

**DIGITAL PAYMENT, GAYA HIDUP, DAN SELF CONTROL SEBAGAI ANTESEDEN
PERILAKU KONSUMTIF
(Studi Kasus Pada Mahasiswa Daerah Istimewa Yogyakarta)**

Ajria justicia putri¹
Economics and business, universitas ahmad Dahlan, Indonesia
(ajria2000011030@webmail.uad .ac.id)

Hendro setyono
Hendro.setyono@mgm.uad.ac.id

Abstrak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel *Digital Payment* diperoleh T hitung T tabel ($1,625 < 1,661$) yang berarti H1 ditolak. Pada variabel Gaya Hidup T hitung T tabel ($2,907 > 1,661$). yang berarti H2 diterima. Pada variabel *Self Control* T hitung T tabel ($3,983 > 1,661$) yang berarti H3 diterima dan pada variabel *Digital Payment*, Gaya Hidup dan *Self Control* terhadap perilaku konsumtif diperoleh F hitung F tabel ($41,076 > 2,70$) yang berarti H4 diterima, Maka dapat di tarik kesimpulan bahwa *Digital Payment* tidak berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif. Gaya hidup berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif. *Self Control* berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif. *Digital Payment*, Gaya Hidup dan *Self Control* secara bersama – sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. dengan studi kasus Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta .

Kata Kunci: *Digital Payment*, Gaya Hidup, *Self Control*, Perilaku Konsumtif

Pendahuluan

Sudah dijelaskan dalam Al-quran dalam surat Al-Isra ayat 26-27 tentang larangan dalam bersifat boros atau menghamburkan harta dimana pada ayat tersebut disebutkan bahwasannya orang yang menghambur kan harta dan bersifat boros adalah saudaranya setan dan masuk kedalam kemaksiatan dimana ayat tersebut berbunyi:

وَأْتِ ذَا الْقُرْبَىٰ حَقَّهُ وَالْمِسْكِينَ وَابْنَ السَّبِيلِ وَلَا تُبَذِّرْ تَبْذِيرًا إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ طَوَّافِينَ ۗ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ
كَفُورًا

“Dan berikanlah kepada keluarga-keluarga yang dekat akan haknya, kepada orang miskin dan orang yang dalam perjalanan dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.”.

Menurut ayat di atas dikatakan bahwa untuk memenuhi kebutuhan hidup hendaknya dipenuhi secara wajar tidak berlebihan sehingga tidak akan timbul perilaku boros dan perilaku konsumtif. Perkembangan zaman yang semakin modern, teknologi yang berkembang pesat, kehidupan yang semakin dinamis, serta tingkat literasi seseorang yang diiringi dengan tingkat pendapatan yang semakin meningkat menjadikan pengaruh bagi masyarakat terhadap perilaku konsumtif. (Nainggolan,2022)

Hal tersebut menjadikan masyarakat Indonesia menjadi konsumtif karena pola perilaku yang semakin bergeser dari sekedar memenuhi kebutuhan primer, kemudian menjadi kebutuhan sekunder, dan tersier yang cenderung bersikap konsumtif. Bahwasannya perilaku konsumtif

masyarakat timbul karena adanya keinginan untuk membeli barang atau menggunakan jasa hanya untuk kepuasan semata tanpa melihat manfaat ataupun kepentingan dari barang atau jasa tersebut. (Mujahidah,2021). Perilaku konsumtif seseorang di dasarkan pada tingkat literasi keuangannya yang mana jika tingkat literasi keuangan seseorang rendah ia tidak mengetahui mana hal yang dijadikan sebagai prioritas dan yang bukan prioritas. (Nainggolan,2022)

Adanya perubahan perilaku pada konsumen untuk memenuhi kebutuhannya yang sudah di luar kendali, tanpa menyadarinya yang membuat perilaku konsumtif pada konsumen menjadi- jadi dikarenakan adanya kemudahan pada teknologi untuk memenuhi kebutuhan sehari hari. (Purwati, Pristiyono, and Halim,2023). Bahwasannya semenjak pandem Covid-19 konsumen di Indonesia telah bertransformasi dengan menggunakan layanan digital dalam berbagai aktifitas terutama pada proses pembayaran karena masyarakat menaggap bahwasannya layanan digital atau *digital payment* berhasil mempermudah kesehariannya. dan kini penggunaan *digital payment* menjadi metode pembayaran yang paling di minati. (Naufalia,2022)

Berdasarkan frekuensi penggunaan dompet digital, dapat diketahui bahwasannya sebanyak 84,3 persen responden paling sering menggunakan dompet digital atau *e- wallet* untuk melakukan pembayaran. disamping dari penggunaan dompet digital yang di pilih sebagai metode pembayaran tingkat gaya hidup pun bisa menjadi faktor terbentuknya perilaku konsumtif seseorang. (Databoks, 2023). Kebiasaan serta gaya hidup yang mewah serta berlebihan merupakan perilaku konsumtif. (Zahra dan Anoraga,2021). Gaya hidup seseorang mengarah pada cara seseorang menghabiskan Sebagian besar isi dompetnya hanya untuk mengeksplor diri (konsumtif). (Purwati, Pristiyono, dan Halim,2023)

Orang yang sudah tidak bisa membedakan mana kebutuhan dan mana keinginan dari segi sosial cenderung menciptakan kesenjangan antar sesama, dan menarik diri karena tidak bisa mengikuti gaya hidup seperti orang di sekitarnya dari sini lah perlu adanya *self control* untuk mencegah terjadinya perilaku konsumtif. (Sianturi, 2022) Pada proses pembelian barang *self control* memiliki kontribusi yang penting, dikarenakan dengan *self control* dapat membuat seseorang dapat menghadapi dan mengontrol dalam melakukan Tindakan yang bermanfaat termasuk dalam membelanjakan barang. (Dzihan,2022)

Perilaku konsumtif ini haruslah dihindari mengingat zaman yang semakin modern dimana teknologi yang semakin canggih yang membuat semua kebutuhan dapat dipenuhi secara cepat dan praktis. Trend dari masa ke masa juga memicu seseorang untuk selalu mengikuti perkembangan trend hal ini juga jika tidak diimbangi oleh *self control* akan menimbulkan berbagai macam kerugian seperti yang di sampaikan oleh Kementrian Keuangan Republik Indonesia dimana perilaku konsumtif akan membawa petaka di era modern.

Bahwa perilaku yang konsumtif ini haruslah dihindarkan dikarenakan akan menimbulkan berbagai macam kerugian mulai dari pengeluaran pembelanjaan yang membludak hanya untuk barang tidak penting sampai pada sulitnya membedakan antara keinginan ataukah kebutuhan. Era modern sekarang ini dimana kemajuan teknologi sudah dan akan terus berkembang pesat. Semua hal untuk memenuhi kebutuhan sudah sangatlah cepat dan praktis, sehingga memicu hasrat yang kuat untuk memiliki suatu barang secara terus menerus yang berujung pada perilaku seseorang menjadi konsumtif dan perilaku seperti ini akan menjadi hal yang tidak asing lagi dan menjadi gejala umum. (Sovi Soviati,2022)

Dengan beralasan untuk kebutuhan tapi nyatanya hal konsumtif seperti ini hanyalah keinginan yang muncul tanpa adanya perencanaan. Selalu ingin terlihat mengikuti perkembangan jaman dan adanya sifat materialis yang tidak di dasarkan skala prioritas hal ini akan berdampak pada masa depan bangsa, sesuai dengan yang dinyatakan oleh OJK terkait perilaku konsumtif yang akan mengancam masa depan bangsa.

Terdapat suatu fenomena baru dimana untuk memnuhi keinginan semata dengan cara melakukan peminjaman secara instan melalui peminjaman online (Pinjol) dan hal memberikan dampak yang negatif yang akan merugikan peradaban bangsa di masa yang akan datang. Hal seperti itulah yang menyebabkan munculnya rasa keinginan yang berlebihan untuk memiliki suatu barang. (Modal et al,2023)

Sesuai dengan apa yang telah di paparkan sangat penting bagi kita untuk memiliki *self control* yang baik, juga penting bagi kita untuk mengetahui apa saja yang dapat membuat pola hidup perilaku konsumtif dan juga menjaga wajib hukumnya untuk selalu menjaga keimanan yang menjadi acuan terutama dalam melakukan kegiatan konsumsi agar sesuai dengan napa yang telah di tuliskan di dalam Al- Quran. Sesuai dengan permasalahan yang ada pada saat ini melihat di sisi lain juga zaman yang semakin canggih dan semakin berkembang. Maka peneliti tertarik untuk menelaah lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul “*Digital Payment, Gaya Hidup, dan Self Control* sebagai anteseden Perilaku Konsumtif “ studi kasus pada Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.

TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

Landasan Teori

1. Konsep perilaku konsumtif

Perilaku konsumtif diartikan lebih komersial yang berbunyi perilaku konsumtif adalah perilaku mengkonsumsi barang yang sebenarnya kurang atau tidak dibutuhkan, ia menambahkan fenomena perilaku konsumtif saat ini sedangkan mengalami puncaknya sehingga menjadi salah satu alasan pentingnya pengembangan penelitian perilaku konsumtif. (Zahra dan Anoraga,2021). Perilaku konsumtif merupakan kecenderungan terhadap manusia dalam melakukan aktivitas konsumsi yang tidak terbatas, seperti dalam membeli sesuatu secara berlebih dan tanpa adanya perencanaan sebelumnya yang biasanya dilakukan berdasarkan keinginan bukan untuk kebutuhan. Serta perkembangan teknologi dan tren yang mendorong mereka untuk mendapatkan sesuatu sesuai dengan kebutuhannya. (Umami dan Maryani,2023)

Adapun faktor- faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif diantaranya Kemudahan, kenggunaan, kredibilitas, pengaruh sosial dan intensitas penggunaan yang ada pada digital payment mempermudah mahasiswa dalam melakukann transaksi akibatnya mendorong mahasiswa untuk terus berbelanja sehingga adanya digital payment ini menjadi faktor yang mempengaruhi terhadap perilaku konsumtif. (Riska,2022). Perilaku konsumtif juga dapat muncul karena salah satu faktor yaitu pengendalian. Karena *Self Control* dapat mengarahkan dan mengatur individu melakukan hal yang positif dalam membelanjakan sesuatu. (Sianturi,2022). Gaya hidup merupakan salah satu faktor yang memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif, dimana gaya hidup seseorang dapat mempengaruhi kebutuhan, keinginan serta perilaku termasuk perilaku membeli. (Rachmawati dan Maria,2022)

2. Digital Payment

Digital payment adalah pembayaran dalam metode media elektronik yang tidak lagi membutuhkan uang kertas atau cek dalam transaksinya. (Riska,2022). *Digital payment* merupakan pembayaran online yang mengadopsi software, jaringan dan juga akun virtual. Pengalihan fungsi dari uang tunai sebagai alat pembayaran menjadi alat pembayaran non tunai dengan berbagai macam media dan system pembayaran yang dapat di pilih. (Riska,2022)

3. Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan pola dari perilaku seseorang yang terjadi dalam hidupnya, yang diimplementasikan dalam kegiatan atau aktivitas yang dilakukan, minat atau ketertarikan akan suatu hal dan pandangan atas diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta pola pada perilaku bagaimana mereka menghabiskan waktu dan uang yang dimiliki. (Deananda C. Maliki,2023). Gaya hidup merupakan keseluruhan dari diri seseorang yang di nyatakan dalam kegiatan, minat, dan pendapatnya dalam membelanjakan uangnya dan mengalokasikan waktu yang dimilikinya. (Harita, Gusnardi, dan Isjoni,2022)

4. Self Control

Self control merupakan potensi diri yang di miliki oleh seseorang yang memiliki tindakan dan ambisi untuk mengontrol perilaku dirinya sendiri yang menekan atau melawan tingkah laku impulsif dan juga *self control* sebagai gambaran untuk seseorang memutuskan Tindakan yang dibuat berdasarkan pertimbangan pikirannya tentang tingkah laku yang terstruktur yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kegunaan tertentu seperti apa yang dicapai. (Dzihan,2022). *Self control* diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengubah perilaku, mengelola pengetahuan, dan membuat keputusan berdasarkan keyakinan pada dirinya Pengembangan Hipotesis. (Fitriana,2023)

Hipotesis

1. Pengaruh *Digital payment* terhadap perilaku konsumtif

Digital payment (pembayaran digital) merupakan suatu kegiatan transaksi yang menggunakan media elektronik untuk alat pembayarannya. Dengan menggeser peranan uang tunai sebagai alat pembayaran ke dalam bentuk pembayaran non tunai, berbagai bentuk dari sistem pembayaran non tunai ditawarkan. Hadirnya *digital payment* sebagai dampak dari revolusi industri 4.0 menyebabkan perubahan pola perilaku konsumen dari manual menjadi otomatis melalui pemanfaatan teknologi digital. (Rizkiyah et al,2021)

H1: *Digital Payment* berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif.

2. Pengaruh Gaya hidup terhadap perilaku konsumtif.

Pembentukan gaya hidup seseorang dipengaruhi oleh situasi yang dihadapinya, kelas sosialnya, kelompok sosial, keluarga, dan karakteristik pribadinya. Gaya hidup setiap orang juga mengarah ke ekspresi situasi, pengalaman hidup, nilai, sikap dan harapan serta identik dengan cara seseorang menghabiskan Sebagian.Besar isi dompetnya hanya untuk mengeksplorasi diri (konsumtif). (Purwati, Pristiyono, dan Halim,2023)

Gaya hidup secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif berbelanja. Berarti gaya hidup meningkat maka perilaku konsumtif berbelanja meningkat.

Terdapat hasil yang sama pada penelitian sebelumnya dimana Pernyataan tersebut senada dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif secara positif signifikan. Dalam penelitian lain juga dijelaskan gaya hidup akan berpengaruh pada kebutuhan seseorang, keinginan dan perilakunya dalam membeli. (Oskar et al,2022)

H2: Gaya Hidup berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif.

3. Pengaruh *Self Control* terhadap perilaku konsumtif.

Terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dan perilaku konsumtif. Semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi perilaku konsumtif yang dimunculkan. (Arum dan Khoirunnisa,2021). Pengendalian diri dapat digunakan dalam setiap proses kehidupan termasuk menghadapi kondisi di lingkungan sekitar. Pengendalian diri dapat dijadikan sebagai suatu pengendali tingkah laku, termasuk pada perilaku konsumtif. Pengendalian perilaku yang dimaksud dalam hal ini yaitu melakukan pertimbangan dahulu sebelum memutuskan suatu tindakan. (Mulyawan, Dartiningsih, dan Mahayani,2022)

H3: *Self Control* berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif.

4. Pengaruh Gaya Hidup, *Digital Payment*, *Self Control* Terhadap Perilaku Konsumtif.

Secara khusus perilaku konsumtif merupakan sifat alamiah yang dimiliki setiap orang dalam kehidupan sehari-hari. Konsumtif terjadi karena individu tidak dapat berpikir secara rasional dalam memenuhi kebutuhan dan keinginannya, ia menambahkan perilaku konsumtif telah menjadi gaya hidup. Semakin tinggi kemudahan yang dirasakan dalam menggunakan digital payment, maka akan semakin besar perilaku konsumtif dalam menggunakan layanan yang tersedia pada digital payment. (Sugianto dan Erdiansyah,2020)

Individu yang mempunyai pengendalian pada diri yang tinggi, seharusnya individu tersebut dapat mengontrol perilaku berbelanja yang sesuai dengan kebutuhannya, namun bukan karena hanya untuk memuaskan keinginan semata dan individu tersebut seharusnya sulit terpengaruh dengan tawaran yang di tawarkan atau diskon yang besar.

Tidak terlepas dari perilaku konsumtif, *self control* memiliki peran guna untuk mengarahkan dan mengatur seseorang dalam membeli sesuatu. Seseorang yang baik diharapkan dapat bisa untuk mengatur keuangan dan menggunakannya sesuai dengan apa yang ia butuhkan. Pengendalian diri juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengubah perilaku, mengelola pengetahuan, dan membuat keputusan berdasarkan keyakinan. Setiap aspek kehidupan, termasuk mengatasi keadaan di lingkungan terdekat dapat dikendalikan melalui pengendalian diri. Perilaku konsumtif dapat dikendalikan melalui *self control*.(Arum dan Khoirunnisa,2021)

Perilaku konsumtif yang tinggi dapat menimbulkan kerugian yaitu masalah keuangan yang berkepanjangan seperti pemborosan, keuangan tidak terkontrol, dan merugikan orang tua karena keuangan mahasiswa sebagian besar bersumber dari orang tua Berbelanja daring juga dapat menyebabkan dampak negatif yaitu perilaku konsumtif, karena mahasiswa kurang mampu mengontrol dirinya dan mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya. (Ulayya dan Mujiasih,2020). Hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif pada mahasiswi psikologi pengguna e-commerce Shopee. (Arum dan Khoirunnisa,2021)

H4: *Digital Payment*, *Gaya Hidup*, *Self Control* berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif.

Metode penelitian

Jenis penelitian yang digunakan menggunakan penelitian kuantitatif dengan analisis data statistik deskriptif dengan sumber primer yang didapatkan langsung dari sumber data. pada penelitian, didapatkan sumber data dari mahasiswa Daerah Istimewa Yogyakarta. Menggunakan rumus lameshow maka sample yang didapatkan untuk memudahkan penelitian akan digenapkan menjadi 97 responden.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Statistik deskriptif

Table 1 Penyebaran Kuesioner

Kerangka	Jumlah Kuesioner
Kuesioner yang disebar	127
Kuesioner yang diterima	100
Kuesioner yang tidak diterima Kembali	27
Kuesioner yang siap dianalisis	97

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Table 2 Deskripsi Kuesioner

Kategori	Klasifikasi	Jumlah Responden	Presentase
Jenis Kelamin	Laki- Laki	45	46,39%
	Perempuan	52	53,60%
Usia	< 20 Tahun	10	10,30%
	21- 25	85	87,62%
	26- 30	1	1,03%
	> 30	1	1,03%
Tingkat Pendidikan	Diploma	2	2,06%
	S1	94	96,90%
	S2	0	0
	S3	1	1,03%

Domisli	Kota Yogyakarta	51	52,57%
	Sleman	11	11,34%
	Bantul	13	13,40%
	Gunung Kidul	10	10,30%
	Kulon Progo	12	12,37%

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Table 3 Analisis Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
<i>Digital Payment(X1)</i>	100	3	9	4,20	1,255
Gaya Hidup (X2)	100	4	12	6,61	1,806
<i>Self Control(X3)</i>	100	4	14	7,40	2,499
Perilaku Konsumtif (Y)	100	5	18	8,41	2,457

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Table 4 Uji Valid Variabel Digital Payment

Item Kuesioner	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Dp1	0,823	0,168	Valid
Dp2	0,785	0,168	Valid
Dp3	0,814	0,168	Valid

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Table 5 Uji Valid Variabel Gaya Hidup

Item Kuesioner	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Gh1	0,656	0,168	Valid
Gh2	0,750	0,168	Valid
Gh3	0,761	0,168	Valid
Gh4	0,716	0,168	Valid

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Table 6 Uji Valid Variabel Self Control

Item Kuesioner	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Sc1	0,867	0,168	Valid
Sc2	0,749	0,168	Valid
Sc3	0,771	0,168	Valid
Sc4	0,892	0,168	Valid

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Table 7 Uji Valid Variabel Perilaku Konsumtif

Item Kuesioner	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Pk1	0,775	0,168	Valid
Pk2	0,750	0,168	Valid
Pk3	0,753	0,168	Valid
Pk4	0,774	0,168	Valid
Pk5	0,701	0,168	Valid

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Table 8 Uji Realibilitas Variabel Penelitian

Variabel	N of Items	Cronbach's Alpha	R Tabel	Keterangan
<i>Digital Payment</i> (X1)	3	0,830	0,168	Konsisten
Gaya Hidup (X2)	4	0,787	0,168	Konsisten
<i>Self Control</i> (X3)	4	0,822	0,168	Konsisten
Perilaku Konsumtif (Y)	5	0,793	0,168	Konsisten

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Hasil Penelitian

1. Analisis Regresi Berganda

Table 9 Uji Hasil Analisis Regresi Berganda

Variabel	B(Koefisien)
konstanta	1,487
<i>Digital Payment (X1)</i>	0,247
Gaya Hidup (X2)	0,434
<i>Self Control (X3)</i>	0,409

Sumber: Data primer, diolah (2023)

2. Hasil Uji Simultan

Table 10 Hasil Uji Simultan

F	Signifikan	Keterangan
41,076	0,00	H4 diterima

Sumber: Data primer, diolah (2023)

3. Hasil Uji Parsial

Table 11 Hasil Uji Parsial

Variabel	B	T Hitung	Sig.	Keterangan
<i>Digital payment (X1)</i>	0,247	1,625	0,107	Ditolak
Gaya hidup (X2)	0,434	2,907	0,005	Diterima
<i>Self control (X3)</i>	0,409	3,983	0,00	Diterima

Sumber: Data primer, diolah (2023)

4. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Table 12 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	Rsquare
1	0,570

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Pembahasan

1. Pengaruh *Digital Payment* terhadap perilaku konsumtif

Berdasarkan hipotesis pertama dinyatakan dalam penelitian bahwa variabel *digital payment* (X1) tidak berpengaruh secara positif signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y) pada mahasiswa Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis uji parsial (koefisien) menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistic 27* diperoleh t hitung sebesar 1,625 sedangkan t tabel pada penelitian ini ialah 1,661. Maka dengan ketentuan apabila t hitung > t tabel ($1,625 < 1,661$) berarti H1 diterima. Adapun nilai signifikan menunjukkan hasil 0,107 yang berarti $0,107 > 0,050$ juga menunjukkan bahwa H0 diterima dan H1 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut maka *digital payment* tidak berpengaruh secara positif signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif

Berdasarkan hipotesis kedua dinyatakan dalam penelitian bahwa variabel Gaya Hidup (X2) berpengaruh secara positif signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y) pada mahasiswa Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis uji parsial (koefisien) menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistic 27* diperoleh t hitung sebesar 2,907, sedangkan t tabel pada penelitian ini ialah 1,661. Maka dengan ketentuan apabila t hitung > t tabel ($2,907 > 1,661$). Adapun nilai signifikan menunjukkan hasil $0,005 < 0,050$ juga menunjukkan bahwa H0 ditolak dan H2 diterima. Berdasarkan hasil tersebut maka gaya hidup berpengaruh secara positif signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Daerah Istimewa Yogyakarta.

3. Pengaruh *Self Control* (X3) Terhadap Perilaku Konsumtif

Berdasarkan hipotesis ketiga dinyatakan dalam penelitian bahwa variabel *Self Control* (X3) berpengaruh secara positif signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y) pada mahasiswa Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis uji parsial (koefisien) menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistic 27* diperoleh t hitung sebesar 3,983 sedangkan t tabel pada penelitian ini ialah 1,661. Maka dengan ketentuan apabila t hitung > t tabel ($3,983 > 1,661$) berarti H3 diterima, Adapun nilai signifikan menunjukkan hasil 0,00 yang berarti $0,00 < 0,050$ juga menunjukkan bahwa H0 ditolak dan H3 diterima. Berdasarkan hasil tersebut maka *self control* berpengaruh secara positif signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Daerah Istimewa Yogyakarta.

4. Pengaruh *Digital Payment*, Gaya Hidup, *Self Control* Terhadap Perilaku Konsumtif.

Berdasarkan hipotesis keempat dalam penelitian yang menyatakan bahwa *digital payment* (X1), gaya hidup (X2) dan *self control* (X3) secara simultan atau bersama-sama berpengaruh positif signifikan terhadap (Y) perilaku konsumtif mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari hasil analisis uji simultan (anova) yang menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 27* diperoleh f hitung sebesar 41,076 sedangkan f tabel pada penelitian ialah sebesar 2,70. Maka dengan ketentuan apabila f hitung $>$ f tabel ($41,076 > 2,70$), yang berarti H_4 diterima. Nilai signifikan menunjukkan hasil $0,00 < 0,050$ juga menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_4 diterima. Dengan demikian, dari hasil, tersebut menyatakan bahwa variabel *digital payment*, gaya hidup dan *self control* secara simultan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di daerah istimewa Yogyakarta.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah di paparkan pada bab sebelumnya, bisa ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari *digital payment*, gaya hidup, dan *self control* terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan total sampel yang berjumlah 97 responden yang berdasarkan pada perhitungan Lameshow. Maka dapat di tarik kesimpulan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. *Digital payment* tidak berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta sehingga dinyatakan bahwa H_1 ditolak.
2. Gaya hidup berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta sehingga dinyatakan bahwa H_2 diterima.
3. *Self control* berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta sehingga dinyatakan bahwa H_3 diterima.
4. *Digital payment*, gaya hidup dan *self control* secara bersama – sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta sehingga dinyatakan bahwa H_4 diterima.

Saran

Berdasarkan keterbatasan di atas disarankan bagi peneliti selanjutnya agar penelitian ini dijadikan sebagai referensi dengan cara menambah, mengembangkan atau mengubah variabel lain seperti halnya belanja *online*, *influencer*, *media social*, *e-commerce*, lingkungan pertemanan dan lainnya yang mungkin dapat menjadi pengaruh terhadap perilaku konsumtif. Peneliti juga bisa menggunakan variabel *digital payment* yang lebih spesifik seperti halnya m-banking, Shopee Pay, Gopay dan yang lainnya juga menambah variabel sebagai mediasi untuk meneliti variabel yang ditolak dalam penelitian ini, peneliti juga bisa menggunakan tools lain dalam mengolah data seperti PLS dan Stata dan disarankan agar dapat memperluas dalam penggunaan objek penelitian misalnya objek yang di gunakan berasal dari kalangan bukan mahasiswa.

Daftar pustaka

Arum, Dewi, and RIza Noviana Khoirunnisa. 2021. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswi Psikologi Pengguna E-Commerce Shopee.” *Character: Jurnal Penelitian Psikologi* 8(9): 92–102.

- Databoks. 2023. "E-Wallet, Metode Pembayaran Digital Yang Paling Banyak Digunakan Warga RI Saat Belanja Online." *Databoks.Katadata.Co.Id*: 1–8.
- Denada Cahyani Maliki 2023."Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Iain Manado."
- Dzihan, Faudaty Adz. 2022. "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Produk Kecantikan Pada Mahasiswi."
- Fitriana Rizka 2023." Pengaruh Fintech Payment Aplikasi Belanja Online Dan Self Control Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Ahmad Dahlan Angkatan 2020)."
- Harita, Yeni Yanti, Gusnardi Gusnardi, and M Yogi Riyantama Isjoni. 2022. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2): 13522–30.
- Kartawinata, Budi Rustandi, Candra Wijayangka, Aldi Akbar, and R Susanto Hendiarto. 2021. "The Influence of Lifestyle and Financial Behavior on Personal Financial Management for the Millennia Generation (Study on College Students in Bandung City, Indonesia)." In *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, , 2957–65.
- Modal, Pasar, Market Update, Info Anda, and English Section. 2023. "OJK Peringatkan Masyarakat Konsumtif Bisa Ancam Masa Depan Bangsa." : 1–5.
- Mujahidah, A Nooriah. 2021. "Analisis Perilaku Konsumtif Dan Penanganannya." *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development* 1(1): 1.
- Mulyawan, I Nyoman Rajeg, Made Wery Dartiningsih, And Ayu Made Nia Mahayani. 2022. "Hubungan Antara Gaya Hidup Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Melakukan Online Shopping Pada Prodi Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Mahadewa Indonesia Tahun 2022." *Widyadari* 23(2): 317–28.
- Musthofa, Mohammad Adit, Rini Rahayu Kurniati, and Ratna Nikin Hardati. 2020. "Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Sistem Pembayaran Uang Digital (Studi Pada Pengguna Ovo Di Kota Malang)." *JIAGABI (Jurnal Ilmu Administrasi Niaga/Bisnis)* 9(2): 175–84.
- Nainggolan, Hermin. 2022. "Pengaruh Literasi Keuangan, Kontrol Diri, Dan Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Pekerja Produksi PT Pertamina Balikpapan." *Jesya (Jurnal Ekonomi Dan Ekonomi Syariah)* 5(1): 810–26.
- Naufalia, Viani. 2022. "Pengaruh Digital Payment Dan E-Service Quality Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Pengguna Shopee Wilayah DKI Jakarta." *Jurnal Pariwisata Bisnis Digital dan Manajemen* 1(1): 1–9.

- Nikmah, Nikmah. 2022. "Pengaruh Self Control Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Islam (Bki) Iain Palopo."
- Oskar, Dimas Perdana, Rangga Wenda Prinoya, Wellia Novita, and Hane Johan. 2022. "E-Commerce, Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Berbelanja Online Melalui Platform Tiktok." *Jurnal Ekobistek*: 442–47.
- Purwati, Ratih, Pristiyono Pristiyono, and Abd Halim. 2023. "Analisis Perilaku Konsumtif Terhadap Belanja Online Sebagai Kebutuhan Ataukah Gaya Hidup." *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)* 6(2): 2152–66.
- Puspita, Yuanita Candra. 2019. "Analisis Kesesuaian Teknologi Penggunaan Digital Payment Pada Aplikasi Ovo." *Jurnal Manajemen Informatika* 9(2): 121–28.
- Rachmawati, Erina Widya, And Nugroho Sumarjiyanto Benedictus Maria. 2022. "Analisis Pengaruh Kemudahan Pembayaran Non Tunai (E-Wallet), Gaya Hidup Serta Purchase Intention Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid–19 (Studi Kasus: Mahasiswa Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Universitas Diponegoro)."
- Riska, Riska. 2022. "Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FEBI IAIN Parepare (Analisis Ekonomi Islam)."
- Riyanto, Slamet, and Aglis Andhita Hatmawan. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish.
- Rizkiyah, Khoyatu, Lina Nurmayanti, Reshanty Dea Nur Macdhy, and Abdul Yusuf. 2021. "Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumen Di Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus Pengguna Platform Digital Payment OVO)." *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen* 16(1): 107–26.
- Sianturi, Elsa Irawati Lamtiur. 2022. "Pengaruh Opportunity Cost, Nilai Guna, Self Control Dan Manfaat Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mahasiwa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Hkbp Nommensen Medan)."
- Sovi Soviati. 2022. "Perilaku Konsumtif Pembawa Petaka Di Era Modern." *Djkn.Kemenkeu.Go.Id*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-bandung/baca-artikel/15276/Perilaku-Konsumtif-Pembawa-Petaka-Di-Era-Modern.html>.
- Sugianto, Bertha Jessica, and Rezi Erdiansyah. 2020. "The Effect of Brand Image and Social Environment on Consumptive Behavior and Its Implications for the Performance Working of Young Workers in Jakarta." In *Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2019)*, Atlantis Press, 334–40.
- Sugiyono. 2020 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta

- Taqwa, Yayang Syania Sabilla, and Imam Mukhlis. 2022. "Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z." *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana* 11(07): 831.
- Tinggi, Sekolah et al. 2022. "YUME : Journal of Management Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepercayaan Dimediasi Tingkat Kepuasan Konsumen Pada PT . Japfa Comfeed Indonesia , TBK Cabang Makassar." 5(2): 385–405. doi:10.37531/yume.vxix.345.
- Ulayya, Syifa, and Endah Mujiasih. 2020. "Hubungan Antara Self Control Dengan Perilaku Konsumtif Pengguna E-Money Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro." *Jurnal Empati* 9(4): 271–79.
- Umami, Nailariza, and Maryani Maryani. 2023. "Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomiuniversitas Bhinneka Pgri Semester Viii Tahun Akademik 2021/2022." *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1(9): 971–79. doi:10.55681/armada.v1i9.824.
- Yahya, Adibah. 2021. "Determinan Perilaku Konsumtif Mahasiswa." *Jurnal Pengembangan Wiraswasta* 23(1): 37.
- Zahra, Dhea Raudyatuz, And Pandji Anoraga. 2021. "Pengaruh Gaya Hidup, Literasi Keuangan Dan Sosial Demografi Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa STIE Bank BPD Jateng)."