bagi masyarakat luas.
21. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini. Semoga segala bentuk bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT dan memberikan manfaat bagi semua pihak.

Putri Rosmala

## DAFTAR ISI

Halaman

### DAFTAR ISI

### DAFTAR TABEL

### DAFTAR GAMBAR

### DAFTAR LAMPIRAN

|                                                         |           |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| <b>I. PENDAHULUAN .....</b>                             | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang Masalah .....                         | 1         |
| B. Identifikasi Masalah .....                           | 12        |
| C. Pembatasan Masalah .....                             | 13        |
| D. Rumusan Masalah .....                                | 13        |
| E. Tujuan Penelitian .....                              | 14        |
| F. Manfaat Penelitian .....                             | 14        |
| G. Ruang Lingkup Penelitian .....                       | 16        |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                       | <b>17</b> |
| A. Tinjauan Pustaka .....                               | 17        |
| 1. Perilaku Konsumtif .....                             | 17        |
| 2. Penggunaan <i>E-Money</i> .....                      | 21        |
| 3. Gaya Hidup .....                                     | 24        |
| 4. Teman Sebaya .....                                   | 27        |
| B. Penelitian Yang Relevan .....                        | 30        |
| C. Kerangka Pikir .....                                 | 36        |
| D. Hipotesis Penelitian .....                           | 39        |
| <b>III. METODE PENELITIAN .....</b>                     | <b>40</b> |
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....                | 40        |
| B. Populasi dan Sampel .....                            | 41        |
| 1. Populasi .....                                       | 41        |
| 2. Sampel .....                                         | 42        |
| C. Teknik Pengambilan Sampel .....                      | 43        |
| D. Variabel Penelitian .....                            | 44        |
| 1. Variabel Bebas ( <i>Independent Variabel</i> ) ..... | 44        |
| 2. Variabel Terikat ( <i>Dependent Variabel</i> ) ..... | 45        |
| E. Definisi Konseptual Variabel .....                   | 45        |

|                                                                                                         |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1. Perilaku Konsumtif (Y) .....                                                                         | 45        |
| 2. Penggunaan <i>E-Money</i> (X <sub>1</sub> ) .....                                                    | 45        |
| 3. Gaya Hidup (X <sub>2</sub> ) .....                                                                   | 46        |
| 4. Teman Sebaya (X <sub>3</sub> ) .....                                                                 | 46        |
| F. Definisi Operasional Variabel .....                                                                  | 46        |
| 1. Perilaku Konsumtif (Y) .....                                                                         | 46        |
| 2. Penggunaan <i>E-Money</i> (X <sub>1</sub> ) .....                                                    | 47        |
| 3. Gaya Hidup (X <sub>2</sub> ) .....                                                                   | 48        |
| 4. Teman Sebaya (X <sub>3</sub> ) .....                                                                 | 49        |
| G. Teknik Pengumpulan Data .....                                                                        | 51        |
| H. Uji Persyaratan Instrumen .....                                                                      | 52        |
| 1. Uji Validitas Instrumen .....                                                                        | 52        |
| 2. Uji Reliabilitas Instrumen .....                                                                     | 56        |
| I. Uji Prasyarat Statistik Parametrik .....                                                             | 59        |
| 1. Uji Normalitas .....                                                                                 | 59        |
| 2. Uji Homogenitas .....                                                                                | 60        |
| J. Uji Asumsi Klasik .....                                                                              | 61        |
| 1. Uji Linearitas Regresi .....                                                                         | 61        |
| 2. Uji Multikolinearitas .....                                                                          | 62        |
| 3. Uji Autokorelasi .....                                                                               | 63        |
| 4. Uji Heteroskedastisitas .....                                                                        | 63        |
| K. Pengujian Hipotesis .....                                                                            | 64        |
| 1. Regresi Linear Sederhana .....                                                                       | 64        |
| 2. Regresi Linear Berganda .....                                                                        | 66        |
| <b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                                                                   | <b>68</b> |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....                                                                | 68        |
| 1. Sejarah Singkat Berdirinya Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung ..... | 68        |
| 2. Visi dan Misi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung .....              | 69        |
| B. Gambaran Umum Penelitian .....                                                                       | 70        |
| C. Deskripsi Data Penelitian .....                                                                      | 70        |
| 1. Deskripsi Data Variabel Penggunaan <i>E-Money</i> (X <sub>1</sub> ) .....                            | 71        |
| 2. Deskripsi Data Variabel Gaya Hidup (X <sub>2</sub> ) .....                                           | 73        |
| 3. Deskripsi Data Variabel Teman Sebaya (X <sub>3</sub> ) .....                                         | 75        |
| 4. Deskripsi Data Variabel Perilaku Konsumtif (Y) .....                                                 | 77        |
| D. Uji Persyaratan Analisis Data .....                                                                  | 79        |
| 1. Uji Normalitas .....                                                                                 | 79        |
| 2. Uji Homogenitas .....                                                                                | 80        |
| E. Uji Asumsi Klasik .....                                                                              | 81        |
| 1. Uji Linearitas .....                                                                                 | 81        |
| 2. Uji Multikolinearitas .....                                                                          | 82        |
| 3. Uji Autokorelasi .....                                                                               | 83        |
| 4. Uji Heteroskedastisitas .....                                                                        | 85        |
| F. Pengujian Hipotesis .....                                                                            | 86        |
| 1. Uji Regresi Linear Sederhana .....                                                                   | 86        |
| 2. Uji Regresi Linear Berganda .....                                                                    | 92        |

|                                    |            |
|------------------------------------|------------|
| G. Pembahasan .....                | 96         |
| H. Keterbatasan Penelitian .....   | 105        |
| <b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b> | <b>107</b> |
| A. Simpulan .....                  | 107        |
| B. Saran .....                     | 108        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>        | <b>110</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>              | <b>120</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                                                      | Halaman |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Hasil Kuesioner Perilaku Konsumtif .....                                                                                | 2       |
| 2. Hasil Kuesioner Penggunaan <i>E-Money</i> .....                                                                         | 4       |
| 3. Hasil Kuesioner Gaya Hidup .....                                                                                        | 6       |
| 4. Hasil Kuesioner Teman Sebaya .....                                                                                      | 8       |
| 5. Penggunaan Jenis-jenis Aplikasi <i>E-money</i> .....                                                                    | 9       |
| 6. Hasil Penelitian yang Relevan .....                                                                                     | 31      |
| 7. Data Jumlah populasi Mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Universita Lampung ....                                                | 41      |
| 8. Perhitungan Sampel Pengguna <i>E-Money</i> Pada Aplikasi DANA Mahasiswa<br>Jurusan PIPS FKIP Universsitas Lampung ..... | 43      |
| 9. Perhitungan Jumlah Sampel Untuk Responden Penelitian .....                                                              | 44      |
| 10. Definisi Operasional Variabel .....                                                                                    | 50      |
| 11. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Penggunaan E-Money ( $X_1$ ) .....                                              | 53      |
| 12. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Gaya Hidup ( $X_2$ ) .....                                                      | 54      |
| 13. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Teman Sebaya ( $X_3$ ) .....                                                    | 55      |
| 14. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Perilaku Konsumtif (Y) .....                                                    | 55      |
| 15. Daftar Interpretasi Koefisien $r$ .....                                                                                | 56      |
| 16. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan E-Money ( $X_1$ ) .....                                                     | 57      |
| 17. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Gaya Hidup ( $X_2$ ) .....                                                             | 57      |
| 18. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Teman Sebaya ( $X_3$ ) .....                                                           | 58      |
| 19. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Konsumtif (Y) .....                                                           | 59      |
| 20. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan <i>E-Money</i> ( $X_1$ ) .....                                                | 72      |
| 21. Kategori Variabel Penggunaan <i>E-Money</i> ( $X_1$ ) .....                                                            | 73      |
| 22. Distribusi Frekuensi Variabel Gaya Hidup ( $X_2$ ) .....                                                               | 74      |
| 23. Kategori Variabel Gaya Hidup ( $X_2$ ) .....                                                                           | 75      |
| 24. Distribusi Frekuensi Variabel Teman Sebaya ( $X_3$ ) .....                                                             | 76      |
| 25. Kategori Variabel Teman Sebaya ( $X_3$ ) .....                                                                         | 77      |
| 26. Deskripsi Data Variabel Perilaku Konsumtif (Y) .....                                                                   | 78      |
| 27. Kategori Variabel Perilaku Konsumtif (Y) .....                                                                         | 79      |
| 28. Hasil Uji Normalitas Data dengan Metode <i>Kolmogorov-Smirnov Test</i> .....                                           | 80      |
| 29. Hasil Uji Homogenitas Dengan Metode <i>Levene Statistic</i> .....                                                      | 81      |
| 30. Hasil Uji Linearitas .....                                                                                             | 82      |
| 31. Hasil Uji Multikolinearitas .....                                                                                      | 83      |
| 32. Kriteria Pengujian Autokorelasi <i>Durbin-Watson</i> .....                                                             | 83      |
| 33. Hasil Uji Autokorelasi .....                                                                                           | 84      |
| 34. Hasil Uji Heteroskedastisitas .....                                                                                    | 85      |

|                                                                                                                                                                                                                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 35. Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial variabel $X_1$ .....                                                                                                                                                                                                         | 87 |
| 36. Nilai Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Variabel $X_1$ .....                                                                                                                                                                                                      | 88 |
| 37. Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial variabel $X_2$ .....                                                                                                                                                                                                         | 89 |
| 38. Nilai Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Variabel $X_2$ .....                                                                                                                                                                                                      | 90 |
| 39. Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial variabel $X_3$ .....                                                                                                                                                                                                         | 91 |
| 40. Nilai Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Variabel $X_3$ .....                                                                                                                                                                                                      | 92 |
| 41. Hasil Uji Pengaruh Penggunaan <i>E-Money</i> ( $X_1$ ), Gaya Hidup ( $X_2$ ), dan<br>Teman Sebaya ( $X_3$ ) secara Simultan terhadap Perilaku Konsumtif<br>(Y) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP<br>Universitas Lampung .....           | 93 |
| 42. Koefisien Regresi Pengaruh Penggunaan <i>E-Money</i> ( $X_1$ ), Gaya Hidup ( $X_2$ ),<br>dan Teman Sebaya ( $X_3$ ) secara Simultan terhadap Perilaku Konsumtif<br>(Y) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP<br>Universitas Lampung .....   | 94 |
| 43. ANOVA Uji Hipotesis Variabel Penggunaan <i>E-Money</i> ( $X_1$ ), Gaya<br>Hidup ( $X_2$ ), dan Teman Sebaya ( $X_3$ ) secara simultan terhadap<br>Perilaku Konsumtif (Y) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu<br>Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung ..... | 96 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                     | Halaman |
|-------------------------------------|---------|
| Gambar                              |         |
| 1. Paragdiman Penelitian .....      | 39      |
| 2. Kurva <i>Durbin-Watson</i> ..... | 84      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                                                             | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Lampiran                                                                                                                    |         |
| 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....                                                                                  | 121     |
| 2. Surat Permohonan Observasi .....                                                                                         | 122     |
| 3. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan .....                                                                          | 123     |
| 4. Dokumentasi Hasil Kuesioner Peneitian Pendahuluan .....                                                                  | 124     |
| 5. Penyebaran Link Kuesioner Secara <i>Online</i> Pada Mahasiswa Jurusan PIPS<br>FKIP Universitas Lampung .....             | 126     |
| 6. Surat Izin Penelitian .....                                                                                              | 128     |
| 7. Surat Balasan Izin Penelitian .....                                                                                      | 129     |
| 8. Kisi-kisi Angket .....                                                                                                   | 130     |
| 9. Angket Penelitian .....                                                                                                  | 132     |
| 10. Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Penggunaan <i>E-Money</i> ....                                          | 140     |
| 11. Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Gaya Hidup .....                                                        | 141     |
| 12. Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Teman Sebaya .....                                                      | 142     |
| 13. Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Perilaku Konsumtif .....                                                | 143     |
| 14. Data Uji Validitas Instrumen .....                                                                                      | 144     |
| 15. Uji Reliabilitas .....                                                                                                  | 152     |
| 16. Dokumentasi Formulir Kuesioner Ppenelitian ( <i>Google Form</i> ) .....                                                 | 154     |
| 17. Uji Normalitas .....                                                                                                    | 155     |
| 18. Uji Homogenitas .....                                                                                                   | 155     |
| 19. Uji Linearitas Regresi .....                                                                                            | 156     |
| 20. Uji Multikolinearitas .....                                                                                             | 157     |
| 21. Uji Autokorelasi .....                                                                                                  | 157     |
| 22. Uji Heteroskedastisitas .....                                                                                           | 158     |
| 23. Uji Hipotesis .....                                                                                                     | 158     |
| 24. Penyebaran Link Kuesioner Penelitian Secara <i>Online</i> Pada Mahasiswa<br>Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung ..... | 162     |
| 25. Rekapitulasi Data Responden Penelitian .....                                                                            | 163     |

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pertumbuhan zaman yang semakin berkembang bisa mendukung pemicu masyarakat berperilaku konsumtif. Masyarakat cenderung lebih mudah memperoleh barang ataupun layanan tanpa terbatas menggunakan teknologi yang ada begitupun layanan yang disediakan. Hal tersebut rasa keinginan dan kepuasan terpenuhi dengan mudah dan cepat. Pada akhirnya masyarakat kurang menyadari kondisi keuangan yang dimiliki dan menimbulkan perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif tersebut tidak hanya dirasakan oleh masyarakat saja melainkan mahasiswa sebagai individu yang kerap merasakan perilaku konsumtif. Media digital sudah menjadi bagian gaya hidup modern. Tidak sedikit orang menggunakan platform digital dalam menjalani rutinitas, hal tersebut dapat meningkatkan efisiensi dan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan (Hestiningtyas dkk., 2021).

Mahasiswa menjadi cenderung dan mudah berperilaku konsumtif hal ini ditandai dengan kehidupan yang serba modern dan instan membuat mahasiswa menghabiskan uang secara berlebihan untuk kebutuhan hidup sehari-hari, tren, gaya hidup, ajakan teman sebaya ataupun hobi tanpa mempertimbangkan kemampuan finansial mahasiswa. Perilaku konsumtif ini merupakan fenomena yang semakin umum terjadi di kalangan mahasiswa di perguruan tinggi. Oleh karena itu, tanda ataupun gejala kerap timbul termasuk di kalangan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung yakni meningkatnya perilaku konsumtif yang tidak direncanakan.

Banyak mahasiswa yang menghabiskan sebagian besar uang saku dan tabungan mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup yang dipengaruhi oleh tren dan lingkungan sosial. Sebagai contoh membeli barang-barang yang bukan menjadi prioritas. Ini menunjukkan bahwa perilaku konsumtif mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh kebutuhan tetapi juga oleh keinginan untuk mengikuti tren dan mendapatkan pengakuan dari teman sebaya. Perilaku konsumtif tersebut dapat terjadi disemua kalangan baik masyarakat maupun individu termasuk di kalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Hal ini terbukti berdasarkan pada survei pendahuluan yang telah dilakukan, yaitu melalui penyebaran kuesioner secara *online* dengan 50 mahasiswa yang berasal dari 15 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, 11 Mahasiswa Program Studi Pendidikan PPkn, 12 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi, dan 12 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Berikut disajikan persentase dari variabel perilaku konsumtif pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

**Tabel 1. Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Pada Variabel Perilaku Konsumtif**

| No. | Pernyataan                                                                                                              | Persentase |       |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|
|     |                                                                                                                         | Ya         | Tidak |
| 1.  | Saya kurang menyadari betapa pentingnya manajemen keuangan yang baik, sehingga mudah terjebak dalam perilaku konsumtif. | 54%        | 46%   |
| 2.  | Saya merasa kesulitan menabung karena perilaku konsumtif saya.                                                          | 64%        | 36%   |
| 3.  | Ketika berbelanja saya sering kali mengabaikan merek dan lebih fokus pada harga saat berbelanja.                        | 60%        | 40%   |
| 4.  | Ketika melihat produk dengan harga diskon, saya merasa lebih tertarik untuk membelinya meskipun tidak membutuhkannya.   | 60%        | 40%   |

Sumber: Hasil penelitian pendahuluan 2025

Berdasarkan tabel 1. Dapat diketahui bahwa sebanyak 54% mahasiswa kurang menyadari seberapa pentingnya memanajemen keuangan, 64% mahasiswa mengalami kesulitan menabung, kemudian sebanyak 60% mahasiswa lebih fokus pada harga dibandingkan dengan merek, dan sebanyak 60% mahasiswa lebih tertarik dengan adanya diskon walaupun produk yang dibeli kurang dibutuhkan.

Adapun disebutkan bahwa adanya faktor-faktor yang menjadi pengaruh perilaku konsumtif antara lain faktor yang berunsur dari kebudayaan (norma/nilai dan perilaku yang menjadi kebiasaan dalam suatu masyarakat), kelas sosial (keluarga, status, kewajiaban, acuan), pribadi (usia, kondisi ekonomi, pekerjaan, kepribadian diri) psikologi (keyakinan, sikap, pengetahuan, persepsi) hal tersebut diutarakan berdasarkan teori (Kotler dan Amstrong dalam Arum dan Riza, 2021). Teori tersebut mengutarakan bahwa adanya berbagai macam dorongan individu berperilaku konsumtif yang didasari oleh dorongan dari berbagai faktor-faktor tertentu.

Seseorang gemar berperilaku konsumtif dalam mengkonsumsi atau membeli barang-barang tidak diperlukan atau kurang digunakan secara konsumtif tanpa mempertimbangkan logika di mana seseorang mementingkan sisi keinginan daripada kebutuhan (Okky dkk., 2022). Kemunculan perilaku konsumtif di lingkungan masyarakat terjadi karena adanya dorongan kemajuan elektronik, penyebaran, dan keuangan yang menjadi goncangan bagi masyarakat yang tidak rasional dalam menentukan keputusan konsumen. Hal tersebut yang terkadang dibeli hanya sekedar tren dan ikut-ikutan. Perilaku konsumtif yang mendorong mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung terjadi karena adanya berbagai faktor-faktor yang memicunya salah satunya yaitu penggunaan *e-money*. Berikut merupakan persentase dari variabel penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

**Tabel 2. Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Pada Variabel Penggunaan *E-Money***

| No. | Pernyataan                                                                                    | Persentase |       |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|
|     |                                                                                               | Ya         | Tidak |
| 1.  | Dalam transaksi sehari-hari saya cenderung menggunakan <i>e-money</i> .                       | 64%        | 36%   |
| 2.  | Saya merasa lebih mudah membayar menggunakan <i>e-money</i> dibandingkan uang tunai.          | 76%        | 24%   |
| 3.  | Tanpa saya sadari, saya sering melakukan pembelian impulsif saat menggunakan <i>e-money</i> . | 70%        | 30%   |
| 4.  | Ketika berbelanja <i>online</i> saya merasa sering menggunakan <i>e-money</i> .               | 80%        | 20%   |
| 5.  | Saya merasa lebih mudah dalam manajemen pengeluaran dengan menggunakan <i>e-money</i> .       | 16%        | 84%   |

Sumber. Hasil penelitian pendahuluan 2025

Berdasarkan tabel 2. Dapat diketahui bahwa penggunaan *e-money* di kalangan mahasiswa banyak digunakan. Hal ini dapat di lihat dari 64% mahasiswa cenderung melakukan transaksi menggunakan *e-money*. Sebanyak 76% mahasiswa juga lebih mudah membayar menggunakan *e-money* dibandingkan uang tunai. Mahasiswa juga sering melakukan pembelian impulsif tanpa disadari dengan persentase sebanyak 70%. Kemudian sebanyak 80% mahasiswa sering menggunakan *e-money* ketika berbelanja *online*. Serta sebanyak 84% mahasiswa sulit manajemen pengeluaran ketika menggunakan *e-money*.

Berdasarkan Undang-Undang dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) Pasal 1 ayat 3, Uang Elektronik (*Electronic Money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit;
- Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*;
- Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan
- Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Namun, Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 11/12/PBI/2009 tersebut telah diganti dan dicabut dengan PBI Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik. Pada intinya di dalam peraturan tersebut menjelaskan bahwa uang elektronik adalah alat pembayaran yang memiliki nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu perangkat seperti kartu atau *chip* yang dapat digunakan untuk kepentingan bertransaksi pembayaran ataupun mentransfer. Peraturan Bank Indonesia yang dibuat menjadikan ini sebagai persyaratan dan perizinan untuk memenuhi penerbit uang tersebut ke pengguna *e-money*.

Selain itu, *e-money* menjadi sistem pembayaran yang banyak digunakan sebagai ganti *debit card* seiring dengan transformasi kemajuan teknologi saat ini (Martono dkk., 2021). Dompet digital adalah uang yang disimpan sebagai alat pembayaran non-tunai untuk *merchant*, tidak termasuk dana dari luar dan tidak bersumber dari Lembaga Penjamin Simpanan (Usman dan Yudawirawan dalam Martono, 2021). Ashari (2023) umumnya uang elektronik (*e-money*) biasa dipakai sebagai bentuk kartu ataupun sistem *server*. Dengan demikian, uang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran digital dengan jumlah uang disimpan dalam media digital tertentu.

Di lihat dari sudut pandang pendapat di atas keberadaan *e-money* telah mengubah cara kita bertransaksi dalam kehidupan sehari-hari. Pembayaran dan transfer yang dulunya dilakukan secara langsung kini bisa dilakukan secara *online*. *E-money* memungkinkan transaksi keuangan menjadi lebih cepat, lebih hemat, dan lebih luas jangkauannya. Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial FKIP Universitas Lampung adalah kelompok yang telah mengikuti perkembangan perubahan ini. *E-money* mencakup beragam metode pembayaran *online* seperti dompet digital dan aplikasi pembayaran, yang memberikan kemudahan serta kecepatan dalam melakukan transaksi. Dengan *smartphone* yang dimilikinya, mahasiswa mampu melakukan berbagai transaksi mulai dari membayar tagihan, membeli barang, hingga melakukan transfer uang tanpa harus membawa

uang tunai. Namun, kemudahan ini juga membawa dampak negatif bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung berupa potensi perilaku belanja yang berlebihan. Bahkan dengan adanya *e-money* ini tentunya gaya hidup mahasiswa juga menjadi pendukung dalam bertransaksi *online*, baik ketika berbelanja ataupun berasal dari lingkungan sosial untuk memenuhi keinginan masing-masing. Berikut merupakan persentase dari variabel gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

**Tabel. 3 Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Pada Variabel Gaya Hidup**

| No. | Pernyataan                                                                          | Persentase |       |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|
|     |                                                                                     | Ya         | Tidak |
| 1.  | Saya menganggap gaya hidup saya berpengaruh terhadap pengeluaran bulanan.           | 78%        | 22%   |
| 2.  | Saya merasa mudah terpengaruh ketika membeli barang-barang yang sedang tren.        | 70%        | 30%   |
| 3.  | Saya terkadang menghabiskan uang untuk kegiatan hiburan dan rekreasi.               | 12%        | 88%   |
| 4.  | Saya merasa bahwa gaya hidup saya lebih boros dibandingkan dengan teman-teman saya. | 68%        | 32%   |
| 5.  | Saya terkadang membandingkan gaya hidup saya dengan teman-teman.                    | 64%        | 36%   |

Sumber. Hasil penelitian pendahuluan 2025

Berdasarkan tabel 3. Dapat diketahui bahwa gaya hidup di kalangan mahasiswa sangat beragam dan memiliki persentasenya sendiri. Hal tersebut dapat dilihat dari 78% gaya hidup mahasiswa berpengaruh terhadap pengeluaran bulanan. Sebanyak 70% mahasiswa mudah sekali membeli barang-barang yang sedang tren. Namun sebanyak 88% kegiatan hiburan dan rekreasi mahasiswa tidak menjadikan ini sebagai gaya hidup mahasiswa. Selain itu, sebanyak 68% mahasiswa merasa bahwa gaya hidup mahasiswa lebih boros dibandingkan dengan teman-temannya, serta sebanyak 64% mahasiswa terkadang membandingkan gaya hidup mahasiswa dengan teman-temannya.

Gaya hidup (*Lifestyle*) didefinisikan sebagaimana seseorang hidup dalam menggunakan uangnya, cara individu mengatur keuangannya, dan sebagainya (Kanserina, 2015). Dalam penelitian yang telah dilakukan Kanserina (2015) terdapat definisi menurut Kotler (2021:192) gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Dahulu penampilan dan gaya hidup tidak terlalu penting dibandingkan dengan kondisi saat ini. Mahasiswa menjadi salah satu golongan gaya hidup yang dimaksud (Pulungan dkk., 2018). Berdasarkan pendapat-pendapat di atas disimpulkan bahwa tidak siapapun yang bisa menolak perubahan dan kemajuan zaman saat ini. Terlepas dari itu, gaya hidup telah menjadi keputusan yang sudah menjadi pilihan bagi kita dalam menentukan apa saja yang seharusnya diprioritaskan supaya tidak terjerumus oleh perkembangan zaman.

Selain dari penggunaan *e-money* dan gaya hidup, pengaruh teman sebaya terhadap perilaku konsumtif mahasiswa cenderung besar. Dalam situasi sosial, mahasiswa sering merasakan tekanan untuk menyesuaikan diri dengan gaya hidup kelompok teman-temannya. Hal ini lah yang biasanya menjadi acuan bagi kalangan mahasiswa dalam mengambil keputusan, sehingga mahasiswa cenderung mengikuti perilaku konsumtif yang terlihat pada kelompok mahasiswa. Interaksi dengan teman sebaya memainkan peran penting dalam membentuk perilaku seseorang. Remaja yang bergaul dengan teman-teman yang apabila mahasiswa tersebut mempunyai perilaku konsumtif cenderung akan meniru gaya dan penampilan supaya mahasiswa bisa diterima dan tidak merasa ketinggalan (Maydiantoro dkk., 2019). Teman sebaya merupakan sekelompok orang dengan tahapan setara umur yang sama, menerapkan asas hidup bersama, serta berdampak kepada kumpulan orang-orang tersebut. Hal ini karena adanya ajakan berulang-kali dan sulit untuk mencoba penolakan terhadap teman sebaya (Dewi dan Rusdarti, 2017). Berikut merupakan persentase dari variabel teman sebaya terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

**Tabel 4. Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan Pada Variabel Teman Sebaya**

| No. | Pernyataan                                                                                                              | Persentase |       |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|
|     |                                                                                                                         | Ya         | Tidak |
| 1.  | Saya terkadang sulit menolak ajakan dari teman sebaya untuk membeli barang yang seharusnya belum atau tidak diperlukan. | 70%        | 30%   |
| 2.  | Saya sering kali menasehati teman sebaya saya untuk mengurangi perilaku konsumtif.                                      | 74%        | 26%   |
| 3.  | Saya merasa bahwa teman sebaya memiliki pengaruh besar terhadap keputusan belanja saya.                                 | 68%        | 32%   |
| 4.  | Saya lebih mudah terpengaruh untuk berbelanja saat melihat teman-teman membeli barang baru.                             | 60%        | 40%   |
| 5.  | Tanpa saya sadari saya cenderung belanja untuk memenuhi keinginan daripada kebutuhan.                                   | 60%        | 40%   |

Sumber. Hasil penelitian pendahuluan 2025

Berdasarkan tabel 4. Dapat diketahui bahwa teman sebaya bisa menjadi keputusan mahasiswa dalam melakukan pengeluaran keuangan mahasiswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dari 70% mahasiswa sulit untuk menolak ajakan ketika teman sebaya membeli barang yang seharusnya belum atau tidak diperlukan. Sedangkan sebanyak 74% mahasiswa tidak saling memberi nasehati untuk mengurangi perilaku konsumtif yang berlebihan. Kemudian sebanyak 68% teman sebaya memiliki keputusan mahasiswa dalam berbelanja, dan 60% mahasiswa lebih terpengaruh untuk berbelanja saat melihat teman-teman membeli barang baru, serta sebanyak 60% kurangnya kesadaran mahasiswa belanja dalam memenuhi keinginan daripada kebutuhan.

Hasil survei pendahuluan menunjukkan sebagian besar dari mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung dapat dikategorikan konsumtif. Dalam hal ini mahasiswa cenderung menghabiskan uangnya tanpa mempertimbangkan kondisi finansial mahasiswa dengan berbelanja pakaian *branded*, barang-barang, tren, gaya hidup sekitar, dan sulit menolak ajakan teman sebaya. Di sisi lain mahasiswa mudah mengeluarkan uang dikarenakan adanya layanan dompet digital,

seperti Dana, OVO, GoPay, ShopeePay, TapCash (BNI), Brizzi (BRI), dan Flazz (BCA) yang membuat mahasiswa semakin mudah mengeluarkan uang apabila tidak membawa uang *cash*.

Tetapi setelah dilakukannya survei pendahuluan tersebut mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengatahuan Sosial FKIP Universitas Lampung dominan menggunakan *e-money* pada aplikasi Dana. Hal tersebut juga menjadi batasan dalam penelitian kali ini. *E-money* pada aplikasi Dana memang banyak dipakai karena kegunaannya yang mudah dan praktis, serta tidak ada biaya penanganan yang banyak. Hal tersebutlah yang membuat mahasiswa lebih banyak menggunakan Aplikasi Dana dibandingkan dengan *e-money* lainnya. Berikut adalah persentase pengguna *e-money* pada mahasiwa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

**Tabel 5. Responden Berdasarkan Pengguna *E-Money* Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung**

| No. | Jenis <i>E-Money</i> | Persentase (%) |
|-----|----------------------|----------------|
| 1.  | Dana                 | 64%            |
| 2.  | OVO                  | 0%             |
| 3.  | ShopeePay            | 6%             |
| 4.  | GoPay                | 0%             |
| 5.  | TapCash (BNI)        | 16%            |
| 6.  | Brizzi (BRI)         | 10%            |
| 7.  | Flazz (BCA)          | 4%             |

Sumber. Hasil penelitian pendahuluan 2025

Tabel 5. Menunjukkan persentase bahwa penggunaan *e-money* dengan aplikasi Dana banyak digunakan mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung dibandingkan *e-money* lainnya. Aplikasi Dana telah disahkan sebagai lembaga keuangan berbasis teknologi informasi secara resmi berdasarkan regulasi dan standar keamanan Bank Indonesia (Tyas dan Azizah dalam Ulfah dkk., 2024).

Aplikasi Dana merupakan perusahaan rintisan Indonesia yang menyediakan infrastruktur dalam memberikan layanan yang bergerak di bidang teknologi finansial untuk masyarakat Indonesia melalui transaksi pembayaran baik melalui non-tunai dan non-kartu secara digital (Idayanti dan Pepi, 2023). Hal ini yang mempermudah prosesnya menjadi praktis, cepat, dan tetap terjaga kemanannya. Kemudahan penggunaan *e-money* tersebut menjadikan mahasiswa lebih sering melakukan pembelian dengan pembayaran digital ketika berbelanja.

Jika kondisi tersebut dibiarkan mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung akan terus mengalami krisis keuangan pribadi. Hal ini juga membuat stres yang berkepanjangan dan dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mental mahasiswa. Selain itu, mahasiswa ingin terus mengikuti tren dengan gaya hidup teman sebaya tanpa memikirkan kondisi finansial. Pada akhirnya mahasiswa tidak merasakan dampak akhir dari setiap pengeluaran kecil yang sering dilakukan. Urgensi dalam penelitian ini masih tergolong tinggi. Dengan memahami berbagai faktor yang mempengaruhi perilaku belanja di kalangan mahasiswa terhadap penggunaan *e-money*, gaya hidup, dan teman sebaya diharapkan bisa ditemukan solusi untuk mendidik mahasiswa tentang pengelolaan keuangan yang lebih baik.

Penelitian terdahulu terkait penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumtif yang pernah dilakukan oleh (Dewi dkk., 2017). Hasil penelitian tersebut mayoritas mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Bali berpengaruh langsung secara signifikan terhadap perilaku konsumtif. Selain itu, terdapat juga penelitian terdahulu yang membahas terkait penggunaan *e-money*, gaya hidup, dan pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta pernah dilakukan oleh (Ashari dkk., 2023). Hasil penelitian tersebut memperlihatkan secara parsial variabel gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif, sedangkan variabel *e-money* dan pengendalian diri tidak berpengaruh signifikan terhadap mahasiswa STIE Surakarta. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan dkk.

(2022) yang dilakukan di Universitas yang ada di Jawa Barat mengenai literasi keuangan, kontrol diri, konformitas hedonis, penggunaan *electronic money*, gaya hidup dan lingkungan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif menunjukkan bahwa hasil secara simultan literasi keuangan, kontrol diri, konformitas hedonis, penggunaan *electronic money*, gaya hidup dan lingkungan teman sebaya berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif. Serta penelitian terdahulu mengenai literasi keuangan, *e-money*, gaya hidup dan kontrol diri terhadap perilaku konsumtif mahasiswa prodi manajemen fakultas ekonomi Universitas Kristen Indonesia Toraja telah dilakukan oleh (Mengga dkk., 2023). Hasil penelitian ini secara parsial menunjukkan bahwa literasi keuangan dan *e-money* tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sedangkan gaya hidup dan kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Pada kenyataannya, mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung mudah terpengaruh oleh trend dan *peer pressure* yang memungkinkan mahasiswa terdorong untuk membeli barang-barang baru yang mungkin tidak dibutuhkan karena hanya sekedar ingin mengikuti tren. Salah satu inovasi yang sangat berpengaruh adalah munculnya *e-money*, yang membuat transaksi lebih mudah tanpa harus menggunakan uang tunai. Di satu sisi, kemudahan ini meningkatkan efisiensi dalam melakukan pembayaran, namun di sisi lain, hal ini berpotensi mendorong pola konsumtif yang berlebihan, terutama di kalangan mahasiswa yang belum memiliki sumber pendapatan tetap.

Selain pengaruh penggunaan *e-money*, gaya hidup modern yang cenderung menyukai kesenangan dan dipengaruhi oleh media sosial juga memperburuk kecenderungan untuk berbelanja secara berlebihan. Sebagai kelompok yang aktif di dunia digital, mahasiswa sangat rentan terhadap gaya hidup konsumtif yang ditampilkan melalui iklan, tren, dan konten yang menunjukkan standar hidup tinggi. Di samping itu, pengaruh dari teman sebaya juga memainkan peran penting, karena mahasiswa sering kali menyesuaikan cara berbelanja mahasiswa dengan lingkungan sosial agar

mendapatkan pengakuan. Konsumsi yang tidak terkontrol bisa membawa efek negatif, seperti pemborosan, utang, dan kesulitan dalam mengatur keuangan.

Harapan dan kenyataan sangat berbeda sehingga masalah yang kerap ditemui banyak mahasiswa yang ingin memiliki kondisi keuangan yang stabil tetapi mahasiswa cenderung sulit untuk menolak ajakan teman dan kurangnya pemahaman mengenai manajemen keuangan meskipun latar belakang gaya hidup mahasiswa berbeda-beda. Maka berdasarkan fenomena di atas, peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *E-Money*, Gaya Hidup, Dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa menggunakan *e-money* tanpa mempertimbangkan kemampuan dan kondisi keuangan.
2. Penggunaan *e-money* dapat menyebabkan mahasiswa terjebak dalam pengeluaran keuangan yang berlebihan dan akhirnya berdampak negatif pada stabilitas keuangan.
3. Gaya hidup mahasiswa sering kali mudah terpengaruh oleh tren dan *peer pressure* yang memungkinkan mahasiswa terdorong untuk membeli barang-barang baru yang mungkin tidak dibutuhkan karena hanya sekedar ingin mengikuti tren.
4. Mahasiswa sering mengabaikan kebutuhan yang lebih penting dan sering kali lebih memprioritaskan keinginan untuk terlihat modis atau menyesuaikan dengan gaya hidup teman-temannya.
5. Mahasiswa sering kali sulit menolak ajakan dari teman sebaya untuk membeli barang yang sebenarnya tidak diperlukan.

6. Mahasiswa kurang menyadari betapa pentingnya manajemen keuangan yang baik, sehingga mudah terjebak dalam perilaku konsumtif.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penulis menentukan beberapa batasan masalah dari penelitian yang dilakukan. Batasan masalah yang dimaksudkan untuk memperjelas fokus permasalahan dan ketercapaian penelitian sehingga penelitian menjadi lebih terarah. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada kajian Penggunaan *E-Money* ( $X_1$ ), Gaya Hidup ( $X_2$ ), Teman Sebaya ( $X_3$ ), terhadap Perilaku Konsumtif ( $Y$ ) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

### D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *e-money* ( $X_1$ ) terhadap perilaku konsumtif ( $Y$ ) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung?
2. Apakah ada pengaruh gaya hidup ( $X_2$ ) terhadap perilaku konsumtif ( $Y$ ) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung?
3. Apakah ada pengaruh teman sebaya ( $X_3$ ) terhadap perilaku konsumtif ( $Y$ ) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung?
4. Apakah ada pengaruh secara simultan penggunaan *e-money* ( $X_1$ ), gaya hidup ( $X_2$ ), dan teman sebaya ( $X_3$ ) terhadap perilaku konsumtif ( $Y$ ) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-money* ( $X_1$ ) terhadap perilaku konsumtif (Y) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
2. Untuk mengetahui pengaruh gaya hidup ( $X_2$ ) terhadap perilaku konsumtif (Y) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
3. Untuk mengetahui pengaruh teman sebaya ( $X_3$ ) terhadap perilaku konsumtif (Y) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
4. Untuk mengetahui pengaruh secara simultan penggunaan *e-money* ( $X_1$ ), gaya hidup ( $X_2$ ), dan teman sebaya ( $X_3$ ) terhadap perilaku konsumtif (Y) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

### F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana penggunaan *e-money*, gaya hidup, dan teman sebaya mempengaruhi mahasiswa terhadap perilaku konsumtif. Penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman analisis penelitian penulis dalam mengasah fenomena sosial-ekonomi.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan, meningkatkan keterampilan dalam merancang, melaksanakan, menganalisis, dan

memperdalam pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif pada mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat memberikan informasi bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung mengenai bagaimana penggunaan *e-money* dan gaya hidup mempengaruhi perilaku konsumtif yang relevan dengan kehidupan mahasiswa sehari-hari. Kemudian dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa dalam berteman dengan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif sehingga pengelolaan keuangan mahasiswa dapat dikendalikan secara optimal.

c. Program Studi

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang cara kerja *e-money*, manfaat yang diberikan, dan resiko yang mungkin timbul bagi penggunanya. Dengan memahami *e-money* ini mahasiswa dapat menggunakan teknologi yang dipercaya dalam melakukan transaksi yang lebih efisien dan aman serta mengontrol pengeluaran keuangan mahasiswa. Kemudian penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk melatih dan mendidik mahasiswa supaya dapat memahami bagaimana gaya hidup dan pengaruh teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku konsumtif. Dengan ilmu pengetahuan dan informasi tersebut mahasiswa dapat lebih kritis untuk melakukan pengeluaran dan menghindari perilaku konsumtif yang berlebihan. Oleh karena itu, program studi ini membekali mahasiswa dengan kompetensi dan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan penting, wawasan, dan informasi atau referensi bagi perguruan tinggi, dosen, dan peneliti selanjutnya mengenai perilaku konsumtif pada mahasiswa.

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian pada penelitian ini adalah Penggunaan *e-money* ( $X_1$ ), Gaya Hidup ( $X_2$ ), Teman Sebaya ( $X_3$ ), dan Perilaku Konsumtif ( $Y$ ).

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Tempat penelitian pada penelitian ini berlokasi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Waktu

Waktu penelitian ini adalah tahun pelajaran 2025/2026.

5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah Ilmu Ekonomi.

## II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

### A. Tinjauan Pustaka

#### 1. Perilaku Konsumtif

##### a. Pengertian Perilaku Konsumtif

Perilaku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Konsumtif diartikan sebagai tindakan atau sikap mengkonsumsi barang secara berlebihan hanya sekedar gengsi dan mendapatkan *prestise* (Ibrahim dkk., 2023). Perilaku konsumtif didefinisikan sebagai tindakan individu dengan kecenderungan membeli dan mengkonsumsi barang tidak berdasarkan pertimbangan dan lebih mementingkan gaya hidup mewah (Rohma dkk., 2024). Definisi tersebut mengutarakan bahwa seseorang lebih dipengaruhi keinginan yang sering kali ditunjukkan pada gaya hidup mewah dibandingkan kebutuhan.

Mowen dan Minor (dalam Febriyanty dan Faizin, 2022) perilaku konsumtif merupakan kecenderungan individu dalam mengkonsumsi sesuatu yang tidak terbatas dan lebih mementingkan keinginan tanpa mempertimbangkan skala prioritas. Perilaku konsumtif adalah tindakan yang kurang terencana oleh pertimbangan rasional atau logis yang disebabkan karena adanya rasa mementingkan kesenangan atau perasaan emosi terhadap pembelian produk atau jasa tertentu (Yuniarti, 2017). Adapun perilaku konsumen yang dapat dibedakan menjadi menjadi dua jenis yaitu bersifat rasional dan bersifat

irasional. Fimansyah (2018) sifat konsumen yang rasional merupakan perilaku konsumen ketika membeli sesuatu tanpa mementingkan aspek seperti harga, mutu produk, dan manfaat. Sedangkan perilaku konsumen yang bersifat irasional adalah tindakan konsumen dalam mengedepankan kebutuhan tetapi membeli tanpa didasari oleh faktor-faktor psikologi, impulsif ataupun pemikiran lainnya dengan adanya promosi, potongan harga, merek, serta diskon-diskon lainnya (Simarmata *et al.*, 2021).

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat dipahami bahwa perilaku konsumtif menjadi dorongan diri individu untuk membelanjakan barang atau jasa yang dikonsumsi secara berangsur-angsur ataupun menghambur-hamburkan uang tiada batas. Tindakan konsumtif ini sering dipandang sebagai gaya hidup yang boros karena adanya pola pembelian terhadap sesuatu yang sebenarnya kurang atau tidak diperlukan.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif**

Penelitian yang telah dilakukan oleh Fardhani dan Izzati (dalam Lutfiah dkk, 2022) menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif, di antaranya sebagai berikut:

##### **1. Faktor Eksternal**

###### **a) Kebudayaan**

Kehidupan yang mempunyai tradisi, aturan, dan kebiasaan dalam kehidupan bermasyarakat. Faktor budaya tersebut mencerminkan identitas kelompok dalam berinteraksi dengan lingkungan termasuk dalam perilaku konsumtif (Arum dan Khoirunnisa, 2021)

###### **b) Golongan Sosial**

Adanya perbedaan tingkatan ekonomi individu terhadap orang lain yang akan membedakannya dalam berperilaku konsumtif.

###### **c) Kelompok Acuan**

Kelompok bagi individu dalam menentukan referensi atau pendapat orang lain yang menjadi ukuran dengan adanya interaksi kelompok yang akan mempengaruhi individu berperilaku konsumtif (Melinda dkk., 2022).

- d) Keluarga  
Keluarga menjadi faktor pertama yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif dan memiliki peranan yang besar dalam membentuk sikap ketika melakukan pembelian barang dan jasa.

## 2. Faktor Internal

- a) Motivasi  
Keinginan dari dalam diri untuk melakukan sesuatu terhadap pembelian suatu produk atau jasa. Motivasi ini mendorong seseorang dalam memenuhi usaha tersebut.
- b) Kepribadian  
Karakter yang dimiliki seseorang yang berbeda dengan orang lain. Kepribadian mempengaruhi pola atau cara seseorang berbelanja.
- c) Konsep Diri  
Menggambarkan pandangan individu tentang dirinya sendiri dan bagaimana sikap orang lain memandang diri individu tersebut. Adanya faktor tersebut menjadikan ini sebagai peningkatan citra diri seseorang dimata orang lain (Sari, 2019).
- d) Proses Pembelajaran  
Proses belajar yang membantu pola fikir seseorang dengan membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan terhadap mengkonsumsi barang ataupun jasa. Seperti menilai produk dari segi kualitas daripada kuantitas dalam memilih produk.
- e) Gaya Hidup  
Bagaimana individu hidup dan bagaimana individu tersebut menggunakan uang dan waktu (*designs in which individuals live and invest time and cash*). Dapat diambil kesimpulan bahwa gaya hidup menjadikan seseorang mengekspresikan diri baik menunjukkan status ataupun identitas, serta menghabiskan waktu terhadap kebiasaan konsumtif lainnya (Lutfiah dkk., 2022).

### c. Indikator Perilaku Konsumtif

Novianus (2023) menyebutkan indikator-indikator yang terdapat pada perilaku konsumen antara lain sebagai berikut:

- a) Membeli barang karena ada diskon  
Mahasiswa akan terdorong melakukan pembelian produk ataupun menggunakan layanan ketika adanya penawaran harga yang rendah dibandingkan harga normal pada biasanya. Hal ini menjadikan daya tarik perhatian konsumen secara finansial.
- b) Ketertarikan membeli barang karena penampilan atau *packaging* yang menarik  
Merujuk pada perilaku konsumen karena adanya nilai daya tarik visual atau *aesthetic* produk. Ini juga bisa menyebabkan

pemborosan jika barang tersebut tidak terlalu digunakan dan memiliki kualitas yang kurang baik.

- c) Membeli barang hanya sekedar gengsi dan menjaga penampilan Mahasiswa akan memiliki ketertarikan yang besar ketika ingin mendapatkan perhatian dari orang lain, seperti *gadgtet* baru, aksesoris, pakaian, dandanan, atau gaya rambut.
- d) Membeli barang hanya untuk mempertahankan *image* sosial Kemampuan mahasiswa dalam membeli barang ataupun jasa untuk mempertahankan atau meningkatkan *image* sosial dengan penampilan diri yang dimiliki (Wardani dan Anggadita, 2021:11).
- e) Memperoleh produk mahal demi meningkatkan kepercayaan diri Membeli produk dengan tingkat kepercayaan yang diiklankan dan dapat diyakini bahwa produk mahal biasanya lebih berkualitas dan menarik.
- f) Mencoba menggunakan produk yang sama dengan merek yang berbeda Merujuk pada kebiasaan mahasiswa mengenakan produk untuk membandingkan kualitas ataupun varasi yang baru meskipun sudah memiliki produk sejenis.
- g) Membuat keputusan pembelian tanpa mempertimbangkan masa kegunaannya Mengacu pada keinginan mahasiswa terhadap gaya hidup yang mewah tanpa membandingkan daya tahan, kualitas, dan manfaat yang bisa digunakan dalam jangka panjang.
- h) Pembelian produk berdasarkan iklan yang ditawarkan dari brand ambassador yang diperankan Mahasiswa akan berminat membeli produk tersebut apabila dikenakan juga oleh idolanya.

Islami *et al.* (2023) menyebutkan indikator yang terdapat pada perilaku konsumtif antara lain sebagai berikut:

- a) Memprioritaskan keinginan dibandingkan kebutuhan; individu akan lebih fokus cenderung pada apa yang diinginkan daripada apa yang sekarang dibutuhkan. Seperti pada saat membeli pakaian yang seharusnya masih dimiliki tetapi seseorang tetap dan akan mengikuti tren terbaru.
- b) Memprioritaskan harga dibandingkan manfaat; menjadikan ini sebagai ketertarikan pada harga yang murah meskipun barang tersebut memiliki kualitas yang tidak tahan lama.
- c) Membeli produk secara tidak wajar; ditandai dengan membeli barang, makanan, ataupun minuman dalam jumlah yang berlebihan karena adanya diskon ataupun promosi dalam periode dekat (Diniah dan Fitriano, 2023).

- d) Keinginan gaya hidup yang mewah; adanya perilaku membeli produk dari merek terkenal hanya untuk menunjukkan status sosial sebagai kehidupan seseorang.
- e) Membeli produk dengan *packaging* yang mewah dan menarik; ketertarikan konsumen yang hanya melihat produk dengan *packaging* saja.
- f) Untuk menumbuhkan kedudukan sosial atau status sosial; kecenderungan seseorang untuk menunjukkan kekayaan ataupun pencapaian terhadap apa yang orang lain lihat untuk meningkatkan citra sosial.

## 2. Penggunaan *E-Money*

### a. Pengertian Penggunaan *E-Money*

Uang elektronik atau *e-money* didefinisikan sebagai alat pembayaran digital yang didahului dari menabung terlebih dahulu dengan sejumlah nilai uang atau dana kepada penerbit (Margareta, 2021). Sementara Adiyanti (2015) mendefinisikan *e-money* sebagai uang yang digunakan dalam bentuk elektronik dan dilakukan pada saat melakukan transaksi secara *online*. Berdasarkan definisi tersebut *e-money* menjadi alat alternatif pembayaran non-tunai yang lebih efektif digunakan dibandingkan dengan pembayaran secara tunai. Dengan demikian *e-money* sendiri merupakan perangkat pembayaran tanpa fisik dan memiliki fungsi yang jauh berbeda dengan uang dalam bentuk tunai.

Bank For International settlements (BIS) menyebutkan bahwa *electronic money* adalah nilai simpan (*store-value*) dalam bentuk mata uang yang dimiliki secara pribadi prabayar (*repaid*) oleh pengguna *e-money* yang disimpan melalui media elektronik digital. *E-money* tersebut menjadi alat pembayaran yang bisa digunakan untuk beberapa jenis transaksi (*multi purposed*) berbeda dibandingkan dengan kartu debit yang hanya bisa dipakai satu jenis transaksi saja. Berdasarkan pengertian di atas, uang elektronik (*e-money*) adalah tempat menyimpan jumlah uang yang telah disetorkan sebelumnya

(*top-up*) yang akan menjadi saldo uang pemilik pengguna *e-money* serta dapat digunakan kembali untuk melakukan transaksi.

Pada saat melakukan transaksi secara *online* pengguna sudah tidak perlu lagi membawa uang kertas ataupun koin karena sudah adanya sistem yang berhubungan dengan platform *online* baik di *smartphone* maupun layanan transaksi digital lainnya. Secara keseluruhan *e-money* memberikan kemudahan yang multifungsi dan modern dengan memanfaatkan teknologi untuk menyimpan sejumlah uang dan mempercepat penyelesaian transaksi. Salah satu *e-money* yang banyak digunakan di kalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung adalah layanan pada aplikasi DANA.

Aplikasi DANA merupakan layanan dompet digital yang bergerak di bidang teknologi finansial dan kini telah hadir di Indonesia. *E-money* DANA pertama kali diresmikan pada tanggal 5 Desember 2018. Aplikasi DANA ini didirikan oleh Elang Sejahtera Mandiri (Kusuma, 2023). Layanan pembayaran pada aplikasi DANA ini merupakan buatan karya anak bangsa Indonesia tanpa adanya pihak luar negeri. Ditemukan teori (Tjiptono dalam Isnoe, 2024) terdapat adanya tolak ukur *e-service quality* terhadap kepuasan pelanggan adalah sebagai berikut:

1. Efisiensi, kemampuan konsumen menggunakan *website* tanpa adanya kesulitan dan dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan mudah.
2. Keandalan, sistem *website* atau platform mudah untuk dioperasikan.
3. Pemenuhan, kesesuaian terhadap layanan janji yang diberikan.
4. Privasi, sebagai keamanan data pribadi konsumen agar terhindar dari pihak ketiga.
5. Responsivitas, mekanisme yang cepat dalam menangani masalah pada konsumen.

DANA merupakan dompet digital yang dikembangkan untuk transaksi secara *online*, penggunaan ini bersifat aman, cepat, dan praktis (Susanti, 2021). Berdasarkan pernyataan tersebut Aplikasi

DANA menjadikan sistem pembayaran digital dengan mudah diberbagai *merchant* baik melalui fitur QR Code dan melakukan pembayaran tagihan, transfer uang, dan meminta dana sesama pengguna aplikasi DANA.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money**

Suyanto (2023) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan *e-money*, diantaranya sebagai berikut:

- a) Keberadaan dan ketenaran  
Faktor pertama yang mempengaruhi penggunaan *e-money* yaitu adanya keberadaan dan ketenaran pada zaman sekarang. *E-money* banyak dipakai dan dipercaya oleh masyarakat karena adanya kemudahan dalam mengakses.
- b) Fitur dan Fungsi  
Adanya berbagai fitur-fitur *e-money* yang menawarkan seperti pembayaran tagihan, transfer antarbank, atau poin penghargaan. Pemilihan *e-money* terkadang dipengaruhi oleh kebutuhan dari pengguna berdasarkan fungsinya.
- c) Perlindungan  
Keamanan menjadi faktor kunci ketika memilih *e-money*. Pemakai ingin memastikan terkait data pribadi dan transaksi keuangan terhindar dari ancaman dan penipuan.
- d) Kesesuaian dan Integrasi  
Sebagai layanan atau platform lain yang digunakan oleh pemakainya. Sebagai contoh, seseorang yang terbiasa melakukan belanja *online* cenderung memilih *e-money* yang mudah diintegrasikan dengan platform *e-commerce* yang sering dipakai (Sobandi dan Somantri, 2020).
- e) Harga dan Tarif  
*E-Money* bisa saja dikenakan biaya atau tarif tertentu untuk beberapa transaksi ataupun layanan yang disediakan. Pemakai wajib mempertimbangkan tarif yang lebih rendah atau bahkan tanpa biaya sesuai dengan kebutuhan dan manfaat.
- f) Dukungan pelanggan dan Layanan Pendukung  
Adanya dukungan pelanggan dan ketersediaan layanan menjadikan ini sebagai bantuan jika sewaktu-waktu mengalami masalah teknis dan berunsur pertanyaan terkait penggunaan *e-money*.
- g) Reputasi dan Kepercayaan  
Terakhir, pengguna pastinya akan memilih *e-money* yang dikelola oleh perusahaan terpercaya dan memiliki reputasi atau persepsi dalam keamanan dan keakuratan (Sugara dan Dewantara, 2017).

### c. Indikator Penggunaan *E-Money*

Penelitian yang telah dilakukan oleh Ninggolan (2022) menyebutkan adanya indikator-indikator *e-money* sebagai berikut:

- a) Manfaat penggunaan *e-money* dapat meminimalisir waktu, cepat, dan efisien ketika melakukan proses transaksi.
- b) Kemudahan dalam penggunaan *e-money*, memberikan fitur yang dapat mempermudah proses transaksi.
- c) Dapat memberi kepercayaan kepada diri ketika ingin menggunakan *e-money* dan menjadikan ini sebagai gaya hidup yang modern.
- d) Aksesibilitas yang memungkinkan pengguna memakainya kapan saja dan di mana saja.

## 3. Gaya Hidup

### a. Pengertian Gaya Hidup

Gaya hidup menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia di dalam masyarakat. Kotler dan Keller (dalam Rahel, 2020) mendefinisikan gaya hidup sebagai kegiatan, minat, dan ide seseorang yang menjadi aktivitas untuk menunjukkan bagaimana seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Berdasarkan definisi di atas dapat diartikan gaya hidup (*lifestyle*) merupakan kegemaran seseorang terhadap apa yang menjadi identik dan ketertarikan dalam diri individu memandangnya dan merupakan aktivitas diluar jam pekerjaannya. Hal tersebut juga sejalan dengan teori Plummer (dalam Suryani, 2021) yang menyatakan gaya hidup adalah ketertarikan yang dianggap penting dengan menghabiskan waktunya pada hobi dan kebiasaan seseorang.

Gaya hidup erat hubungannya dengan kehidupan individu sehari-hari yang sering dipengaruhi oleh norma lingkungan masyarakat dan perilaku gaya hidup yang diikuti kelompok sebayanya (Rahmayanty dkk., 2023). Gaya hidup merupakan ungkapan seseorang terhadap dirinya yang diekspresikan melalui kebutuhan penunjang mulai dari menentukan kesenangan, berpakaian, sampai menentukan makanan

yang diikuti oleh tren saat itu (Andriani dkk., 2023). Berdasarkan teori-teori di atas dapat dipahami bahwa gaya hidup seseorang bisa berubah-ubah sesuai dengan keadaan dan situasi yang ada. Adanya gaya hidup ini mencerminkan seseorang bertindak dan berperenampilan sesuai kelompok sosialnya.

## **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Gaya Hidup**

Menurut Amstrong (dalam Jumantini, 2018) terdapat dua faktor yang mempengaruhi gaya hidup seseorang, yaitu faktor internal dan eksternal.

### **1. Faktor Internal**

#### **a) Sikap**

Pandangan individu mengenai objek ataupun situasi baik sikap positif maupun sikap negatif. Sikap positif muncul ketika seseorang terdorong terhadap sesuatu produk atau merek untuk menggunakannya, begitupun sebaliknya sikap negatif menjadi penghalang seseorang untuk melakukan aktivitas pembeliannya.

#### **b) Pengalaman dan pengamatan**

Adanya pengalaman dalam diri individu mengenai aktivitas ataupun mengenai produk yang pernah digunakan sebelumnya. Melalui pengamatan juga menjadikan ini sebagai pembentukan gaya hidup dalam minatnya (Setiadi, 2021:80).

#### **c) Kepribadian**

Karakteristik yang membedakan individu dengan individu lainnya. Semisal individu yang cenderung ekstrovert akan melakukan aktivitasnya mengikuti tren sekarang, sebaliknya individu yang introvert pasti akan membelanjakan kebutuhan yang diperlukan dan bersifat fungsional (Sudarta, dkk., 2022).

#### **d) Konsep diri**

Perspektif seseorang terhadap orang lain yang memandang suatu identitas yang mencerminkan dirinya terhadap aktivitas ataupun barang-barang dimilikinya.

#### **e) Motif**

Adanya alasan yang bervariasi terhadap minat dan aktivitas dibalik perilaku konsumtif terhadap gaya hidupnya.

#### **f) Persepsi**

Penafsiran individu terhadap informasi yang didapat mengenai suatu nilai produk dalam memenuhi keputusan yang didapat.

## 2. Faktor Eksternal

### a) Kelompok referensi

Cenderung kelompok sosial dalam memberikan pendapat yang mempengaruhi sikap dan tindakan individu. Misalnya dalam mempengaruhi minat suatu jenis produk yang akan dibeli.

### b) Keluarga

Faktor yang signifikan terhadap kebiasaan gaya hidup yang lebih menghargai pendidikan dan menjadi kebiasaan, misalnya seseorang yang mengedepankan pendidikan untuk terus membeli buku pelajaran.

### c) Kelas sosial

Merujuk pada kelas sosial yang mengedepankan pendidikan, ekonomi, dan pekerjaan yang mempengaruhi gaya hidup serta sesuatu yang mewah dan berharga.

### d) Kebudayaan

Mempengaruhi perilaku individu dengan cara berfikir, bertindak, dan berinteraksi dengan masyarakat dalam memenuhi aktivitas ataupun kebutuhan konsumsi.

## c. Indikator Gaya Hidup

Syakhilah (2025) mengemukakan indikator gaya hidup di antaranya sebagai berikut:

### a) Aktivitas (*activities*)

Adanya aktivitas untuk meluangkan waktu terhadap apa yang dikerjakan, kegiatan apa yang dilakukan, dan produk apa saja yang digunakan atau dibeli oleh konsumen dalam mempengaruhi keputusan pembelian (Priansah, 2021:189).

### b) Minat (*interests*)

Dorongan atas adanya kegemaran, hobi, kesukaan, dan minat dalam gaya hidup konsumen itu sendiri. Minat disini lebih menekankan pada apa yang menjadi kegemaran dan kesukaan individu ketika mengkonsumsi barang dan jasa yang diinginkan.

### c) Opini (*opinions*)

Diartikan sebagai pandangan atau saran yang diberikan secara global, budiluhur, lokal, ekonomi dan sosial. Opini disini lebih ditekankan pada bagaimana konsumen menafsirkan dan mengevaluasi terhadap kepercayaan mengenai pendapat dimasa yang akan datang.

Amstrong (dalam Ginting, 2022) terdapat indikator gaya hidup yang mempengaruhi keputusan pembelian bagi seorang pelanggan, di antaranya sebagai berikut:

- a) Pilihan Produk  
Mencerminkan sesuatu yang dipilih berdasarkan kebutuhan dan keinginan. Pemilihan produk ini menjadikan prioritas barang dan jasa yang dipilih dan digunakan sebagai gaya hidup seseorang.
- b) Pilihan Merek  
Sesuatu yang dianggap memiliki kualitas, nilai, dan citra tersendiri. Dengan memilih merek terkenal dan reputasi yang baik maka, seseorang akan merekomendasikan merek ini dengan orang lain.
- c) Metode Pembayaran  
Cara individu melakukan pembayaran ketika membeli produk atau jasa, baik secara *cash* maupun *non-cash*. Hal ini juga menjadi gaya hidup seseorang yang telah mengikuti perkembangan zaman.

#### **4. Teman Sebaya**

##### **a. Pengertian Teman Sebaya**

Santrock (dalam Nurdiana, 2023) mendefinisikan teman sebaya (*peer group*) adalah remaja atau anak-anak yang memiliki tingkat kedewasaan yang hampir sama. Sedangkan Yudha et al., (2017) mendefinisikan teman sebaya merupakan individu yang tergabung menjadi beberapa orang yang saling mempengaruhi adanya kebersamaan dengan usia atau status yang sama. Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa teman sebaya merupakan orang-orang yang mempengaruhi tindakan, sudut pandang orang lain, dan kepribadian orang lain. Hal tersebut dapat memainkan peran penting dalam perkembangan sosial dan emosional seseorang yang mencerminkan dirinya ingin diakui didalam sekelompok teman sebaya. Teman sebaya ini juga memiliki faktor yang baik bagi seseorang terlibat seperti adanya dukungan, saling memberikan informasi, berbagi pengalaman yang sebelumnya tidak didapatkan di

lingkungan keluarga, dan dapat membangun hubungan sosial yang baik.

Teman sebaya dalam lingkungan mahasiswa kerap kali dikaitkan dengan dorongan atau *justifikasi* yang membuat mahasiswa lainnya mengikuti kebiasaan tersebut. Apabila mahasiswa tersebut memiliki sesuatu yang baru maka, teman sebaya akan cenderung mempunyai keinginan yang serupa. Perbandingan sosial yang terjadi ini dapat menjadikan siklus finansial mahasiswa tidak sehat dan berujung menimbulkan perilaku influsif. Teman sebaya di lingkungan mahasiswa juga dapat menjadi peran yang sangat baik bagi perkembangan akademis dan sosial di kampus, karena adanya peran teman sebaya yang menjadi kontribusi individu dalam membentuk identitas diri. Hal ini didukung kuat oleh penelitian Sopha dkk. (2023) yang menyatakan adanya hubungan yang baik melalui teman sebaya dalam memberikan dukungan semangat belajar, membantu mengatasi masalah, sampai dengan sumber motivasi akademik dan non-akademik.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Teman Sebaya**

Berikut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi teman sebaya, di antaranya:

- a) Kebersamaan dalam kelompok  
Berbagai kegiatan yang dilakukan seperti kebersamaan menciptakan pengalaman baru, bertukar pendapat dan mendorong aktivitas pengeluaran keuangan yang lebih banyak, seperti pergi ke mall, *cafe*, dan membeli produk-produk yang sedang tren.
- b) Keinginan untuk menunjukkan citra diri  
Seseorang ingin diterima dan diakui oleh teman sebayanya dengan menunjukkan status sosial atau citra diri yang dianggap “keren” oleh teman-temannya.
- c) Gaya hidup bersama  
Merujuk pada berbagai pola aspek perilaku kelompok teman sebaya melalui kebiasaan dan aktivitas secara kolektif. Misalkan dalam kebiasaan seseorang melihat teman sebaya yang sering makan di restoran dan membeli produk baru maka, timbulnya rasa terdorong untuk mengikuti kebiasaan ini. Faktor ini juga

didukung kuat oleh penelitian (Susanti dkk., 2016) yang menyatakan pergaulan teman sebaya dapat menjadi pemicu gaya hidup sesama kelompok.

d) Persaingan

Adanya rasa ingin menyaingi diri sendiri terhadap apa yang jadi kepemilikan kelompok teman sebaya sehingga persaingan ini dapat menimbulkan perilaku konsumtif.

**c. Indikator Teman Sebaya**

Penelitian yang telah dilakukan oleh Daryanti (2023) terdapat indikator Santoso menyebutkan indikator-indikator teman sebaya adalah sebagai berikut:

a) Kerjasama

Adanya tindakan atau perilaku bergotong royong, bertukar pikiran dan melakukan berbagai aktivitas secara bersama-sama baik mengutarakan ide dan pendapat dalam mencapai tujuan.

b) Persaingan

Adanya kelompok yang ingin memperoleh pencapaian atau keunggulan sesama individu tanpa memicu ancaman ataupun masalah.

c) Kompetitor/pertentangan

Kemampuan individu dalam menghadapi tantangan yang muncul dari teman sebaya dan dapat mempengaruhi hal buruk bagi kelompok lainnya.

d) Pengakuan/akulturasi

Proses yang timbul dari suatu kelompok lain yang dihadapi dengan menyesuaikan diri baik dalam unsur kebudayaan ataupun lingkungan teman sebayanya.

e) Penyelarasan diri/penyesuaian

Maksudnya adanya penyesuaian diri dengan perubahan yang ada pada situasi atau tingkah laku dilingkungan sekitarnya.

f) Kombinasi/perbaduan

Adanya asimilasi kepembaharuan kemampuan diri individu untuk bergabung dan menjadi bagian dalam kelompok teman sebaya.

Di samping itu juga, terdapat indikator teman sebaya yang dikemukakan oleh Khairat (2023) adalah sebagai berikut:

a) Saling mempengaruhi

Adanya interaksi antara individu dan kelompok yang dapat memberikan dampak terhadap minat, sikap, dan perilaku satu sama lain.

- b) Peran teman sebagai pengganti keluarga  
Menilai sejauh mana teman memberikan dukungan emosional, frekuensi, dan jenis aktivitas sosial yang mendorong partisipasi dalam peran tersebut.
- c) Sama-sama memberi dukungan  
Adanya keterlibatan dalam memberikan perhatian, bantuan, dan informasi untuk menyesuaikan diri individu dengan teman sebayanya.
- d) Berkolaborasi dengan teman sebaya  
Mengukur tingkat seberapa sering individu berinteraksi dengan teman sebaya dalam melakukan aktivitasnya seperti berkumpul, berbelanja, dan merekomendasikan produk atau layanan yang akan dibeli.

Selain itu, terdapat indikator teman sebaya menurut (Desmita, 2017) sebagai berikut:

- a) Usia  
Usia yang dimiliki teman sebaya hampir sama/stara sehingga kerap kali memiliki kegiatan dan minat yang sama.
- b) Situasi  
Keberadaan dalam menentukan kegiatan dan dilakukan secara bersama-sama.
- c) Keakraban  
Adanya sikap tidak saling canggung dan memiliki interaksi yang baik dalam suatu hubungan, seperti belajar, bermain, dan berbagi pengalaman.
- d) Dorongan emosional  
Dorongan emosional ini bisa menjadi motivasi dan dukungan sewaktu teman merasa mengalami kesulitan dan dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam mencapai tujuan.
- e) Meningkatkan ketangkasan/keterampilan sosial  
Kemampuan berinteraksi dengan cara belajar memahami perasaan orang lain.
- f) Meningkatkan intergritas diri  
Berkaitan dengan bagaimana individu merasa diterima dan dihargai oleh teman-teman dan meningkatkan kepercayaan serta rasa harga diri yang tinggi.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan sangat bermanfaat untuk menunjang proses penelitian saat ini, serta dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian.

Tabel 6. Hasil Penelitian yang Relevan

| No. | Penulis                                                                          | Judul                                                                                                                       | Hasil                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Luh Gede Kusuma Dewi, Nyoman Trisna Herawati, dan I Made Pradana Adiputra (2017) | Penggunaan <i>E-Money</i> Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri                                 | <p><b>Hasil:</b><br/>Penggunaan <i>e-money</i> berpengaruh langsung secara signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa S1 Akuntansi di Provinsi Bali.</p> <p><b>Persamaan:</b><br/>Penelitian ini memiliki persamaan pada variabel X (penggunaan <i>e-money</i>), variabel Y (perilaku konsumtif) dan menggunakan metode penelitian yang sama.</p> <p><b>Perbedaan:</b><br/>Perbedaan terletak pada lokasi penelitian dan waktu penelitian.</p> <p><b>Kebaruan:</b><br/>Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran dan lokasi penelitian yang berbeda, serta kebaruan penelitian ini ditambahkan dua variabel independen (X) yaitu gaya hidup dan teman sebaya.</p>                                                                       |
| 2.  | Nola Arum Indah Ashari dan Ida Ayu Kade R.K (2023)                               | Pengaruh Penggunaan <i>E-Money</i> , Gaya Hidup, dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIE Surakarta | <p><b>Hasil:</b><br/>Secara parsial variabel gaya hidup signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, sedangkan pada variabel <i>e-money</i> dan variabel pengendalian diri tidak signifikan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Surakarta.</p> <p><b>Persamaan:</b><br/>Penelitian ini memiliki persamaan pada variabel <math>X_1</math> (penggunaan <i>e-money</i>), <math>X_2</math> (gaya hidup), Y (perilaku konsumen) dan menggunakan metode penelitian yang sama.</p> <p><b>Perbedaan:</b><br/>Perbedaan terletak pada variabel <math>X_3</math> (pengendalian diri), tempat penelitian dan waktu penelitian.</p> <p><b>Kebaruan:</b><br/>Penelitian ini dilakukan pada lokasi yang berbeda dan tahun yang</p> |

Tabel 6 (Lanjutan)

|    |                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                           | berbeda juga. Kemudian variabel dalam penelitian ini diganti dengan teman sebaya sebagai variabel independen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 3. | Asep Kurniawan, Sri Mulyati, dan Lita Tri Buana (2022)    | <p>Pengaruh Literasi Keuangan, Kontrol Diri, Konformitas Hedonis, Penggunaan <i>Electronic Money</i>, Gaya Hidup dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif</p> <p><b>Hasil:</b><br/>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan dan konformitas hedonis tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, sedangkan variabel kontrol diri, penggunaan <i>electronic money</i>, gaya hidup dan lingkungan teman sebaya berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.</p> <p><b>Persamaan:</b><br/>Penelitian ini memiliki persamaan pada variabel <math>X_4</math> (penggunaan <i>electronic money</i>), <math>X_5</math> (gaya hidup), <math>X_6</math> (lingkungan teman sebaya), dan variabel Y (perilaku konsumtif), serta menggunakan metode penelitian yang sama.</p> <p><b>Perbedaan:</b><br/>Penelitian kali ini tidak menggunakan variabel <math>X_1</math> (literasi keuangan), <math>X_2</math> (kontrol diri), <math>X_3</math> (konformitas hedonis), serta tahun dan lokasi penelitian yang berbeda.</p> <p><b>Kebaruan:</b><br/>Penelitian ini dilakukan pada lokasi perguruan tinggi yang berbeda. Sehingga topik penelitian ini masih belum diteliti di Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.</p> |
| 4. | Grace Sriati Mengga, Mince Batara, dan Evi Rimpung (2023) | <p>Pengaruh Literasi Keuangan, <i>E-Money</i>, Gaya Hidup, dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen</p> <p><b>Hasil:</b><br/>Hasil penelitian ini menunjukkan variabel <math>X_1</math> (literasi keuangan) dan <math>X_2</math> (<i>e-money</i>) tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sedangkan variabel <math>X_3</math> (gaya hidup) dan <math>X_4</math> (kontrol diri) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.</p> <p><b>Persamaan:</b><br/>Persamaan penelitian ini terletak pada variabel independen (X) yang</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

Tabel 6 (Lanjutan)

|                                             |                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                             | Fakultas<br>Ekonomi<br>Universitas<br>Kristen<br>Indonesia<br>Toraja                                                                         | <p>digunakan yaitu, <i>e-money</i>, gaya hidup dan variabel dependen (Y) perilaku konsumtif, serta teknik pengumpulan data yang sama.</p> <p><b>Perbedaan:</b><br/>Penelitian kali ini menggunakan variabel independen (X) yaitu teman sebaya, lokasi, dan tahun ajaran yang berbeda.</p> <p><b>Kebaruan:</b><br/>Penelitian ini menggunakan teknik <i>simple random sampling</i>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 5. Novita Febriyanty dan Moh. Faizin (2022) | Pengaruh Gaya Hidup, Konformitas Teman Sebaya dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z di Kota Madiun | <p><b>Hasil:</b><br/>Dari hasil penelitian ini menunjukkan seacara parsial dan simultan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara gaya hidup, konformitas teman sebaya dan status sosial ekonomi orang tua terhadap perilaku konsumtif generasi Z di kota Madiun.</p> <p><b>Persamaan:</b><br/>Terdapat variabel independen (X) yang sama yaitu gaya hidup dan variabel dependen (Y) perilaku konsumtif.</p> <p><b>Perbedaan:</b><br/>Terletak pada populasi yang digunakan dan teknik observasi awal yang digunakan. Penelitian tersebut menjadikan kalangan generasi Z di Kota Madiun sebagai populasi sedangkan penelitian kali ini menjadikan mahasiswa sebagai populasi di perguruan tinggi, serta teknik awal penelitian sebelumnya menggunakan wawancara sedangkan kali ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner, serta tahun dan lokasi penelitian.</p> <p><b>Kebaruan:</b><br/>Penelitian ini dilakukan pada lokasi perguruan tinggi, lokasi, dan tahun terbaru.</p> |

Tabel 6 (Lanjutan)

|    |                                                                                        |                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6. | Hafizh Azmi Sudarta, Indra Siregar dan Suri Purnama (2022)                             | Pengaruh Pendapatan, Gaya Hidup, dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa                                      | <p><b>Hasil:</b><br/>Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh pendapatan, gaya hidup, dan pergaulan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif.</p> <p><b>Persamaan:</b><br/>Penelitian sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan populasi dari kalangan mahasiswa serta menggunakan <i>regresi linear</i> berganda.</p> <p><b>Perbedaan:</b><br/>Terletak pada waktu dan tempat penelitian yang berbeda.</p> <p><b>Kebaruan :</b> Pada penelitian ini menggantikan variabel pendapatan dengan penggunaan <i>e-money</i> sebagai variabel independen.</p>                                                                                                                                                                                                           |
| 7. | Irdhiana Ilma Haq, Naelati Tubastuvi, Wida Purwidiyanti, dan Hengki Widhidanono (2023) | Pengaruh Literasi Keuangan, Teman Sebaya, <i>Electronic Money</i> , Gaya Hidup, dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa | <p><b>Hasil:</b><br/>Literasi keuangan, teman sebaya, dan kontrol diri tidak memiliki pengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif, sedangkan <i>electronic money</i> dan gaya hidup memiliki pengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif.</p> <p><b>Persamaan:</b><br/>Penelitian sama-sama menggunakan variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) dalam penelitian kali ini.</p> <p><b>Perbedaan:</b><br/>Penelitian kali ini tidak menggunakan variabel literasi keuangan, dan kontrol diri sebagai variabel independen.</p> <p><b>Kebaruan:</b><br/>Penelitian ini dilakukan pada Universitas yang berbeda dan tahun yang berbeda, sehingga topik penelitian ini masih layak untuk dilakukan di Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.</p> |

Tabel 6 (Lanjutan)

|    |                                               |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8. | Nurita Dewi, Rusdarti, dan St. Sunarto (2017) | Pengaruh Lingkungan Keluarga, Teman Sebaya, Pengendalian Diri dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa                       | <p><b>Hasil:</b><br/>Hasil penelitian ini menunjukkan variabel lingkungan keluarga, pengendalian diri dan literasi keuangan berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumen, sedangkan variabel teman sebaya berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FEB Unisbank Semarang.</p> <p><b>Persamaan:</b><br/>Penelitian sama-sama menggunakan variabel teman sebaya dan perilaku konsumtif, dan metode kuantitatif yang digunakan.</p> <p><b>Perbedaan:</b><br/>Terletak pada teknik pengambilan sampel yang mana sebelumnya menggunakan teknik <i>proportional strattified random sampling</i>, lokasi, dan tahun penelitian.</p> <p><b>Kebaruan:</b><br/>Penelitian kali ini menggunakan variabel penggunaan <i>e-money</i>, dan gaya hidup sebagai ganti variabel independen (X) dipenelitian ini sebelumnya, serta lokasi dan tahun terbaru.</p> |
| 9. | Yunita Rahmawati (2024)                       | Pengaruh Sikap Keuangan, Kelas Sosial dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Insan Pembangunan Indonesia | <p><b>Hasil:</b><br/>Penelitian ini menjelaskan bahwa sikap keuangan, kelas sosial, dan lingkungan teman sebaya mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.</p> <p><b>Persamaan:</b><br/>Penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel (X<sub>3</sub>) teman sebaya dan variabel (Y) perilaku konsumtif, serta populasi berasal dari mahasiswa.</p> <p><b>Perbedaan:</b><br/>Terletak pada variasi variabel independen yang berbeda dengan penelitian kali ini, serta tahun dan lokasi penelitian.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

Tabel 6 (Lanjutan)

|     |                                                       |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                                                       |                                                                                     | <b>Kebaruan:</b><br>Terdapat variabel independen penggunaan <i>e-money</i> dan gaya hidup menjadikan penelitian ini memiliki topik yang layak untuk dibahas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 10. | Yovi Fujinauri, Lis Aisyah, dan Rendra Gumilar (2024) | Pengaruh Gaya Hidup, Teman Sebaya dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif | <b>Hasil:</b><br>Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel gaya hidup, teman sebaya, dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2020 Universitas Siliwangi.<br><b>Persamaan:</b><br>Persamaan terletak pada metode penelitian, variabel $X_1$ (gaya hidup), $X_2$ (teman sebaya), dan Y (perilaku konsumtif).<br><b>Perbedaan:</b><br>Penelitian kali ini mengganti variabel $X_3$ (literasi keuangan) dengan variabel penggunaan <i>e-money</i> , dan tempat populasi dan tahun yang berbeda.<br><b>Kebaruan:</b><br>Penelitian ini dilakukan di Universitas Lampung yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, sehingga penelitian topik permasalahan masih layak diuji. |

Sumber : Data diolah oleh peneliti tahun 2025

### C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan survei yang telah dilakukan pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung dapat diketahui bahwa mahasiswa tersebut terindikasi konsumtif. Hal ini dapat dilihat dari tingginya persentase yang berasal dari penelitian pendahuluan sebelumnya. Perilaku konsumtif adalah perlakuan tidak terkendali yang memprioritaskan kepentingan keinginan sekunder dibandingkan dengan kebutuhan primer dengan demikian, seseorang dapat mengalami keborosan (Hidayah dan

Bowo, 2018). Perilaku konsumtif merupakan tindakan tanpa adanya pertimbangan yang seharusnya dipikir-pikir lagi ketika ingin membeli sesuatu barang yang tentunya kurang dibutuhkan. Perilaku konsumtif ini sering dijumpai pada kalangan mahasiswa. Perilaku konsumtif dapat dipengaruhi dalam berbagai faktor, yaitu faktor penggunaan *e-money*, gaya hidup, dan teman sebaya.

Faktor pertama yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif adalah penggunaan *e-money*. Penggunaan *e-money* atau uang elektronik merupakan sistem pembayaran digital dalam bentuk transaksi *online* dan dapat diaplikasikan sebagai uang (Nufransa dalam Firmansyah, 2018). Berdasarkan hasil penelitian Haq dkk. (2023) menyebutkan bahwa faktor yang paling mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa adalah faktor penggunaan *e-money*. Penggunaan *e-money* mencakup berbagai layanan pembayaran digital yang sangat luas termasuk Dana, OVO, GoPay, ShopeePay, TapCash (BNI), Brizzi (BRI), dan Flazz (BCA). Namun penelitian ini menjadikan Aplikasi Dana sebagai penggunaan *e-money* yang banyak dipakai oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Aplikasi DANA adalah jenis teknologi *e-money* yang memfasilitasi layanan dalam bertransaksi (Abrilia, 2020). Jasa ini tidak harus bertemu dengan *customer service* ataupun *teller*. Fitur yang dimiliki pada aplikasi DANA-pun lengkap dan membantu kebutuhan dari pengguna. Seperti fitur kirim Dana, fitur minta Dana, fitur *Nearby Me*, *Top Up*, dan fitur Dana News.

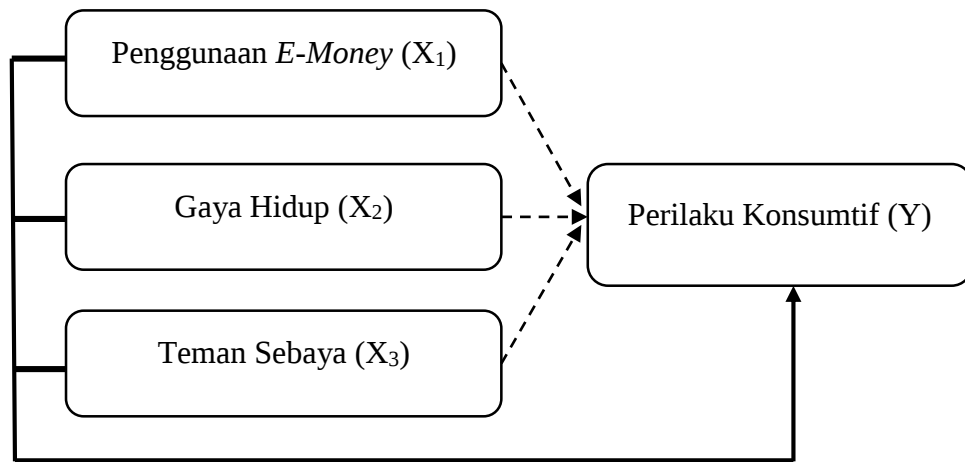
Faktor kedua yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif yaitu gaya hidup. Gaya hidup adalah perspektif seseorang yang menggambarkan berbagai kegiatan dan ketertarikan yang dipilih, seperti melalui hobi dan pekerjaannya (Rahmawati dkk., 2023). Seseorang tersebut akan membangun cara pandangnya ketika menghadapi masalah sosial, mengatur waktu serta keuangannya. Berdasarkan pendapat diatas, gaya hidup menjadikan pola ataupun kebiasaan cara hidup individu dalam berbagai elemen kehidupan. Begitupun dengan memahami gaya hidup mahasiswa, menjadikan ini sebagai

pemahaman dalam mengatur dan merefleksikan status sosialnya. Gaya hidup yang ditunjukkan mahasiswa cenderung mementingkan gaya hidupnya daripada kebutuhan yang menyokong perkuliahan, seperti lebih tertarik membelanjakan uangnya dengan membeli barang-barang yang sedang tren ataupun keseringan membeli makanan ataupun minuman di *cafe shop* sembari mengerjakan tugas perkuliahan. Dengan begitu sebenarnya ini tidak benar-benar dibutuhkan hanya saja sekedar tidak ingin kalah dengan teman-temannya dan tidak mau ketinggalan tren.

Faktor ketiga yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif yaitu teman sebaya. Teman sebaya adalah kelompok dari berbagai individu untuk mendapatkan informasi yang tidak diperoleh dari dalam keluarga, sebagai tempat meningkatkan kapasitas kemampuan, serta sebagai ruang setelah keluarga untuk membimbing individu ke tindakan ataupun pendapat yang baik (Kadeni, 2018). Teman sebaya merupakan sejumlah individu yang memiliki tingkat usia dan taraf yang serupa atau hampir sama, bisa ditunjukkan pada golongan anak-anak, remaja, dan sampai orang dewasa. Berdasarkan pendapat diatas, teman sebaya bisa menjadi partisipasi dalam berpendapat dan bertindak dengan tujuan dan keinginan yang sama dengan teman sebaya.

Hubungan antara interaksi teman sebaya terhadap individu dapat terbentuknya perilaku konsumtif. Interaksi sosial teman sebaya di kalangan mahasiswa bisa bersikap ikut-ikutan dalam tren saat itu. Sebagian besar pasti mahasiswa akan bertemu dengan teman sebaya di dalam maupun luar kampus baik ketika mengerjakan tugas ataupun hanya bertemu di suatu tempat secara bersamaan. Dengan begitu teman sebaya akan mampu mempengaruhi keputusan individu dalam melakukan sesuatu dan bisa saja dilakukan karena adanya sentimen atau opini orang lain.

Dari kerangka pikir di atas maka, paradigma penelitian ini terjadi dari Penggunaan *E-Money* ( $X_1$ ), Gaya Hidup ( $X_2$ ), Teman Sebaya ( $X_3$ ), dan Perilaku Konsumtif ( $Y$ ) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Paradigma Penelitian

Keterangan :

- : Pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial atau sendiri-sendiri  
 ————— : Pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara simultan atau bersama-sama

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditarik beberapa hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada pengaruh secara parsial penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ada pengaruh secara parsial gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ada pengaruh secara parsial teman sebaya terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ada pengaruh secara simultan penggunaan *e-money*, gaya hidup, dan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif verifikatif dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian dengan menyuraikan atau menyampaikan informasi berdasarkan suatu gejala, insiden/keadaan, ataupun kejadian kondisi sesuai keadaannya (Mukhid 2019:14). Disamping itu, penelitian deskriptif verifikatif adalah pendekatan penelitian untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian deskriptif pada penelitian kali ini dikelola dengan pendekatan *Ex Post Facto* dan survei. Metode survei dilakukan dengan menyusun instrumen penelitian berdasarkan pertanyaan ataupun pernyataan yang ditujukan kepada objek atau sampel penelitian. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebagai analisis data, yang kemudian akan menggambarkan suatu objek penelitian yang terjadi sebagaimana mestinya.

Penulis akan melakukan pendekatan kuantitatif dalam menguji suatu teori menggunakan suatu hipotesis-hipotesis tertentu, setelah itu data yang ada disatukan sebagai bentuk dukungan atau penolakan hipotesis-hipotesis tersebut. Pendekatan analisis ini sendiri berdasarkan informasi statistika yang akan digunakan. Pendekatan kuantitatif adalah teknik penelitian berdasarkan pada filsafat *positivisme* (Sugiono 2019:82). Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hipotesis penelitian dengan menguji analisis statistik (Sugiono 2019:85). Bersumber dari data ataupun variabel-variabel yang diukur berupa angka-angka dan

dapat menarik kesimpulan suatu keadaan atau peristiwa secara nyata. Dengan demikian, ini dapat menjadi alasan peneliti untuk dapat melihat sebab-akibat antara variabel independen (X) penggunaan *e-money*, gaya hidup, dan teman sebaya dengan variabel dependen (Y) perilaku konsumtif. Hasil data yang diperoleh penelitian ini merupakan hasil olah data menggunakan *software* IBM SPSS versi 27.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan seluruh kelompok pada lingkup wilayah ataupun interval tertentu. Populasi dalam penelitian biasanya berupa objek ataupun subjek yang mempunyai taraf serta karakteristik sendiri dan lingkungannya ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji kemudian dapat memperoleh kesimpulan (Sugiyono, 2019:80). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung angkatan 2024 sebanyak 347 mahasiswa. Berikut adalah tabel terkait jumlah populasi mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

**Tabel 7. Data jumlah pupulasi mahasiswa PIPS FKIP Universitas Lampung**

| No. | Program Studi | Jumlah     |
|-----|---------------|------------|
| 1.  | Ekonomi       | 90         |
| 2.  | Geografi      | 85         |
| 3.  | PPKN          | 80         |
| 4.  | Sejarah       | 92         |
|     | <b>Total</b>  | <b>347</b> |

Sumber: <http://ekonomi.fkip.unila.ac.id>

## 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari total secara keseluruhan subjek populasi dan dapat mewakili populasi penelitian yang akan diteliti (Sugiyono, 2018:81). Dalam penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung angkatan 2024 sebagai responden yang bersedia mengisi kuesioner yang telah peneliti tetapkan. Penentuan jumlah sampel yang ditentukan oleh peneliti ini menggunakan rumus *Slovin*, dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Nilai *Error* 5% (0,05)

Berdasarkan rumus diatas, maka sampel dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{347}{1 + 347(0,05)^2} = 186$$

$n = 185,8099062918$  dibulatkan menjadi 186

Berdasarkan hasil perhitungan sampel menggunakan rumus *Slovin*, maka dapat diketahui bahwa sampel yang akan digunakan penelitian ini sebanyak 186 responden. Sedangkan untuk penelitian pendahuluan, peneliti telah menggunakan sebanyak 50 orang sebagai responden.

### C. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode *simple random sampling*. Pengambilan dilakukan dari anggota sampel berdasarkan populasinya secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri. Berikut merupakan perhitungan yang dilakukan dalam penelitian ini:

$$\text{Jumlah sampel} = \frac{\text{jumlah mahasiswa}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{Jumlah sampel}$$

**Tabel 8. Perhitungan Teknik Pengambilan Sampel Jenis *E-Money* Pada Aplikasi DANA yang Digunakan Mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung (Data Penelitian Pendahuluan)**

| No.           | Program Studi              | Populasi                          | Jumlah Sampel |
|---------------|----------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 1.            | Pendidikan Ekonomi         | $\frac{12}{50} \times 44 = 10,56$ | 11            |
| 2.            | Pendidikan Geografi        | $\frac{12}{50} \times 44 = 10,56$ | 11            |
| 3.            | Pendidikan Kewarganegaraan | $\frac{11}{50} \times 44 = 9,68$  | 10            |
| 4.            | Pendidikan Sejarah         | $\frac{15}{50} \times 44 = 13,2$  | 13            |
| <b>Jumlah</b> |                            |                                   | <b>45</b>     |

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian pendahuluan 2025

**Tabel 9. Perhitungan Teknik Pengambilan Sampel Mahasiswa Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung**

| No.           | Angkatan                   | Populasi                            | Jumlah Sampel |
|---------------|----------------------------|-------------------------------------|---------------|
| 1.            | Pendidikan Ekonomi         | $\frac{90}{347} \times 186 = 47,98$ | 48            |
| 2.            | Pendidikan Geografi        | $\frac{85}{347} \times 186 = 45,56$ | 46            |
| 3.            | Pendidikan Kewarganegaraan | $\frac{80}{347} \times 186 = 42,88$ | 43            |
| 4.            | Pendidikan Sejarah         | $\frac{92}{347} \times 186 = 49.31$ | 49            |
| <b>Jumlah</b> |                            |                                     | <b>186</b>    |

Sumber: Hasil pengolahan data 2025

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian bisa diartikan dalam segenap bagian ataupun komponen yang dapat dihitung, dimodifikasi, dan dikendalikan dari beragam macam bentuk dan telah ditetapkan oleh peneliti. Tujuannya adalah untuk menguji hipotesis dan menjawab pertanyaan dari penelitian yang dilakukan, kemudian akan menghasilkan informasi yang diharapkan dan kesimpulan yang dapat ditarik. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang menjadi bagian penting, diantaranya sebagai berikut:

##### **1. Variabel bebas (*Independent Variabel*)**

Variabel bebas (*independent variabel*) adalah variabel yang menjelaskan penyebab perubahannya atau variabel yang mempengaruhi dari variabel lainnya (Sugiono 2019:112). Pada penelitian ini menjadikan variabel penggunaan *e-money* ( $X_1$ ), gaya hidup ( $X_2$ ), dan teman sebaya ( $X_3$ ) sebagai variabel bebas.

## 2. Variabel terikat (Dependent Variabel)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas (Sugiono 2019:115). Pada penelitian ini menjadikan variabel perilaku konsumtif (Y) sebagai variabel terikat.

## E. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel merupakan serangkaian penjelasan ataupun uraian yang mencakup pemahaman mengenai apa yang dimaksud dengan variabel-variabel dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Penjelasan tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi agar dapat diukur dan tidak terjadi kesalahan dalam pengumpulan data. Berikut merupakan definisi konseptual dari variabel-variabel pada penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Perilaku Konsumtif (Y)

Perilaku konsumtif merupakan tindakan individu untuk memperoleh sesuatu yang berlebihan termasuk membeli atau menggunakan barang ataupun jasa yang lebih mementingkan keinginan dibandingkan kebutuhan. Dalam penelitian ini, perilaku konsumtif mahasiswa akan dianalisis untuk mengetahui faktor-faktor yang menjadi penyebab keputusan mahasiswa dalam memperoleh ataupun mengkonsumsi secara berlebihan dan tidak terencana.

### 2. Penggunaan *E-Money* ( $X_1$ )

Penggunaan *e-money* merupakan sistem penyimpanan uang secara digital yang dapat digunakan sebagai alat transaksi ataupun pembayaran tanpa harus mengunjungi agen bank secara langsung. Penggunaan *e-money* ini dapat dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi ataupun platform digital yang saldonya bisa diisi ulang. Kehadiran *e-money* membuat penggunaanya menjadi praktis dan instan ketika tidak membawa uang *cash*.

### 3. Gaya Hidup ( $X_2$ )

Gaya hidup (*lifestyle*) merupakan kebiasaan individu dalam meluangkan waktunya terhadap minat, pola perilaku, dan aktivitas sehari-harinya. Gaya hidup bisa dipengaruhi dari berbagai faktor internal (kepribadian dan persepsi) dan eksternal (lingkungan terdekat, ekonomi, dan tren global). Secara tidak langsung gaya hidup digambarkan melalui cara mengekspresikan, menunjukkan dan membedakan diri seseorang kepada orang lain.

### 4. Teman Sebaya ( $X_3$ )

Teman sebaya (*peers*) merupakan lingkungan pertemanan yang memiliki status sosial dan rentan usia yang hampir serupa dan dapat membuat perubahan yang kuat terhadap sudut pandang atau *mindset* seseorang. Teman sebaya yang mengacu pada mahasiswa bisa menjadi pemicu atau pendorong dalam berperilaku konsumtif dengan memberikan ajakan dalam mengikuti tren ataupun gaya hidup supaya bisa diakui dan tidak dianggap ketinggalan tren.

## F. Definisi Operasional Variabel

### 1. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif merupakan skor jawaban dari responden terhadap kecenderungan individu mengenai pengeluaran yang berlebihan tanpa memperlihatkan kondisi finansialnya. Novianus (2023) Indikator yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

- a) Membeli barang karena ada diskon  
Mahasiswa akan terdorong melakukan pembelian produk ataupun menggunakan layanan ketika adanya penawaran harga yang rendah dibandingkan harga normal pada biasanya. Hal ini menjadikan daya tarik perhatian konsumen secara finansial.
- b) Ketertarikan membeli barang karena penampilan atau *packaging* yang menarik  
Merujuk pada perilaku konsumen karena adanya nilai daya tarik visual atau *aesthetic* produk. Ini juga bisa menyebabkan pemborosan jika barang tersebut tidak terlalu digunakan dan memiliki kualitas yang kurang baik.

- c) Membeli barang hanya sekedar gengsi dan menjaga penampilan  
Mahasiswa akan memiliki ketertarikan yang besar ketika ingin mendapatkan perhatian dari orang lain, seperti *gadaget* baru, aksesoris, pakaian, dandanan, atau gaya rambut.
- d) Membeli barang hanya untuk mempertahankan *image* sosial  
Kemampuan mahasiswa dalam membeli barang ataupun jasa untuk mempertahankan atau meningkatkan *image* sosial dengan penampilan diri yang dimiliki (Wardani dan Anggadita, 2021).
- e) Memperoleh produk mahal demi meningkatkan kepercayaan diri  
Membeli produk dengan tingkat kepercayaan yang diiklankan dan dapat diyakini bahwa produk mahal biasanya lebih berkualitas dan menarik.
- f) Mencoba menggunakan produk yang sama dengan merek yang berbeda  
Merujuk pada kebiasaan mahasiswa mengenakan produk untuk membandingkan kualitas ataupun variasi yang baru meskipun sudah memiliki produk sejenis.
- g) Membuat keputusan pembelian tanpa mempertimbangkan masa kegunaannya  
Mengacu pada keinginan mahasiswa terhadap gaya hidup yang mewah tanpa membandingkan daya tahan, kualitas, dan manfaat yang bisa digunakan dalam jangka panjang.
- h) Pembelian produk berdasarkan iklan yang ditawarkan dari brand ambassador yang diperankan  
Mahasiswa akan berminat membeli produk tersebut apabila dikenakan juga oleh idolanya

Pengukuran variabel perilaku konsumtif (Y) menggunakan instrumen angket dengan skala interval menggunakan pendekatan *semantic differential* terdiri dari skala 1-7 yaitu untuk pemilihan kriteria indikator dan memiliki rentan nilai dari yang sangat negatif sampai dengan sangat positif.

## 2. Penggunaan *E-Money*

Penggunaan *e-money* merupakan skor jawaban dari responden terhadap sejumlah hal yang menyangkut pemahaman, kemudahan, dan kegunaan terhadap layanan yang ditawarkan. Melalui perkembangan teknologi penggunaan *e-money* bisa menjadi pemicu perilaku konsumtif yang berlebihan karena kemudahan akses dan kecepatan transaksi. Ramadhani (2019) indikator yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

- a) Manfaat dan keuntungan  
Anggapan seseorang yang percaya bahwa layanan transaksi mampu digunakan untuk meningkatkan kinerja dan memberikan manfaat yang mungkin menguntungkan bagi pengguna *e-money*. Hal tersebut dapat dirasakan ketika melakukan proses transaksi pembayaran menjadi cepat, keuntungan biaya penanganan, dan meningkatkan efisiensi waktu bertransaksi.
- b) Kemudahan akses  
Mengukur seberapa jauh seseorang menggunakan sistem tertentu tanpa merasakan kesulitan atau usaha besar. Hal tersebut diperoleh berdasarkan kemudahan-kemudahan teknologi yang mudah dipelajari, mudah diakses, dan mudah untuk mendapatkan informasi.
- c) Kepercayaan  
Persepsi yang muncul dari diri seseorang terhadap keyakinan tentang sesuatu. Hal ini juga yang menjadi kepercayaan seseorang terhadap perusahaan sistem pembayaran dan kini dijadikan gaya hidup yang mampu memenuhi kebutuhan konsumen.

Pengukuran variabel penggunaan *e-money* ( $X_1$ ) menggunakan instrumen angket dengan skala interval menggunakan pendekatan *semantic differential* terdiri dari skala 1-7 yaitu untuk pemilihan kriteria indikator dan memiliki rentan nilai dari yang sangat negatif sampai dengan sangat positif.

### 3. Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan skor jawaban dari responden terhadap sejumlah hal yang mencerminkan status sosial individu dalam memenuhi kebutuhan ataupun keinginan yang menjadi yang menjadi bagian dari identitas sosialnya. Syakhilah (2025) indikator yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

- a) Aktivitas (*activities*)  
Adanya aktivitas untuk meluangkan waktu terhadap apa yang dikerjakan, kegiatan apa yang dilakukan, dan produk apa saja yang digunakan atau dibeli oleh konsumen dalam mempengaruhi keputusan pembelian (Priansah, 2021:189).
- b) Minat (*interests*)  
Dorongan atas adanya kegemaran, hobi, kesukaan, dan minat dalam gaya hidup konsumen itu sendiri. Minat disini lebih menekankan pada apa yang menjadi kegemaran dan kesukaan individu ketika mengonsumsi barang dan jasa yang diinginkan.
- c) Opini (*opinions*)  
Diartikan sebagai pandangan atau saran yang diberikan secara global, budiluhur, lokal, ekonomi dan sosial. Opini disini lebih ditekankan

pada bagaimana konsumen menafsirkan dan mengevaluasi terhadap kepercayaan mengenai pendapat dimasa yang akan datang.

Pengukuran variabel gaya hidup ( $X_2$ ) menggunakan instrumen angket dengan skala interval menggunakan pendekatan *semantic differential* terdiri dari skala 1-7 yaitu untuk pemilihan kriteria indikator dan memiliki rentan nilai yang sangat negatif sampai dengan sangat positif.

#### 4. Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan skor jawaban dari responden terhadap sejumlah hal yang dapat mempengaruhi sikap, perilaku, dan tekanan sosial dari lingkungan teman sebaya terhadap keinginan yang mempengaruhinya. Khairat (2023) indikator yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

- a) Saling mempengaruhi  
Adanya interaksi antara individu dan kelompok yang dapat memberikan dampak terhadap minat, sikap, dan perilaku satu sama lain.
- b) Peran teman sebagai pengganti keluarga  
Menilai sejauh mana teman memberikan dukungan emosional, frekuensi, dan jenis aktivitas sosial yang mendorong partisipasi dalam peran tersebut.
- c) Sama-sama memberi dukungan  
Adanya keterlibatan dalam memberikan perhatian, bantuan, dan informasi untuk menyesuaikan diri individu dengan teman sebayanya.
- d) Berkolaborasi dengan teman sebaya  
Mengukur tingkat seberapa sering individu berinteraksi dengan teman sebaya dalam melakukan aktivitasnya seperti berkumpul, berbelanja, dan merekomendasikan produk atau layanan yang akan dibeli.

Pengukuran variabel teman sebaya ( $X_3$ ) menggunakan instrumen angket dengan skala interval menggunakan pendekatan *semantic differential* terdiri dari skala 1-7 yaitu untuk pemilihan kriteria indikator dan memiliki rentan nilai yang sangat negatif sampai dengan sangat positif.

**Tabel 10. Definisi Operasional Variabel**

| No. | Variabel                                    | Indikator                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Skala                                                   |
|-----|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| 1.  | Perilaku Konsumtif (Y)                      | 1. Membeli barang karena ada diskon<br>2. Ketertarikan membeli barang karena penampilan atau <i>packaging</i> yang menarik<br>3. Membeli barang hanya sekedar gengsi dan menjaga penampilan<br>4. Membeli barang hanya untuk mempertahankan <i>image</i> sosial<br>5. Memperoleh barang mahal demi meningkatkan kepercayaan diri<br>6. Mencoba menggunakan produk yang sama dengan merek yang berbeda<br>7. Membuat keputusan pembelian tanpa mempertimbangkan masa kegunaannya<br>8. Pembelian produk berdasarkan iklan yang ditawarkan dan brand ambassador yang diperankan (Novianus, 2023) | Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i> |
| 2.  | Penggunaan <i>E-Money</i> (X <sub>1</sub> ) | 1. Manfaat dan kemudahan<br>2. Kepercayaan<br>3. Keuntungan (Ramadhani, 2019)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i> |
| 3.  | Gaya Hidup (X <sub>2</sub> )                | 1. Aktivitas ( <i>activities</i> )<br>2. Minat ( <i>interests</i> )<br>3. Opini ( <i>opinions</i> ) (Syakhilah, 2025)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i> |
| 4.  | Teman Sebaya (X <sub>3</sub> )              | 1. Saling mempengaruhi<br>2. Peran teman sebagai pengganti keluarga<br>3. Sama-sama memberi dukungan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i> |

Tabel 10 (Lanjutan)

---

4. Berkolaborasi dengan  
teman  
(Khairat, 2023)

---

### G. Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan teknik observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, dan dokumentasi dapat menyediakan gambaran yang utuh mengenai variabel yang diteliti (Hestiningtyas dkk., 2019). Maka dari itu, peneliti menggunakan berbagai macam pengumpulan data sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan mengamati langsung fenomena atau perilaku yang ada di lapangan. Peneliti bisa mendapatkan informasi awal tentang kondisi mahasiswa dan jumlah populasi berdasarkan data awal yang nyata dan kontekstual.

#### 2. Kuesioner (angket)

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data utama dari variabel penggunaan *e-money* ( $X_1$ ), gaya hidup ( $X_2$ ), teman sebaya ( $X_3$ ), dan perilaku konsumtif ( $Y$ ) yang diukur menggunakan skala interval dengan pendekatan *semantic differential*. Penyebaran kuesioner ini berasal dari bantuan *google form* serta angket yang memiliki tujuh jawaban dimulai dengan skor 7 yang merupakan skor tertinggi (positif) dan skor 1 merupakan skor terendah (negatif).

#### 3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi digunakan peneliti sebagai pembantu dalam mengumpulkan data-data yang diinginkan dan diperlukan ketika melakukan penelitian. Dokumen atau arsip yang berasal dari data yang sudah ada merupakan teknik pengumpulan data yang berhubungan dengan variabel yang diteliti.

## H. Uji Persyaratan Instrumen

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian disebut sebagai instrumen penelitian. Instrumen penelitian dipakai ketika ingin mengetahui tingkat kualitas dari data penelitian yang telah dilakukan. Instrumen dapat dikatakan berkualitas apabila data penelitian tersebut telah memenuhi syarat-syarat tertentu (Rusman, 2015). Maka dari itu, untuk mengetahui kualitas data dari penelitian ini, diperlukan uji persyaratan instrumen penelitian.

### 1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan sebagai alat untuk mengukur seberapa jauh tingkat valid dan tidak valid sebuah instrumen atau kuesioner penelitian yang mampu menjelaskan sesuatu yang diukur (Rusman, 2024:23). Kuesioner (angket) yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengujian validitas yang dilakukan berdasarkan analisis *item* melalui pengujian karakteristik yang berasal dari tiap-tiap *item* yang menjadi bagian dari penelitian yang saling berkaitan. Oleh karena itu, pengujian validitas dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor dari masing-masing butir item pertanyaan pada kuesioner (angket) dengan skor total. Berikut rumus *korelasi product moment* (Arikunto, 2018) yang digunakan adalah 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 <i>product moment</i> dari variabel X dan Y    |
| $n$        | : Jumlah sampel atau jumlah responden yang diteliti                 |
| $\sum X$   | : Jumlah skor/ <i>item</i>                                          |
| $\sum X^2$ | : Jumlah kuadrat skor pertanyaan                                    |
| $\sum Y$   | : Total dari jumlah skor yang diperoleh dari setiap responden       |
| $\sum Y^2$ | : Total dari kuadrat jumlah skor yang didapat dari setiap Responden |

Berdasarkan rumus diatas, kriteria pengujian koefisien *korelasi product moment* dari setiap *item* pertanyaan maka apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $n$  sampel yang diteliti, maka *item* pertanyaan tersebut valid. Sebaliknyapun begitu, apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $n$  sampel yang diteliti maka, *item* pertanyaan tersebut tidak valid.

Berikut adalah hasil uji validitas instrumen pada setiap variabel penelitian yang telah dilakukan pada 30 mahasiswa sebagai responden.

**a. Penggunaan E-Money ( $X_1$ )**

Berdasarkan kriteria pengujian, dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n = 30$  didapat  $r_{tabel}$  sebesar 0,361. Hasil uji validitas instrumen pada variabel penggunaan *e-money* dari 13 item pernyataan dinyatakan bahwa semua pernyataan valid dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Berikut disajikan data hasil uji validitas kuesioner penelitian pada 30 mahasiswa sebagai responden.

**Tabel 11. Hasil Uji Validitas Instrumen Butir Pernyataan Variabel Penggunaan E-Money ( $X_1$ )**

| Item Pernyataan | $r_{hitung}$ | $r_{tabel}$ | Kondisi                  | Signifikan | Kesimpulan |
|-----------------|--------------|-------------|--------------------------|------------|------------|
| Butir 1         | 0,547        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,002      | Valid      |
| Butir 2         | 0,551        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,002      | Valid      |
| Butir 3         | 0,610        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 4         | 0,763        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 5         | 0,606        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 6         | 0,606        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 7         | 0,541        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,002      | Valid      |
| Butir 8         | 0,656        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 9         | 0,526        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,003      | Valid      |
| Butir 10        | 0,723        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 11        | 0,639        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 12        | 0,557        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,001      | Valid      |
| Butir 13        | 0,614        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2025

### b. Gaya Hidup (X<sub>2</sub>)

Berdasarkan kriteria pengujian, dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n = 30$  didapat  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,361. Hasil uji validitas instrumen pada variabel gaya hidup dari 13 item pernyataan dinyatakan bahwa semua pernyataan valid dengan nilai  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ . Berikut disajikan data hasil uji validitas kuesioner penelitian pada 30 mahasiswa sebagai responden.

**Tabel 12. Hasil Uji Validitas Instrumen Butir Pernyataan Variabel Gaya Hidup (X<sub>2</sub>)**

| Item Pernyataan | $r_{\text{hitung}}$ | $r_{\text{tabel}}$ | Kondisi                                | Signifikan | Kesimpulan |
|-----------------|---------------------|--------------------|----------------------------------------|------------|------------|
| Butir 1         | 0,611               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 2         | 0,558               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,001      | Valid      |
| Butir 3         | 0,480               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,007      | Valid      |
| Butir 4         | 0,408               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,025      | Valid      |
| Butir 5         | 0,407               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,025      | Valid      |
| Butir 6         | 0,570               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,001      | Valid      |
| Butir 7         | 0,691               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 8         | 0,647               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 9         | 0,411               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,024      | Valid      |
| Butir 10        | 0,570               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,001      | Valid      |
| Butir 11        | 0,555               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,001      | Valid      |
| Butir 12        | 0,400               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,028      | Valid      |
| Butir 13        | 0,417               | 0,361              | $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ | 0,022      | Valid      |

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2025

### c. Teman Sebaya (X<sub>3</sub>)

Berdasarkan kriteria pengujian, dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n = 30$  didapat  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,361. Hasil uji validitas instrumen pada variabel teman sebaya dari 10 item pernyataan dinyatakan bahwa semua pernyataan valid dengan nilai  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ . Berikut disajikan data hasil uji validitas kuesioner penelitian pada 30 mahasiswa sebagai responden.

**Tabel 13. Hasil Uji Validitas Instrumen Butir Pernyataan Variabel Teman Sebaya ( $X_3$ )**

| Item Pernyataan | $r_{hitung}$ | $r_{tabel}$ | Kondisi                  | Signifikan | Kesimpulan |
|-----------------|--------------|-------------|--------------------------|------------|------------|
| Butir 1         | 0,510        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,004      | Valid      |
| Butir 2         | 0,420        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,021      | Valid      |
| Butir 3         | 0,604        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 4         | 0,511        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,004      | Valid      |
| Butir 5         | 0,580        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,001      | Valid      |
| Butir 6         | 0,532        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,002      | Valid      |
| Butir 7         | 0,488        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,006      | Valid      |
| Butir 8         | 0,532        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,002      | Valid      |
| Butir 9         | 0,644        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 10        | 0,494        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,006      | Valid      |

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2025

#### d. Perilaku Konsumtif (Y)

Berdasarkan kriteria pengujian, dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n = 30$  didapat  $r_{tabel}$  sebesar 0,361. Hasil uji validitas instrumen pada variabel perilaku konsumtif dari 11 item pernyataan dinyatakan bahwa semua pernyataan valid dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Berikut disajikan data hasil uji validitas kuesioner penelitian pada 30 mahasiswa sebagai responden.

**Tabel 14. Hasil Uji Validitas Instrumen Butir Pernyataan Variabel Perilaku Konsumtif (Y)**

| Item Pernyataan | $r_{hitung}$ | $r_{tabel}$ | Kondisi                  | Signifikan | Kesimpulan |
|-----------------|--------------|-------------|--------------------------|------------|------------|
| Butir 1         | 0,583        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,001      | Valid      |
| Butir 2         | 0,744        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 3         | 0,552        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,002      | Valid      |
| Butir 4         | 0,409        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,025      | Valid      |
| Butir 5         | 0,623        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 6         | 0,738        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 7         | 0,610        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 8         | 0,627        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 9         | 0,626        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 10        | 0,615        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |
| Butir 11        | 0,676        | 0,361       | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | 0,000      | Valid      |

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2025

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen digunakan sebagai alat ukuran untuk menguji validitas instrumen. Oleh karena itu, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan *Alpha Cronbach* yang mana walaupun instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi pengujian instrumen perlu dilakukan. Berikut rumus *Alpha Cronbach* yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

$r_{rx}$  : Koefisien Reliabilitas *Alpha*

$n$  : Banyaknya *item* pertanyaan pada kuesioner

$\sigma_b^2$  : Jumlah varians *item* pertanyaan pada kuesioner

$\sigma_t^2$  : Varians skor total

(Rusman, 2024:31)

Berdasarkan rumus diatas, kriteria pengujian koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* dari setiap item pertanyaan maka jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat pengukuran dinyatakan reliabel dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat pengukuran dinyatakan tidak reliabel. Jika alat instrumen reliabel, maka untuk menginterpretasi nilai korelasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 15. Daftar Interpretasi Koefisien  $r$**

| No. | Koefisien $r$   | Reliabilitas  |
|-----|-----------------|---------------|
| 1.  | 0,8000 – 1,0000 | Sangat Tinggi |
| 2.  | 0,6000 – 0,7999 | Tinggi        |
| 3.  | 0,4000 – 0,5999 | Sedang        |
| 4.  | 0,2000 – 0,3999 | Rendah        |
| 5.  | 0,0000 – 0,1999 | Sangat Rendah |

Sumber: (Rusman, 2024:34)

**a. Penggunaan *E-Money* (X<sub>1</sub>)**

Uji reliabilitas instrumen pada variabel penggunaan *e-money* (X<sub>1</sub>) yang dihitung menggunakan *Alpha Cronbach* kepada sampel uji coba sebanyak 30 responden dengan perhitungan berdasarkan 13 item pernyataan yang telah dinyatakan valid, menghasilkan nilai sebagai berikut.

**Tabel 16. Uji Reliabilitas Pengguna *E-Money* (X<sub>1</sub>)**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's             |            |
| Alpha                  | N of Items |
| .863                   | 13         |

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2025

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* diperoleh *r Alpha* sebesar 0,863 maka disimpulkan bahwa instrumen variabel penggunaan *e-money* (X<sub>1</sub>) memiliki nilai reliabilitas yang sangat tinggi.

**b. Gaya Hidup (X<sub>2</sub>)**

Uji reliabilitas instrumen pada variabel gaya hidup (X<sub>2</sub>) yang dihitung menggunakan *Alpha Cronbach* kepada sampel uji coba sebanyak 30 responden dengan perhitungan berdasarkan 13 item pernyataan yang telah dinyatakan valid, menghasilkan nilai sebagai berikut.

**Tabel 17. Uji Reliabilitas Gaya Hidup (X<sub>2</sub>)**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's             |            |
| Alpha                  | N of Items |
| .786                   | 13         |

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2025

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* diperoleh *r Alpha* sebesar 0,786 maka disimpulkan bahwa instrumen variabel gaya hidup ( $X_2$ ) memiliki nilai reliabilitas yang tinggi.

**c. Teman Sebaya ( $X_3$ )**

Uji reliabilitas instrumen pada variabel teman sebaya ( $X_3$ ) yang dihitung menggunakan *Alpha Cronbach* kepada sampel uji coba sebanyak 30 responden dengan perhitungan berdasarkan 10 item pernyataan yang telah dinyatakan valid, menghasilkan nilai sebagai berikut.

**Tabel 18. Uji Reliabilitas Teman Sebaya ( $X_3$ )**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's             |            |
| Alpha                  | N of Items |
| .739                   | 10         |

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2025

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* diperoleh *r Alpha* sebesar 0,739 maka disimpulkan bahwa instrumen variabel teman sebaya ( $X_3$ ) memiliki nilai reliabilitas yang tinggi.

**d. Perilaku Konsumtif (Y)**

Uji reliabilitas instrumen pada variabel perilaku konsumtif (Y) yang dihitung menggunakan *Alpha Cronbach* kepada sampel uji coba sebanyak 30 responden dengan perhitungan berdasarkan 11 item pernyataan yang telah dinyatakan valid, menghasilkan nilai sebagai berikut.

**Tabel 19. Uji Reliabilitas Perilaku Konsumtif (Y)**

| <b>Reliability Statistics</b> |            |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's                    |            |
| Alpha                         | N of Items |
| .840                          | 11         |

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2025

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* diperoleh r *Alpha* sebesar 0,840 maka disimpulkan bahwa instrumen variabel perilaku konsumtif (Y) memiliki nilai reliabilitas yang sangat tinggi.

## I. Uji Persyaratan Statistik Parametrik

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian untuk mengetahui apakah instrumen memiliki data sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal atau tidak (Rusman, 2024:8). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *metode Kolmogorov-Smirnov Test*. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan nilai signifikansi *two tailed* yang dapat dikatakan berdistribusi normal apabila:

$$D_{\max} = fo(x) - Sn(x)$$

Keterangan:

$D_{\max}$  : Deviasi atau selisih maksimum

$Fo(x)$  : Distribusi frekuensi kumulatif dari distribusi teoritis berdasarkan  $H_0$

$Sn(x)$  : Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n

Hipotesis yang digunakan dalam uji *Kolmogorov-Smirnov* yaitu:

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_1$  : Data tidak berdistribusi normal

Apabila kriteria pengujian hipotesis menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan membandingkan nilai  $D_{\max}$  dan  $D_{\text{tabel}}$  dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05, maka hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ , maka nilai residual berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikan lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ , maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan syarat pengujian yang wajib disertakan dalam penelitian statistik parametrik dan digunakan untuk mengetahui varians-variens sampel yang didapatkan pada penelitian bervarians homogen atau tidak (Rusman, 2024:126). Berikut metode *Levene Statistic* yang akan digunakan dengan rumus sebagai berikut:

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

$$Z_t = |Y_t - Y_t|$$

Keterangan:

$N$  : Jumlah kelompok

$K$  : Banyaknya kelompok

$Z_U$  :  $Y_u - Y_T$

$Y_t$  : Rata-rata kelompok ke-i

$Z_t$  : Rata-rata kelompok dari  $Z_i$

$Z$  : Rata-rata menyeluruh (*overall mean*) dari  $Z_{ij}$

Berdasarkan rumus diatas, kriteria pengujian dilihat dari nilai signifikan yang dipakai. Alpha yang ditentukan harus dilihat dari alpha yang digunakan sebelumnya. Kerena sebelumnya menggunakan  $\alpha = 0,05$  berarti nilai signifikansi  $> \alpha$  maka  $H_0$  diterima, sebaliknya ditolak.

## J. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan pengujian yang dilakukan untuk memastikan apakah model regresi memenuhi kondisi/asumsi yang diperlukan sebagai hasil analisis yang valid dan bisa diandalkan. Berikut uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Uji Linearitas Garis Regresi

Uji linearitas garis regresi merupakan pengujian yang dilakukan sebelum pengujian hipotesis atau yang menjadi persyaratan analisis. Tujuan dari uji linearitas digunakan untuk mengetahui bahwa regresi dalam penelitian yang digunakan bersifat linier atau non linier, dengan begitu penelitian dapat dilanjutkan/dilakukan. Pengujian dilakukan dengan statistik uji F melalui tabel ANAVA dengan rumus adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 JK(T) &= \sum Y^2 \\
 JK(a) &= \frac{(\sum Y)^2}{n} \\
 JK\left(\frac{b}{a}\right) &= b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\} \\
 JK(S) &= JK(T) - JK(a) - JK\left(\frac{b}{a}\right) \\
 JK(G) &= \sum \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right\} \\
 JK(TC) &= JK(S) - JK(G)
 \end{aligned}$$

Keterangan:

JK (T) : Jumlah kuadrat total

JK (a) : Jumlah kuadrat regresi a

JK  $\left(\frac{b}{a}\right)$  : Jumlah kuadrat regresi  $\left(\frac{b}{a}\right)$

JK (S) : Jumlah kuadrat sisa

JK (G) : Jumlah kuadrat galat

JK (TC) : Jumlah kuadrat tuna cocok

(Rusman, 2024:47)

Pengujian hipotesis statistik  $F = S^2_{\text{reg}}/S^2_{\text{sis}}$  dengan kriteria pengujian:

- (i) Tolak  $H_0$  bahwa koefisien arah regresi tidak berarti jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut  $n-2$  dan  $\alpha = 0.05$ , sebaliknya  $H_0$  diterima.
- (ii) Tolak  $H_0$  bahwa regresi linear jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  dengan dk pembilang  $(k-2)$  dan dk penyebut  $(n-k)$  dan  $\alpha = 0.05$ , sebaliknya  $H_0$  diterima.

## 2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas merupakan pengujian yang ingin memastikan apakah ada interkorelasi atau kolinearitas di setiap variabel bebas dalam sebuah model regresi. Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya variabel bebas yang berhubungan dengan variabel bebas lainnya (Ghozali, 2018:105). Berikut rumus umum yang digunakan dalam pengujian multikolinearitas yaitu:

$$VIF = \frac{1}{(1 - R^2)} \text{ dan } TOL = (1 - R_j^2)$$

Keterangan:

VIP : *Variance inflation factor*

Tol : Tolerance variabel bebas

R : Koefisien korelasi variabel bebas

Dalam melakukan uji multikolinearitas diperlukan rumusan hipotesis adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terjadi multikolinearitas

$H_1$  = Terjadi multikolinearitas

Dengan kriteria pengambilan keputusan menggunakan metode *Tolerance and variance inflation factor* (VIF), sebagai berikut:

Jika nilai toleransi dan  $VIF > 0,10$  maka ada gejala multikolinearitas, sebaliknya

Jika nilai toleransi dan  $VIF < 0,10$  maka tidak ada gejala multikolinearitas

### 3. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi merupakan pengujian untuk memeriksa apakah ada data yang memiliki korelasi atau tidak dari suatu variabel yang dilakukan penelitian. Dalam penelitian ini uji autokorelasi menggunakan metode *Durbin-Watson* maka digunakan rumus berikut:

$$DW = \frac{\sum(e - e_{t-1})^2}{\sum e_t^2}$$

Rumusan hipotesis:

$H_0$  = Tidak ada terjadi adanya autokorelasi diantara data pengamatan

$H_1$  = Terjadi adanya autokorelasi diantara data pengamatan

### 4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan pengujian untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi perbedaan atau ketidaksamaan varian dan residual dalam satu pengamatan yang lainnya (Ghozali, 2018:108). Jika varian dalam model residual satu pengamatan ke pengamatan tetap maka dapat disebut sebagai homoskedastisitas, begitupun sebaliknya jika berbeda maka dapat dikatakan heterokedastisitas. Berikut pengujian nilai korelasi spearman (*spearman's rank correlation*) adalah sebagai berikut:

$$\rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

$\rho_{xy}$  : Koefisien korelasi Rank Spearman

6 : Konstanta

$\sum$  : Kuadrat selisih antar rangking dua variabel (selisih nilai n)

N : Jumlah pengamatan

(Rusman, 2024:162)

Berikut terdapat peringkat korelasi koefisien yang bisa dipakai sebagai pendeteksi heteroskedastisitas adalah sebagai berikut:

$$Y_i = a_0 + a_1 x_i + u_i$$

$$t = \frac{r_s \sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r_s^2}}$$

Derajat kebebasan =  $N - 2$  dengan rumusan hipotesis:

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

$H_1$  : Ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan nilai mutlak dari residual

## K. Pengujian Hipotesis

### 1. Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana merupakan pengujian yang berguna untuk membuat prediksi pengaruh dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Korelasi fungsional atau kausal antara satu variabel bebas terhadap variabel terikat menjadi dasar pada analisis regresi sederhana. Berikut rumus persamaan umum yang digunakan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Untuk mencari nilai a dan b dapat dilihat pada rumus berikut:

$$a = Y + b_x$$

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

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

Keterangan:

$\hat{Y}$  : Nilai ramalan untuk variabel Y

a : Bilangan koefisien/konstanta Y bila X=0

b : Koefisien arah atau koefisien regresi

X : Variabel bebas yang bernilai tertentu

(Rusman, 2024:162).

Selanjutnya untuk menguji tingkat signifikansi pada penelitian ini digunakan uji t dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$t_0$  : Nilai t observasi

b : Koefisien arah b

$S_b$  : Standard deviasi b

Berikut rumus yang digunakan untuk mencari standard deviasi b ( $S_b$ ) adalah sebagai berikut:

$$S_b = \frac{Se}{\sqrt{\sum X_i^2}}$$

$$S_e = \sqrt{Se^2}$$

$$Se^2 = \frac{\sum y_i^2 - b^2 \cdot \sum x_i^2}{n - 2}$$

$$\sum X_i^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}$$

$$\sum y_i^2 = \sum Y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$$

Dengan begitu rumus hipotesis:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat

$H_1$  : Ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat

## 2. Regresi Linier Berganda

Uji linier berganda atau multiple merupakan pengujian yang digunakan untuk mengetahui secara keseluruhan (simultan) variabel bebas terhadap variabel terikat. Berikut rumus persamaan umum yang digunakan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

Keterangan:

$\hat{Y}$  : Nilai yang diprediksi untuk variabel Y

a : Nilai konstanta Y jika X = 0

b : Koefisien arah regresi

X : Variabel bebas

Untuk mencari nilai a dan b dapat dilihat pada rumus berikut:

$$a = \hat{Y} - b_1x_1 - b_2x_2 - b_3x_3$$

$$b_1 = \frac{(\sum x_1^2) (\sum x_1y) - (\sum x_1x_2) (\sum x_2y) (\sum x_3y)}{(\sum x_1^2) (\sum x_2^2) (\sum x_3^2) - (\sum x_1x_2x_3)^2}$$

$$b_2 = \frac{(\sum x_2^2) (\sum x_1y) - (\sum x_1x_2) (\sum x_2y) (\sum x_3y)}{(\sum x_1^2) (\sum x_2^2) (\sum x_3^2) - (\sum x_1x_2x_3)^2}$$

$$b_3 = \frac{(\sum x_3^2) (\sum x_1y) - (\sum x_1x_2) (\sum x_2y) (\sum x_3y)}{(\sum x_1^2) (\sum x_2^2) (\sum x_3^2) - (\sum x_1x_2x_3)^2}$$

Langkah berikutnya adalah dilakukan uji F, yaitu pengujian yang dilakukan terhadap koefisien regresi secara keseluruhan (simultan) yang

berguna untuk mengetahui pengaruh semua variabel bebas terhadap variabel terikat. Berikut rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

Keterangan:

$R^2$  : Koefisien determinasi

$k$  : Jumlah variabel bebas

$n$  : Jumlah anggota data atau kasus

(Ruman, 2024)

Setelah menentukan tingkat signifikansi, maka perlu dilakukan kriteria pengambilan keputusan sebagai penentuan pengujian hipotesis. Berikut merupakan kriteria pengambilan keputusan untuk pengujian hipotesis sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

## **V. SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian serta pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Semakin tinggi penggunaan *e-money* semakin tinggi pula keputusan mahasiswa berperilaku konsumtif.
2. Terdapat pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Mahasiswa dengan gaya hidup yang tinggi cenderung lebih berperilaku konsumtif .
3. Terdapat pengaruh teman sebaya terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Semakin tinggi pengaruh teman sebaya maka lebih cenderung juga tingkat mahasiswa perilaku konsumtif.
4. Terdapat pengaruh penggunaan *e-money*, gaya hidup, dan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung. Hal ini menunjukkan peningkatan dari ketiga faktor secara bersamaan yang mendorong mahasiswa melakukan pembelian secara lebih sering, baik kebutuhan maupun keinginan sehingga menyebabkan adanya perilaku konsumtif.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Sosial FKIP Universitas Lampung diharapkan menggunakan *e-money* secara bijak dengan mengutamakan kebutuhan dibandingkan keinginan, mengatur limit pengeluaran, dan menghindari pembelian impulsif yang dipicu adanya promo ataupun kemudahan transaksi digital. Berikut merupakan saran yang disajikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengingat pengaruh *e-money* terhadap perilaku konsumtif cukup besar, mahasiswa mahasiswa disarankan untuk meningkatkan kesadaran finansial dengan cara membuat perencanaan anggaran bulanan dan mencatat pengeluaran secara rutin agar penggunaan *e-money* tidak memicu pembelian impulsif.
- b. Berkaitan dengan gaya hidup yang berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan gaya hidup sederhana dan rasional tanpa harus selalu mengikuti tren atau tekanan sosial, sehingga pengeluaran tetap sesuai dengan kemampuan ekonomi masing-masing.
- c. Terkait pengaruh teman sebaya, mahasiswa diharapkan mampu bersikap selektif dalam lingkungan pergaulan, serta tidak mudah terpengaruh oleh ajakan konsumsi yang mengarah pada pemborosan. Lingkungan pertemanan sebaiknya dijadikan sebagai sarana saling mengingatkan dan mendukung perilaku konsumsi yang sehat.

### 2. Bagi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Pihak jurusan diharapkan mengadakan seminar, pelatihan, ataupun workshop literasi keuangan sebagai bekal ilmu mahasiswa dengan keterampilan mengelola keuangan di era digital, termasuk penggunaan *e-money* secara sehat dan bertanggung jawab.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk memperluas objek penelitian dengan jurusan lain ataupun fakultas lainnya yang melibatkan lebih dari satu jenis aplikasi *e-money*, serta diharapkan peneliti selanjutnya menambahkan variabel lain seperti pengaruh pengendalian diri, pengaruh iklan digital, dan manajemen keuangan pribadi untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N. F., & Suja'i, I. S. 2022. Pengaruh Gaya Hidup Dan Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif. *Jurnal Pendidikan Dewantara: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 72-84.
- Abrilia, N. D. 2020. Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet* Pada Aplikasi Dana di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 1006-1012.
- Adiyanti, A. I. 2015. Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan *E-Money* (Study Kasus Mahasiswa Brawijaya). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis*. Universitas Brawijaya, 3(1), 2.
- Afrilia, V., Zulaihati, S., & Respati, D. K. 2025. Pengaruh Gaya Hidup, Literasi Keuangan, dan Penggunaan Dompet Digital terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta. *Ekopedia: Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 1(3), 820-835.
- Al-Wafa, M.Q., Rohmah, L. N., Maida, N. Z., & Kusumaputri, L. A. F. 2024. Pengaruh Kemudahan Bertransaksi dan Sifat *Hedonisme* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2023 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Diponegoro. *Journal of Islamic Economics and Business*, 4(1), 13-26.
- Andriani, D., Choirunnisak, C., & Fadilla, F. 2023. Pengaruh Pendapatan Dan Gaya Hidup Generasi Milenial Terhadap Minat Menabung Di Bank Syariah Indonesia Palembang (Studi Kasus UIGM dan STEBIS IGM). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Perbankan Syariah (JIMPA)*, 3(2), 387-400.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arum, D., dan Khoirunnisa, R. N. 2021. Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Psikologi Pengguna *E-Commerce* Shope. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 8 (9), 92-102.

- Ashari, N. A. I., & RK, I. A. K. 2023. Pengaruh Penggunaan *E-Money*, Gaya Hidup, Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIE Surakarta. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(5), 160-169.
- Bank for Internasional Settlements. *Implications For Central Banks of the Development of Electronic Money (Bank For Internasional Settlements)*
- Daryanti, S. 2023. Pengaruh Media Sosial dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018-2019 Universitas Jambi. *Skripsi*. Universitas Jambi.
- Dewi, N., & Rusdarti, R. 2017. Pengaruh Lingkungan Keluarga, Teman Sebaya, Pengendalian Diri, dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Journal of Economic Education*, 6(1), 29-35.
- Dewi, N. L. P. R., dkk. 2017. Pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif remaja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9(2), 222–231.
- Dikria, Okky, dan Sri Umi Mintarti. 2016. Pengaruh Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang 2013. *Universitas Negeri Malang*.
- Diniah, Z., Rosmanidar, E., & Fitrianova Andriani, B. 2023. Pengaruh Digital Payment ShopeePay dan Locus Of Control Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Indonesia Journal of Islamic Economics and Bbusiness*, 8(2), 409-426.
- Fardhani, P. R., & Izzati, U. A. 2013. Hubungan antara konformitas dan perilaku konsumtif pada remaja (Studi pada siswa kelas XI SMA Trimurti Surabaya). *Character*, 1(02), 1-7.
- Fatimah, S., & Suib, M. S. 2019. Transformasi Sistem Pembayaran Pesantren Melalui E-Money Di Era Digital (Studi Pondok Pesantren Nurul Jadid). *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 20(2), 96-108.
- Febriyanty , N., & Faizin, M. 2022. Pengaruh Gaya Hidup, Konformitas Teman Sebaya, dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z di kota Madiun. *Jurnal Ekonomi Syariah*, 7(2), 132-149.
- Firmansyah, Muhammad Anang. 2018. *Perilaku Konsumen*. Surabaya: Deepublish.
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Mutivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Ginting, N. M. 2022. Pengaruh Gaya Hidup dan Persepsi Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Pada *Store Urban Traffic* Medan. *VALUE*, 3(1), 114-125.
- Hakim, L. 2021. Pengaruh Literasi Keuangan, Kontrol Diri Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 4(3), 19-29.
- Haq, I. I., Tubastuvi, N., Purwidiyanti, W., & Widhidanono, H. 2023. Pengaruh Literasi Keuangan, Teman Sebaya, *Electronic Money*, Gaya Hidup, dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Indonesia*, 9(1), 73-89.
- Hestiningtyas, W., Jaya, M. T. B. S., Maydiantoro, A., & Rahmawati, R. 2021. Pendampingan UMKM Menuju Digitalisasi Marketing Upaya Kebangkitan Era New Normal. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(6), 1530-1539.
- Hestiningtyas, W., Suroto, S., Rizal, Y., dan Rahmawati, R. 2019. Kebutuhan Media Pembelajaran Mahasiswa: Analisis Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 2(2), 74-83.
- Hidayah, N., & Bowo, P. A. 2018. Pengaruh Uang Saku, *Locus of Control*, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif. *Economic Education Analysis Journal*, 7(3), 1025-1039.
- Ibrahim, A. D. P., Suherti, H., & Sartika, S.H. 2023. Peran Literasi Ekonomi Pada Perilaku Konsumtif Masyarakat Tasikmalaya Berdasarkan *Veblen Effect Theory*. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9065-9062).
- Idayanti, R., & Ulandari, P. 2023. Peran Aplikasi Dompet Digital Indonesia (DANA) Dalam Memudahkan Masyarakat Melakukan Pembayaran Digital. *Islamic Banking and Finance Journal*, 3(2).
- Ike Nia Yuliana, A. 2021. Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Manajemen Universitas Islam Bandung. *Prosiding Manajemen*. 7(2), 353-355.
- Islami, F., & Lubis, P. A. 2023. Pengaruh Penggunaan *E-Money* dan Sistem Pembayaran Shopee Paylater Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FEBI UIN Sultan Thaha Sifuddin Jambi Dalam Perspektif Syari'ah. *INFOTECH Journal*, 9(2), 339-344.
- Isnoe, M. Z. M., & Azis, A. M. 2024. Analisis *E-Service Quality* Aplikasi DANA dalam Memenuhi *Customer Satisfaction* dengan Menggunakan Dimensi *E-Servqual*. *E-Bisnis. Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 17(2), 199-214.

- Jumantini, Entin. 2018. Pengaruh Modernitas Individu dan Lingkungan Sosial Terhadap Gaya Hidup Pada Siswa SMK Bisnis dan Manajemen Terakreditasi A di Kota Bandung. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 15(1), 57-63.
- Kadeni, N. S. 2018. Pengaruh Media Sosial dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Equilibrium. Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 6(1), 61-70.
- Kamaluddin, K., & Muhajirin, M. 2018. Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Minat Beli Konsumen Dalam Berbelanja Online (Studi Kasus Pada Mahasiswa STIE BIMA). *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 3(3), 113-122.
- Kanserina, D. 2015. Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi. *Undiksha*, 5(1), 1-11.
- Kemendikbud RI. 2020. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Kemendikbud RI.
- Kesuma, P., & Nurbaiti, N. 2023. Minat Menggunakan *E-Wallet* Dana di Kalangan Mahasiswa di Kota Medan. *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)*, 6(1), 694-703.
- Khairat, H., Ekawarna, E., & Rosmiati, R. 2023. Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya, Status Sosial Ekonomi Orang Tua, dan *Self Efficacy* Terhadap Minat Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Hari. (JMPIS) *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(1). 472-482.
- Kotler, Amstrong. 2021. *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Edisi Ke 12. Jilid I. Jakarta. Erlangga.
- Kotler dan Gary Amstrong. 2016. *Dasar-dasar Pemasaran*. Jilid I, Edisi Kesembilan. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson Education.
- Kurnia, D., & Lukmanul, H. 2021. Peran teman sebaya dalam membentuk perilaku konsumtif mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 10(3), 312–321.
- Kurniawan, A., Mulyati, S., & Tribuana, L. 2022. Pengaruh Literasi Keuangan, Kontrol Diri, Konformitas Hedonis, Penggunaan *Electronic Money*, Gaya Hidup, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif. *JASS (Journal of Accounting for Sustainable Society)*, 4(2).
- Layaman, L., Khairunnisa, H., & Rohayati, R. 2022. Pengaruh *E-Money* Terhadap Perilaku Konsumtif Dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening. *Hawalah: Kajian Ilmu Ekonomi Syariah*, 1(2), 61-73.

- Lutfiah, L., Basri, M., & Kuswanti, H. 2020. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Ppapk FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3), 1-10.
- Martono, A., & Yudawirawan, Y. 2021. Uang Elektronik: Pratik dan Substansi Dari Perspektik Keuangan Syariah (Studi Kasus BCA Flazz & Go-Pay). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Humaniora*, 4(2), 133-145.
- Maydiantoro, A., Utami, E., & Rufaidah, E. 2019. Pengaruh Instragram, Kelompok Teman Sebaya, Literasi Ekonomi, dan *Life Style* Terhadap Perilaku Konsumtif. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 7(2).
- Meldiani, W., Fusfita, N., & Siregar, E. S. 2025. Pengaruh Online Shop Dan Gaya Hidup Hedonisme Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswi Febi UIN STS Jambi Menurut Perspektif Islam (Studi pada Mahasiswi Aktif Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam). *Jurnal Akademik Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 102-116.
- Mengga, G. S., Batara, M., & Rimpung, E. 2023. Pengaruh Literasi Keuangan, *E-Money*, Gaya Hidup Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Indonesia Toraja. *Jurnal Riset Akuntansi*, 1(1), 36-50.
- Mowen, J. C., & Minor, M. 2018. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Erlangga.
- Mowen. 2018. *Perilaku Konsumen*. Jakarta. Erlangga.
- Mukhid. 2019. *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya. CV. Jakad Media Publishing.
- Mulindra, A. B., & Ariani, L. 2023. Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Remaja. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 4(2), 54-60.
- Nainggolan, H. 2022. Pengaruh Literasi Keuangan, Kontrol Diri, dan Penggunaan *E-Money* Terhadap Perilaku Konsumtif Pekerja Produksi PT. Pertamina Balikpapan. Jesya. *Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syari'ah*, 5(1), 810-826.
- Najwa, K. 2023. Pengaruh *E-Money* dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Di kalangan Mahasiswa Dalam Ekonomi Islam (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Islam Universitas Jambi). *Doctoral dissertation, Universitas Jambi*.
- Novianus, Y. 2023. *Konsumtif: Indikator, Faktor, Dampaknya dan Tips Mengatasinya*.

- Nufransa Wira Sakti. 2017. *Buku Pintar E-Commerce*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- PBI. 2009. Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/Pbi/2009. Uang Elektronik (*Electronic Money*). Bank Indonesia. Jakarta, (65). Peraturan Bank Indonesia No.20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik.
- Plummer. R. 1983. *Life Span Development Psychologu: Personalitty and Socialization*. New York: Academic Press.
- Priansah dan Donni Juni. 2021. *Perilaku Konsumen Dalam Persaingan Bisnis Kontemporer*. Bandung: Alfabeta.
- Pulungan, D. R., & Febriaty, H. 2018. Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Riset Sains Manajemen*, 2(3), 103-110.
- Putri, A. V., Kirana, N. J. S., & Azwari, P. C. 2023. Pengaruh Efektivitas Pengetahuan, Gaya Hidup, Dan Kemudahan Penggunaan Mobile Banking Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang. *Adl Islamic Economic*, 4(1), 19-32.
- Putri, A. R., & Rahmawati, S. 2019. Pengaruh penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumtif generasi muda. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Indonesia*, 5(2), 145–154.
- Pratiwi, R., dan Kusuma, A. 2020. Pengaruh Kemudahan dan Manfaat Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Indonesia*, 6(1), 45-55.
- Rahel, N. K., & Lasut, J. J. 2020. Gaya Hidup Terhadap Minat Menabung Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1-14.
- Rahmawati, T., Nurjanah, S., & Sariwulan, R. T. 2023. Pengaruh *Economic Literacy*, Penggunaan Uang Elektronik, dan *Lifestyle* Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Indonesia (Kasus Anggota Kelompok Berbutu Sale Pada Telegram) *TRANSEKONOMIKA. Akuntansi, Bisnis, dan Keuangan*, 3(1), 248-257.
- Rahmayanty, D., Triana, F.F., Ananta, G., & Andreani, R. 2023. Konformitas Teman Sebaya Terhadap Gaya Hidup Di Lingkungan Pertemanan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 212-220.
- Ramadhani, R. H. 2019. Pengaruh Literasi Keuangan, *Electronic Money*, Gaya Hidup, dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Skripsi*, Universitas Sumatera Utara. Medan.

- Rusman, T. 2015. *Statistika Penelitian: Aplikasi dengan SPPSS Edisi 1*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rusman, Tedi. 2024. *Statistik Inferensial dan Aplikasi SPSS*. Bandar Lampung: Bahan Ajar.
- Santoso, Slamet. 2006. *Dinamika Kelompok*. Jakarta.: Bumi Aksara.
- Santrock, J. W. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Edisi 11 Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Sari, R. A. 2019. Pengaruh Gaya Hidup Brand Minded dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Dewasa Awal. Psikoborneo: *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(1). 37-46.
- Setiadi, Nugroho J. 2019. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Prenadamedia.
- Silvy Nuroctaviani<sup>1</sup>, Ade Rustiana, dan Edi Fitriana Afriza. 2023. Pengaruh Teman Sebaya dan Literasi Ekonomi terhadap Perilaku Konsumtif Melalui Kontrol Diri pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7(3), 25616- 25627
- Simarmata, Hengki Mangiring P., Erika Revida, Iskandar Kato, Hijrayanti Sari, Sudung Simartupang, Andriasan Sudarso, M. Faisal, Diena D. T., Sisca, Martono, A., & Urilla E. M. 2021. *Manajemen Perilaku Konsumen dan Loyalitas*. Edited by A. Karim & J. Simarmata. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sobandi, A., dan Somantri, B., 2020. Pengaruh Kepercayaan Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Secara Online. *Winter Journal*, 1(1), 41-52.
- Sopha, F. Z. A. 2022. Peran Teman Sebaya dalam Prokrastinasi Akademik Mahasiswa PPKN dan Upaya Lulus Tepat Waktu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 11-18.
- Sudarta, H. A., dan Siregar, I. 2022. Pengaruh Pendapatan, Gaya Hidup, dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Medan). *Prosiding Konferensi Nasional Social and Engineering Polmed*, 3(1), 53-63.
- Sugara, A., dan Dewantara, R. Y. 2017. Analisis Kepercayaan dan Kepuasan Terhadap Penggunaan Sistem Transaksi Jual Beli Online (Studi Pada Konsumen “Z”). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 52(1), 8-15.
- Sugiarti, S., Chusna, N., & Nifsya, P. M. 2024. Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (*E-Money*) terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Politeknik Negeri Semarang. *Simposium Nasional Akuntansi Vokasi (SNAV) XII*, 12, 444-453.

- Sugiarti, S., Putra, R., & Amelia, N. 2024. Penggunaan *e-wallet* dan perilaku konsumtif mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 9(1), 15–25.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugono, D., dkk. 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT. Gramedia Putaka Utama. Darmaprawira. W. A. Sulasmi.
- Sumarwan, U. (2017). *Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suryani, C. D., & Kristiyani, D. N. 2021. Studi Fenomenologi Paga Gaya Hidup Baru Anak Muda Sebagai Pengunjung *Coffe Shop* Di Kota Salatiga. *Precious: Public Relations Journal*, 1(2), 177-201.
- Susanti, S. 2021. Analisis Penerimaan Pengguna DANA Sebagai Media Pembelajaran Pada Marketplace Lazada Menggunakan TAM. *Indonesia Journal on Computer and Information Tecnology*, 6(2).
- Susanti, S., Matsum, J.H., & Purwaningsih, E. 2016. Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 1-13.
- Suyanto. 2023. *Mengenal Dompot Digital di Indonesia*. Banten: CV. AA. RIZKY.
- Syakhilah, A. F., Fadillah, T., & Lestari, D. 2025. Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Ekonomi Islam UIN Sumatera Utara. *Jurnal Rumpun Manajemen dan Ekonomi*, 2(1), 461-477.
- Tjiptono, F. 2022. *Service Managemen: Mewujudkan Layanan Prima* Edisi 4.
- Tyas, R. W., & Azizah, N. 2022. Analisa Keputusan Pengguna Dompot Digital DANA melalui *Continuance Use Intention* Dengan *Expectation Confirmation Model*. *Jurnal Ilmiah Poli Bisnis*, 14(2), 126-140.
- Ulfah, N., Nurhaliz, A. A., Maharani, A., Ibrahim, Z., & Hidayat, W. 2024. Analisis Literasi Keuangan dan Minat Penggunaan Dompot Digital DANA pada Mahasiswa. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 1085-1097.
- Umami, N., & Maryani, M. 2023. Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi universitas Bhinneka PGRI Semester VIII Tahun Akademik 2021/2022. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(9), 971-979.
- Usman. R. 2017. Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran. *Jurnal Yuridina*, 32(1), 134-166.

- Wardana, V., Sitorus, M., & Sembiring, G. B. 2025. Pengaruh Penggunaan E-money terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. *Journal of Management Accounting, Tax and Production*, 3(1), 26-32.
- Wardani, Lila Meiliyandrie I. dan Ritia. 2021. *Konsep Diri dan Konformitas Pada Perilaku Konsumtif Remaja*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Waruwu, P. E., & Harianja, M. 2024. Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan. *Jurnal Administrasi Bisnis Nommensen*, 1(1), 143-171.
- Yudha, R., Idris, & Evanita, S. 2017. Pengaruh Lingkungan Sekolah, Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Siswa Pada SMK Bidang Manajemen Bisnis Jurusan Pemasaran di Kecamatan Jambi Selatan Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 101-114.
- Yuniarti. 2017. *Perilaku Konsumen*. Bandung. CV. Pustaka Setia.