

PENGARUH LITERASI KEUANGAN, *FINTECH DIGITAL PAYMENT*, DAN GAYA HIDUP TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA DI KOTA MAKASSAR

Mursalim*¹, Andi Ririn Oktaviani², Abdullah³

*¹Program Studi Magister Manajemen, ITB Nobel Indonesia Makassar

²Program Studi Magister Manajemen dan Kewirausahaan, ITB Nobel Indonesia Makassar

³Program Studi Magister Keuangan Publik, ITB Nobel Indonesia Makassar

e-mail: *¹luckmursalim@gmail.com, [*²ririn@stienobel-indonesia.ac.id](mailto:²ririn@stienobel-indonesia.ac.id), [*³abdullah@stienobel-indonesia.ac.id](mailto:³abdullah@stienobel-indonesia.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh literasi keuangan, *fintech digital payment* dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan angket sebagai sumber pengumpulan data. Sampel penelitian ini adalah Mahasiswa S1 Jurusan Manajemen di Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Institut Bisnis dan Keuangan NITRO Makassar dan Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Indonesia YAPMI Makassar yang berjumlah 96 Mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis regresi linear berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial 1) Literasi keuangan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar. 2) *Fintech digital payment* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar. 3) Gaya hidup berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar. 4) Secara simultan literasi keuangan, *fintech digital payment* dan gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar.

Kata kunci : Literasi Keuangan, *Fintech Digital Payment*, Gaya Hidup, Perilaku Konsumtif

Abstract

This study aims to determine and analyze the influence of financial literacy, fintech digital payment and lifestyle on the consumer behavior of students in Makassar City.

This type of research is descriptive with a quantitative approach using a questionnaire as a source of data collection. The sample of this study was undergraduate students majoring in Management at the Muhammadiyah University of Makassar Campus, the NITRO Makassar Institute of Business and Finance and the Indonesian Management College YAPMI Makassar totaling 96 students. The data analysis technique used was descriptive analysis and multiple linear regression analysis.

The results of the study indicate that partially 1) Financial literacy has a negative and significant effect on the consumer behavior of students in Makassar City. 2) Fintech digital payment has a positive and significant effect on the consumer behavior of students in Makassar City. 3) Lifestyle has a positive and significant effect on the consumer behavior of students in Makassar City. 4) Simultaneously financial literacy, fintech digital payment and lifestyle have an effect on the consumer behavior of students in Makassar City.

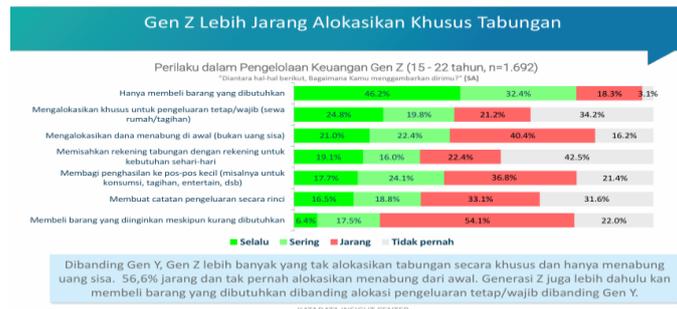
Keywords : *Financial Literacy, Fintech Digital Payment, Lifestyle, Consumer Behavior*

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini membawa permasalahan ekonomi yang kompleks, menuntut masyarakat untuk mencari solusi dalam memenuhi kebutuhan mereka. Beragam jenis produk dan layanan semakin berkembang, yang berdampak pada seluruh lapisan masyarakat, termasuk mahasiswa di Indonesia. Mahasiswa sering kali menjadi konsumen yang melakukan pembelian tanpa pertimbangan keuangan yang matang. Pasar yang sebelumnya hanya bisa ditemui secara offline kini telah berkembang secara online, memungkinkan transaksi melalui *gadget* (Aprinhasari & Widiyanto, 2020).

Secara umum, mahasiswa digambarkan sebagai sekelompok pemuda yang menghabiskan waktu mereka untuk memperluas pengetahuan, keterampilan, dan keahlian. Mereka mengisi hari-harinya dengan berbagai kegiatan positif yang berorientasi pada masa depan, berusaha menjadi individu yang bermanfaat dan berpikir rasional dengan mengutamakan kebutuhan daripada keinginan, serta tidak terpengaruh oleh tren baik di dalam maupun di luar kampus (Fungky et al., 2021). Pada kenyataannya, banyak mahasiswa saat ini lebih memilih menghabiskan uang sakunya untuk membeli barang-barang bermerek demi mengikuti tren terkini, daripada membeli perlengkapan kampus yang lebih penting untuk perkuliahan (Asisi & Purwanto, 2020). Konsumsi yang tidak terencana dan berlebihan sering disebut sebagai perilaku konsumtif. (Prihatini & Irianto 2021). Komsumsi diartikan sebagai tindakan yang dilakukan oleh masyarakat yang terjadi karena sebuah keharusan untuk memenuhi suatu kebutuhan. Perilaku konsumtif ini kerap kali dikaitkan dengan kegemaran untuk berbelanja yang didasarkan oleh keinginan dan stres atas aktivitas yang dilakukan sehingga seseorang rela untuk mengorbankan segala sesuatu demi memiliki produk atau jasa yang diinginkan (Prihatini & Irianto, 2021).

Fenomena perubahan perilaku keuangan di kalangan mahasiswa disebabkan oleh perkembangan teknologi dan informasi. Survey Katadata Insight Center (2021) menunjukkan bahwa generasi Z lebih cenderung tidak mengalokasikan tabungan secara khusus, hanya menyisihkan uang sisa. Sebanyak 56,6% generasi Z jarang atau tidak pernah menabung dari awal (Center, 2021).



Gambar 1. Survey Perilaku dalam Pengelolaan Keuangan Gen Z
 Sumber : Katadata Insight Center, 2021

Berdasarkan gambar 1 diatas, Generasi Z juga lebih mendahulukan membeli barang yang dibutuhkan dibandingkan alokasi pengeluaran tetap atau wajib. Hal ini membuktikan bahwa generasi muda tidak melakukan pengelolaan keuangan dengan baik. Keberadaan banyak mal dan aplikasi pembayaran online memudahkan mahasiswa berbelanja tanpa berpikir panjang. Perilaku keuangan yang baik melibatkan perencanaan, pengelolaan, dan pengendalian yang baik (Hamdani, 2018). Rendahnya literasi keuangan adalah salah satu penyebab utama pengelolaan keuangan yang kurang sehat di kalangan generasi muda. Literasi keuangan merupakan kemampuan memahami dan mengelola keuangan secara efektif, termasuk memahami risiko keuangan (Nurmala et al., 2021). Literasi keuangan adalah kepemilikan seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkan seseorang untuk membuat keputusan yang tepat dan efektif dengan semua sumber daya keuangan mereka (HC & Gusaptono, 2021). *Organization for Economic Co-operation and Development/International Network on Financial Education* (OECD, 2018) menyatakan bahwa literasi keuangan adalah pengetahuan dan pemahaman

mengenai konsep dan risiko keuangan, serta keterampilan, motivasi, dan kepercayaan diri untuk menerapkan pengetahuan dan pemahaman tersebut. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diterapkan untuk membuat keputusan efektif pada berbagai konteks keuangan, meningkatkan kesejahteraan finansial dan kemungkinan partisipasi dalam kehidupan ekonomi.

Riset OCBC NISP Financial Fitness Index (2023) menunjukkan bahwa generasi muda Indonesia memiliki literasi keuangan yang rendah, dengan rata-rata kesehatan finansial hanya 41,16. Riset juga menunjukkan bahwa 73% responden menghabiskan uang untuk mengikuti gaya teman dan 53% sering membayar tagihan minimum kartu kredit. Ini menunjukkan pentingnya literasi keuangan untuk pengelolaan keuangan yang sehat (OCBC NISP, 2023). Dengan memiliki literasi keuangan, seseorang akan lebih mudah memahami dan mengetahui berbagai aspek keuangan serta potensi risiko yang mungkin terjadi, sehingga dapat terhindar dari berbagai masalah keuangan. (Gustika & Yaspita, 2021).

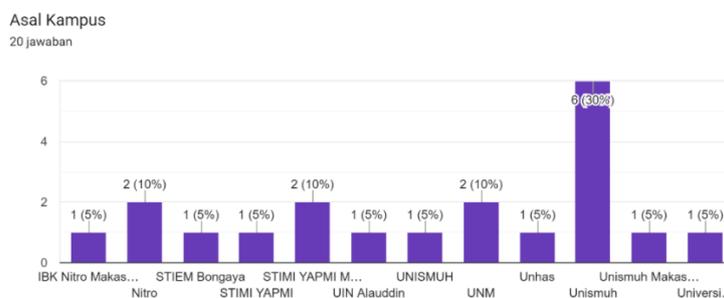
Perilaku konsumtif juga dipengaruhi oleh berkembangnya *Financial technology* (*Fintech*). *Fintech* atau *Financial technology* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan perusahaan yang menawarkan teknologi modern disektor keuangan. Perusahaan-perusahaan tersebut sudah ada sejak tahun 2010. Perusahaan *Fintech* kebanyakan adalah perusahaan mikro, kecil atau menengah yang tidak memiliki banyak ekuitas, tetapi memiliki gagasan yang jelas tentang bagaimana memperkenalkan inovasi baru atau bagaimana meningkatkan layanan yang ada dalam keuangan pasar layanan (Saksonova & Kuzmina-Merlino, 2017). Pengertian lain dari *Fintech* menurut *The National Digital Resreach Centre* (NDRC) di Dublin, Irlandia, mendefinisikan *Fintech* sebagai “*inovation in financial services*” atau inovasi dalam layanan keuangan yang merupakan inovasi pada sektor financial yang mendapat sentuhan teknologi modern.

Fintech mempermudah transaksi keuangan melalui digitalisasi pembayaran, yang memengaruhi gaya hidup dan perilaku mahasiswa (Munawar et al., 2023). Sistem pembayaran yang mudah secara teori dapat mendorong orang untuk bertransaksi, terutama mahasiswa yang cepat menguasai teknologi. Kemudahan dan manfaat transaksi non tunai dapat menyebabkan mereka, yang belum mapan secara finansial, menjadi rentan terhadap pengeluaran berlebihan dan mengabaikan tabungan. Oleh karena itu, meskipun pembayaran non tunai menawarkan banyak fitur dan kemudahan, ada potensi dampak negatif dari penggunaannya. Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik dapat membuat pengeluaran terasa tidak nyata, sehingga mendorong perilaku konsumtif yang berlebihan.

Keberadaan *Fintech* sangat memengaruhi gaya hidup serta perilaku konsumtif mahasiswa. Saat ini, banyak mahasiswa yang hidupnya bertolak belakang dengan kondisi keuangan mereka, namun mereka tetap memaksakan diri untuk setara dengan orang-orang di sekitar yang memiliki kehidupan lebih baik. Hal ini menunjukkan adanya perilaku egois di mana mereka tetap berusaha memenuhi standar hidup yang lebih tinggi meskipun tidak sesuai dengan kemampuan finansial mereka (Ihsanudin, 2021). Umumnya perilaku seperti ini biasanya dikenal dengan istilah Gaya hidup. Menurut penelitian Kotler, dan Amstrong (2008) Gaya hidup ialah mencerminkan keseluruhan orang tersebut dalam interaksinya dengan lingkungannya. Interaksi seseorang dengan lingkungannya tak lepas dari pengaruh orang-orang dan keadaan sekitarnya. Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi danberinteraksi di dunia.

Adanya tren terkait penggunaan teknologi pembayaran online di kalangan mahasiswa telah menyebabkan mahasiswa cenderung mengadopsi berbagai layanan yang menggunakan sistem pembayaran online. Hal ini berdampak pada gaya hidup konsumtif yang tercermin dalam kegiatan sehari-hari mereka. Fenomena perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa semakin marak terjadi seiring dengan perkembangan teknologi dan media sosial. Mahasiswa sering terpengaruh oleh tren terkini yang mereka lihat di platform digital, mendorong mereka untuk membeli barang-barang bermerek dan mengikuti gaya hidup yang tidak selalu sejalan dengan kebutuhan mereka. Hal ini terlihat dari meningkatnya pengeluaran untuk pakaian, gadget, dan hiburan, dibandingkan dengan investasi dalam pendidikan atau kebutuhan sehari-hari. Kondisi ini diperparah oleh kemudahan akses kredit dan fasilitas pinjaman yang ditawarkan kepada mahasiswa, seringkali tanpa pemahaman yang matang tentang konsekuensi finansialnya. Akibatnya, perilaku konsumtif ini tidak hanya menyebabkan pemborosan keuangan, tetapi juga dapat menimbulkan masalah hutang yang berpotensi mengganggu fokus akademik dan kesejahteraan jangka Panjang. Perilaku konsumtif ini tentu saja akan menyebabkan pemborosan keuangan mereka tanpa perhitungan yang matang.

Kota Makassar adalah Kota terbesar di Indonesia Timur yang menjadi pusat perdagangan. Selain itu, Kota Makassar juga menjadi pusat pendidikan yang menarik banyak mahasiswa dari luar daerah untuk berkuliah di Kota Makassar. Berdasarkan survey pra riset yang dilakukan peneliti dengan menyebarkan survey melalui google form (<https://forms.gle/tnQ8WDAWXecBSVjS8>) sebanyak 20 responden yang dikirim melalui whatsapp menunjukkan bahwa responden yang mengisi kuesioner terbanyak berasal dari Kampus Unismuh Makassar sebanyak 9 responden, Seperti yang terlihat pada gambar 2 berikut



Gambar 2. Survey Pra Riset

Sumber : Data Primer Diolah, 2024

Sehingga populasi yang diambil dari penelitian ini adalah mahasiswa S1 Prodi Manajemen Unismuh Makassar, mahasiswa S1 Prodi Manajemen Institut Keuangan dan Bisnis NITRO Makassar, dan mahasiswa S1 Prodi Manajemen STIMI-YAPMI Makassar.

Berbagai penelitian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif telah banyak dilakukan namun hasilnya mengalami inkonsistensi. Sehingga mendorong peneliti untuk melakukan riset mengenai pengaruh literasi keuangan, *fintech digital payment*, dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa. Beberapa penelitian menemukan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa (Wibowo & Hidayat, 2023; Asisi & Purwantoro, 2020; Oktaviani

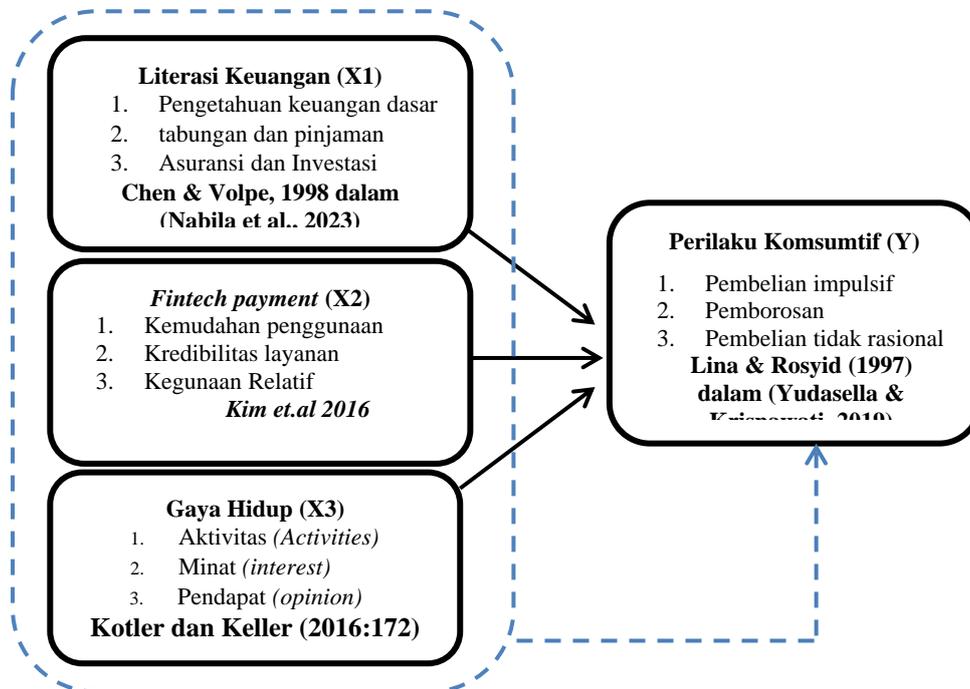
et al., 2023; Yahya, 2021) tetapi (Fungky et al., 2021; I. G. L. P. Putra & Sinarwati, 2023) menemukan pengaruh negatif, sementara (Lestari et al., 2024) tidak menemukan pengaruh antara literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif. Demikian pula, riset tentang *fintech digital payment* dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa juga menunjukkan hasil yang beragam.

Riset yang dilakukan oleh (Haerunnisa & Nuryani, 2024; Ray et al., 2022) menemukan bahwa *fintech digital payment* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, sementara (Astuti, 2022) menemukan hasil bahwa kemudahan *fintech digital payment* tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif tetapi manfaat dan fitur layanan *fintech digital payment* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Selanjutnya (Wibowo & Hidayat, 2023; Fungky et al., 2021; Haerunnisa & Nuryani, 2024; I. G. L. P. Putra & Sinarwati, 2023; Yahya, 2021) menemukan bahwa gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, sementara (Asisi & Purwanto, 2020; Lestari et al., 2024) menemukan bahwa gaya hidup tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

Berdasarkan fenomena dan inkonsistensi hasil penelitian sebelumnya, riset ini akan membahas tentang Pengaruh Literasi Keuangan, *Fintech Digital Payment*, dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Makassar”. Penelitian ini diharapkan memberikan jawaban atas fenomena serta inkonsistensi hasil penelitian sebelumnya.

Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian yang dikemukakan sebelumnya, maka variabel yang terkait dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 3. Kerangka Pikir

Keterangan :



: Pengaruh Variabel X ke Variabel Y Secara Parsial

-----> : Pengaruh variabel X ke Variabel Y secara Simultan

Berdasarkan pemaparan tentang pengaruh Literasi Keuangan, *Fintech Digital Payment* dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Makassar, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 : Literasi Keuangan berpengaruh Negatif terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Makassar

H2 : *Fintech Digital Payment* berpengaruh Postif terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Makassar

H3 : Gaya Hidup berpengaruh Postif terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Makassar

H4 : Literasi Keuangan, *Fintech Digital Payment* dan Gaya Hidup secara Simultan berpengaruh Postif terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Makassar

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan survei yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data utama (primer). Populasi penelitian ini adalah Mahasiswa S1 Jurusan Manajemen di Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Institut Bisnis dan Keuangan NITRO Makassar dan Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Indonesia YAPMI Makassar yang terdaftar di PDDIKTI yang berjumlah 2.761 Mahasiswa. Adapun metode penentuan sampel yang digunakan yaitu teknik *purposive sampling* dengan menggunakan rumus slovin dengan tingkat kesalahn 10% sehingga jumlah sampel dalam riset ini yaitu 96 Mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis seskriptif dan analisis regresi linear berganda dimulai dengan uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, analisis regresi linear berganda, uji t dan uji F.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Item Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Sig	Keterangan
Literasi Keuangan (X1)				
X1.1	0,784	0,200	0,00	Valid
X1.2	0,806	0,200	0,00	Valid
X1.3	0,800	0,200	0,00	Valid
X1.4	0,758	0,200	0,00	Valid
X1.5	0,735	0,200	0,00	Valid
X1.6	0,727	0,200	0,00	Valid
<i>Fintech digital payment</i> (X2)				
X2.1	0,714	0,200	0,00	Valid
X2.2	0,639	0,200	0,00	Valid
X2.3	0,748	0,200	0,00	Valid
X2.4	0,697	0,200	0,00	Valid
X2.5	0,656	0,200	0,00	Valid
X2.6	0,367	0,200	0,00	Valid
Gaya Hidup (X3)				

X3.1	0,774	0,200	0,00	Valid
X3.2	0,820	0,200	0,00	Valid
X3.3	0,725	0,200	0,00	Valid
X3.4	0,701	0,200	0,00	Valid
X3.5	0,779	0,200	0,00	Valid
X3.6	0,512	0,200	0,00	Valid
X3.7	0,616	0,200	0,00	Valid
X3.8	0,642	0,200	0,00	Valid
Perilaku Konsumtif (Y)				
Y1	0,792	0,200	0,00	Valid
Y2	0,808	0,200	0,00	Valid
Y3	0,903	0,200	0,00	Valid
Y4	0,846	0,200	0,00	Valid
Y5	0,832	0,200	0,00	Valid
Y6	0,429	0,200	0,00	Valid
Y7	0,849	0,200	0,00	Valid

Sumber : Data diolah, 2024

Berdasarkan table 1 menunjukkan hasil dari uji validitas variabel literasi keuangan, *fintech digital payment*, gaya hidup dan perilaku konsumtif dengan hasil kriteria valid untuk semua item pernyataan yang berjumlah 27 butir pernyataan dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r table yang nilainya 0,198. Hal ini menjelaskan bahwa masing – masing pernyataan pada literasi keuangan, *fintech digital payment*, gaya hidup dan perilaku konsumtif dapat diterima.

Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Literasi Keuangan	0,859	Reliabel
<i>Fintech digital payment</i>	0,716	Reliabel
Gaya Hidup	0,846	Reliabel
Perilaku Konsumtif	0,893	Reliabel

Sumber : Data Primer yang diolah, 2024

Berdasarkan table 2 menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* dari variabel literasi keuangan sebesar 0,859, *fintech digital payment* sebesar 0,716, gaya hidup sebesar 0,846 dan perilaku konsumtif sebesar 0,893. Jadi dapat disimpulkan bahwa pernyataan dalam kuesioner ini reliabel karena nilai *Cronbach Alpha* lebih dari 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pernyataan yang digunakan mampu memperoleh data yang konsisten yang berarti bila pernyataan tersebut diajukan kembali akan diperoleh jawaban yang relative sama dengan jawaban sebelumnya.

Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 5. Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.165	3.210		.675	.502
	X1	-.898	.283	-.669	-3.171	.002
	X2	.266	.113	.189	2.365	.020
	X3	1.253	.227	1.172	5.528	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Olah Data SPSS, 2024

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 2.165 - 0,898 X1 + 0,266X2 + 1,253 X3 + e$$

Dari persamaan regresi linier berganda diatas, maka dapat di interpretasikan sebagai berikut :

- a. Nilai Konstanta (a) sebesar 2.165 dengan asumsi Literasi Keuangan (X1) *Fintech Digital Payment* (X2) dan Gaya Hidup (X3) adalah 0 atau tetap maka peningkatan perilaku konsumtif sebesar 2.165 satuan.
- b. Nilai koefisien dari variabel Literasi Keuangan berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif dengan koefisien -0,898. Hal ini menunjukkan bahwa apabila Literasi Keuangan meningkat sebesar 1 poin maka perilaku konsumtif akan menurun sebesar 0,898 poin dengan asumsi bahwa variabel bebas lain konstan. Nilai signifikan (sig.) sebesar 0,002 lebih rendah dari 0,05 yang berarti bahwa Literasi Keuangan terhadap perilaku konsumtif adalah signifikan. Semakin tinggi Literasi Keuangan mahasiswa maka Perilaku Konsumtif akan semakin menurun, begitu juga sebaliknya.
- c. *Fintech digital payment* berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif dengan koefisien 0,266. Hal ini menunjukkan bahwa apabila Literasi Keuangan meningkat sebesar 1 poin maka perilaku konsumtif akan meningkat sebesar 0,266 poin dengan asumsi bahwa variabel bebas lain konstan. Nilai signifikan (sig.) Sebesar 0,020 lebih rendah dari 0,05 yang berarti bahwa *Fintech digital payment* terhadap perilaku konsumtif adalah signifikan. Semakin tinggi pnggunaan *Fintech digital payment* mahasiswa maka perilaku konsumtif akan semakin meningkat, begitu juga sebaliknya.
- d. Nilai koefisien dari variabel gaya hidup berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif dengan koefisien 1,253. Hal ini menunjukkan bahwa apabila Gaya Hidup meningkat sebesar 1 poin maka perilaku konsumtif akan meningkat sebesar 1,253 poin dengan asumsi bahwa variabel bebas lain konstan. Nilai signifikan (sig.) sebesar 0,000 lebih rendah dari 0,05 yang berarti bahwa gaya hidup terhadap Perilaku Konsumtif adalah signifikan. Semakin tinggi gaya hidup mahasiswa maka perilaku konsumtif akan semakin menurun, begitu juga sebaliknya.

Uji Hipotesis
Uji T (Parsial)

Tabel 6. Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.165	3.210		.675	.502
	X1	-.898	.283	-.669	-3.171	.002
	X2	.266	.113	.189	2.365	.020
	X3	1.253	.227	1.172	5.528	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Olah Data SPSS, 2024

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel 6 diatas dapat diinterpretasikan bahwa:

1. Literasi keuangan mempunyai hubungan negatif atau tak searah terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.. Nilai t hitung untuk variabel literasi keuangan sebesar -3,171 sedangkan nilai t tabel sebesar 1,985 maka dapat disimpulkan t hitung > t tabel dan nilai signifikan $0.02 < 0,05$. Hal ini menggambarkan variabel literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Nilai t yang negatif menerangkan variabel X1 memiliki keterkaitan yang berbanding terbalik. Semakin Rendah literasi keuangan, maka semakin tinggi perilaku konsumtif. Dengan demikian hipotesis diterima namun arahnya negatif. Hal ini berarti semakin tinggi literasi keuangan mahasiswa, maka akan semakin rendah perilaku konsumtifnya.
2. *Fintech digital payment* mempunyai hubungan positif atau searah terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Nilai t hitung untuk variabel *Fintech digital payment* sebesar 2,365 sedangkan nilai t tabel sebesar 1,985 maka dapat disimpulkan t hitung > t tabel dan nilai signifikan $0.02 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima, dimana terdapat pengaruh positif variabel *Fintech digital payment* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di kota Makassar. Semakin tinggi *penggunaan Fintech digital payment* maka semakin tinggi pula perilaku konsumtifnya.
3. Gaya hidup mempunyai hubungan positif atau searah terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Nilai t hitung untuk sebesar 5,528 sedangkan nilai t tabel sebesar 1,985 maka dapat disimpulkan t hitung > t tabel dan nilai signifikan $0.000 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima, dimana terdapat pengaruh variabel gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di kota Makassar. Semakin tinggi gaya hidup mahasiswa maka semakin tinggi pula perilaku konsumtifnya.

Uji F (Simultan)

Tabel 7 Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1265.847	3	421.949	25.201	.000 ^b
	Residual	1540.393	92	16.743		

Total	2806.240	95			
-------	----------	----	--	--	--

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Sumber : Olah Data SPSS, 2024

Berdasarkan uji F dari Output SPSS terlihat bahwa diperoleh F Hitung sebesar 25,210 sementara F table ($Dk = n - k - 1$) dengan taraf kesalahan 0,05 atau 5%. Maka diperoleh nilai F Tabel $DK=96-3-1=92$ (2,70). Dengan demikian dari hasil pengujian diatas bahwa F hitung lebih besar dari F tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel independent literasi keuangan (X1), *fintech digital payment* (X2) dan gaya hidup (X3) berpengaruh signifikan terhadap variabel perilaku konsumtif (Y).

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Untuk melihat nilai koefisien R Square dari hasil output SPSS dapat dilihat pada tabel berikut dibawah ini:

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.672 ^a	.451	.433	4.092

a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Sumber : Olah Data SPSS, 2024

Pada tabel diatas, dapat dilihat hasil analisis regresi secara keseluruhan menunjukkan nilai Adjust R Square sebesar 0.433. Hal ini menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan, *fintech digital payment*, dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar sebesar 43,3% sedangkan selebihnya sebesar 56,7% dipengaruhi variabel lain diluar penelitian seperti kepribadian, konsep diri, pengendalian diri, budaya digital, kelas sosial, kelompok referensi, keluarga, proses belajar, efikasi keuangan, demografi dan sebagainya.

PEMBAHASAN

Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Makassar

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan (X1) berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar. Nilai signifikansi untuk variabel literasi keuangan sebesar $0.002 < 0.05$ serta t hitung sebesar $-3,171 > 1.985$. Hal ini menggambarkan variabel literasi keuangan memiliki dampak terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan Nilai t yang negatif menerangkan variabel X1 memiliki keterkaitan yang berbanding terbalik terhadap Y. Nilai koefisien regresi negatif menunjukkan bahwa setiap peningkatan literasi keuangan diiringi dengan penurunan perilaku konsumtif mahasiswa begitupun sebaliknya. Dengan kata lain, mahasiswa yang

memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai konsep keuangan cenderung lebih bijak dalam mengelola uang mereka dan mengurangi pengeluaran yang tidak perlu.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Putra & Sinarwati (2023) yang menemukan bahwa Literasi keuangan berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dengan literasi keuangan yang tinggi akan menyebabkan perilaku konsumtif mahasiswa menjadi rendah, atau sebaliknya literasi keuangan yang rendah akan menyebabkan perilaku konsumtif mahasiswa. Mahasiswa dengan kemampuan literasi keuangan yang tinggi akan membuat keputusan benar dalam berkonsumsi, karena dalam berkonsumsi mereka akan memperhitungkan prioritas kebutuhan.

Namun (Oktaviani, et al., 2024) menemukan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dimana dengan meningkatkan literasi keuangan, mahasiswa dapat menjadi lebih sadar dan terarah mengenai pentingnya pengelolaan keuangan yang baik. Mereka akan memahami pentingnya untuk tidak boros, memprioritaskan kebutuhan daripada keinginan, serta mampu menabung untuk tujuan jangka panjang. Oleh karena itu, literasi keuangan yang baik dapat memberikan dampak positif pada manajemen keuangan mahasiswa dan juga dapat mengurangi perilaku konsumtif yang dapat merugikan mereka.

Sedangkan riset (Lestary, et al. 2024) tidak menemukan pengaruh antara literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif, dimana Mahasiswa yang memiliki pengetahuan keuangan yang baik tidak selalu mampu mengelola keuangannya dengan baik. Ada mahasiswa yang sudah menerima mata kuliah tentang literasi keuangan, tetapi tidak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, mahasiswa tersebut tidak mampu mengendalikan pengeluaran dan cenderung berperilaku konsumtif. Dengan literasi keuangan mahasiswa yang baik, maka akan memberikan dampak positif kedepannya seperti Perencanaan keuangan pribadi kunci untuk mencapai stabilitas finansial dan kesejahteraan jangka panjang. Dengan menetapkan tujuan yang jelas, membuat anggaran yang realistis, mengelola hutang secara efektif, dan berinvestasi secara bijaksana.

Pengaruh *Fintech Digital Payment* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Makassar

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *Fintech digital payment* (X2) berpengaruh Positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar. Nilai signifikansi untuk variabel literasi keuangan sebesar $0.000 < 0.05$ serta t hitung sebesar $2,365 < 1.985$. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *fintech payment* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan perilaku konsumtif mahasiswa. Kemudahan akses dan kenyamanan yang ditawarkan oleh *fintech payment* cenderung mendorong mahasiswa untuk lebih sering berbelanja, terutama untuk kebutuhan non-esensial seperti hiburan dan makanan cepat saji. Selain itu, fitur-fitur promosi dan diskon yang sering ditawarkan oleh penyedia *fintech payment* juga menjadi faktor yang menarik minat mahasiswa untuk melakukan lebih banyak transaksi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ray et al., 2022) yang menyatakan bahwa *Fintech mobile payment* memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Artinya peningkatan dikarenakan *fintech mobile payment* mudah dipelajari, fleksibel serta mudah digunakan. Selain itu *fintech mobile payment* dapat meningkatkan efektifitas kinerja individu serta bermanfaat bagi individu. Maka dengan

hadirnya layanan ini mengubah mahasiswa dalam berkegiatan finansial, bermula dari kebutuhan manusia untuk berbelanja dengan nyaman tanpa harus meninggalkan rumah.

Sedangkan penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian (Astuti, 2022) yang menemukan bahwa kemudahan *fintech payment* tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Kemudahan *fintech payment*, seperti mudah dimengerti, mudah digunakan, dan mudah dioperasikan, tidak mendorong mahasiswa untuk berperilaku konsumtif.

Fintech payment membawa banyak kemudahan dan keuntungan, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan perilaku konsumtif. Dengan kemudahan akses, promosi menarik, dan opsi kredit yang tersedia, konsumen perlu lebih berhati-hati dan bijaksana dalam mengelola keuangan mereka. Meningkatkan literasi keuangan dan membuat perencanaan yang matang dapat membantu memitigasi dampak negatif dari *fintech payment* terhadap perilaku konsumtif.

Pengaruh Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Makassar

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel gaya hidup (X3) berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar. Hasil pengujian menggunakan SPSS memperlihatkan t hitung untuk variabel gaya hidup sebesar $5,528 > 1,985$ maka dapat disimpulkan t hitung $> t$ tabel dan nilai signifikan $0,000 > 0,05$ sehingga terdapat pengaruh variabel gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di kota Makassar. Koefisien regresi positif menggambarkan hubungan yang searah antara gaya hidup dengan perilaku konsumtif yang berarti jika gaya hidup mahasiswa tinggi maka akan meningkatkan perilaku konsumtif. Begitu juga sebaliknya, jika semakin rendah gaya hidup mahasiswa, maka akan semakin rendah pula perilaku konsumtifnya.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa dari tiga indikator variabel Gaya Hidup yang digunakan semuanya dianggap bagus/penting, sementara yang diapresiasi paling tinggi adalah indikator Minat. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung mengikuti gaya hidup di sosial media sehingga mereka akan membeli sebuah produk karena ulasan dari internet. Selain itu mahasiswa juga menggunakan aplikasi belanja online yang sangat mempengaruhi perilaku konsumtif. Mahasiswa yang sering berbelanja online cenderung menghabiskan lebih banyak uang untuk barang-barang yang tidak selalu diperlukan seperti fashion.

Hasil ini relevan dengan kajian sebelumnya oleh Haerunnisa & Nuryani (2024) yang mengemukakan Gaya hidup berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif, semakin tinggi gaya hidup seseorang mahasiswa seperti selalu mengikuti tren, lebih mengutamakan keinginan dari pada kebutuhan maka akan semakin tinggi pula perilaku konsumtifnya. Namun penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Lestary, et al., 2024) yang menemukan bahwa gaya hidup tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, dimana mahasiswa yang memiliki gaya hidup mewah dan selalu mengikuti trend bukan berarti ia memiliki perilaku yang konsumtif. Sebagai contoh, mahasiswa yang terlihat *fashionable* dan kekinian tapi mereka selalu memilih barang yang tidak terlalu mahal dan mengandalkan diskon, jadi walaupun selalu terlihat mengikuti trend tapi mereka tidak membelanjakan uang terlalu banyak.

Faktor-faktor gaya hidup seperti nilai dan norma sosial, media, tekanan sosial, teknologi, kondisi ekonomi, serta pengalaman dan kebudayaan semuanya berkontribusi dalam membentuk bagaimana seseorang mengkonsumsi barang dan jasa. Memahami

pengaruh ini dapat membantu individu untuk membuat keputusan yang lebih bijaksana dalam pola konsumsi mereka.

Pengaruh Literasi Keuangan, *Fintech Digital Payment* dan Gaya Hidup secara simultan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Makassar

Berdasarkan uji F dari Output SPSS terlihat bahwa diperoleh F Hitung sebesar $25,210 > 2,70$. Sehingga terdapat pengaruh secara simultan antara literasi keuangan (X1), *fintech digital payment* (X2) dan gaya hidup (X3) terhadap variabel perilaku konsumtif (Y) mahasiswa di Kota Makassar. Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa pendapat Yuniarti (2015) menyatakan bahwa perilaku konsumtif merupakan sebuah pola pembelian yang dilakukan oleh seorang individu atas dasar pemenuhan kebutuhan yang dilandaskan oleh faktor keinginan dibandingkan dengan hal yang benar-benar dibutuhkan dan cenderung hanya dikuasai oleh kesenangan semata.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap permasalahan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Literasi keuangan (X1) berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar. Nilai signifikansi untuk variabel literasi keuangan sebesar $0.002 < 0.05$ serta t hitung sebesar $-3,171 < 1.985$. Hal ini menggambarkan variabel literasi keuangan memiliki dampak terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan Nilai t yang negatif menerangkan variabel X1 memiliki keterkaitan yang berbanding terbalik terhadap Y. Semakin baik literasi keuangan maka perilaku konsumtif akan semakin rendah begitupun sebaliknya.
2. *Fintech digital payment* (X2) berpengaruh Positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar. Nilai signifikansi untuk variabel literasi keuangan sebesar $0.000 < 0.05$ serta t hitung sebesar $2,365 < 1.985$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *fintech payment* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan perilaku konsumtif mahasiswa.
3. Gaya hidup (X3) berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar. Hasil pengujian menggunakan SPSS memperlihatkan t hitung untuk variabel gaya hidup sebesar $5,528 > 1.985$ maka dapat disimpulkan t hitung $>$ t tabel dan nilai signifikan $0.000 > 0,05$ sehingga terdapat pengaruh variabel gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di kota Makassar. Semakin tinggi gaya hidup, maka akan tinggi pula perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar.
4. Literasi keuangan, *fintech digital payment* dan gaya hidup secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Makassar dengan sebesar $25,210 > 2,70$ dimana nilai F hitung lebih besar dari F tabel.

SARAN

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperbesar ukuran sampel dengan menggunakan metode pengambilan sampel yang berbeda agar pola sebaran data semakin beragam dan mendorong meningkatnya hasil penelitian yang diperoleh. Selain itu bagi peneliti dimasa mendatang juga diharapkan untuk menambahkan beberapa variabel yang belum digunakan dalam penelitian ini seperti tekanan teman sebaya, pengaruh keluarga, dan kondisi ekonomi mempengaruhi perilaku konsumtif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprinthasari, M. N., & Widiyanto, W. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Fakultas Ekonomi. *Business and Accounting Education Journal*, 1(1), 65–72. <https://doi.org/10.15294/baej.v1i1.38925>
- Asisi, I., & Purwantoro. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pasir Pengaraian. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 107–118
- Astuti, W., Kurnia., 2022. Analisis Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Fitur layanan Fintech Payment terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Kasus pada Mahasiswa Surakarta). Universitas Islam Negeri Raden Mas Said. Surakarta.
- Center, K. I. (2021). Perilaku Keuangan Generasi Z dan Y. *PT Katadata Indonesia, September*, 1–50. https://cdn1.katadata.co.id/media/microsites/zigi/perilakukeuangan/file/KIC-ZIGI_Survei Perilaku Keuangan 130122.pdf
- Fungky, T., Sari, T. P., & Sanjaya, V. F. (2021). Pengaruh Gaya Hidup Serta Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z pada Masa Pandemi (Studi Kasus Mahasiswa/I Manajemen Bisnis Syariah, Uin Raden Intan Lampung Angkatan 2019). *Jurnal Valuasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen Dan Kewirausahaan*, 1(1), 82–98.
- Gustika, G. S., & Yaspita, H. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Keputusan Investasi Mahasiswa STIE Indragiri Rengat. *J-MAS (Jurnal Manajemen Dan Sains)*, 6(1), 261. <https://doi.org/10.33087/jmas.v6i1.252>
- Haerunnisa, J., & Nuryani, H. (2024). Pengaruh *Fintech payment*, Inklusi Keuangan, dan Life Style terhadap Perilaku Konsumtif Berbelanja Online (studi kasus mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas teknologi sumbawa). *USC Student Conference*, 2(1), 207–215.
- Hamdani, M. (2018). Analisis Tingkat Literasi Keuangan Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Keuangan Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Terbuka. *Versi Cetak*, 1(1), 139–145. www.cnnindonesia.com
- HC, R. K., & Gusaptono, R. H. (2021). *Pengenalan Literasi Keuangan Untuk Mengembangkan UMKM*. [http://eprints.upnyk.ac.id/26922/%0Ahttp://eprints.upnyk.ac.id/26922/1/BUKU ber-ISBN 2. Literasi Keuangan.pdf](http://eprints.upnyk.ac.id/26922/%0Ahttp://eprints.upnyk.ac.id/26922/1/BUKU%20ber-ISBN%202.%20Literasi%20Keuangan.pdf)
- Ihsanudin, A. (2021). *Dampak Gaya Hidup Hedonisme dan Kecerdasan Spiritual terhadap Manajemen Keuangan Pribadi*. 1152–1155.

- Lestari, D. S., Mutmainah, K., & Romandhon. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Pengendalian Diri, Gaya Hidup, Dan Budaya Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Akuntansi, Manajemen & Perbankan Syariah*, 4, 119–128.
- Munawar, A. H., Subrata, A., & Nugraha, C. (2023). Kontribusi financial technology (*fintech*) payment terhadap perilaku manajemen keuangan pada masa pandemi covid-19 di Kota Banjar. *Inovasi : Jurnal Ekonomi, Keuangan, Dan Manajemen*, 19(3), 798–807.
- OECD. (2018). OECD/INFE Toolkit for Measuring Financial Literacy and Financial Inclusion. *Oecd, March*, 1–47. <https://www.oecd.org/financial/education/2018-INFE-FinLit-Measurement-Toolkit.pdf>
- Oktaviani, M., Oktaria, M., Alexandro, R., Eriawaty, E., & Rahman, R. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 9(2), 136–145. <https://doi.org/10.23887/jiis.v9i2.68587>
- Prihatini, D., & Irianto, A. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Ecogen*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i1.11035>
- Putra, I. G. L. P., & Sinarwati, N. K. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup, Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, 6(2), 717–726. <https://doi.org/10.23887/jmpp.v6i2.71877>
- Ray, M. J. K., Mashudi, & Herkulana. (2022). Pengaruh Penggunaan *Fintech* Mobile Payment Dan aplikasi Belanja Online Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(9), 1331–1339. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i9.57907>
- Saksonova, S., & Kuzmina-Merlino, I. (2017). *Fintech* as financial innovation - The possibilities and problems of implementation. *European Research Studies Journal*, 20(3), 961–973. <https://doi.org/10.35808/ersj/757>
- Wibowo, A. F., & Riyadi, E. S. H. (2017). PENGARUH GAYA HIDUP, PRESTISE DAN KELOMPOK REFERENSI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Studi Pada Konsumen Taiwan Tea House Semarang). 97 113. ISBN: 978-602-361-067-9
- Yahya, A. (2021). Determinan Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23(1), 37. <https://doi.org/10.33370/jpw.v23i1.506>
- Yudasella, I. F., & Krisnawati, A. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Bandung. *Jurnal Mitra Manajemen*, 3(6), 674–687. <https://doi.org/10.52160/ejmm.v3i6.245>