



## Pengaruh E-Wallet dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening

**Romansyah Sahabuddin**

[romansyah@unm.ac.id](mailto:romansyah@unm.ac.id)

Universitas Negeri Makassar

**Azlan Azhari**

[azlanazhari77@gmail.com](mailto:azlanazhari77@gmail.com)

Universitas Negeri Makassar

**Kartika**

[tika30415@gmail.com](mailto:tika30415@gmail.com)

Universitas Negeri Makassar

**Nurul Annisa Septyanti**

[nurulannisq00@gmail.com](mailto:nurulannisq00@gmail.com)

Universitas Negeri Makassar

**Muh. Ahimsyah**

[aimsa09@gmail.com](mailto:aimsa09@gmail.com)

Universitas Negeri Makassar

**Dhinda Dwi Maharani**

[dhindadwimaharani319@gmail.com](mailto:dhindadwimaharani319@gmail.com)

Universitas Negeri Makassar

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar

Alamat: Jalan A. P. Pettarani, Tidung, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

Korespondensi penulis: [romansyah@unm.ac.id](mailto:romansyah@unm.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to analyze the effect of e-wallet usage and lifestyle on student consumer behavior, with self-control as an intervening variable. The approach used is associative quantitative, with a sample of 155 student e-wallet users in Makassar City selected using purposive sampling technique. Data were collected through online questionnaires and analyzed using Structural Equation Modeling (SEM) based on LISREL 8.50. The results of the study indicate that e-wallet usage and lifestyle have a significant effect on student consumer behavior, both directly and indirectly. Self-control has been shown to be able to reduce the tendency of consumer behavior, thus becoming an important factor in managing the negative impacts of transaction digitalization and lifestyle changes among students. These findings provide implications for the development of personal financial management strategies and increasing digital financial literacy in the modern era.*

**Keywords:** *e-wallet, lifestyle, self-control, consumer behavior, students*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan e-wallet dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dengan kontrol diri sebagai variabel intervening. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif asosiatif, dengan sampel sebanyak 155 mahasiswa pengguna e-wallet di Kota Makassar yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring dan dianalisis menggunakan Structural Equation Modeling (SEM) berbasis LISREL 8.50. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet dan gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kontrol diri terbukti mampu menurunkan kecenderungan perilaku konsumtif, sehingga menjadi faktor penting dalam mengelola dampak negatif digitalisasi transaksi dan perubahan gaya hidup di kalangan mahasiswa. Temuan ini memberikan implikasi bagi pengembangan strategi pengelolaan keuangan pribadi dan peningkatan literasi keuangan digital di era modern.

**Kata Kunci:** e-wallet, gaya hidup, kontrol diri, perilaku konsumtif, mahasiswa

## PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, transportasi, kesehatan, penelitian, keuangan, serta struktur operasi dan manajemen organisasi. Di Indonesia, kemajuan teknologi digital telah mendorong transformasi besar-besaran, menggeser banyak aktivitas konvensional menuju digitalisasi (Dewi et al., 2021). Contohnya, kegiatan ekonomi tradisional seperti jual beli barang atau jasa yang sebelumnya mengharuskan pertemuan fisik di pasar, kini dapat dilakukan secara daring melalui platform *e-commerce*, yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital. Seiring berkembangnya *e-commerce*, sistem pembayaran digital atau *electronic payment (e-payment)* juga mengalami pertumbuhan pesat. Salah satu inovasi dalam *e-payment* adalah penggunaan dompet digital (*e-wallet*), yang menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 didefinisikan sebagai nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam server atau aplikasi setelah disetor terlebih dahulu oleh pengguna kepada penerbit. *E-wallet* ini terbagi menjadi dua jenis di Indonesia, yaitu berbasis server (OVO, Dana, GoPay, dan Sakuku) dan berbasis chip (Flazz, Brizzi, dan TapCash) (Bodhi & Tan, 2022).

Penggunaan *e-wallet* menawarkan berbagai kemudahan, seperti transaksi yang lebih praktis, efisiensi waktu, pengurangan risiko uang palsu, serta berbagai promo seperti diskon dan cashback. Data dari Bank Indonesia menunjukkan bahwa pada semester pertama tahun 2022, nilai transaksi *e-wallet* di Indonesia mencapai Rp56,1 triliun. Fenomena ini menunjukkan adopsi *e-wallet* yang sangat masif, khususnya di kalangan generasi muda. Namun, kemudahan akses dan penggunaan *e-wallet* juga membawa konsekuensi perubahan gaya hidup, terutama di kalangan mahasiswa. Gaya hidup mahasiswa kini dipengaruhi oleh modernisasi yang mempermudah pemenuhan kebutuhan, namun juga membuka peluang terhadap perilaku konsumtif dan hedonistik (Afifah & Yudiantoro, 2022).

Perilaku konsumtif ditandai dengan kecenderungan membeli barang secara berlebihan dan tidak terencana, seringkali untuk memenuhi kebutuhan simbolik seperti prestise sosial (Dewi et al., 2021). Berdasarkan penelitian Cahyani (2021) juga menunjukkan bahwa promosi digital, kepercayaan konsumen, dan kemudahan berbelanja melalui *marketplace* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa memiliki implikasi ganda (Insana & Johan, 2020). Dari sisi positif, perilaku ini dapat menimbulkan rasa puas dan memperkaya pengalaman konsumsi terhadap barang atau jasa baru, beberapa mahasiswa bahkan memanfaatkan kemudahan ini untuk kegiatan produktif seperti berwirausaha kecil-kecilan. Namun dari sisi negatif, perilaku konsumtif yang tidak terkontrol berisiko membentuk gaya hidup konsumerisme, di mana kebahagiaan dan harga diri diukur dari kepemilikan materi, kondisi ini dapat mengarah pada pemborosan, pengelolaan keuangan pribadi yang buruk, hingga masalah keuangan di masa depan.

Dalam konteks ini, kontrol diri (*self-control*) menjadi faktor kunci. *Self-control* merupakan kemampuan individu untuk mengendalikan dorongan emosional dan perilaku dengan mempertimbangkan norma sosial serta konsekuensi jangka panjang (Dewi et al., 2021). Penelitian Dewi (2017) menunjukkan bahwa kontrol diri berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Individu dengan kontrol diri yang tinggi cenderung mampu membatasi perilaku konsumtif berlebih, sedangkan individu dengan kontrol diri rendah lebih rentan terhadap pengaruh promosi dan kemudahan transaksi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana pengaruh penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dengan kontrol diri sebagai variabel intervening. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman empiris

mengenai dinamika hubungan ketiga variabel tersebut, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pengelolaan keuangan pribadi di kalangan mahasiswa dalam era digital.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **E-Wallet**

*E-wallet* mengambil fungsi dompet fisik, dengan semua konten dan perilakunya, serta mengintegrasikannya ke dalam perangkat digital seperti smartphone atau komputer. *E-wallet* adalah uang digital yang memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi atau pembayaran tanpa perlu membawa uang fisik (non-tunai) (Priscilia & Fadjar, 2024). Dalam Peraturan Bank Indonesia No.18/40/PBI/2016, *e-wallet* disebut sebagai layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran berupa uang elektronik yang juga dapat digunakan untuk menyimpan dana serta melakukan pembayaran. Dengan kata lain, *e-wallet* berfungsi sebagai "dompet digital" yang menjadi pengganti uang tunai dalam berbagai aktivitas transaksi, baik online maupun offline.

Beberapa platform *e-wallet* yang banyak digunakan di Indonesia antara lain adalah ShopeePay, GoPay, OVO, DANA, dan LinkAja. Berdasarkan riset Katadata (2021) yang dikutip oleh Priscilia & Fadjar (2024), ShopeePay menguasai 68% pangsa pasar *e-wallet* di Indonesia, menjadikannya platform yang paling dominan di kalangan pengguna. Dalam kehidupan sehari-hari, *e-wallet* memiliki berbagai fungsi penting, *E-wallet* digunakan untuk membayar belanjaan baik secara online maupun offline, membayar tagihan listrik, air, dan internet, serta melakukan top up saldo untuk transportasi umum. Selain itu, *e-wallet* memudahkan pengguna untuk melakukan transfer uang antar sesama pengguna aplikasi (Swastika, 2023). Tak hanya itu, pengguna *e-wallet* juga dapat menikmati berbagai keuntungan tambahan seperti cashback, diskon, dan program loyalitas yang menarik (Bodhi & Tan, 2022).

Meskipun sama-sama berbasis elektronik, terdapat perbedaan antara *e-wallet* dan *e-money*. *E-wallet* umumnya terhubung dengan akun pengguna dan membutuhkan aplikasi untuk melakukan transaksi. Selain itu, *e-wallet* dapat menyimpan berbagai informasi tambahan seperti voucher, loyalty point, dan data kartu debit atau kredit (Priscilia & Fadjar, 2024). Sebaliknya, *e-money* biasanya berbentuk kartu chip yang lebih sederhana dan tidak menyimpan informasi pengguna secara personal. Dalam era digital, *e-wallet* menjadi bagian penting dari gaya hidup mahasiswa karena menawarkan kemudahan transaksi hanya melalui smartphone (Aulia et al., 2023). *E-wallet* tidak hanya mempercepat pembayaran, tetapi juga memberikan keuntungan seperti promo, cashback, dan program loyalitas (Priscilia & Fadjar, 2024).

### **Gaya Hidup**

Gaya hidup didefinisikan sebagai cara individu menjalani kehidupan dalam upaya mengalokasikan waktu dan membelanjakan uang (Afifah & Yudiantoro, 2022). Gaya hidup merupakan cara hidup yang mencerminkan pola perilaku, kebiasaan, dan pilihan individu yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti nilai-nilai budaya, sosial, ekonomi, dan lingkungan (Utami, 2021). Gaya hidup dapat dipahami sebagai pola perilaku yang tercermin melalui aktivitas, minat, kebiasaan, serta cara seseorang mengelola waktu dan pengeluaran finansialnya. Dalam konteks kehidupan kampus, mahasiswa menunjukkan pola gaya hidup yang khas, mencerminkan dinamika sosial budaya yang tengah berkembang. Fenomena ini mengindikasikan terjadinya pergeseran sosial budaya yang signifikan di kalangan mahasiswa. Selain itu, perilaku konsumtif yang meluas di kalangan mahasiswa menunjukkan bagaimana perubahan gaya hidup telah mempengaruhi pola konsumsi masyarakat secara keseluruhan.

### **Perilaku Konsumtif**

Perilaku (*behavior*) didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dikatakan atau dilakukan seseorang, meliputi aktivitas otot, kelenjar, maupun aktivitas organisme lainnya ('Ainy, 2020). Sedangkan, konsumtif dipahami sebagai perilaku mengonsumsi barang secara berlebihan tanpa mempertimbangkan kebutuhan sesungguhnya. Perilaku konsumtif adalah tindakan mengonsumsi barang atau jasa secara berlebihan dan tidak terencana, yang bertujuan semata-mata untuk memenuhi kesenangan pribadi tanpa didasarkan pada kebutuhan riil (Fikri, 2021). Perilaku konsumtif muncul seiring dengan meningkatnya jumlah barang yang dikonsumsi, didorong oleh perluasan jangkauan konsumen melalui media massa, baik elektronik maupun langsung, yang memperkuat pola konsumsi di kalangan mahasiswa sebagai bagian dari gaya hidup modern (Afifah & Yudiantoro, 2022).

Beberapa faktor yang memengaruhi perilaku konsumtif di antaranya adalah faktor sosiologis, seperti status sosial ekonomi orang tua yang berperan penting dalam menentukan posisi sosial seseorang di masyarakat. Selain itu, kelompok referensi atau kelompok sosial yang dijadikan acuan oleh individu juga memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku dan kepribadian konsumtif seseorang (Insana & Johan, 2020). Tiga aspek utama perilaku konsumtif (Paujjiah & Ariani, 2023), yaitu:

- a) Pembelian impulsif (*impulsive buying*), yakni pembelian yang didorong oleh keinginan sesaat tanpa pertimbangan rasional dan cenderung bersifat emosional;
- b) Pemborosan (*wasteful buying*), yaitu perilaku menghamburkan uang tanpa landasan kebutuhan nyata;
- c) Pembelian tidak rasional (*non-rational buying*), di mana pembelian dilakukan hanya untuk mencari kebahagiaan sesaat tanpa mempertimbangkan manfaat barang tersebut.

Dalam konteks mahasiswa, perilaku konsumtif menunjukkan kecenderungan yang cukup dominan, khususnya di kalangan mahasiswi. Faktor emosional dan rasional sangat mempengaruhi perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa (Dewi et al., 2021).

### **Kontrol Diri**

Kontrol diri (*self-control*) adalah kemampuan individu untuk mengatur, mengendalikan, dan mengarahkan pikiran, perasaan, serta perilaku mereka agar sesuai dengan standar, nilai, atau tujuan jangka panjang (Maulani et al., 2024). Individu dengan kontrol diri yang tinggi mampu menahan dorongan instan yang bisa menghalangi pencapaian tujuan mereka. Menurut penelitian Agustin et al. (2022), kontrol diri mencakup beberapa aspek penting, yaitu pengendalian emosi, pengendalian impuls, pengendalian perhatian, pengendalian perilaku sosial, dan perencanaan perilaku masa depan. Studi tersebut juga menunjukkan bahwa individu dengan tingkat *mindfulness* yang tinggi mampu menunjukkan kontrol yang lebih efektif pada kelima aspek tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikaji, *mindfulness* berperan besar dalam meningkatkan kontrol diri (Agustin et al., 2022). Sebaliknya, penggunaan media sosial berhubungan negatif dengan kontrol diri, yaitu semakin tinggi keterlibatan pada media sosial, kontrol diri cenderung menurun (Fahira & Hidayati, 2022). Selain itu, fenomena *Fear of Missing Out* (FoMO) juga berkaitan dengan rendahnya kontrol diri; individu yang memiliki kontrol diri yang baik cenderung tidak terlalu takut ketinggalan informasi (Janiyah & Dewi, 2024). Temuan ini menunjukkan bahwa kontrol diri dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif, yakni untuk menguji hubungan antar variabel. Penelitian dilaksanakan pada mahasiswa yang sedang menempuh studi di berbagai universitas di Makassar, Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama dua bulan, yaitu pada periode April hingga Mei (tahun berjalan). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pengguna *E-Wallet* di kota Makassar. Jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan rumus Lameshow, hal ini dikarenakan jumlah populasi tidak diketahui atau tidak terhingga. Berikut rumus Lameshow, yaitu:

$$n = \frac{z^2 1 - a/2p(1 - p)}{d^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel Z

$Z^2_{1-\alpha/2}$  : Derajat kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ) sehingga diperoleh ( $Z = 1,96$ )

p : Perkiraan proporsi 50% (0,5)

d : Sampling error 10% (0,1)

Berdasarkan rumus di atas, maka jumlah sampel yang akan diambil adalah

$$n = \frac{z^2 1 - a/2p(1 - p)}{d^2}$$

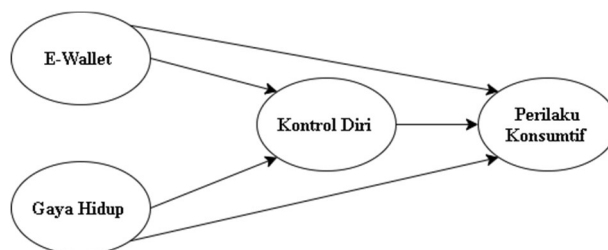
$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 (1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25}{0,01}$$

$$n = 96,04$$

Agar penelitian ini lebih baik, maka dalam penelitian ini diambil sampel sebanyak 155 orang untuk mengantisipasi jika salah satu kuesioner terdapat data yang kurang valid maka bisa menggunakan isian kuesioner yang lebih tersebut dan juga untuk mempermudah peneliti dalam pengolahan data. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *non probability sampling*. Peneliti menggunakan teknik yang berjenis *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2019) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Artinya pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah dirumuskan terlebih dahulu oleh peneliti. Kriteria dalam sampel penelitian ini adalah mahasiswa di Kota Makassar, yang mempunyai aplikasi *E-Wallet* dan sudah pernah melakukan pembayaran online menggunakan *E-Wallet*.

Instrumen penelitian berupa kuesioner daring berbasis *Google Form*, dengan pertanyaan terstruktur menggunakan skala *Likert* untuk mengukur masing-masing variabel penelitian. Selain data primer, penelitian ini juga mengumpulkan data sekunder melalui studi pustaka (jurnal ilmiah, buku, dan sumber relevan lainnya) untuk melengkapi kajian teoritis. Data yang terkumpul dikode dan diolah menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) berbasis perangkat lunak LISREL versi 8.50. Tahap analisis dimulai dengan *uji validitas* dan *uji reliabilitas* instrumen untuk memastikan data kuesioner layak digunakan. Selanjutnya dilakukan analisis SEM untuk menguji hipotesis model struktural. Hasil model dievaluasi melalui ukuran *goodness-of-fit* (GOF) seperti *Chi-square* ( $X^2$ ), *p Value*,  $X^2/df$ , RMSEA, GFI, NFI, dan PNFI, untuk memastikan kecocokan model dengan data observasi.



**Gambar 1.** *Kerangka Pemikiran*

Kerangka konseptual penelitian ini menggambarkan hubungan variabel sebagai berikut: variabel E-Wallet ( $X_1$ ) dan Gaya Hidup ( $X_2$ ) berperan sebagai variabel bebas yang diduga memengaruhi Perilaku Konsumtif ( $Z$ ). Variabel Kontrol Diri ( $Y$ ) ditempatkan sebagai variabel intervening, yang berarti pengaruh E-Wallet dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif sebagian diwujudkan melalui mekanisme kendali diri. Berikut rumusan hipotesis penelitian:

Hipotesis 1

$H_{01}$  = E-Wallet ( $X_1$ ) tidak berpengaruh positif terhadap Kontrol Diri ( $Y$ )

$H_{a1}$  = E-Wallet ( $X_1$ ) berpengaruh positif terhadap Kontrol Diri ( $Y$ )

Hipotesis 2

$H_{02}$  = Gaya Hidup ( $X_2$ ) tidak berpengaruh positif terhadap Kontrol Diri ( $Y$ )

$H_{a2}$  = Gaya Hidup ( $X_2$ ) berpengaruh positif terhadap Kontrol Diri ( $Y$ )

Hipotesis 3

$H_{03}$  = E-Wallet ( $X_1$ ) tidak berpengaruh positif terhadap Kontrol Diri ( $Y$ ) Perilaku Konsumtif ( $Z$ )

$H_{a3}$  = E-Wallet ( $X_1$ ) berpengaruh positif terhadap Kontrol Diri ( $Y$ ) Perilaku Konsumtif ( $Z$ )

Hipotesis 4

$H_{04}$  = Gaya Hidup ( $X_2$ ) tidak berpengaruh positif terhadap Kontrol Diri ( $Y$ ) Perilaku Konsumtif ( $Z$ )

$H_{a4}$  = Gaya Hidup ( $X_2$ ) berpengaruh positif terhadap Kontrol Diri ( $Y$ ) Perilaku Konsumtif ( $Z$ )

Hipotesis 5

$H_{05}$  = Kontrol Diri ( $Y$ ) tidak berpengaruh positif terhadap Perilaku Konsumtif ( $Z$ )

$H_{a5}$  = Kontrol Diri ( $Y$ ) berpengaruh positif terhadap Perilaku Konsumtif ( $Z$ )

Hipotesis 6

$H_{06}$  = E-Wallet ( $X_1$ ) tidak berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif ( $Z$ ) melalui Kontrol Diri ( $Y$ )

$H_{a6}$  = E-Wallet ( $X_1$ ) berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif ( $Z$ ) melalui Kontrol Diri ( $Y$ )

Hipotesis 7

$H_{07}$  = Gaya Hidup ( $X_2$ ) tidak berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif ( $Z$ ) melalui Kontrol Diri ( $Y$ )

$H_{a7}$  = Gaya Hidup ( $X_2$ ) berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif ( $Z$ ) melalui Kontrol Diri ( $Y$ )

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Uji Validitas

Untuk menguji validitas konvergen, nilai faktor muatan standar (muatan faktor) dari masing-masing indikator dibandingkan dengan konstruk laten yang diwakilinya. Studi ini menggunakan kriteria dari Hair Jr. et al. (2010) yaitu indikator dianggap valid jika memiliki nilai loading setidaknya  $\geq 0,50$ . Berikut ini adalah hasil dari pengujian validitas:

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas

| Variabel | Indikator | SLF  | Keterangan |
|----------|-----------|------|------------|
| PE       | X1        | 0,71 | Valid      |
|          | X2        | 0,75 |            |
|          | X3        | 0,65 |            |
|          | X4        | 0,77 |            |
|          | X5        | 0,89 |            |
| GH       | X6        | 0,7  | Valid      |
|          | X7        | 0,82 |            |
|          | X8        | 0,76 |            |
|          | X9        | 0,81 |            |
|          | X10       | 0,8  |            |
| KD       | Y1        | 0,68 | Valid      |
|          | Y2        | 0,76 |            |
|          | Y3        | 0,75 |            |
|          | Y4        | 0,75 |            |
|          | Y5        | 0,64 |            |
| PK       | Z1        | 0,85 | Valid      |
|          | Z2        | 0,68 |            |
|          | Z3        | 0,9  |            |
|          | Z4        | 0,88 |            |
|          | Z5        | 0,86 |            |

Semua indikator untuk konstruk Penggunaan E-Wallet (PE), Gaya Hidup (GR), Kontrol Diri (KD), dan Perilaku Konsumtif (PK) memiliki nilai loading di atas 0,50, bahkan sebagian besar di atas 0,70. Hasil pengolahan data Lisrel menunjukkan bahwa semua indikator ini dianggap valid secara konvergen.

## 2. Uji Reabilitas

Untuk menilai konsistensi internal antar indikator dalam satu konstruk, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan nilai *Composite Reliability* (CR) dan *Average Variance Extracted* (AVE). Penelitian ini menggunakan kriteria dari Hair Jr. et al. (2010), yaitu:

- a. Konstruksi dianggap reliabel jika nilai CR minimal 0,70
- b. Konstruk yang memiliki nilai AVE lebih dari 0,50 dianggap konvergen valid.

Berikut ini adalah hasil dari pengujian reliabilitas:

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas

| Variabel | Composite Reliability (CR) | Avarage Variance Extracted (AVE) | Keterangan |
|----------|----------------------------|----------------------------------|------------|
| PE       | 0,870201                   | 0,575499                         | Reliabel   |
| GH       | 0,885327                   | 0,607694                         | Reliabel   |
| KD       | 0,841722                   | 0,516511                         | Reliabel   |
| PK       | 0,920588                   | 0,700533                         | Reliabel   |

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh bahwa konstruk Penggunaan E-Wallet (PE), Gaya Hidup (GR), Perilaku Konsumtif (PK), dan Kontrol Diri (KD) memiliki nilai CR dan AVE yang memenuhi kriteria, sehingga dapat disimpulkan bahwa konstruk tersebut reliabel dan valid secara konvergen.

### 3. Analisis Model Persamaan Struktural (SEM)

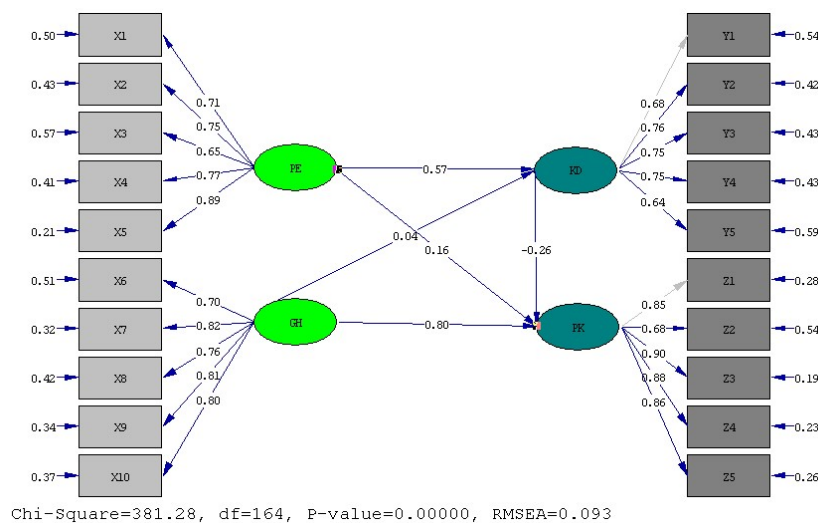
Evaluasi terhadap kesesuaian model secara keseluruhan (overall model fit) dilakukan dengan menggunakan beberapa indeks *goodness of fit* (GOF) digunakan. GOF menunjukkan seberapa baik model yang dibangun mampu menampilkan data. Beberapa pengukur yang digunakan adalah *Chi-square* ( $X^2$ ), *p Value*,  $X^2/df$ , RMSEA, GFI, NFI, dan PNFI. Tabel berikut menunjukkan nilai statistik hubungan antar variabel dan ketentuan *goodness of fit* dari *hasil path diagram*:

**Tabel 3.** Indeks Goodness Of Fit pada Full

| Fit Measure | Good Fit                 | Marginal Fit            | Score Research | Result       |
|-------------|--------------------------|-------------------------|----------------|--------------|
| $X^2$       | Diharapkan kecil         |                         | 381.28         | Not Fit      |
| p Value     | $0,05 \leq p \leq 1,00$  | $0,01 \leq p \leq 0,05$ | 0              | Not Fit      |
| $X^2/df$    | $0 \leq X^2/df \leq 2$   | $2 \leq X^2/df \leq 3$  | 2,32           | Marginal Fit |
| RMSEA       | $0,05 < RMSEA \leq 0,08$ | $0,08 < RMSEA \leq 0,1$ | 0.093          | Marginal Fit |
| GFI         | $GFI \geq 0,90$          | $0,80 < GFI < 0,90$     | 0.80           | Marginal Fit |
| NFI         | $NFI \geq 0,90$          | $0,80 \leq NFI < 0,90$  | 0.82           | Marginal Fit |
| PNFI        | $PNFI > 0,6$             | $PNFI > 0,5$            | 0.71           | Good Fit     |

Sebagian besar indeks *goodness of fit* menunjukkan nilai yang memenuhi kriteria yang disarankan, sehingga model struktural yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan fit (layak digunakan) untuk analisis lanjutan.

Langkah selanjutnya adalah menentukan koefisien jalur untuk pengaruh total dan pengaruh tidak langsung., untuk Full Path Diagram SEM Standardized Solution pada gambar 2 sebagai berikut.



**Gambar 2.** Path model hasil analisis regresi berganda (Standardized Solution)

Berdasarkan gambar 2 dapat disusun data tentang pengaruh langsung pengaruh tidak langsung dari variabel kontrol diri seperti disajikan pada tabel 4. Dimana pengaruh total adalah penjumlahan dari pengaruh langsung dan pengaruh tidak langsung (Edi Riadi, 2016).

**Tabel 4.** *Pengaruh Langsung dan Pengaruh Tidak Langsung*

| No | Hubungan Struktural             | Pengaruh Langsung | Pengaruh Tidak Langsung Melalui Kontrol Diri | Pengaruh Total |
|----|---------------------------------|-------------------|----------------------------------------------|----------------|
| 1  | E-Wallet-Kontrol Diri           | 0.57              |                                              | 0.57           |
| 2  | Gaya Hidup-Kontrol Diri         | 0.04              |                                              | 0.04           |
| 3  | E-Wallet-Perilaku Konsumtif     | 0,16              | -0.15                                        | 0,16           |
| 4  | Gaya Hidup-Perilaku Konsumtif   | 0,8               | -0,01                                        | 0,79           |
| 5  | Kontrol Diri-Perilaku Konsumtif | -0,26             |                                              | -0,26          |

Sedangkan hasil dari *Structural Equation* untuk mengetahui pengaruh kontrol diri dan perilaku konsumtif dapat dilihat pada Gambar 3.

Structural Equations

$$KD = 0.5705*PE + 0.04318*GH, \text{ Errorvar.} = 0.6607, R^2 = 0.3393$$

|          |           |          |
|----------|-----------|----------|
| (0.1017) | (0.08332) | (0.1557) |
| 5.6099   | 0.5182    | 4.2428   |

$$PK = -0.2644*KD + 0.1609*PE + 0.7991*GH, \text{ Errorvar.} = 0.3295, R^2 = 0.6705$$

|           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| (0.08544) | (0.08092) | (0.08319) | (0.06507) |
| -3.0949   | 1.9884    | 9.6049    | 5.0640    |

**Gambar 3.** *Output Structural Equation*

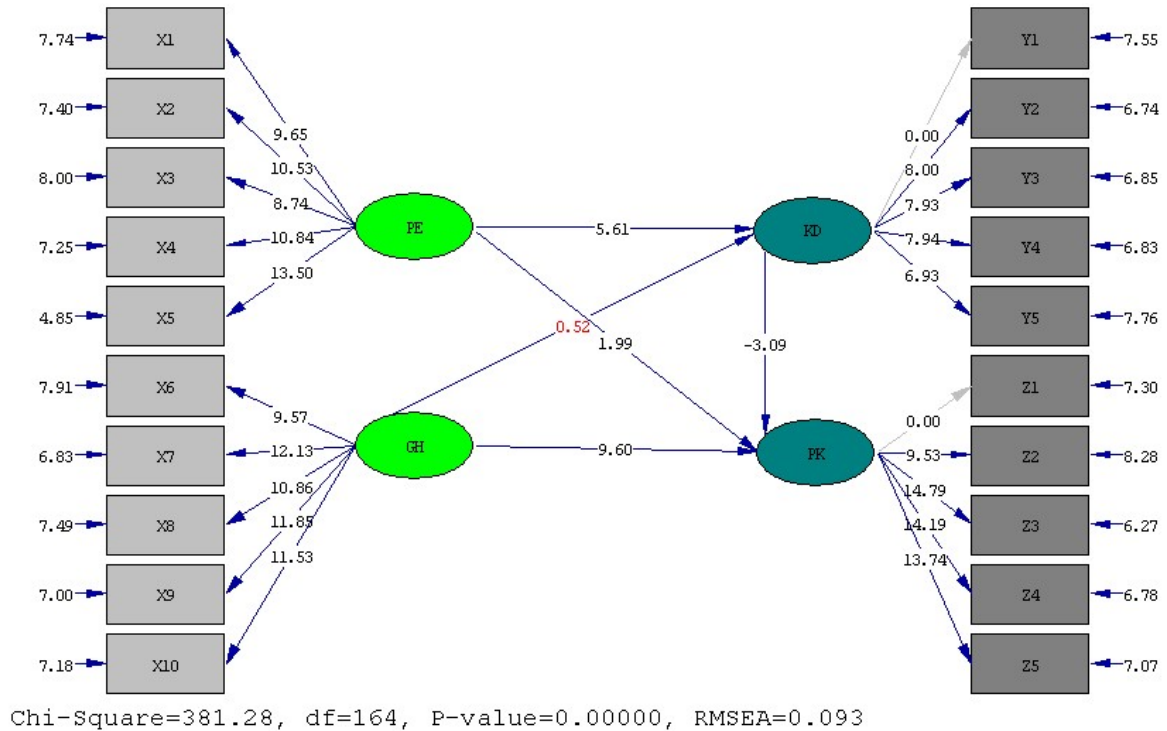
Berdasarkan gambar 2, gambar 3 dan gambar 4 dapat dianalisa untuk variabel kontrol diri bahwa variabel penggunaan e-wallet berpengaruh terhadap variabel kontrol diri 0.5705 dan standar error sebesar sebesar 0.1017, pengaruh tersebut signifikan karena nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5.6099 lebih dari nilai  $t_{tabel}$  1,98. Variabel gaya hidup berpengaruh terhadap variabel kontrol diri 0.04318 dan standar error sebesar sebesar 0.08332, tidak signifikan karena nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0.5182 lebih kecil dari nilai  $t_{tabel}$  1,98. Kemudian dari Gambar 3 untuk persamaan pertama yaitu persamaan variabel kontrol diri dapat dilihat nilai  $R^2$  sebesar 0.3393 atau 33,93%, variabel penggunaan e-wallet dan gaya hidup mempengaruhi variabel kontrol diri sebesar 33,93%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Sedangkan untuk variabel perilaku konsumtif dipengaruhi oleh variabel kontrol diri -0.2644, standar error sebesar sebesar 0.08544, pengaruh tersebut signifikan karena nilai  $t_{hitung}$  sebesar -3.0949 lebih dari nilai  $t_{tabel}$  1,98, namun berpengaruh negatif. Variabel penggunaan e-wallet berpengaruh terhadap variabel perilaku konsumtif 0.1609 dan standar error sebesar sebesar 0.08092, signifikan karena nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1.9884 lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  1,98. Sedangkan untuk variabel gaya hidup berpengaruh terhadap variabel perilaku konsumtif 0.7991 dan standar

error sebesar sebesar 0.08319, pengaruh tersebut signifikan karena nilai  $t_{hitung}$  sebesar 9.6049 lebih dari nilai  $t_{tabel}$  1,98. Kemudian dari Gambar 3 untuk persamaan kedua yaitu persamaan variabel perilaku konsumtif dapat dilihat nilai  $R^2$  sebesar 0.6705 atau 67,05%, variabel kontrol diri, penggunaan e-wallet dan gaya hidup mempengaruhi variabel perilaku konsumtif sebesar 67,05%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

#### 4. Pengujian Hipotesis

*Path diagram* yang menunjukkan hasil *T-Value* dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Full Path Diagram SEM T-Value Solution

Berdasarkan Gambar 4 dapat ditentukan pengaruh-pengaruh setiap variabel-variabel faktor terhadap variabel eksistensi melalui variabel kontrol diri. Maka dari nilai uji  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}=1,98$  dapat dilakukan pengujian hipotesis penelitian dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 5.** Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian

| No | Hipotesis                                                              | $t_{hitung}$ | Keputusan |
|----|------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------|
| 1. | E-wallet berpengaruh terhadap kontrol diri                             | 5,61         | Diterima  |
| 2. | Gaya hidup berpengaruh terhadap kontrol diri                           | 0,52         | Ditolak   |
| 3. | E-wallet berpengaruh terhadap perilaku konsumtif                       | 1,99         | Diterima  |
| 4. | Gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif                     | 9,6          | Diterima  |
| 5. | Kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku konsumtif                   | -3,09        | Diterima  |
| 6. | Kontrol diri memediasi pengaruh e-wallet terhadap perilaku konsumtif   | -2.88        | Diterima  |
| 7. | Kontrol diri memediasi pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif | -0.50        | Ditolak   |

Berdasarkan hasil analisis, yang disajikan dalam Tabel 5, maka dapat dijelaskan sebagai berikut.

a) Hipotesis 1

- $H_{01}$  ditolak dan  $H_{a1}$  diterima karena  $t_{hitung} = 5,61$  lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel} = 1,98$ , yang berarti bahwa e-wallet ( $X_1$ ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kontrol diri (Y)
- b) Hipotesis 2  
 $H_{02}$  diterima dan  $H_{a2}$  ditolak karena  $t_{hitung} = 0,52$  lebih kecil dibandingkan dengan  $t_{tabel} = 1,98$ , yang berarti gaya hidup ( $X_2$ ) tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap kontrol diri (Y)
- c) Hipotesis 3  
 $H_{03}$  ditolak dan  $H_{a3}$  diterima karena  $t_{hitung} = 1,99$  lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel} = 1,98$ , yang berarti e-wallet ( $X_1$ ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif (Z).
- d) Hipotesis 4  
 $H_{04}$  ditolak dan  $H_{a4}$  diterima karena  $t_{hitung} = 9,6$  lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel} = 1,98$ , yang berarti gaya hidup ( $X_2$ ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif (Z).
- e) Hipotesis 5  
 $H_{05}$  ditolak dan  $H_{a5}$  diterima karena  $t_{hitung} = -3,09$  lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel} = 1,98$ , yang berarti kontrol diri (Y) signifikan namun berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif (Z) (semakin tinggi kontrol diri, semakin rendah perilaku konsumtif).
- f) Hipotesis 6  
 $H_{06}$  ditolak dan  $H_{a6}$  diterima karena  $t_{hitung} = -2,88$  lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel} = 1,98$ , yang berarti terdapat pengaruh mediasi signifikan dan berpengaruh negatif dari kontrol diri (Y) terhadap hubungan e-wallet ( $X_1$ ) dan perilaku konsumtif (Z).
- g) Hipotesis 7  
 $H_{07}$  diterima dan  $H_{a7}$  ditolak karena  $t_{hitung} = -0,50$  lebih kecil dibandingkan dengan  $t_{tabel} = 1,98$ , artinya tidak terdapat pengaruh mediasi signifikan dari kontrol diri (Y) terhadap hubungan gaya hidup ( $X_2$ ) dan perilaku konsumtif (Z).

## **Pembahasan**

### **1. Pengaruh Langsung**

#### **Pengaruh E-Wallet Terhadap Kontrol Diri Mahasiswa**

Pengaruh langsung dari E-Wallet terhadap kontrol diri siswa bersifat positif dan signifikan; dengan kata lain, penggunaan e-wallet dapat membantu mahasiswa lebih mengontrol diri dalam hal perilaku finansial mereka. Ini menunjukkan bahwa siswa yang terbiasa menggunakan e-wallet mungkin memiliki kesadaran dan pengendalian diri yang lebih baik dalam mengatur pengeluaran mereka, mungkin karena fakta bahwa fitur-fitur yang ditawarkan oleh e-wallet, seperti histori transaksi dan informasi tentang pembayaran yang membantu individu lebih sadar dan teratur dalam mengelola keuangan pribadi.

#### **Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Kontrol Diri Mahasiswa**

Temuan ini menunjukkan bahwa gaya hidup, baik konsumtif maupun hemat, tidak secara langsung memengaruhi tingkat kontrol diri seseorang. Sebaliknya, kontrol diri lebih banyak dipengaruhi oleh faktor internal seperti kepribadian, nilai-nilai pribadi, serta pola pikir individu.

### **Pengaruh E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa**

Secara langsung, e-wallet berkontribusi pada perilaku konsumtif mahasiswa; semakin sering mahasiswa menggunakan e-wallet, semakin cenderung mereka untuk berperilaku konsumtif. Ini karena, meskipun e-wallet membuat transaksi lebih mudah dan cepat tanpa perlu memegang uang fisik, mereka juga dapat meningkatkan kecenderungan untuk berperilaku konsumtif. Ini membuat pengeluaran terlihat "tidak nyata". Namun, besaran pengaruh ini tidak terlalu besar.

### **Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa**

Gaya hidup memiliki efek langsung yang sangat kuat dan positif terhadap perilaku konsumtif. Penelitian yang dilakukan oleh Funky et al. (2021) berjudul "Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Pada Masa Pandemi" mendukung hasil penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup memengaruhi perilaku konsumtif generasi Z. Gaya hidup yang konsumtif, khususnya, memiliki kecenderungan untuk mendorong seseorang untuk membeli barang dan jasa lebih sering daripada yang diperlukan, yang menunjukkan bahwa gaya hidup yang lebih konsumtif meningkatkan kecenderungan seseorang untuk berperilaku konsumtif, dan mahasiswa dengan gaya hidup konsumtif cenderung memiliki perilaku konsumtif yang lebih besar. Hasilnya menunjukkan bahwa gaya hidup adalah faktor utama yang mendorong mahasiswa untuk menjadi konsumtif.

### **Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa**

Kontrol diri memiliki efek negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Virginia et al. (2024) meneliti "Pengaruh Kontrol Diri dan Persepsi tentang Pengaruh Gaya Hidup Influencer terhadap Perilaku Konsumtif pada Dewasa Awal", yang menemukan bahwa kontrol diri berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif. Artinya, semakin tinggi kontrol diri seorang mahasiswa, semakin rendah kecenderungan mereka untuk berperilaku konsumtif. Ini karena kontrol diri mencegah dorongan naluri mereka untuk berbelanja.

## **2. Pengaruh Tidak Langsung**

### **Pengaruh Kontrol diri dalam Memediasi Pengaruh E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif**

Terdapat pengaruh tidak langsung yang signifikan dan negatif dari E-Wallet terhadap perilaku konsumtif melalui kontrol diri. Kontrol diri mampu menekan efek negatif dari penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumtif. Dengan kata lain, meskipun e-wallet mendorong perilaku konsumtif, pengaruh tersebut dapat dikurangi jika seseorang memiliki kontrol diri yang tinggi. Namun, pengaruh langsung E-Wallet terhadap kontrol diri mahasiswa lebih besar daripada pengaruh tidak langsungnya terhadap perilaku konsumtif melalui kontrol diri. Ini karena, meskipun E-Wallet dapat meningkatkan kontrol diri mahasiswa, pengaruh pengendalian diri terhadap menekan perilaku konsumtif tidak sebesar pengaruh langsung E-Wallet terhadap perilaku konsumtif.

### **Pengaruh Kontrol diri dalam Memediasi Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif**

Pengaruh tidak langsung gaya hidup terhadap perilaku konsumtif melalui kontrol diri sangat kecil dan tidak signifikan. Artinya, perubahan gaya hidup langsung memengaruhi perilaku konsumtif tanpa dipengaruhi oleh seberapa besar kontrol diri yang dimiliki seseorang. Karena

hubungan gaya hidup terhadap kontrol diri tidak kuat, pengaruh tidak langsung dari kontrol diri sangat kecil. Akibatnya, gaya hidup konsumtif mahasiswa lebih banyak dipengaruhi secara langsung oleh gaya hidup mereka, dan penguatan kontrol diri memiliki efek mediasi yang kecil, terutama pada hubungan antara gaya hidup dan perilaku konsumtif. Hal ini menunjukkan bahwa kontrol diri tidak memediasi hubungan antara gaya hidup dan perilaku konsumtif secara berarti.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet memengaruhi kebiasaan keuangan mahasiswa. Di satu sisi, fitur transparansi, seperti catatan transaksi, dapat membantu siswa memperoleh kontrol diri karena mereka dapat melihat dan mengevaluasi pengeluarannya secara langsung. Di sisi lain, kemudahan dan kecepatan bertransaksi juga mendorong perilaku konsumtif karena mengurangi hambatan psikologis dalam mengeluarkan uang.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup konsumtif maupun hemat tidak secara langsung memengaruhi tingkat kontrol diri mahasiswa.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup memiliki pengaruh sangat kuat dalam memicu perilaku konsumtif
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri berperan sebagai penahan, di mana peningkatan kontrol diri menurunkan kecenderungan perilaku konsumtif.
5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh negatif e-wallet terhadap perilaku konsumtif dapat ditekan oleh kontrol diri.
6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup memengaruhi perilaku konsumtif secara langsung tanpa dimediasi oleh kontrol diri.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak kampus dan lembaga pendidikan, untuk menyelenggarakan workshop literasi keuangan yang memadukan teori dan praktik self-monitoring, termasuk simulasi pengelolaan anggaran menggunakan e-wallet.
2. Bagi mahasiswa, agar membuat catatan bulanan atas semua transaksi e-wallet untuk refleksi pribadi dan penetapan target penghematan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan variabel lain untuk memahami faktor yang memperkuat atau memperlemah pengaruh gaya hidup dan e-wallet serta memperluas populasi penelitian ke segmen profesional muda atau kalangan non-mahasiswa untuk generalisasi temuan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- 'Ainy, Z. N. (2020). Pengaruh E-Commerce Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Di Kelurahan Karang Panjang Kota Ambon. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 4(2). <https://doi.org/10.29408/jpek.v4i2.2672>
- Afifah, N., & Yudiantoro, D. (2022). Pengaruh Gaya Hidup dan Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif. *YUME : Journal of Management*, 5(2).
- Agustin, A., Irmayanti, N., Grahani, F. O., A, A. D., & Talita, A. A. (2022). Peran Mindfulness Terhadap Kemampuan Kontrol Diri Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Aulia, A., Nurlaila, & Syakir, A. (2023). Pengaruh E-Wallet, Credit Card dan Spending Behavior

- Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. *Media Ekonomi*, 31(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25105/me.v31i2.18459>
- Bodhi, S., & Tan, D. (2022). Keamanan Data Pribadi Dalam Sistem Pembayaran E-Wallet Terhadap Ancaman Penipuan dan Pengelabuan (Cybercrime). *Unes Law Review*, 4(3).
- Dewi, L. G. K., Herawati, N. T., & Adiputra, I. M. P. (2021). Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Dimediasi Kontrol Diri. *Ekuitas: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan*, 5(1).
- Fahira, S. N., & Hidayati, I. A. (2022). Hubungan Kontrol Diri dalam Penggunaan Sosial Media dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *Jurnal Ilmiah Psikologi Mind Set*, 13(2).
- Fikri, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Shopeepay Sebagai Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa FEB USU. *Jurnal Komunika*, 17(2).
- 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 Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Bisnis Syariah, UIN Raden Intan Lampung Angkatan 2019). *Islamic Economics Review Journal*, 1(1).
- Hair Jr., J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis (7th Ed.)*. Pearson.
- Insana, D. R. M., & Johan, R. S. (2020). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI. *Journal of Applied Business and Economics (JABE)*, 7(2).
- Janiyah, F. T. M., & Dewi, D. iKusuma. (2024). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Fear of Missing Out pada Pengguna Media Sosial Tiktok. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/cjpp.v11i1.61807>
- Maulani, A. A., Arifiana, I. Y., & Efendy, M. (2024). Kontrol Diri dan Kecenderungan Narsistik pada Pengguna Media Sosial Instagram. *Jiwa: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(4).
- Paujiah, & Ariani, L. (2023). Perilaku Konsumsi: Studi Kuantitatif Deskriptif Masyarakat di Kabupaten Kotabaru. *Jurnal Ilmu Psikologi Dan Kesehatan*, 2(2).
- Priscilia, L. V., & Fadjar, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Dompot Elektronik (E-Wallet) Shopeepay Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa di Kota Malang (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya). *Journal of Development Economic and Social Studies*, 3(1).
- Swastika, Y. (2023). Pengaruh E-Wallet dan Gaya Konsumsi Terhadap Belanja Online. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam (At-Tarizz)*, 2(1).
- Virginia, S., Sulianti, A., & Natanael, Y. (2024). Pengaruh Kontrol Diri dan Persepsi tentang Gaya Hidup Influencer terhadap Perilaku Konsumtif pada Dewasa Awal. *JoPS: Journal of Psychology Students*, 3(2).