

PENGARUH LITERASI KEUANGAN, PENGGUNAAN *E-WALLET* DAN GAYA HIDUP TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF GENERASI Z (Studi Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta)

Wia Lalyta*¹
Rina Susanti²

^{1,2} Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Indonesia

*e-mail: llytwia@gmail.com¹ my.rinasusanti@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan, penggunaan *E-Wallet* dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif generasi Z pada mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 95 mahasiswa generasi Z dengan menggunakan metode *proportionale stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi, kuesioner dan studi pustaka. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji asumsi klasik menggunakan uji multikolinearitas, autokorelasi, heterokedastisitas dan normalitas. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, analisis regresi linear berganda, uji t, uji F dan koefisien determinasi (R^2). Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa semua pernyataan mengenai literasi keuangan digital, pengelolaan uang saku, gaya hidup terhadap perilaku konsumtif dinyatakan valid karena $p\text{-value} < 0,05$ dan reliabel karena $\text{Cronbach's alpha} > 0,60$. Hasil uji asumsi klasik menunjukkan bahwa semua variabel telah lolos uji multikolinieritas, heteroskedastisitas, autokorelasi dan normalitas. Hasil analisis regresi diperoleh persamaan $Y = 1,930 + 0,264 X_1 + 0,234 X_2 + 0,383 X_3 + e$. Hasil uji t menunjukkan bahwa literasi keuangan digital (X_1), penggunaan *E-Wallet* (X_2) dan gaya hidup (X_3) berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi Z pada mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Hasil uji F diperoleh bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini sudah tepat. Hasil uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan besarnya sumbangan pengaruh variabel independen terhadap dependen sebesar 61,9 %. sisanya ($100\% - 61,9\%$) = 38,1% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel yang diteliti.

Kata kunci: literasi keuangan, penggunaan *E-Wallet*, gaya hidup, perilaku konsumtif

Abstract

This study aims to analyze the influence of financial literacy, use of *E-Wallet* and lifestyle on the consumer behavior of generation Z in Management Study Program students, Faculty of Economics and Business, Slamet Riyadi University Surakarta. The types of data used in this study are qualitative and quantitative data. The data sources used are primary and secondary data. The sample in this study was 95 generation Z students using the *proportional stratified random sampling* method. Data collection techniques in this study were observation, questionnaires and literature studies. The research instrument test used validity and reliability tests. The classical assumption test used multicollinearity, autocorrelation, heteroscedasticity and normality tests. The data analysis technique used descriptive analysis, multiple linear regression analysis, t-test, F-test and coefficient of determination (R^2). The results of the validity and reliability tests show that all statements regarding digital financial literacy, pocket money management, lifestyle towards consumptive behavior are declared valid because the $p\text{-value}$ is < 0.05 and reliable because $\text{Cronbach's alpha} > 0.60$. The results of the classical assumption test show that all variables have passed the multicollinearity, heteroscedasticity, autocorrelation and normality tests. The results of the regression analysis obtained the equation $Y = 1.930 + 0.264 X_1 + 0.234 X_2 + 0.383 X_3 + e$. The results of the t-test show that digital financial literacy (X_1), the use of *E-Wallet* (X_2) and lifestyle (X_3) have a significant effect on the consumptive behavior of generation Z in students of the Management Study Program, Faculty of Economics and Business, Slamet Riyadi University, Surakarta. The results of the F test obtained that the regression model used in this study was appropriate. The results of the determination coefficient test (R^2) showed that the contribution of the independent variable to the dependent variable was 61.9%. the rest ($100\% - 61.9\%$) = 38.1% is influenced by other factors outside the variables studied.

Keywords: *financial literacy, use of E-Wallet, lifestyle, consumer behavior*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada generasi Z saat ini berkembang pesat yang memiliki peran penting dalam keberlangsungan hidup dan dapat mendorong dalam kegiatan konsumsi pada masyarakat. Berdasarkan data reportal dalam penggunaan smartphone di Indonesia awal tahun 2024 mencapai 185,3 pengguna internet. Menurut data Badan Pusat Statistik, proporsi individu yang menggunakan smartphone adalah kelompok umur yang didominasi masyarakat rentang usia 15-24 tahun. Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa usia tersebut termasuk kelompok generasi Z yang menjadi sasaran dalam perkembangan smartphone. Hal ini menunjukkan bahwa setiap individu tidak bisa lepas dari smartphone.

Perilaku konsumsi yang berubah-ubah dapat disebabkan oleh perkembangan zaman yang semakin tumbuh dan berkembang salah satunya teknologi dan informasi. Smartphone dapat membantu dalam berkomunikasi, namun juga dijadikan sebagai alat untuk mengikuti trend terkini yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif. Dapat diketahui bahwa setiap individu sering menggunakan media sosial dan mendapatkan akses pada produk maupun layanan yang diinginkan sehingga mudah terpengaruh pada tindak konsumtif.

Nugraha *et al.*, (2021:1) perilaku konsumen (*consumer behavior*) dapat diartikan sebagai kegiatan-kegiatan individu yang secara langsung terlibat dalam mendapatkan dan mempergunakan barang-barang atau jasa termasuk didalamnya proses pengambilan keputusan pada persiapan dalam penentuan kegiatan-kegiatan tersebut. Perilaku konsumtif merupakan suatu perilaku dalam membeli barang tanpa mempertimbangkan keinginan dari pada kebutuhan.

Suminar (2015:146) menyatakan bahwa remaja cenderung mudah terpengaruh untuk mengikuti pola konsumsi berlebihan dan memiliki kecenderungan kuat untuk menggunakan atau membeli produk. Hal tersebut dapat dikenal dengan perilaku konsumtif dimana timbulnya keinginan untuk membeli barang maupun jasa hanya untuk pemenuhan kebutuhan pribadi tanpa memperhatikan manfaat atau urgensinya.

Mahasiswa gen Z merujuk pada kecenderungan untuk menghabiskan uang dengan mengkonsumsi barang secara berlebihan yang sebenarnya tidak diperlukan, serta tidak berdasarkan pertimbangan yang rasional karena selalu mengikuti *trend* terkini dengan melalui media sosial sehingga lebih mementingkan faktor keinginan daripada kebutuhan. Perilaku konsumtif dapat berdampak negatif dengan adanya masalah keuangan, kekurangan tabungan, gaya hidup yang boros, ketergantungan pada pembayaran kredit, dan ekonomi menjadi tidak stabil.

Asari *et al.*, (2023:3) Literasi keuangan adalah kemampuan, keinginan, dan kepercayaan diri untuk menerapkan pengetahuan tentang konsep dan risiko keuangan untuk membuat keputusan keuangan yang tepat, meningkatkan kesejahteraan keuangan individu dan kolektif, dan berpartisipasi dalam perekonomian. Trisuci (2023) menyatakan bahwa literasi keuangan (*financial literacy*) merupakan suatu keharusan bagi tiap individu agar terhindar dari masalah keuangan karena individu seringkali dihadapkan pada trade off yaitu situasi dimana seseorang harus mengorbankan salah satu kepentingan demi kepentingan lainnya.

Mahasiswa generasi Z yang menyoroti fenomena *You Only Live Once* (YOLO) dan *Fear of Missing Out* (FOMO) yang dampaknya banyak mahasiswa generasi Z terjerumus judi online dan terjerat pinjaman online baik legal atau illegal untuk memenuhi keinginan mereka. Literasi keuangan penting agar mahasiswa dapat mengelola uang secara efektif, menghindari masalah utang, serta merencanakan masa depan finansial mereka dengan lebih matang. Dalam konteks ini, mahasiswa perlu belajar cara menyusun anggaran, memilih produk keuangan yang sesuai, dan mengenal risiko serta peluang dalam dunia finansial.

Berkembangnya teknologi informasi pada bidang ekonomi untuk mengikuti perkembangan zaman dapat memudahkan transaksi. Penggunaan internet mendorong para mahasiswa dapat mengakses informasi yang lebih banyak dari internet dibandingkan dengan mahasiswa yang kurang mengetahui mengenai internet, salah satu informasi tersebut adalah penggunaan *e-wallet* atau dompet digital (Sari *et al.*, 2020). Dengan adanya teknologi yang

modern, penggunaan sistem *digital payment* menjadi lebih diminati oleh masyarakat terutama pada generasi Z sehingga transaksi jarak dekat maupun jauh menjadi lebih mudah karena dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang canggih. *E-Wallet* merupakan dompet elektronik yang digunakan oleh pengguna untuk menyimpan uang secara digital dan dapat digunakan untuk pembayaran secara online.

Dompet digital adalah platform pembayaran digital yang disediakan oleh perusahaan non-bank seperti perusahaan teknologi, fintech atau layanan komunikasi (Suyanto, 2023:28). *E-Wallet* berfungsi sebagai metode pembayaran yang populer dan nyaman untuk transaksi *e-commerce* seperti Shopee, TokoPedia, Lazada, dll. Sementara *e-commerce* menyediakan berbagai platform untuk transaksi melalui *e-wallet* dengan kemudahan dan transaksi lebih cepat. Berikut adalah data penggunaan *E-Wallet* pada generasi Z.

E-Wallet atau dompet digital merupakan salah satu produk dari sistem keuangan digital terbaru yang digemari oleh masyarakat karena menawarkan kemudahan, kenyamanan, dan kepraktisan (Umaroh dan Nainggolan, 2023). Transaksi keuangan yang dapat dilakukan melalui *E-wallet* di antaranya membayar tagihan listrik, membeli pulsa, dan lainnya. Menurut pengamatan peneliti, terdapat tiga alasan utama mengapa mahasiswa generasi Z memilih menggunakan *e-wallet* sebagai metode pembayaran. Alasan-alasan ini meliputi promo yang ditawarkan, kenyamanan dalam bertransaksi, dan kemudahan dalam penggunaannya. Sehingga dapat menggugah minat mahasiswa untuk menggunakan *e-wallet* dalam berbelanja untuk memenuhi gaya hidup mahasiswa dan dapat menimbulkan perilaku konsumtif akibat gaya hidup hedonisme.

Sumarwan (2014:57) menyatakan bahwa gaya hidup sering digambarkan dengan kegiatan, minat dan opini dari seseorang (*activities, interests, opinions*). *Lifestyle* atau gaya hidup masyarakat berubah-ubah dengan adanya kemajuan teknologi baik secara langsung maupun tidak langsung secara perlahan sehingga membuat generasi Z menjadi generasi yang konsumtif. Perilaku konsumtif ini banyak dijumpai pada generasi Z dalam melakukan perilaku konsumtif untuk memenuhi gaya hidup. Usia remaja antara 15-24 tahun yang mana pada usia ini adalah masa peralihan dan mengalami proses pembentukan perilakunya. Hal tersebut dapat menyebabkan remaja mudah terpengaruh oleh berbagai hal, baik positif maupun negatif.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat adanya fenomena generasi Z di kalangan mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Mahasiswa cenderung boros dengan menghabiskan uangnya untuk *shopping*, nongkrong di cafe maupun mall, belanja skincare, belanja aktivitas *fashion*, kulineran dan kegiatan hiburan lainnya. Dengan kondisi keuangan mahasiswa yang cukup memadai, mahasiswa cenderung menggunakan uang bulanannya untuk aktivitas entertain dibandingkan menabung atau menggunakan uangnya untuk aktivitas pengembangan diri. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil pra survei yang dilakukan peneliti kepada 25 orang mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi UNISRI. Dari 25 orang, 22 diantaranya lebih senang menggunakan uang bulanannya untuk aktivitas entertain dibandingkan untuk kegiatan produktif lainnya misalkan membeli buku, mengikuti seminar, pelatihan, dan menabung maupun investasi.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan literasi keuangan, dompet elektronik (*E-Wallet*), dan *gaya hidup* banyak dilakukan dengan berbagai hasil diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Mawardi, Fakhriyya dan Trioko (2023), Rahmatika, Ariani dan Susanti (2024), Oktary dan Wardhani (2022), Shiega, Purba, Winston dan Aliah (2024), Rizky dan Asandimitra (2024). Hasil menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Hal ini bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ambarsari dan Asandimitra (2023). Hasil menunjukkan bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Penelitian yang dilakukan oleh Oktary dan Wardhani (2022), Rizky dan Asandimitra (2024), Priscilia dan Nurman (2024). Hasil menunjukkan bahwa *E-Wallet* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Penelitian yang dilakukan oleh Moehadi, Hartiningsih, Firmansyah dan Wicaksono (2023). Hasil menunjukkan bahwa *E-Wallet* tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Penelitian yang dilakukan oleh Ambarsari dan Asandimitra (2023), Febrianty dan Faizin (2022), Shiega, Purba, Winston dan Aliah (2024), Meilani dan Kusuma (2024), Rizky dan Asandimitra (2024). Hasil menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Penelitian yang dilakukan oleh Oustin dan Habiburahman (2023). Hasil menunjukkan bahwa gaya hidup tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

Merujuk fakta, fenomena dan *research gap* yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perilaku konsumtif pada mahasiswa Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH LITERASI KEUANGAN, PENGGUNAAN E-WALLET DAN GAYA HIDUP TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF GENERASI Z (Studi Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta)”**.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan survei mahasiswa generasi Z yang aktif pada Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Hal ini dikarenakan untuk mengetahui tingkat tinggi rendahnya perilaku konsumtif pada mahasiswa generasi Z Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta Tahun 2025. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk acuan dalam meningkatkan pembelajaran mahasiswa mengenai perilaku konsumtif. Jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Sumber data yakni primer dan sekunder. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang berjumlah 1737 mahasiswa aktif tahun 2024/2025 (Sumber: Data Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta). Sampel pada penelitian ini yaitu 95 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *Proportionate Stratified random sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji kuesioner sebagai instrument (alat) dalam penelitian apakah valid atau tepat untuk mengambil data. Uji validitas menggunakan *pearson correlation product moment/pearson correlation*. Kriteria kuesioner dikatakan valid bila *p-value (probabilitas value/signifikansi)* $< 0,05$.

Uji validitas variabel Literasi Keuangan (X1)

Tabel 1. Hasil uji validitas variabel Literasi Keuangan (X1)

Item Kuesioner	<i>p-value</i>	Kriteria	Keterangan
X1.1	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X1.2	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X1.3	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X1.4	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X1.5	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X1.6	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X1.7	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid

Sumber : Data primer diolah, 2025

Tabel diatas menunjukkan bahwa item pernyataan X1.1 sampai dengan X1.7 diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) = $0,000 < 0,05$, maka semua item pernyataan variabel literasi keuangan valid.

Uji validitas variabel E-Wallet (X2)

Tabel 2. Hasil uji validitas variabel *E-Wallet* (X2)

Item Kuesioner	<i>p-value</i>	Kriteria	Keterangan
X2.1	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X2.2	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X2.3	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X2.4	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X2.5	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X2.6	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid

Sumber : Data primer diolah, 2025

Tabel diatas menunjukkan bahwa item pernyataan X2.1 sampai dengan X2.6 diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) = 0,000 < 0,05, maka semua item pernyataan variabel penggunaan *e-wallet* valid.

Uji validitas variabel Gaya Hidup (X3)

Tabel 3. Hasil uji validitas variabel Gaya Hidup (X3)

Item Kuesioner	<i>p-value</i>	Kriteria	Keterangan
X3.1	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X3.2	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X3.3	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X3.4	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X3.5	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
X3.6	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid

Sumber : Data primer diolah, 2025

Tabel diatas menunjukkan bahwa item pernyataan X3.1 sampai dengan X3.6 diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) = 0,000 < 0,05, maka semua item pernyataan variabel gaya hidup valid.

Uji validitas variabel Perilaku Konsumtif (Y)

Tabel 4. Hasil uji validitas variabel Perilaku Konsumtif (Y)

Item Kuesioner	<i>p-value</i>	Kriteria	Keterangan
Y.1	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
Y.2	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
Y.3	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
Y.4	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
Y.5	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid
Y.6	0,000	$\alpha = 0,05$	Valid

Sumber : Data primer diolah, 2025

Tabel diatas menunjukkan bahwa pernyataan kuesioner Y.1 sampai dengan Y.7 diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) = 0,000 < 0,05, maka semua item pernyataan variabel perilaku konsumtif valid.

Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 5. Hasil uji reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of item</i>
Literasi Keuangan	,778	7
<i>E-Wallet</i>	,740	6
Gaya Hidup	,629	6
Perilaku Konsumtif	,684	6

Sumber : Data primer diolah, 2025

Tabel diatas menunjukkan nilai *cronbach's alpha* untuk variabel literasi keuangan (X1) sebesar 0,778, variabel penggunaan *e-wallet* (X2) sebesar 0,740, variabel gaya hidup (X3) sebesar 0,629 dan variabel perilaku konsumtif (Y) sebesar 0,684 > 0,60 maka semua item pernyataan variabel perilaku konsumtif (Y) reliable.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan syarat untuk melakukan analisis regresi, agar regresi sebagai estimasi bisa tepat/tidak bias/tidak menyimpang.

Hasil Uji Multikolinearitas

Tabel 6. Hasil uji multikolinearitas

Coefficients ^a		Collinearity Statistics	
Model		Tolerance	VIF
1	Literasi keuangan	,621	1,611
	E-wallet	,476	2,099
	Gaya hidup	,568	1,759

a. Dependent Variable: Perilaku konsumtif

Sumber : Data primer diolah, 2025

Hasil menunjukan bahwa nilai tolerance untuk variabel X1 (literasi keuangan) = 0,621, X2 (penggunaan *E-Wallet*) = 0,476 dan X3 (gaya hidup) = 0,568 > 0,10 dan nilai VIF untuk variabel X1 (literasi keuangan) = 1,611, X2 (penggunaan *E-Wallet*) = 2,099 dan X3 (gaya hidup) = 1,759 < 10, hal ini menunjukkan tidak terjadi multikolinearitas atau model regresi tersebut lolos uji multikolinearitas.

Hasil uji autokorelasi

Tabel 7. Hasil uji autokorelasi

Runs Test	
	Unstandardized Residual
Test Value ^a	,13795
Cases < Test Value	47
Cases >= Test Value	48
Total Cases	95
Number of Runs	41
Z	-1,546
Asymp. Sig. (2-tailed)	.122
a. Median	

Sumber : Data primer diolah, 2025

Hasil signifikansi (*p-value*) *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,122 > 0,05 hal ini berarti tidak terjadi autokorelasi atau bebas autokorelasi.

Hasil uji heteroskedastisitas

Tabel 8. Hasil uji heteroskedastisitas

Model	Coefficients ^a		Beta	t	Sig.
	Unstandardized	Standardized			
	Coefficients	Coefficients			
1 (Constant)	1,338	1,262		1,061	,292
Literasi keuangan	-,056	,041	-,178	-1,352	,180
E-wallet	,010	,058	,027	,178	,859
Gaya hidup	,046	,058	,108	,787	,433

a. Dependent Variable: abresid

Sumber : Data primer diolah, 2025

Hasil menunjukkan *p-value* (signifikansi) dari variabel X1 (literasi keuangan) = 0,180, X2 (penggunaan *E-wallet*) = 0,859 dan X3 (gaya hidup) = 0,433 > 0,05, ini berarti tidak terjadi Heteroskedastisitas (lolos uji heteroskedastisitas).

Hasil uji normalitas

Tabel 9. Hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		95
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1,51070432
Most Extreme Differences	Absolute	.073
	Positive	.068
	Negative	-.073
Test Statistic		.073
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Data primer diolah, 2025

Besarnya *p-value* (signifikansi) *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,200 > 0,05 artinya bahwa residual berdistribusi normal (lolos uji normalitas).

Hasil Analisis Induktif

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Coefficients ^a		Beta	t	Sig.
	Unstandardized	Standardized			
	Coefficients	Coefficients			
1 (Constant)	1,930	1,947		,991	,324
LITERASI KEUANGAN (X1)	,264	,064	,337	4,164	,000
E-Wallet (X2)	,234	,089	,242	2,625	,010

Gaya hidup (X3)	,383	,090	,360	4,262	,000
-----------------	------	------	------	-------	------

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Tabel 10. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Sumber : Data primer diolah, 2025

Tabel di atas diperoleh Persamaan Regresi :

Tabel di atas diperoleh Persamaan Regresi:

$$Y = 1,930 + 0,264 X_1 + 0,234 X_2 + 0,383 X_3 + e$$

Interpretasi dari persamaan regresi di atas adalah:

a = 1,930 (positif)

Artinya: Jika X_1 (literasi keuangan), X_2 (penggunaan e-wallet) dan X_3 (gaya hidup) konstan maka Y (perilaku konsumtif) adalah positif.

b₁ = 0,264 (Literasi keuangan berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif)

Artinya: Jika literasi keuangan meningkat maka Y (perilaku konsumtif) akan meningkat, dengan asumsi variabel X_2 (penggunaan *E-Wallet*) dan X_3 (gaya hidup) konstan/tetap.

b₂ = 0,234 (Penggunaan e-wallet berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif)

Artinya: Jika penggunaan *E-Wallet* meningkat maka Y (perilaku konsumtif) akan meningkat, dengan asumsi variabel X_1 (literasi keuangan) dan X_3 (gaya hidup) konstan/tetap.

b₃ = 0,383 (Gaya hidup berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif) Artinya: Jika gaya hidup meningkat maka Y (perilaku konsumtif) akan meningkat, dengan asumsi variabel X_1 (literasi keuangan) dan X_2 (penggunaan e-wallet) konstan/tetap.

Hasil Uji t

Tabel 11. Hasil Uji t
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	1,930	1,947			,991	,324
Literasi keuangan	,264	,064	,337		4,164	,000
E-wallet	,234	,089	,242		2,625	,010
Gaya hidup	,383	,090	,360		4,262	,000

Dependent Variable: Perilaku konsumtif

Sumber : Data primer diolah, 2025

- 1) Diperoleh nilai p -value (signifikansi) = 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif.
- 2) Diperoleh nilai p -value (signifikansi) = 0,010 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya penggunaan *E-Wallet* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif.
- 3) Diperoleh nilai p -value (signifikansi) = 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Hasil Uji F

Tabel 12. Hasil Uji F

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
-------	----------------	----	-------------	---	------

1	Regression	366,460	3	122,153	51,816	,000b
	Residual	214,529	91	2,357		
	Total	580,989	94			

a. Dependent Variable: Perilaku konsumtif

b. Predictors: (Constant), gaya hidup, literasi keuangan, ewallet

Sumber : Data primer diolah, 2025

Hasil perhitungan tabel ANOVA menunjukkan bahwa model regresi ini memiliki nilai F hitung 51,816 dengan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya model regresi tepat digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel independen X1 (literasi keuangan), X2 (penggunaan e-wallet) dan X3 (gaya hidup) terhadap variabel terikat yaitu perilaku konsumtif (Y).

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 13. Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,794a	,631	,619	1,535

a. Predictors: (Constant), gayahidup, literasikeuangan, ewallet

b. Dependent Variable: Perilaku konsumtif

Sumber : Data primer diolah, 2025

Hasil menunjukkan bahwa koefisien determinasi (*adjusted R Square*) untuk model ini adalah sebesar 0,619. Artinya besarnya sumbangan pengaruh variabel independen X1 (literasi keuangan), X2 (penggunaan e-wallet) dan X3 (gaya hidup) terhadap Y (perilaku konsumtif) sebesar 61,9 %. Sisanya ($100\% - 61,9\%$) = 38,1 % dipengaruhi oleh variabel lain diluar model misalnya teman sebaya, kontrol diri, pengelolaan uang saku dan lain-lain diluar penelitian ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan analisis data yang telah dilakukan pada mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta. maka kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi Z mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta.
2. Penggunaan *E-Wallet* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi Z mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta.
3. Gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi Z mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

Saran

Saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Sebaiknya mahasiswa lebih memperhatikan keseimbangan antara tabungan dan pinjaman dengan cara meminjam uang apabila hanya ada kebutuhan urgent/mendesak saja dan hendaknya selalu merasa bahwa tabungan perlu disiapkan supaya mempermudah untuk memenuhi kebutuhan di masa mendatang.
 - b. Sebaiknya mahasiswa tidak mudah melakukan transaksi karena *E-Wallet* sangat mempermudah proses transaksi pembayaran dan mudah digunakan karena mudah dipelajari.
 - c. Sebaiknya mahasiswa mengurangi minat berbelanja produk ketika sedang ada *sale* atau

obral di *departement store* maupun *e-commerce* dan tidak sering menggunakan waktu luang untuk melihat *marketplace*.

2. Bagi peneliti selanjutnya dapat mencari variabel-variabel lain yang berhubungan dengan perilaku konsumtif guna menambah wawasan dan pengetahuan. Bagi peneliti selanjutnya dapat memperluas obyek penelitian atau menggunakan sampel dari berbagai Universitas yang ada di Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarsari, D.M., & Asandimitra, N. (2023). Pengaruh financial literacy, lifestyle, konformitas, money attitude, dan e-money terhadap perilaku konsumtif Generasi Z penggemar K-pop. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 11(3), 550–564. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jim>
- Amelia, S., Sugiharto, B., & Putri, T. E. (2020). Analisis Pola Prilaku Keuangan Mahasiswa di Perguruan Tinggi Berdasarkan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya dengan Menggunakan Variabel Amelia, S., Sugiharto, B., & Putri, T. E. (2020). *JASS (Journal of Accounting for Sustainable Society)*, 2(01), 67–80.
- Andi Audia Faiza Nazli Irfan. 2024. Gen Z Mendominasi Pengguna Handphone Indonesia. <https://data.goodstats.id/statistic/gen-z-mendominasi-pengguna-handphone-indonesia-aLrSV>. diakses 19 November 2024
- Anjarwati, L., Hasyim, S. H., & Konsumtif, P. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Akuntansi Pada Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Gowa. *Journal Of Art, Humanity and Social Studies*. 3(4), 47–54.
- Arianti, B. F. (2022). *Literasi Keuangan (Teori dan Implementasinya)*. CV Pena Persada. Banyumas.
- Armelia, Y., & Irianto, A. (2021). Pengaruh Uang Saku dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal EcoGen*, 4(3), 418–426.
- Asari, A. 2023. *Literasi Keuangan*, Edisi Pertama. Madza Media. Malang
- Arsanti, R. D. (2024). *perkembangan UMKM Saat Pandemi Covid-19 Hingga Sekarang*.
- 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
- Mawardi, M. A., Fakhriyya, F., & Trioko, S. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan dan Cashless Society terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Kota Blitar. *Eco-Entrepreneur*, 9(1), 1–11.
- Meilani, I.G.A.R., & Kusuma, P.S.A J. (2024). Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme dan Kemudahan Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumtif Gen-Z di Kota Denpasar. *Accounting Research Unit (ARU Journal)*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.30598/arujournalvol5iss1pp1-10>
- Nurjannah, Ampa, A.T., & Subur, H. (2024). Literasi Keuangan dan Sikap Keuangan Dalam Membentuk Financial Behavior. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Manajemen*. 2(5), 115–125.
- Oktary, D., & Wardhani, F.I. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Dan E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Stie Indonesia Pontianak. *Jurnal Ekonomi Integra*, 13(1), 11. <https://doi.org/10.51195/iga.v13i1.224>
- Oustin, T., & Habiburahman, H. (2023). Pengaruh Media Sosial dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Pada Pembelian Sneakers: (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Bandar. *EKONOMIKA45: Jurnal Ilmiah*. 11(1).
- Pappano, Fiona dan Priyanto, I. M. (2020). Perlindungan Hukum Pengguna E- Wallet. *Jurnal Kertha Semaya*. 9(10), 24–33.
- Pebrina, E. T., Sasono, I., Hutagalung, D., & Asbari, M. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Adopsi E-Commerce oleh UMKM di Banten : Analisis Pengaruh Theory Of Planned*

Behavior. 3(6), 4426–4438.

- Priscilia, L.V., & Fadjar, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Dompot Elektronik (E-Wallet) Shopeepay Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Malang (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya). *Journal of Development Economic and Social Studies*, 3(1), 189–199. <https://doi.org/10.21776/jdess.2024.03.1.15>
- Rahmatika., Ariani, F., & Susanti, R. 2024. Pengaruh Cashless society dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z di Kota Padang. *Jurnal Kajian Ekonomi*. Vol.10. No.2.
- Rizky, A. L., & Asandimitra, N. (2024). The Influence of Financial Literacy, Mental Accounting, Peer Conformity, Lifestyle, Self Control, and E-Wallet on the Consumptive Behavior of Gen-Z Coffee Shop. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. 11(8), 452–468.
- Sahir, S.H., Sudarmanto, E., Rosihana, R.R.E., Arni, S., Hendrixon, R.F.M., Sari, A.P., Muniarty, V.S.P., Clara, C., & Sudirman. 2023. *Metode Pembayaran Digital*. Yayasan Kita Menulis. Medan.
- Sari, A. N., Mintarti, S. U., & Utomo, S. H. (2020). Penggunaan E-wallet dalam Membentuk Perilaku Konsumsi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(12), 1860.
- Shiega, Ferdy; Purba, Mas Intan; Winston, Jodan; Aliah, N. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup, dan Electronic Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Generasi Gen-Z. *Journal Of Economic Business and Accounting*. 7(5), 2597-5234.
- Sihombing, A., Mardianto, M. F. F., Inneztiana, A. R., Girsang, A. V., Br Pangaribuan, F. A., Panjaitan, L. S., & Adriansyah, M. H. (2023). Perpindahan Minat Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi E-Wallet Sebelum dan Setelah Perkuliahan Luring di Masa Pandemi Covid. *Zeta - Math Journal*, 8(1), 39–46. <https://doi.org/10.31102/zeta.2023.8.1.39-46>.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Sumarwan. 2014. *Perilaku Konsumen: Teori dan penerapannya dalam Pemasaran*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Suminar. E. 2015. “Konsep Diri, Konformitas dan Perilaku Konsumtif pada Remaja”. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol. 4 (2): 145-152.
- Suriani, S. 2022. *Financial Behavior*. Yayasan Kita Menulis. Medan
- Trisuci, I. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Kesejahteraan Keuangan Melalui Pengelolaan Keuangan Keluarga Pada Usaha Mikro Kabupaten Batang Hari. *Jurnal Manajemen Terapan Dan Keuangan*, 12(1), 181–193.
- Umar, H. 2018. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Edisi kedua. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Umaroh, R., & Nainggolan, D. S. (2023). Determinan Penggunaan E-Wallet pada Rumah Tangga Indonesia. *Jurnal Ekonomika Dan Dinamika Sosial*, 2(1), 1– 16.