

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Data**

#### **1. Deskripsi Objek Penelitian**

Penelitian ini ditunjukkan kepada mahasiswa generasi z di kota Yogyakarta. Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1997 - 2012, dan mereka dikenal dengan generasi digital native, yang berarti mereka tumbuh dan berkembang dengan akses yang luas terhadap teknologi dan internet. Penelitian ini dilakukan di Daerah Istimewa Yogyakarta Kota dimana salah satu kota pelajar terbesar di Indonesia, dengan banyak universitas dan institusi pendidikan tinggi yang menarik mahasiswa dari seluruh penjuru negeri. Populasi dan sampel penelitian ini ialah Mahasiswa generasi Z yang sedang menjalani pendidikan di universitas Kota Yogyakarta. Sampel akan diambil dari beberapa universitas untuk mendapatkan representasi yang luas. Penelitian ini meneliti pengaruh *e-money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa generasi Z yang dimediasi kontrol diri. Peneliti menyebarkan kuesioner yang berisikan butir pernyataan secara online maupun offline kepada mahasiswa yang masuk dalam kriteria penelitian. Peneliti telah mendapatkan data responden sebanyak 384 dan mayoritas responden pernah/sedang menggunakan *e-money* sebagai alat pembayaran. Kemuduain penelitian ini hanya akan mencakup mahasiswa generasi Z yang berkuliah di universitas-universitas di Kota Yogyakarta, oleh karena itu, hasilnya mungkin tidak dapat diterapkan secara umum untuk mahasiswa di kota atau daerah lain.

## 2. Karakteristik Responden

### a) Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil temuan, Tabel di bawah ini menunjukkan informasi mengenai karakteristik responden yang dibagi menurut jenis kelamin.

**Tabel 4. 1 Jumlah dan Presentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase(%)
Laki-Laki	104	27,1%
Perempuan	280	72,9%
<b>Jumlah</b>	<b>384</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Diolah, 2024

Berdasarkan data pada tabel 4.1 bahwa mahasiswa di Yogyakarta berdasarkan jenis kelamin mayoritas Perempuan sebanyak 280 dan presentase 84%, kemudian jumlah laki-laki yaitu 104 responden dan presentase 49%.

### b) Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Kelahiran

Berdasarkan dari hasil penelitian, karakteristik berdasarkan tahun kelahiran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 2 Jumlah dan Presentase Responden Berdasarkan Tahun Kelahiran**

Umur	Frekuensi	Presentase (%)
1997	6	1,6%
1999	6	1,6%
2000	39	10,2%
2001	95	24,7%
2002	164	42,7%
2003	45	11,7%
2004	21	5,5%

2005	5	1,3%
2006	3	8%
<b>Jumlah</b>	<b>384</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Diolah, 2024

Berdasarkan data pada tabel 4.2 diatas bahwa mahasiswa di Yogyakarta berdasarkan tahun kelahiran didominasi mahasiswa tahun kelahiran 2002 sebanyak 164 dengan presentasi 42,7%, sedangkan tahun kelahiran yang paling sedikit yaitu tahun 2006 sebanyak 3 dengan presentase 8%.

c) Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Universitas

Berdasarkan dari hasil penelitian, karakteristik berdasarkan asal universitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 3 Jumlah dan Presentase Responden Berdasarkan Asal Universitas**

No	Asal Universitas	Jumlah
1	Universitas Negeri Yogyakarta	70
2	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	64
3	Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta	59
4	Universitas Gadjah Mada	57
5	Universitas Islam Indonesia	32
6	Universitas Ahmad Dahlan	21
7	UPN Veteran Yogyakarta	14
8	Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta	10
9	Poltekkes Kemenkes Yogyakarta	9
10	Universitas Widya Mataram	7
11	Universitas Aisyiyah Yogyakarta	7
12	Universitas Amikom Yogyakarta	6
13	Universitas Teknologi Yogyakarta	6
14	Universitas Mercu Buana Yogyakarta	5
15	Universitas Sanata Dharma	5
16	Universitas Nadhlatul Ulama	4

17	Universitas PGRI Yogyakarta	4
18	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	4
	Total	384

Sumber: Data Diolah, 2024.

Berdasarkan tabel 4.3 diatas terdapat 18 Universitas yang berbeda di Yogyakarta, asal universitas yang mendominaasi adalah Universitas Negeri Yogyakarta sebanyak 70 responden, sedangkan asal Universitas paling sedikit adalah universitas Nahdlatul Ulama, Universitas PGRI Yogyakarta, dan Universitas Atma Jaya Yogyakarta sebanyak 4 responden.

d) Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Pendapatan

Berdasarkan hasil temuan, Tabel dibawah ini menunjukkan informasi mengenai karakteristik berdasarkan jumlah pendapatan.

**Tabel 4. 4 Kuantitas dan Proporsi Responden Berdasarkan Jumlah Pendapatan**

Pendapatan	Frekuensi	Presentase
< Rp 1.000.000	133	34,6%
Rp. 1.000.000-2.000.000	186	48,4%
Rp. 2.000.000-3.000.000	51	13,3%
>Rp 3.000.000	14	3,6%
<b>Jumlah</b>	<b>384</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.3 diatas terlihat bahwa pendapatan dari Rp. 1000.000 – 2.000.000 sebanyak 186 dengan presentase 48,4%, kemudian < Rp 1.000.000 sebanyak 133 dengan presentase 34,6%, kemudian Rp 2.000.000 – 3.000.000 sebanyak 51 dengan presentase 13,3%, dan > Rp 3.000.000 sebanyak 14 dengan presentase 3,6%.

- e) Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis *E-money* yang digunakan

Berdasarkan dari hasil penelitian, karakteristik berdasarkan Jenis *e-money* yang digunakan dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 5 Jumlah dan Presentase Responden Berdasarkan Jenis *E-money* yang digunakan**

<i>E-money</i>	Frekuensi	Presentase
Shopeepay	208	54,2%
Dana	85	22,1%
Gopay	57	14,8%
Ovo	26	6,8%
Brizzi	6	1,6%
Brimo	1	3%
Livin	1	3%
<b>Jumlah</b>	<b>384</b>	<b>100%</b>

Sumber data primer diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa jenis *e-money* yang didominasi adalah shopeepay sebanyak 208 dan presentase 54,2%, Dana sebanyak 85 dan presentase 22,1%, Gopay sebanyak 57 dan presentase 14,8%, Ovo sebanyak 26 dengan presentase 6,8%, Brizzi sebanyak 6 dan presentase 1,6%, Brimo sebanyak 1 dengan presentase 3%, dan Livin sebanyak 1 dengan presentase 3%.

### 3. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini memiliki 3 variabel, yaitu *e-money* , kontrol diri, dan perilaku konsumtif. Semua item pernyataan memiliki deskripsi statistik dengan *min*, *max*, *mean*, dan *standar deviasi* sebagai berikut:

**Tabel 4. 6 Tabel Nilai Rata-rata**

Nilai Interval	Kriteria
1,00 – 1,80	Sangat Rendah
1,81 – 2,60	Rendah
2,60 – 3,40	Sedang
3,41 – 4,20	Tinggi
4,21 – 5,00	Sangat Tinggi

Tabel 4. 7 *Descriptive Statistic*

No	Pernyataan	Min	Max	Mean	Std Deviasi
<b><i>E-Money</i></b>					
X1.1	384	1.000	5.000	4.510	0.760
X1.2	384	1.000	5.000	4.214	0.867
X1.3	384	1.000	5.000	4.508	0.736
X1.4	384	1.000	5.000	4.167	0.844
<b>Kontrol Diri</b>					
X2.1	384	1.000	5.000	4.305	0.898
X2.2	384	1.000	5.000	3.901	1.046
X2.3	384	1.000	5.000	4.013	0.903
X2.4	384	1.000	5.000	3.742	1.134
X2.5	384	1.000	5.000	4.174	0.886
<b>Perilaku Konsumtif</b>					
Y1.1	384	1.000	5.000	3.523	1.175
Y1.2	384	1.000	5.000	3.352	1.430
Y1.3	384	1.000	5.000	3.388	1.161
Y1.4	384	1.000	5.000	3.185	1.277
Y1.5	384	1.000	5.000	3.068	1.347
Y1.6	384	1.000	5.000	3.214	1.225
Y1.7	384	1.000	5.000	3.471	1.143
Y1.8	384	1.000	5.000	3.812	1.175

Sumber: data primer diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.6 memperlihatkan jawaban yang bervariasi, dari 1 sampai 5. Namun, jawaban dari item pertanyaan kuesioner menghasilkan jawaban setuju yaitu berada pada kisaran 3,0 sampai 4,5. Pada variabel *e-money* dengan nilai statistik deskriptif tertinggi berada pada indikator X1.10 dan terendah pada indikator X1.4. Hal

tersebut menunjukkan, saat ini mahasiswa generasi Z telah meyakini bahwa menggunakan *e-money* mempermudah dan praktis untuk melakukan transaksi. Jika dilihat dari indikator X1.3 menunjukkan jika mesti generasi Z meyakini kemudahan penggunaan *e-money*, namun masih terdapat dari mereka yang masih merasa kurang aman ketika menggunakan *e-money* sebagai alat transaksi.

Hasil statistik deskriptif pada variabel kontrol diri menunjukkan nilai dengan indikator tertinggi berada pada X2.1 dan terendah pada X2.2. Nilai pada X2.1 menunjukkan bahwa generasi Z selalu mengutamakan kebutuhan daripada keinginan. Meski begitu, nilai pada indikator X2.2 menunjukkan bahwa generasi Z masih belum memiliki *budget* khusus untuk menggunakan *e-money* sebagai alat pembayaran.

Nilai statistik deskriptif pada variabel perilaku konsumtif menunjukkan nilai dengan indikator tertinggi pada Y1.8 dan terendah berada pada Y1.5. Nilai Y1.8 menunjukkan bahwa mahasiswa generasi Z memiliki dua jenis barang atau lebih dengan merek yang berbeda-beda. Meski begitu, nilai pada indikator Y1.4 menunjukkan bahwa mahasiswa generasi Z tidak mempercayai bahwa membeli atau memiliki barang *import* atau bermerek mencerminkan status sosial.

Standar deviasi berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai persebaran data. Ketika nilai standar deviasi lebih tinggi dari rata-rata (*mean*) maka data tersebut dikatakan heterogen, sedangkan apabila nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (*mean*) maka data tersebut dapat dikatakan homogen. Data yang didapatkan dalam penelitian ini dikatakan homogen, karena terlihat dari standar deviasi yang lebih kecil daripada nilai rata-rata (*mean*).

## B. Analisis Data

### 1. Uji Instrumen Penelitian

Ada dua uji instrumen penelitian: Uji Validitas dan Uji Reliabilitas. Hasilnya adalah sebagai berikut:

#### a) Uji Validitas

##### 1) Validitas Konvergen (*Convergent Validity*)

Validitas konvergen adalah hubungan antar nilai indikator reflektif dengan nilai variabel latennya. Validitas konvergen dapat terpenuhi apabila nilai loading faktor  $>0,7$  (Jogiyanto,2016).

**Tabel 4. 8 Validitas Konvergen**

Variabel	Item	Loading Faktor	Keterangan
<i>E-money €</i>	E.1	0.813	Valid
	E.2	0.726	Valid
	E.3	0.814	Valid
	E.4	0.784	Valid
Kontrol Diri (KD)	KD.1	0.771	Valid
	KD.2	0.701	Valid
	KD.3	0.785	Valid
	KD.4	0.653	Tidak Valid
	KD.5	0.730	Valid
Perilaku Konsumtif (PK)	PK.1	0.733	Valid
	PK.2	0.735	Valid
	PK.3	0.734	Valid
	PK.4	0.777	Valid
	PK.5	0.790	Valid
	PK.6	0.749	Valid
	PK.7	0.830	Valid
	PK.8	0.730	Valid

Sumber: Data Diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.8 diatas memperoleh satu indikator yang tidak valid karena memperoleh nilai  $<0,70$ , yaitu KD.4. Oleh karena itu indikator tersebut tidak bisa

diikutsertakan dalam penelitian sehingga harus dihapus. Berikut adalah hasil setelah pengujian Kembali:

**Tabel 4. 9 Validitas Konvergen**

Variabel	Item	Loading Faktor	Keterangan
<i>E-money €</i>	E.1	0.816	Valid
	E.2	0.722	Valid
	E.3	0.818	Valid
	E.4	0.780	Valid
Kontrol Diri (KD)	KD.1	0.795	Valid
	KD.2	0.705	Valid
	KD.3	0.805	Valid
	KD.5	0.733	Valid
Perilaku Konsumtif (PK)	PK.1	0.738	Valid
	PK.2	0.736	Valid
	PK.3	0.736	Valid
	PK.4	0.775	Valid
	PK.5	0.787	Valid
	PK.6	0.747	Valid
	PK.7	0.829	Valid
	PK.8	0.731	Valid

Sumber: Data Diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.6 diatas'dapat dilihat bahwa seluruh indikator memperoleh loading faktor  $> 0.70$ . maka dapat disimpulkan bahwa setiap indikator dinyatakan valid.

## 2) Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Validitas diskriminan mengacu pada prinsip bahwa alat ukur untuk konstruk yang berbeda semestinya tidak memiliki hubungan yang tinggi. Untuk menentukan validitas diskriminan dapat dilihat dari *cross loading*  $> 0.7$  (Jogiyanto,2016).

Tabel 4. 10 *Cross Loading*

	E-Money	Kontrol Diri	Perilaku Konsumtif
E.1	0.816	0.413	0.219
E.2	0.722	0.354	0.251
E.3	0.818	0.404	0.237
E.4	0.780	0.463	0.277
KD.1	0.443	0.795	0.143
KD.2	0.376	0.705	0.169
KD.3	0.404	0.805	0.203
KD.5	0.365	0.733	0.143
PK.1	0.245	0.093	0.738
PK.2	0.173	0.164	0.736
PK.3	0.244	0.131	0.736
PK.4	0.206	0.102	0.775
PK.5	0.160	0.180	0.787
PK.6	0.264	0.197	0.747
PK.7	0.333	0.256	0.829
PK.8	0.208	0.142	0.731

Sumber: Data Diolah, 2024

Hasil uji *cross loading* digunakan untuk menguji validitas diskriminan pada SmartPLS, dengan kriteria  $>0,7$ . Terlihat dari tabel di atas, seluruh uji validitas diskriminan adalah valid karena seluruh indikator mempunyai  $>0,7$  dan indikator konstruk mempunyai hubungan lebih besar dibandingkan indikator lainnya.

#### b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengukur kekonsistenan responden dalam memilih butir pernyataan pada kuesioner. Untuk menentukan reliabilitas dapat dilihat dari nilai *crombach alpha*  $>0.6$  dan nilai *composite reliability* adalah  $>0.7$  (Jogiyanto, 2016).

**Tabel 4. 11 Construct Reliability**

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>	Keterangan
E-Money_	0.792	0.865	Reliabel
Kontrol Diri	0.756	0.846	Reliabel
Perilaku Konsumtif	0.897	0.916	Reliabel

Sumber: Data Diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.8, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk telah dikatakan reliabel, karena nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*  $>0.70$ .

## 2. Uji *R-Square*

*R-Square* merupakan cara guna melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil nilai *R-Square* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.9 semakin tinggi *R-Square* maka dikatakan menunjukkan model yang baik (Azuar Juliandi, Irfan, 2015).

**Tabel 4. 12 *R-Square***

Variabel	<i>R-Square</i>	Keterangan
E-Money_		
Kontrol Diri	0.075	Lemah
Perilaku Konsumtif	0.103	Lemah

Sumber: Data Diolah, 2024

Tabel 4.12 menunjukkan variabel kontrol diri memiliki *R-Square* 0.075 yang artinya bahwa pengaruh *e-money* belum dapat memprediksi 07,5% dari kontrol diri. Nilai *R-Square* dari variabel perilaku konsumtif sebesar 0.103, nilai ini juga menunjukkan bahwa pengaruh kontrol diri belum dapat memprediksi 10,3% dari perilaku konsumtif. Sementara itu pengaruh yang tersisa berasal dari konstruk yang tidak diakomodasi dalam model penelitian.

## 3. Uji *Goodness of fit*

*Goodness of fit* menunjukkan seberapa baik atau sesuai model dengan data penelitian. Untuk menilai kecocokan adalah dengan melihat *standardized root mean square* (SRMR)  $<0.10$  model dianggap cocok (See Hu and Bentler, 1999) ,dan *Normal Fit Index*

(NFI) menghasilkan nilai antara 0 hingga 1, semakin mendekati 1 maka semakin baik atau sesuai dengan model .

**Tabel 4. 13 Model Fit Nilai SRMR**

	<i>Saturated Model</i>	<i>Estimated Model</i>
SRMR	0.068	0.068
d_ ULS	0.634	0.634
d_ G	0.221	0.221
Chi-Square	487.132	487.132
NFI	0.819	0.819

Sumber: Data Diolah, 2024

Mengacu pada tabel 4.9 dapat dilihat bahwa hasil uji *model fit* yaitu SRMR sebesar 0.068 < 0.10, kemudian nilai NFI sebesar 0.819 mendekati dengan angka 1. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model memiliki model yang fit atau sesuai dengan yang diteliti.

### C. Uji Pengaruh langsung

Pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan hasil pengujian dari *path coefficient* pada pengujian *inner model*. Pada penelitian ini apabila nilai *P-Value* < 0,05 dan *T-Statistic* > 1.96 maka hipotesis dapat diterima (Azuar Juliandi, Irfan, 2018).

**Tabel 4. 14 Path Coefficients**

	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Sample Mean (M)</i>	<i>Standard Deviation (STDEV)</i>	<i>T Statistics</i>	<i>P Values</i>
<i>E-Money -&gt; Kontrol Diri</i>	0.524	0.526	0.053	9.835	0.000
<i>E-Money -&gt; Perilaku Konsumtif</i>	0.278	0.282	0.055	5.049	0.000
<i>Kontrol Diri -&gt; Perilaku Konsumtif</i>	0.071	0.073	0.059	1.191	0.234

Sumber: Data Diolah, 2024

Hasil analisis *path coefisien* dapat dilihat bahwa terdapat korelasi *e-money* terhadap kontrol diri. Nilai *path coefisien* sebesar 0,524 untuk *T-Statistic* 9,835 > 1,96 dan *P-value* 0,000 < 0,05. Terdapat korelasi *e-money* terhadap Perilaku Konsumtif.

Nilai *path coefisien* sebesar 0,278 untuk *T-Statistic* 5,049 >1,96 dan *P-value* 0,000 <0,05. Tidak terdapat pengaruh kontrol diri terhadap perilaku konsumtif. Nilai *path coefisien* sebesar 0,071 untuk *T-Statistic* 1,191 >1,96 dan *P-value* 0,234 >0,05.

#### D. Uji Pengaruh Tidak Langsung (Mediasi)

Tujuan uji pengaruh tidak langsung guna menguji variabel independent terhadap variabel dependen yang dimediasi oleh variabel mediasi (Juliandi, 2018). Kriteria untuk mengukur pengaruh tidak langsung ialah sebagai berikut ketika nilai *P-Values* <0,05, sehingga signifikan, yang berarti variabel mediator dapat memediasi variabel independen terhadap variabel dependent, kemudia jika nilai *P-Values* >0,05, maka tidak signifikan, yang berarti variabel mediasi tidak dapat memediasi variabel independent terhadap variabel dependent (Solimun,2010).

**Tabel 4. 15 Indirect Effect**

	<i>Original Sample</i>	<i>P-Values</i>	Keterangan
<i>E-money</i> -> Kontrol Diri -> Perilaku konsumtif	0.037	0.256	Tidak Signifikan

Sumber: Data Diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.11 memperlihatkan bahwa variabel kontrol diri terhadap variabel perilaku konsumtif koefisien jalur = 0.037 dan *P-values* = 0,256 > 0.05, berarti *e-money* tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif dan kontrol diri tidak mermediasi *e-money* terhadap perilaku konsumtif.

### E. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan berdasar hasil pengujian dari *path coefficient*. Pada penelitian ini apabila nilai *P-Value*  $<0,05$  maka hipotesis dapat diterima, namun jika nilai *P-value*  $>0,05$  maka hipotesis ditolak (Azuar Juliandi, Irfan, 2018). Untuk hasil uji hipotesis pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

**Tabel 4. 15 Pengujian Hipotesis**

Hipotesis	Original Sample (O)	P Values	Keterangan
<b>H1</b> <i>e-money</i> berpengaruh terhadap kontrol diri	0.524	0.000	Diterima
<b>H2</b> <i>e-money</i> berpengaruh terhadap perilaku konsumtif	0.278	0.000	Diterima
<b>H3</b> Kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku konsumtif	0.071	0.234	Ditolak
<b>H4</b> Kontrol Diri dapat memediasi Pengaruh <i>e-money</i> terhadap perilaku konsumtif	0.037	0.256	Ditolak

Berdasarkan dari tabel diatas dapat diberikan kesimpulan diantaranya:

- Hipotesis 1** diterima dengan nilai *P-Values* = 0.000  $<0,05$ , berarti pengaruh variabel *E-money* terhadap variabel Kontrol Diri adalah signifikan. Maka dari itu semakin tinggi *e-money* semakin tinggi juga kontrol dirinya.
- Hipotesis 2** diterima dengan nilai *P-Values* = 0.000  $<0,05$  berarti pengaruh variabel *E-money* terhadap variabel Perilaku Konsumtif adalah signifikan. Maka dari semakin tinggi *e-money* semakin tinggi juga perilaku konsumtifnya.

3. **Hipotesis 3** ditolak dengan nilai  $P\text{-Values} = 0.266 > 0.05$ , berarti pengaruh variabel kontrol diri terhadap perilaku konsumtif adalah tidak berpengaruh signifikan atau tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif
4. **Hipotesis 4** ditolak dengan hasil uji mediasi dapat dilihat dari  $P\text{-value} 0,256 > 0,05$ , berarti variabel kontrol diri tidak berpengaruh signifikan dan tidak bisa memediasi *e-money* terhadap perilaku konsumtif.

## F. Pembahasan

Pembahasan didalam penelitian ini didasarkan pada hasil analisis data yang berkaitan dengan judul, teori, pendapat, dan penelitian, hasil penelitian ini mencakup:

### 1. Pengaruh *E-money* terhadap Kontrol Diri

Pengukuran pada hipotesis pertama bahwa *e-money* berpengaruh positif signifikan terhadap kontrol diri. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengukuran yang menunjukkan  $p\text{-value} 0,000 < 0,05$  dan  $path\ coefficients$  sebesar 0,524 sehingga arah pengaruhnya positif. Hal tersebut berarti bahwa peningkatan penggunaan *e-money* akan meningkatkan kontrol diri. Begitupun sebaliknya jika penggunaan *e-money* mengalami penurunan maka kontrol diri juga akan menurun.

Berdasarkan hasil analisis, hipotesis pertama yaitu *e-money* memiliki pengaruh signifikan terhadap kontrol diri dinyatakan terbukti. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Layaman (2022) yang mengemukakan bahwa *e-money* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap kontrol diri. Menunjukkan bahwa dengan semakin tinggi *e-money* maka kontrol diri semakin tinggi, sehingga mahasiswa dapat mengontrol dirinya pada pengeluaran karena mudahnya transaksi memanfaatkan *e-money* sehingga tidak menyebabkan masalah keuangan dimasa depan Dewi, 2021).

Menurut penelitian Dewi (2021) faktor yang mempengaruhi *e-money* diantaranya manfaat dan keuntungan, kemudahan dan kepraktisan, dan kepercayaan. Berdasarkan hasil kuesioner variabel *e-money* dengan nilai statistik deskriptif tertinggi berada pada indikator X1.1 sebesar 4,510, artinya bahwa mahasiswa generasi Z dengan menggunakan *e-money* dapat meningkatkan efisiensi dan praktis dalam melakukan transaksi. Selain itu menurut penelitian Soman (2001) menjelaskan bahwa *e-money* menyediakan riwayat transaksi yang rinci dan *real time*, hal tersebut memungkinkan pengguna untuk melacak pengeluaran mereka dengan mudah, maka dari itu seseorang dapat lebih sadar dan meningkatkan kontrol dirinya pada kebiasaan belanja mereka dan mengidentifikasi area di mana mereka mungkin perlu mengurangi pengeluaran. Selain itu hasil penelitian ini dikuatkan oleh teori S-O-R (*Stimulus Organism Response*) bahwa teori ini menjelaskan bagaimana rangsangan dari lingkungan (*Stimulus*) diproses oleh individu (*Organism*) dan menghasilkan respon (*Response*). Dengan adanya fitur-fitur yang ditawarkan oleh *e-money* seperti riwayat transaksi, pengingat dan notifikasi, dan analisis keuangan membuat seseorang sadar akan kebiasaan pengeluarannya dan menahan godaannya agar terhindar dari perilaku konsumtif. Hal tersebut dibuktikan oleh jawaban mayoritas responden memilih setuju dalam item pernyataan X2.1 sebesar 4,305 dengan pernyataan “saya selalu mengutamakan kebutuhan daripada keinginan” Hal tersebut berarti bahwa mahasiswa generasi Z memiliki tingkat pengendalian diri yang baik sehingga dengan naiknya *e-money* juga akan meningkatkan kesadaran atau kontrol diri mahasiswa generasi Z di Yogyakarta.

## 2. Pengaruh *E-money* terhadap Perilaku Konsumtif

Pengukuran pada hipotesis kedua bahwa *e-money* berpengaruh signifikan terhadap variabel Perilaku Konsumtif. Hal tersebut dibuktikan dengan *p-value*  $0,000 < 0,05$  dan *path coefficients* 0,278 sehingga arah pengaruhnya positif. Hal tersebut berarti bahwa meningkatnya penggunaan *e-money* akan diikuti dengan meningkatnya perilaku konsumtif. Begitupun sebaliknya, jika *e-money* mengalami penurunan maka perilaku konsumtif juga menurun.

Berdasarkan hasil analisis, hipotesis kedua yaitu *e-money* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif dinyatakan terbukti. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Layaman (2022), Karimah, (2021), dan Dewi, (2021) yang mengemukakan bahwa *e-money* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif. Hal ini berarti bahwa dengan semakin tinggi penggunaan *e-money* maka perilaku konsumtif juga semakin tinggi.

*E-money* adalah salah satu bentuk perkembangan teknologi ini, *e-money* banyak diminati oleh para generasi muda yang sejak kecil sudah berhadapan dengan gawai atau dunia internet (Dewi, 2021). Pemakaian *e-money* pada generasi muda dapat menimbulkan pola perilaku konsumtif. Hal tersebut sesuai dengan responden pada penelitian ini, yaitu generasi Z dengan mayoritas responden lahir pada tahun 2002 sebanyak 164 responden dengan presentasi 42,7.

Kehadiran *e-money* menjadi alasan untuk mendorong seseorang dalam berperilaku konsumtif, Selain itu, menggunakan uang elektronik dengan bantuan teknologi mengubah pengalaman bertransaksi (Jati, 2015). Penggunaan *e-money* oleh generasi Z disebabkan oleh efisiensi dalam aktivitas pembayaran seperti membeli pulsa, token listrik, membeli *e-book* dan promo - promo. Pembayaran melalui seluler banyak digunakan oleh konsumen karena konsumen merasa memberikan keuntungan yang besar (Gokilavani et al.,2018). Menurut (Bantam & Pradana, 2024) generasi Z percaya bahwa *e-money* alat pembayaran yang dipercayainya

maka dia akan berkomitmen menggunakan *e-money*. Selain menawarkan banyak keuntungan, juga dapat memberikan pelanggan kenyamanan dan keamanan untuk melakukan transaksi kapan saja dan di mana pun (Liebana-Cabanillas et al.,2014). Berdasarkan hasil kusioner variabel *e-money* dengan nilai statistik deskriptif tertinggi berada pada indikator X1.1 sebesar 4,510, artinya bahwa mahasiswa generasi Z dengan menggunakan *e-money* dapat meningkatkan efisiensi dan praktis dalam melakukan transaksi.

### 3. Pengaruh Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumtif

Berdasarkan uji yang dilakukan, ditemukan bahwa kontrol diri tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel perilaku konsumtif karena nilai *p-value*  $0,234 > 0,05$  dan *path coefficients* 0,071. Hal ini karena, generasi Z masih terdapat faktor-faktor lain yang bisa mempengaruhi perilaku konsumtif mereka sehingga kontrol diri tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

Hasil temuan ini tidak selaras dengan penelitian Dewi (2021), yang menemukan bahwa kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, dan kontrol diri menjadi salah satu penyebab yang menentukan individu memiliki tingkat konsumtif yang tinggi atau rendah. Adapun temuan selaras dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Layaman (2022) mengemukakan bahwa kontrol diri tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam. Selain itu, penelitian sejenis oleh Rahmawati, (2023) menemukan bahwa kontrol diri tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Panca Sakti Bekasi. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ashari, (2023) mengemukakan kontrol diri tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif dikarenakan seseorang belum sanggup mengelola serta mengorganisir dirinya guna menggunakan uangnya secara baik. Menurut Salsabila dkk (2019) Kontrol

diri bukan faktor kuat yang dapat memengaruhi perilaku konsumtif seseorang.

Menurut penelitian (Sukardi, 2009) menjelaskan bahwa tingkat pendapatan adalah komponen utama yang mempengaruhi perilaku konsumtif, dimana pendapatan seseorang secara langsung mempengaruhi perilaku konsumtif. Orang dengan pendapatan tinggi biasanya memiliki kecenderungan untuk berbelanja lebih banyak dan konsumtif, sedangkan seseorang yang pendapatannya rendah cenderung lebih sederhana atau rendah tingkat konsumtifnya, Pekerjaan dan stabilitas pendapatan juga memainkan peran dalam membentuk perilaku konsumtif (Tobing, 2015). Terdapat pengaruh pendapatan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa (Dany & Susanti, 2023; Sutriati et al., 2018). Perilaku konsumtif mahasiswa dipengaruhi oleh pendapatan mereka, yaitu berupa uang saku yang diberikan oleh orang tua (Tobing, 2015). Pendapatan mahasiswa sebagai responden pada penelitian ini berasal dari uang saku, insentif pemerintah, dan hasil atas kerja paruh waktu. Pendapatan mahasiswa dengan presentasi paling tinggi yaitu 48,4% berada pada pendapatan 1.000.000 - 2.000.000 tergolong rendah (Indrianawati, 2015). Pada penelitian ini terdapat pendapatan mahasiswa generasi Z di Yogyakarta termasuk rendah, maka dari itu dengan rendahnya pendapatan mahasiswa membuat mereka lebih mengontrol diri dalam pengelolaan keuangan serta berhati-hati untuk menggunakan uangnya. Selaras dengan penelitian oleh (Yehuda Shaharoni & Colline, 2023) yang berpendapat bahwa seseorang dengan pendapatan yang rendah akan lebih rapih dan teratur dalam membuat dan mencatat pengeluaran anggaran belanja dibanding dengan orang berpendapatan tinggi. Kemudian menurut Jannah & Munir, (2021) salah satu bentuk kontrol diri yang efektif bagi mahasiswa adalah pengelolaan keuangan yang baik. Dalam penelitian oleh Jannah & Munir (2021) mengungkapkan bahwa sikap finansial dan kontrol diri memiliki pengaruh terhadap perilaku pengelolaan keuangan mahasiswa, dimana dengan kontrol diri yang baik mahasiswa cenderung

lebih baik dalam mengatur keuangannya. Dengan demikian kontrol diri yang baik sangat penting dalam membantu mahasiswa mengelola keuangan mereka dengan lebih baik, sehingga terhindar dari perilaku konsumtif. Sehingga bisa disimpulkan variabel kontrol diri tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa generasi Z di Yogyakarta karena adanya faktor pendapatan.

#### **4. Kontrol Diri Mampu Memediasi Pengaruh Penggunaan *E-money* Terhadap Perilaku Konsumtif**

Berdasarkan pengujian yang dilakukan, ditemukan bahwa kontrol diri tidak dapat memediasi pengaruh *e-money* terhadap perilaku konsumtif karena nilai koefisien jalur = 0.037 dan  $P\text{-values} = 0,240 > 0.05$ , berarti variabel kontrol diri tidak dapat memediasi pengaruh variabel *e-money* terhadap variabel perilaku konsumtif, hal tersebut menunjukkan bahwa kemudahan yang ditawarkan oleh *e-money* mungkin lebih dominan dalam mempengaruhi perilaku konsumtif.

Temuan ini selaras dengan teori perilaku terencana (Ajzen, 1991), yang menyatakan bahwa perilaku konsumtif dipengaruhi oleh niat dan kontrol perilaku, dimana dalam konteks *e-money*, niat untuk mengkonsumsi lebih mudah terlaksana karena rendahnya hambatan transaksi. Temuan ini berbeda dengan penelitian Dewi (2021), yang menemukan bahwa kontrol diri dapat memediasi pengaruh *e-money* terhadap perilaku konsumtif.

Menurut Kotler & Keller (2016), beberapa variabel yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif meliputi kepribadian dan konsep diri, gaya hidup, usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan, kondisi ekonomi, serta budaya (sosial dan kultur). Selain itu, faktor psikologis seperti motivasi, persepsi, pembelajaran, keyakinan, dan sikap. Menurut Yahya (2021) salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif ialah gender, sehingga perbedaan gender dapat mempengaruhi perilaku konsumtif. Gender perempuan cenderung tidak mampu dalam pengendalian dorongan untuk

berbelanja dan cenderung lebih banyak mengeluarkan uang daripada laki-laki (Devya, 2015). Dalam penelitian ini terdapat 82% responden dengan kelamin perempuan, sedangkan 27% responden dengan jenis kelamin laki-laki. Kemudian kontrol diri tidak dapat memediasi pengaruh *e-money* terhadap perilaku konsumtif karena kontrol diri tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa generasi Z di Yogyakarta, hal ini disebabkan oleh adanya faktor lain yang masih mempengaruhi perilaku konsumtif (Layaman, 2022), dan karena nilai *R-square* yang rendah.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANUWIS  
PERPUSTAKAAN  
YOGYAKARTA