

PENGARUH *DIGITAL PAYMENT*, PENDAPATAN, DAN LITERASI KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA (Studi Kasus Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Lampung)

Indah Geovani Butar Butar¹, Artie Arditha Rachman², Nurmalia³

^{1,2,3}Politeknik Negeri Lampung, Bandar Lampung

butarbutarindah106@gmail.com

Article History

Received: 12-12-2024

Revision: 14-12-2024

Accepted: 16-12-2024

Published: 19-12-2024

Abstract. This study aims to determine the effect of digital payment, income, and financial literacy on the consumptive behavior of students at Lampung State Polytechnic. The independent variables in this study are digital payment, income, and financial literacy. While the dependent variable in this study is the consumptive behavior of students. This research was processed using the SPSS Version 26 test tool. The sampling method used purposive sampling with the number of samples using the Krejcie and Morgan formula and obtained a sample size of 387 data. Quantitative research is a method used to investigate certain populations or samples by collecting data through structured research tools. The results of the study partially show that the digital payment variable affects the consumptive behavior of students. Furthermore, the income variable affects the consumptive behavior of students. Finally, the financial literacy variable affects the consumptive behavior of students. Then the results of simultaneous research on digital payment variables, income, and financial literacy together affect the consumptive behavior of students.

Keywords: Digital Payment, Income, Financial Literacy, Student Consumptive Behavior

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh digital payment, pendapatan, dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung. Variabel independen dalam penelitian ini adalah digital payment, pendapatan, dan literasi keuangan. Sedangkan variabel dependen pada penelitian ini adalah perilaku konsumtif mahasiswa. Penelitian ini diolah dengan menggunakan alat uji SPSS Versi 26. Metode pengambilan sampel dengan menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel menggunakan rumus krejcie dan morgan dan didapat jumlah sampel sebanyak 387 data. Penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk menginvestigasi populasi atau sampel tertentu dengan mengumpulkan data melalui alat penelitian yang terstruktur. Hasil penelitian secara parsial variabel digital payment berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Selanjutnya variabel pendapatan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Terakhir, variabel literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Kemudian hasil penelitian secara simultan variabel digital payment, pendapatan, dan literasi keuangan secara bersama-sama berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

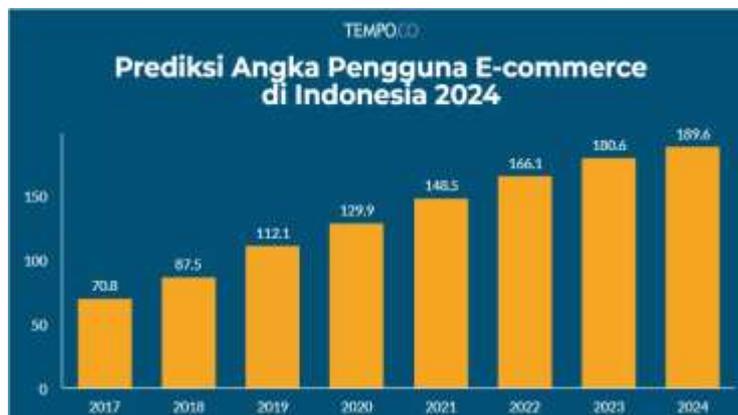
Kata Kunci: Digital Payment, Pendapatan, Literasi Keuangan, Perilaku Konsumtif Mahasiswa

How to Cite: Geovani Butarbutar, I. et al. (2024). Pengaruh Digital Payment, Pendapatan, Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Indo-Fintech Intellectuals: Journal of Economics and Business*, 4 (6), 3021-3035. [10.54373/ifjeb.v4i6.2423](https://doi.org/10.54373/ifjeb.v4i6.2423)

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mendorong masyarakat Indonesia, khususnya generasi milenial, menuju gaya hidup yang konsumtif. Fenomena perilaku konsumtif banyak dijumpai pada mahasiswa karena mereka cenderung membeli barang-barang yang tidak selalu dibutuhkan hanya untuk mengikuti tren atau gaya hidup teman-temannya. Berdasarkan data OJK, (2019) Indonesia Milenial Report, juga menyebutkan bahwa 51% uang milenial dihabiskan untuk keperluan konsumtif sedangkan sebesar 10,7% dana ditabung dan 2% investasi. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa generasi milenial cenderung kurang memiliki perencanaan keuangan yang baik karena lebih memprioritaskan pengeluaran konsumtif.

Peningkatan perilaku konsumtif didorong karena kemudahan akses internet di Indonesia saat ini. Di masa lalu, internet digunakan untuk berkomunikasi dan promosi, namun kini fungsinya meluas ke transaksi jual beli. Dengan adanya perkembangan teknologi di era milenial saat ini tercipta berbagai macam platform belanja online atau *e-commerce* seperti Shopee, Tokopedia, Lazada, Bukalapak, OLX Indonesia, serta Go-jek dan Grab sebagai layanan transportasi online besar di Indonesia. Prediksi angka pengguna *e-commerce* di Indonesia dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber : Firdhy (2020) data.tempo.co

Gambar 1. Prediksi Angka Pengguna E-commerce di Indonesia

Berdasarkan gambar 1 jumlah pengguna *e-commerce* di Indonesia diprediksi meningkat hingga mencapai 189,6 juta pada tahun 2024. Peningkatan ini disebabkan oleh beberapa faktor utama. Pertama, karena semakin tingginya penetrasi internet di dunia yang mendukung pertumbuhan bisnis *e-commerce* di masa depan. Kedua, karena penduduk Indonesia dikenal sebagai pengguna internet yang aktif, dengan survei APJII mencatat jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 215 juta jiwa pada tahun 2023.

Penggunaan *digital payment* telah meningkat pesat, terutama di kalangan masyarakat perkotaan yang terbiasa dengan teknologi digital. Beberapa tahun terakhir, Indonesia telah mengalami

pertumbuhan yang cepat dalam ekosistem pembayaran digital. *E-wallet* atau dompet digital seperti OVO, Gopay, Shopeepay, Dana, dan Link Aja, menjadi salah satu komponen utama dengan 81% pengguna terbanyak di Indonesia dalam ekosistem ini, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menyimpan uang, melakukan pembayaran, dan mentransfer dana melalui perangkat mobile mereka. Penggunaan sistem pembayaran digital ini mempengaruhi perilaku konsumen yang dapat menjadi lebih konsumtif dan cenderung berbelanja secara berlebihan.

Pendapatan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif. Pada penelitian Sudarta et al., (2022) menyatakan bahwa pendapatan berpengaruh positif dan signifikansi terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pada jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Medan. Perilaku konsumtif mahasiswa dapat diatasi dengan literasi keuangan. Literasi keuangan yaitu pengetahuan dalam mengambil keputusan dan pengelolaan keuangan untuk memperkuat kesejahteraan finansial (Yudasella et al., 2019). Dengan adanya literasi keuangan, dapat memberdayakan konsumen untuk menjadi pembeli yang cerdas dan menghindari terjadinya pemborosan dengan pengelolaan keuangan pribadi yang baik. Meningkatnya literasi keuangan konsumen dapat menurunkan pola perilaku konsumtif. Hal ini sejalan dengan penelitian Oktafikasari dan Mahmud, (2017) yang menyatakan bahwa literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan penelitian kuantitatif pada penelitian ini, metode ini digunakan untuk menginvestigasi populasi atau sampel tertentu dengan mengumpulkan data melalui alat penelitian yang terstruktur. Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa aktif Politeknik Negeri Lampung 2024, dengan total 4.827 mahasiswa. Metode pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* sehingga jumlah sampel dalam pengumpulan data yaitu dilakukan terhadap 356 sampel mahasiswa Politeknik Negeri Lampung. Sedangkan sumber data yang digunakan adalah data primer, data primer adalah sebuah data yang langsung didapatkan dari sumber dan diberi kepada pengumpul data atau peneliti (Sugiyono, 2014).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket) yang disebarkan melalui *google form*. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan mengadopsi kuesioner dari peneliti terdahulu dengan indikator dan pertanyaan yang telah dirumuskan. Analisis data dalam penelitian kuantitatif bersifat kuantitatif dan statistik, dan tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Sugiyono, 2014).

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh variabel bebas

terhadap variabel terikat melalui analisis data yang diperoleh dari responden.

Variabel Penelitian

Variabel Bebas (Independent Variables):

- Digital Payment: Kemudahan dan frekuensi penggunaan sistem pembayaran digital.
- Pendapatan: Tingkat pendapatan mahasiswa yang memengaruhi kemampuan konsumsi.
- Literasi Keuangan: Tingkat pengetahuan dan kemampuan mahasiswa dalam mengelola keuangan.

Variabel Terikat (Dependent Variable):

Perilaku Konsumtif: Pola konsumsi mahasiswa yang cenderung berlebihan atau tidak rasional.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah mahasiswa Politeknik Negeri Lampung. Sampel diambil menggunakan teknik tertentu (e.g., purposive sampling atau random sampling) untuk mendapatkan responden yang relevan dengan fokus penelitian.

Instrumen Penelitian

- Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang dirancang untuk mengukur:
- Kemudahan dan penggunaan digital payment.
- Tingkat pendapatan mahasiswa.
- Literasi keuangan (pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan).
- Indikator perilaku konsumtif.

Hipotesis Penelitian

H1: Digital Payment berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

H2: Pendapatan berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

H3: Literasi keuangan berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

H4: Digital payment, pendapatan, dan literasi keuangan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

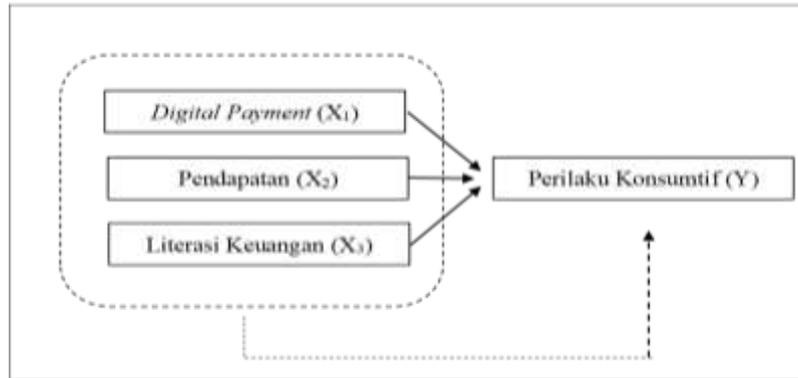
Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode statistik, seperti:

- Analisis Deskriptif: Untuk menggambarkan karakteristik responden dan distribusi data.
- Uji Hipotesis: Menggunakan regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh masing masing variabel bebas terhadap variabel terikat baik secara parsial maupun simultan.

Model Penelitian

Model penelitian menggambarkan hubungan antara variabel digital payment, pendapatan, literasi keuangan, dan perilaku konsumtif mahasiswa.



Keterangan:

- > = pengaruh secara parsial
- - - - -> = pengaruh secara bersama-sama

Gambar 2. Model Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif Variabel

1. Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif penelitian ini ditampilkan untuk mengetahui tanggapan umum responden terhadap variabel-variabel yang diteliti, seperti *digital payment* (X_1), pendapatan (X_2), literasi keuangan (X_3), perilaku konsumtif (Y). Berikut adalah uji statistik deskriptif penelitian ini.

Tabel 1. Statistik Deskriptif

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
DigitalPayment	387	11,00	30,00	23,656	2,92182
Pendapatan	387	8,00	35,00	28,434	3,65305
LiterasiKeuangan	387	4,00	20,00	15,770	2,33054
PerilakuKonsumtif	387	12,00	40,00	30,199	4,22970
Valid N (listwise)	387				

Sumber: Output SPSS Versi 26

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada Tabel 1, maka variabel Perilaku Konsumtif (Y), Digital Payment (X1), Pendapatan (X2), Literasi Keuangan (X3), dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat digunakan sebagai representasi dari keseluruhan data.

2. Uji Validitas

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Digital Payment (X1)	X1.1	0.739	0.100	Valid
	X1.2	0.391	0.100	Valid
	X1.3	0.582	0.100	Valid
	X1.4	0.716	0.100	Valid
	X1.5	0.774	0.100	Valid
	X1.6	0.692	0.100	Valid
Pendapatan (X2)	X2.1	0.691	0.100	Valid
	X2.2	0.718	0.100	Valid
	X2.3	0.433	0.100	Valid
	X2.4	0.793	0.100	Valid
	X2.5	0.813	0.100	Valid
	X2.6	0.844	0.100	Valid
	X2.7	0.738	0.100	Valid
Literasi Keuangan (X3)	X3.1	0.731	0.100	Valid
	X3.2	0.747	0.100	Valid
	X3.3	0.666	0.100	Valid
	X3.4	0.772	0.100	Valid
Perilaku Konsumtif (Y)	Y1	0.559	0.100	Valid
	Y2	0.488	0.100	Valid
	Y3	0.704	0.100	Valid
	Y4	0.662	0.100	Valid
	Y5	0.709	0.100	Valid
	Y6	0.723	0.100	Valid
	Y7	0.673	0.100	Valid
	Y8	0.574	0.100	Valid

Sumber: Output SPSS Versi 26

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa seluruh item pernyataan setiap indikator dari variabel independen dan dependen yang berjumlah total 25 item, memiliki nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 dan nilai r hitung > dari r tabel (0,100) maka artinya seluruh item pernyataan dapat

dinyatakan valid.

3. Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha yang disyaratkan	Keterangan
Digital Payment (X1)	0.680	0.600	Reliabel
Pendapatan (X2)	0.810	0.600	Reliabel
Literasi Keuangan (X3)	0.662	0.600	Reliabel
Perilaku Konsumtif (Y)	0.768	0.600	Reliabel

Sumber: Output SPSS Versi 26

Berdasarkan pada tabel 3 dapat dinyatakan bahwa nilai cronbach alpha (a) pada seluruh item dari setiap indikator pernyataan pada kuisisioner telah mempunyai nilai Cronbach alpha (a) lebih besar dari 0,600. Sehingga menyatakan bahwa keseluruhan indikator variabel-variabel pada penelitian ini dapat dinyatakan reliabel

4. Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 4. Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2,7	1,193		2,2	,02
	41			97	2
DigitalPayment	,26	,066	,183	4,0	,00
	4			20	0
Pendapatan	,28	,050	,244	5,6	,00
	2			37	0
LiterasiKeuangan	,83	,085	,461	9,8	,00
	6			45	0

a. Dependent Variable: PerilakuKonsumtif

Sumber: SPSS Versi Output 26

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan besarnya konstanta dan besarnya koefisien regresi untuk masing-masing variabel serta diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 2,741 + 0,264 X_1 + 0,282 X_2 + 0,836 X_3 + e$$

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Berikut ini adalah hasil uji normalitas dengan menggunakan uji statistik *non-parametik Kolmogorov-Smirnov (K-S)*:

Tabel 5. Hasil uji statistik *non-parametik Kolmogorov-Smirnov (K-S)*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		387
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,61769078
Most Extreme Differences	Absolute	,043
	Positive	,043
	Negative	-,041
Test Statistic		,043
Asymp. Sig. (2-tailed)		,078 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Output SPSS Versi 26

Berdasarkan Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa secara umum data yang digunakan berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinearitas

Tabel 6. Uji Multikolinearitas

Model	Coefficients ^a						
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Toleranc	VIF
1 (Constant)	2,74	1,193		2,2	,02		
DigitalPayment	,264	,066	,183	4,0	,00	,484	2,0
Pendapatan	,282	,050	,244	5,6	,00	,536	1,8

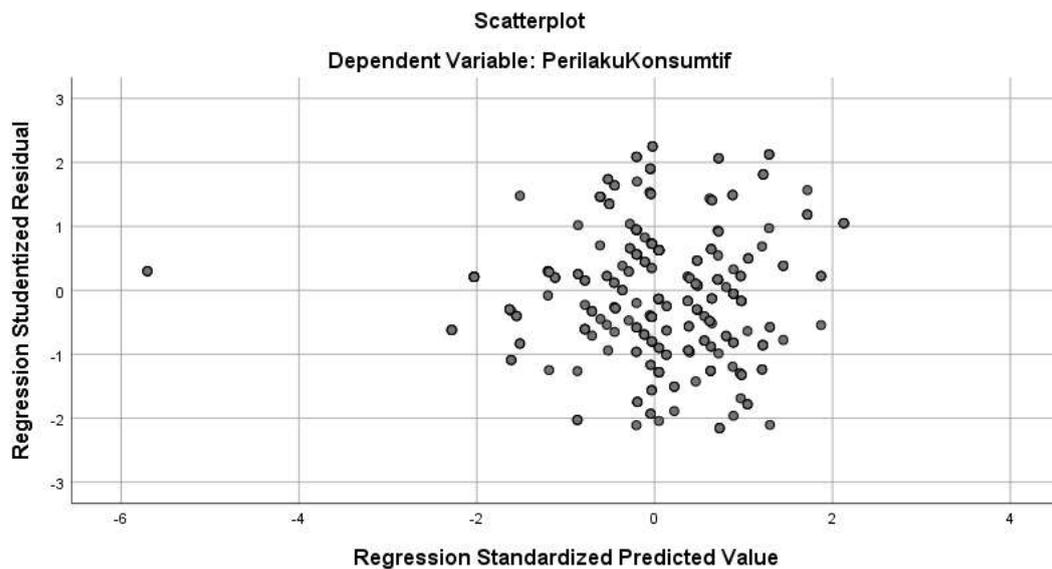
LiterasiKeuangan	,836	,085	,461	9,8	,00	,457	2,1
				45	0		89

a. Dependent Variable: PerilakuKonsumtif

Sumber: Output SPSS Versi 26

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa seluruh variabel bebas seperti digital payment, pendapatan dan literasi keuangan dalam penelitian memiliki nilai tolerance yang lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF kurang dari 10. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah multikolinearitas dalam data penelitian.

3. Uji Heteroskedastisitas



Sumber: Output SPSS Versi 26

Gambar 3. Grafik Scatterplot

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan bahwa titik-titik pada grafik scatterplot terlihat menyebar tanpa membentuk suatu pola tertentu, serta tersebar baik diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu y. Hal ini berarti tidak terjadi heteroskedastisitas dan model ini layak digunakan untuk memprediksi pengaruh *digital payment*, pendapatan, dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Uji Hipotesis

1. Uji Statistik Parsial (T-Test)

Tabel 7. Uji Statistik Parsial (T-Test)

Coefficients ^a		
Model	t	Sig.
1 (Constant)	2,297	,022
DigitalPayment	4,020	,000
Pendapatan	5,637	,000
LiterasiKeuanga	9,845	,000

n

a. Dependent Variable: PerilakuKonsumtif

Sumber: Output SPSS Versi 26

Berdasarkan Tabel 7, dapat diketahui bahwa:

1. Variabel *digital payment*. Hipotesis yang diajukan diterima atau dapat dikatakan bahwa variabel *digital payment* (X_1) berpengaruh signifikan terhadap variabel perilaku konsumtif mahasiswa Politeknik Negeri Lampung (Y).
2. Variabel pendapatan. Hipotesis yang diajukan diterima atau dapat dikatakan bahwa variabel pendapatan (X_2) berpengaruh signifikan terhadap variabel perilaku konsumtif mahasiswa Politeknik Negeri Lampung (Y).
3. Variabel literasi keuangan. Hipotesis yang diajukan diterima atau dapat dikatakan bahwa variabel literasi keuangan (X_3) berpengaruh signifikan terhadap variabel perilaku konsumtif mahasiswa Politeknik Negeri Lampung (Y).

2. Uji Statistik Simultan (F-Test)

Tabel 8. Uji Statistik Simultan (F-Test)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regressio	4260,690	3	1420,230	205,65	,000 ^b
	n				2	

Residual	2644,990	383	6,906
Total	6905,680	386	

a. Dependent Variable: PerilakuKonsumtif
b. Predictors: (Constant), LiterasiKeuangan, Pendapatan, DigitalPayment

Sumber: Output SPSS Versi 26

Berdasarkan Tabel 8 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bersama-sama dan signifikan antara *digital payment* (X_1), pendapatan (X_2), literasi keuangan (X_3) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Politeknik Negeri Lampung. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan diterima atau hipotesis yang menyatakan diduga variabel *digital payment*, pendapatan dan literasi keuangan secara bersama-sama berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Politeknik Negeri Lampung.

3. Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 9. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,785 ^a	,617	,614	2,62792

a. Predictors: (Constant), LiterasiKeuangan, Pendapatan, DigitalPayment
b. Dependent Variable: PerilakuKonsumtif

Sumber: Output SPSS Versi 26

Berdasarkan Tabel 9 diketahui bahwa variabel *digital payment*, pendapatan dan literasi keuangan memiliki hubungan yang kuat terhadap variabel perilaku konsumtif.

Pembahasan

1. Pengaruh *Digital Payment* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Berdasarkan hasil perhitungan uji statistik t diketahui bahwa *digital payment* (X_1) memiliki nilai t hitung sebesar 4,020 sedangkan t tabel sebesar 1,966 yang artinya t hitung > t tabel dan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan *digital payment* (X_1) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Politeknik Negeri Lampung. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan mahasiswa mengenai penggunaan *digital payment* dan kenyamanan yang mereka rasakan akan mengakibatkan semakin tingginya perilaku konsumtif mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Karim (2023) yang menunjukkan hasil bahwa *digital payment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini juga sejalan dengan teori yang digunakan yaitu teori *Technology Acceptance Model*

(TAM) yang menekankan pada dua komponen utama yang mempengaruhi bagaimana individu menerima dan menggunakan teknologi, yaitu *perceived usefulness* (kegunaan yang dirasakan) dan *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan). Manfaat dan kemudahan teknologi yang ditawarkan oleh sistem *digital payment* membuat mahasiswa cenderung berlebihan dalam penggunaannya dan kesulitan dalam mengendalikan diri, yang pada akhirnya menyebabkan terjadinya perilaku konsumtif dalam diri mereka.

2. Pengaruh Pendapatan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Berdasarkan hasil perhitungan uji statistik t diketahui bahwa pendapatan (X_2) memiliki nilai t hitung sebesar 5,637 sedangkan t tabel sebesar 1,966 yang artinya t hitung $>$ t tabel dan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan pendapatan (X_2) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Politeknik Negeri Lampung. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi pendapatan seseorang, semakin meningkat pula perilaku konsumtifnya. Ini disebabkan oleh adanya hubungan antara tingkat pendapatan dan tingkat konsumsi. Peningkatan pendapatan akan mendorong pola konsumsi yang lebih beragam.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Sudarta et al., (2022) yang menunjukkan hasil bahwa pendapatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Hal ini juga sejalan dengan teori *Behavioral Economics* yang dimana teori ini memberikan wawasan tentang bagaimana faktor psikologis mempengaruhi pengambilan keputusan ekonomi, termasuk hubungan antara pendapatan dan perilaku konsumtif.

3. Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Berdasarkan hasil perhitungan uji statistik t diketahui bahwa literasi keuangan (X_3) memiliki nilai t hitung sebesar 9,845 sedangkan t tabel sebesar 1,966 yang artinya t hitung $>$ t tabel dan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan literasi keuangan (X_3) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Politeknik Negeri Lampung. Tingginya literasi keuangan di kalangan mahasiswa seharusnya memberikan dampak baik terhadap pengelolaan keuangan dan perilaku konsumsi mereka. Namun, berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh besarnya konstanta dan besarnya koefisien regresi 0,836 yang artinya setiap ada kenaikan satu unit pada variabel literasi keuangan (X_3) maka akan meningkatkan nilai variabel perilaku konsumtif (Y) sebesar 0,836. Penelitian ini menunjukkan bahwa, meskipun mahasiswa memiliki tingkat literasi keuangan yang baik, mereka tetap melakukan pengeluaran yang tinggi untuk konsumsi. Pernyataan ini sejalan dengan teori *Behavioral Economics*, yang menjelaskan bahwa keputusan keuangan individu tidak selalu bersifat rasional, meskipun

individu tersebut memiliki pengetahuan yang cukup tentang keuangan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan dengan Oktafikasari dan Mahmud (2017) yang menunjukkan hasil bahwa literasi keuangan berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Selanjutnya, Akram et al., (2023) mengungkapkan bahwa diperkirakan semakin tinggi tingkat literasi digital seseorang, semakin besar kemampuannya untuk bertindak lebih rasional dalam menilai suatu produk, meskipun hal tersebut juga dapat memicu peningkatan perilaku konsumtif yang lebih tinggi. Kemampuan literasi digital secara konsisten berperan dalam proses adaptasi terhadap teknologi baru. Individu yang memiliki literasi digital yang baik cenderung lebih mampu mencari dan memahami informasi yang dibutuhkan dengan tingkat pemahaman yang lebih mendalam (Jamila et al., 2020).

4. Pengaruh *Digital Payment*, Pendapatan dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Berdasarkan hasil perhitungan uji statistik F diketahui bahwa nilai f hitung sebesar 205,652 sedangkan f tabel sebesar 2,628 yang artinya f hitung $>$ f tabel dan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan *digital payment* (X_1), pendapatan (X_2) dan literasi keuangan (X_3) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Politeknik Negeri Lampung. Hasil ini sejalan dengan penelitian Karim (2023), yang menyatakan bahwa *digital payment* dan literasi keuangan secara bersama-sama berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Penelitian ini membuktikan bahwa teori *Behavioral Economics* memberikan penjelasan mengenai perilaku konsumtif dengan menunjukkan bahwa keputusan pembelian sering kali tidak hanya didasarkan pada logika rasional, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis dan sosial. Pada penelitian ini ketiga variabel independen saling berkaitan dalam membentuk perilaku konsumtif individu, di mana *digital payment* mempermudah transaksi mahasiswa dan dapat mendorong pembelian impulsif, sedangkan pendapatan meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk berbelanja, dan berpotensi menyebabkan pemborosan jika tidak dikelola dengan baik. Sementara itu, literasi keuangan juga berkontribusi pada peningkatan perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa, karena mereka hanya memahami konsep literasi keuangan tanpa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi mereka.

Berdasarkan penelitian, teori dan penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa *digital payment*, pendapatan dan literasi keuangan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Digital payment* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Kemudahan penggunaan, kecepatan bertransaksi serta kenyamanan transaksi yang diberikan dapat mengakibatkan seseorang senang menggunakan dan akan meningkatkan perilaku konsumtif mahasiswa.
2. Pendapatan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Pendapatan meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk berbelanja. Tingkat pendapatan yang semakin besar maka akan mengakibatkan meningkatnya perilaku konsumtif karena adanya hubungan antara tingkat pendapatan dengan tingkat konsumsi yang dimana peningkatan pendapatan akan mendorong pola konsumsi yang lebih beragam.
3. Literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Meskipun tingkat literasi keuangan meningkat, kurangnya penerapan dalam pengelolaan keuangan menyebabkan perilaku konsumtif mahasiswa semakin meningkat.
4. *Digital payment*, pendapatan dan literasi keuangan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

REKOMENDASI

Bagi Mahasiswa

Mahasiswa yang sering menggunakan aplikasi *digital payment* disarankan untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan serta pemahaman tentang literasi keuangan. Hal ini penting agar mereka dapat mengelola keuangan dengan baik, sehingga terhindar dari masalah keuangan dan perilaku konsumtif. Selain itu, mahasiswa juga dianjurkan untuk terlibat dalam kegiatan positif yang bermanfaat dengan cara yang bijaksana demi masa depan yang lebih baik.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Mempertimbangkan variabel lain yang dianggap dapat mempengaruhi perilaku konsumtif. Selain itu, memperluas ruang lingkup penelitian juga disarankan agar pengambilan sampel menjadi lebih beragam dan bervariasi. Untuk penelitian selanjutnya juga, diharapkan dapat menambahkan metode lain, seperti wawancara, guna memperkuat argumen dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram., et al (2023). *Role of Consumer Digital Literacy in Consumer Behavioral Intentions: Mediating Effect of Perceived Ease of Use, Usefulness and Customer Engagement. Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 13(May). <https://orcid.org/0000-0002-6510-4877>

- Beekum, R. I. (2003) "Perilaku Ekonomi", (Malang: UMM Press, 2003).
- Choerudin, A. (2018). Literasi Keuangan, PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Firdhy (2020). data.tempo.co: Prediksi Angka pengguna *e-commerce* di Indonesia. <https://data.tempo.co/data/909/prediksi-angka-pengguna-e-commerce-di-indonesia-2024>
- Ghozali (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Insana dan Johan (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI. *JABE (Journal of Applied Business and Economic)*, 7(2), 209. <https://doi.org/10.30998/jabe.v7i2.7822>
- Iqbal, M. I. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Institut Agama Islam negeri (iain) manado. In *Repository IAIN Manado* (Vol. 1, Issue 1). <http://repository.iain-manado.ac.id/20/>
- Karim, L. M. (2023). *Pengaruh Digital Payment, Gaya Hidup Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Uin Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto*.
- Kriizbayani (2023). Pengaruh *E-commerce* shopee dan uang saku terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FEBI UIN Mataram angkatan 2020-20222.
- Kusumawati, D. (2023). *Pengaruh Pendapatan, Literasi Keuangan, Gaya Hidup Hedonis, dan Motivasi Usaha terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Indonesia dan Dampaknya terhadap Penggunaan Paylater*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Mubarok, J. I. (2012). Kamus Istilah Ekonomi. Yrama Widya.
- Musthofa, dkk (2020). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Sistem Pembayaran Uang Digital. *Jiagabi*, 9(2), 175–184.
- Naufalia, V. (2022). Pengaruh Digital Payment Dan E-Service Quality Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Pengguna Shopee. *JASDIM Nusa Mandiri*.
- OJK (2019). LAPORAN TAHUNAN OJK. 2019. <https://ojk.go.id/id/data-dan-statistik/laporan-tahunan/Pages/Laporan-Tahunan-OJK-2019.aspx>
- Otorisasi Jasa Keuangan (2022). *Infografis Hasil Survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan*. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/info-terkini/Pages/Infografis-Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-Tahun-2022.aspx>
- Roos et al. (2019). *Buku Pengantar Binis; Digital Payment* (Erang Risanto (ed.)
- Sudarta., dkk (2022). Pengaruh Pendapatan, Gaya Hidup, Dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Konsep Konferensi Nasional Social Dan Engineering Polmed*.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (Vol. 11, Issue 1).
- Sukirno, S. (2006). Mikro Ekonomi Teori Pengantar; Pengertian Pendapatan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sumarwan (2015). Perilaku Konsumen teori dan praktik.
- Suparmoko, M. (2011). *Teori Ekonomi Mikro* (Pengaruh Pendapatan terhadap Konsumsi). Yogyakarta, BPFE.
- Suyanto, D. (2018). Mengenal Dompot Digital di Indonesia. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1).
- Wepo (2023). KAJIAN EKONOMI: TEORI EKONOMI PERILAKU. <https://an-nur.ac.id/esy/kajian-ekonomi-teori-ekonomi-perilaku.html>