



# Pengaruh Penggunaan Uang Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Dan Gaya Hidup Masyarakat

Mohammad Alief Hidayatullah, Moh. Amin Nurul Jipri, Rudi Hartono, Urip Santoso, Moch. Rifqi Nanda Putra Afnany  
Ekonomi Syariah, Universitas Nurul Jadid, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received: 2024,09-12  
Revised 2024, 10-20  
Accepted, 2024,11-03

### Keywords:

Digital Money,  
Consumptive Behavior,  
People's Lifestyle.

## ABSTRACT

Perilaku konsumtif pada era saat ini berasal dari proses dan bukan dari diri sendiri karena mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern. Fenomena yang terjadi pada masyarakat Desa Talkandang Kecamatan Kotaanyar Kabupaten Probolinggo juga mencerminkan perilaku konsumtif yang terjadi pada masyarakat yang terlihat dari perilaku penggunaan barang-barang yang sedang trend dan memiliki harga beli yang tinggi. Penelitian ini untuk menguji pengaruh penggunaan Uang Dgital terhadap perilaku konsumtif dan gaya hidup masyarakat Desa Talkandang Kecamatan Kotaanyar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berupa data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kemudian pengolahan datanya menggunakan SPSS 25. Populasi penelitian ini berjumlah 4980 orang dengan sampel sebanyak 347 responden. Dari hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan Uang Dgital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Sementara itu, penggunaan Uang Dgital tidak memberikan dampak positif atau signifikan terhadap gaya hidup masyarakat.

Consumer behavior in the current era comes from the process and not from oneself because it follows developments in increasingly modern times. The phenomenon that occurs in the people of Talkandang Village, Kotaanyar District, Probolinggo Regency also reflects the consumptive behavior that occurs in society which can be seen from the behavior of using goods that are trendy and have high purchasing prices. This research is to examine the influence of the use of Digital Money on consumer behavior and lifestyle of the people of Talkandang Village, Kotaanyar District. This research uses a quantitative approach in the form of primary data obtained from distributing questionnaires and then processing the data using SPSS 25. The population of this research is 4980 people with a sample of 347 respondents. From the research results, it is known that the use of digital money has a positive and significant effect on student consumptive behavior. Meanwhile, the use of Digital Money does not have a positive or significant impact on people's lifestyles.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## Corresponding Author:

Mohammad Alief Hidayatullah  
Ekonomi Syariah, Universitas Nurul Jadid, Indonesia  
Jl. PP Nurul Jadid, Dusun Tj. Lor, Karanganyar, Kec. Paiton, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur  
[alief@unuja.ac.id](mailto:alief@unuja.ac.id)

## Pendahuluan

Globalisasi sebagai suatu gagasan, proses pembangunan dan implikasinya, terletak pada konteks ilmu pengetahuan dan teknologi yang mendorong perlunya lebih memaksimalkan sumber daya yang tersebar di berbagai belahan dunia demi pembangunan kehidupan manusia. Potensi manusia dan alam Sumber daya yang disediakan dunia untuk mencapai kualitas hidup yang diinginkan (Syafi'i & Fitriyah, 2020). Dilihat dari pernyataan tersebut, globalisasi dapat membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Globalisasi misalnya memberikan akses informasi yang lebih cepat, memberikan aspek informasi yang tidak terbatas kepada masyarakat, terutama informasi mengenai barang-barang penting seperti sandang, pangan, dan kebutuhan sehari-hari. Hedonisme manusia akan semakin meningkat ketika manusia tidak mempunyai batasan. Belum lagi sejak pembelajaran daring

semakin mendunia, masyarakat terpaksa bersikap konsumeris. Akibatnya, mereka seringkali mengonsumsi apa yang tidak dibutuhkannya bahkan berakhir dengan gaya hidup berlebihan dan perilaku konsumtif (Luas et al., 2023).

Pada dasarnya gaya hidup sebagaimana dijelaskan oleh Mowen dan Minor menjelaskan bahwa “gaya hidup adalah gaya hidup yang dimiliki seseorang dan dapat dilihat dari aktivitas, minat dan kebiasaan individu dalam mengeluarkan uang serta cara individu tersebut mengalokasikan waktunya”. Pendapat senada diungkapkan oleh (Sudiro & Asandimitra, 2022), “Gaya hidup merupakan cara pandang individu yang direpresentasikan melalui aktivitas dan minat yang dipilih, seperti hobi dan pekerjaan serta aktivitas yang dilakukannya sehingga membentuk opini individu dalam menghadapi pergaulan dan masalah yang ada di masyarakat sehingga dapat mencerminkan pengelolaan keuangan zaman seseorang.” Teori AIO (*Activity, Interest and Opinion*) yang dikembangkan oleh Kasali 1999 menunjukkan indikator gaya hidup sebagai berikut: 1) Faktor Aktivitas Terdiri dari cara individu bekerja, hobi, aktivitas sosial, komunitas, belanja, olah raga, liburan dan hiburan. 2) Faktor Minat Terdiri dari bagaimana individu menerima informasi dari media, keluarga, rumah, pekerjaan, pakaian, makanan dan rekreasi. Individu memikirkan masa depan, diri mereka sendiri, pendidikan, budaya, desain, ekonomi dan lokasi (Munandar et al., 2024).

Sedangkan Uang Digital berarti alat pembayaran dalam bentuk elektronik yang nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Digital, Uang Digital merupakan alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: a. Diterbitkan berdasarkan nilai uang yang dibayarkan terlebih dahulu kepada penerbit; b. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu server atau media chip; dan c. Nilai Uang Digital yang dikelola penerbit bukanlah titipan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur tentang perbankan. Nilai Uang Digital juga merupakan nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip yang dapat dipindahkan untuk keperluan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana (Insana & Johan, 2021).

Sosialisasi dan kampanye pemanfaatan Uang Digital telah diluncurkan Bank Indonesia sejak tahun 2014 melalui Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) merupakan gerakan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen non tunai yang secara bertahap akan membentuk komunitas atau masyarakat pengguna instrumen non tunai (*Less Cash Society/LSC*) dalam menjalankan aktivitasnya. aktivitasnya. aktivitas ekonomi. Lambat laun, perkembangan transaksi pembayaran menuju *less cash society* menjadi tren yang tidak bisa dihindari. Begitu pula dengan semakin meningkatnya penggunaan teknologi digital dalam melakukan aktivitas konsumsi (Abiba & Indrarini, 2021).

Hal-hal yang mempengaruhi perilaku konsumtif antara lain membeli produk karena hadiah, membeli karena penampilan, membeli produk karena kemasan, membeli produk karena harga, membeli produk karena status, membeli lebih dari dua macam produk dengan merk berbeda yang pada akhirnya akan merubah gaya hidup dalam kebiasaan belanja, perencanaan dan penggunaan keuangan yang menyebabkan perilaku menyimpang, gaya hidup berlebihan yang bertentangan dengan pendapatan keuangannya (Oktaviani et al., 2023).

Permasalahan tersebut kini jelas dirasakan oleh masyarakat Desa Talkandang, pengaruh penggunaan uang digital terhadap perubahan perilaku konsumsi dan gaya hidup. Banyak warga desa yang sebelumnya masih asing dengan belanja online kini mulai aktif berbelanja melalui platform e-commerce yang didukung pembayaran digital. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa penggunaan uang digital dapat meningkatkan perilaku konsumtif yang tidak terkendali dan mengubah budaya konsumsi masyarakat pedesaan (Afifah & Yudiantoro, 2022). Menurut Dewi mengenai Uang Digital (penggunaan Uang Digital) yang diterbitkan oleh Bank Indonesia disebutkan bahwa Uang Digital adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: diterbitkan berdasarkan nilai dana yang sebelumnya disetor oleh pemegangnya. penggunaan surat berharga penerbit, yaitu menyimpan nilainya secara elektronik pada media seperti server atau chip, sebagai alat pembayaran bagi non-trader yang menerbitkan Uang Digital dan nilai Uang Digital. Simpanan yang dipegang oleh pemilik dan dikelola oleh penerbitnya bukanlah simpanan menurut pengertian hukum perbankan (Sibuea et al., 2023).

Uang Digital di negara kita mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba membedah dan mengkaji lebih dalam bagaimana perilaku konsumtif dipengaruhi oleh Uang Digital dan bagaimana Uang Digital mempengaruhi gaya hidup masyarakat Desa Talkandang dan pada titik inilah keunikan penelitian ini yang membedakannya

dengan penelitian lainnya.

## Kajian Teori

Menurut Usman menjelaskan bahwa uang elektronik adalah uang yang tidak mempunyai bentuk fisik dan nilai uangnya berasal dari nilai uangnya yang telah disimpan pada penerbit, yang kemudian disimpan pada kartu chip dan digunakan untuk pembayaran non-tunai kepada pedagang yang bekerja sama penerbitan uang elektronik. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa uang elektronik dapat digunakan untuk jual beli atau pembayaran kepada merchant yang telah bekerjasama dengan penerbit seperti contoh penggunaan aplikasi Belanja seperti Shopee, DANA, OVO, Toko Pedia dan masih banyak lagi. Hal ini sangat berpengaruh bagi siswa karena Aplikasi ini memudahkan mahasiswa dalam melakukan aktivitas konsumen (Sari et al., 2024).

Perilaku konsumtif menurut Effendi adalah suatu tindakan yang digambarkan sebagai konsumsi berlebihan dan tidak merencanakan barang atau jasa yang tidak diperlukan. Jadi, perilaku konsumen merupakan perilaku individu pada saat menggunakan sesuatu produk yang hanya memperhatikan keinginannya, bukan kebutuhannya. Perilaku konsumtif muncul setelah sejumlah besar barang dikonsumsi sehingga memerlukan jangkauan konsumen yang luas, baik media elektronik maupun media massa atau langsung. Dalam hal ini, semua itu akan membentuk perilaku konsumen pada khususnya kalangan pelajar yang gaya hidupnya mengikuti arus zaman (Pramesti et al., 2023).

Gaya Hidup Menurut Mowen dan Minor bahwa gaya hidup mengacu pada bagaimana orang menjalani hidup mereka hanya demi hal itu buang-buang uang dan waktu. Dengan demikian, kita bisa menafsirkan gaya itu Kehidupan adalah pola seseorang yang diwakili oleh aktivitas, minat, kebiasaan, dan waktu dialokasikan untuk mengeluarkan uang. Dengan begitu kita bisa melihat Kehidupan mahasiswa di kampus yang menciptakan gaya hidup unik dalam kehidupan mahasiswa dan menunjukkan perubahan dan perilaku sosio-kultural yang signifikan setiap orang yang mengikuti gaya hidup konsumtif (Pulungan, 2021).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan uang digital memiliki korelasi positif dengan peningkatan perilaku konsumtif. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Yuliana dan Azib menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Uang Digital terhadap perilaku konsumtif mahasiswa sebesar 10,2%, dan perilaku konsumtif mahasiswa akibat penggunaan Uang Digital tidak mempertimbangkan fungsi/kegunaannya, sehingga melakukan pembelian secara berlebihan. , membeli barang. apa yang tidak dibutuhkan, dan mencari kepuasan yang harus dipenuhi (Yuliana & Azib, 2021). Selain itu, Rahmawati dkk dalam penelitian berjudul Pengaruh Literasi Ekonomi, Penggunaan Uang Digital, dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Indonesia menunjukkan bahwa literasi ekonomi berpengaruh negatif dan signifikan sebesar 15,9% terhadap perilaku konsumtif dan penggunaan Digital. Uang berpengaruh positif dan signifikan sebesar 15,9%. 21,9%. 0,6% terhadap perilaku konsumtif dan gaya hidup berpengaruh positif dan berpengaruh signifikan sebesar 45% terhadap perilaku konsumtif (Rahmawati et al., 2023). Selain dua penelitian diatas Muhammad Fikri dalam penelitiannya menjelaskan penggunaan e-money telah meningkatkan pembayaran nontunai, namun juga membawa risiko ketergantungan pada teknologi dan keamanan. Faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan dan keamanan memainkan peran penting dalam meningkatkan adopsi e-money. Memahami perilaku konsumen terkait e-money penting untuk mengelola dampaknya secara efektif dan memastikan manfaatnya dirasakan secara luas oleh masyarakat (Dwi Sari et al., 2020).

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian kuantitatif, antara lain menyebarkan survei online melalui wawancara partisipan dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner penelitian ini mencakup pertanyaan tentang demografi responden, pengetahuan ekonomi, preferensi mata uang, dan kebiasaan berbelanja. Oleh karena itu, data numerik, verifikasi hipotesis empiris, dan pembedahan pola statistik semuanya akan berperan dalam penyelidikan ini (Waruwu, 2022).

Menurut Sudaryono, "sampel penelitian adalah sebagian dari unit-unit dalam suatu populasi,

yang ciri-cirinya benar-benar diselidiki atau dipelajari dari populasi itu". Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *Proportional Random Sampling*. *Proportional random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana semua anggota mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel sesuai dengan proporsinya, dengan besar keyakinan sampel pada populasi yang diinginkan sebesar 95% dan tingkat kesalahan sebesar 5%. Dengan menggunakan rumus tabel yang dibuat oleh Isaac dan Michael, besar sampelnya adalah 347 responden (Syahrizal & Jailani, 2023). Pada penelitian ini terdapat variabel Uang digital sebagai variabel (X) dengan indikator: Manfaat yang didapatkan, kepraktisan yang diperoleh, kepercayaan saat memakai dan kemudahan dalam menggunakan (Layaman et al., 2022). Variabel Perilaku Konsumtif sebagai (Y1) dengan indikator: Berbelanja produk atas dasar tren, Berbelanja produk atas dasar sampul yang menarik, Berbelanja barang atau jasa karena potongan atau iming-iming hadiah, Membeli barang atau jasa untuk memperlihatkan status dalam pergaulan, Membeli barang atau jasa karena mengidolakan tokoh tertentu. Variabel Gaya Hidup sebagai (Y2) dengan indikator: kegiatan, minat, opini.

Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji chi-square, yaitu membandingkan dua kumpulan data (kumpulan variabel bebas dan kumpulan variabel terikat) yang disusun sebagai variabel kategori dengan tiga tingkatan (rendah, sedang, dan tinggi) (Suryadharma et al., 2023). Dan uji korelasi digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antar variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini digunakan pangkat Spearman. karena data penelitian berupa perangkangan dalam skala ordinal, sehingga sangat tepat menggunakan korelasi ini (Safrudin et al., 2023).

## Hasil dan Pembahasan

Hasil uji validasi dinyatakan valid dengan membuktikan setiap pernyataan pada variabel penggunaan uang digital dan variabel dependen perilaku konsumtif dan gaya hidup. R tabel lebih kecil dari r hitung. Maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Table 1 Uji Validasi**

Variabel	Item	R hitung	Nilai Acuan	Keterangan
Penggunaan Uang Dgital	X1	0,712	0,05	Valid
	X2	0,655		Valid
	X3	0,724		Valid
	X4	0,690		Valid
Perilaku Konsumtif	Y1.1	0,691		Valid
	Y1.2	0,720		Valid
	Y1.3	0,730		Valid
	Y1.4	0,416		Valid
	Y1.5	0,668		Valid
	Y1.6	0,660		Valid
	Y1.7	0,590		Valid
	Y1.8	0,590		Valid
Gaya Hidup	Y2.1	0,736		Valid
	Y2.2	0,691		Valid
	Y2.3	0,764		Valid
	Y2.4	0,736		Valid

Sumber: Hasil olah data *SPSS for windows versi 25.00*

Berdasarkan pengujian tersebut diketahui r hitung < signifikansi item atau nilai acuan yang mempunyai nilai 0,05. Jadi dapat disimpulkan seluruh pertanyaan dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap setiap soal yang valid, pengujiannya dapat dilihat dibawah ini:

**Table 2 Hasil uji Reabilitas**

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
----------	------------------	------------

Penggunaan Uang Dgital (X)	0,791	Reliabel
Perilaku Konsumsi (Y1)	0,776	Reliabel
Gaya Hidup (Y2)	0,760	Reliabel

Sumber: Hasil olah data *SPSS for windows versi 25.00*

Untuk melihat bahwa semua poin pada kuesioner valid. Hal ini dibuktikan dengan angka Pearson Correlation > r tabel (0,60) pada survei ini memenuhi syarat validitas dan dapat dihitung secara akurat dan reliabel.

Untuk menguji normalitas pada penelitian ini digunakan Uji One-Sample Kolmogrov-Smirnov, berikut hasil pengujiannya.

**Table 3 Uji Normalitas**

	Untandardized Residual
Kolmogorov-Smirnov Z	0,071
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200

Sumber: Hasil olah data *SPSS for windows versi 25.00*

Dari tabel 3 diketahui Kolmogrotov-Smirnov mempunyai nilai sebesar 0,71 dengan bilangan Asymp. tanda tangan. (2-tailed) 0,200 > 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berdistribusi normal. Uji heteroskedastisitas digunakan sebagai syarat analisis regresi berganda. heteroskedastisitas dijelaskan sebagai berikut:

**Table 4 Uji Heteroskedastisitas**

Model	T	Sig
Perilaku Konsumsif (Y1)	0,737	0,463
Gaya Hidup (Y2)	-0,817	0,416

Sumber: Hasil olah data *SPSS for windows versi 25.00*

Dari hasil tersebut terlihat bahwa masing-masing variabel Y1 dan Y2 dari Perilaku Konsumtif dan Gaya Hidup lebih dari 0,05 (nilai masing-masing variabel sebesar 0,463 dan 0,416), berdasarkan hal tersebut terdapat heteroskedastisitas antara variabel Y1 dan Y2 dalam bentuk regresi.

**Table 5 Uji Multikolinieritas**

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Perilaku Konsumsif (Y1)	1,000	1,000
Gaya Hidup (Y2)	1,000	1,000

Sumber: Hasil olah data *SPSS for windows versi 25.00*

Analisis berdasarkan tabel VIF menunjukkan bahwa nilai VIF Perilaku Konsumtif (Y1) dan Gaya Hidup (Y2) sebesar 0,01 dengan demikian regresi tidak mengandung multikolinieritas.

**Table 6 Uji Signifikasi Parameter Parsial (Uji t)**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
	B	Std Error	T	Sig
(Constant)	10,741	2,735	3,927	,000
Perilaku Konsumsif (Y1)	,929	,136	,577	,000
Gaya Hidup (Y2)	,130	,159	,069	,415

Sumber: Hasil olah data *SPSS for windows versi 25.00*

Hasil dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa variabel Penggunaan Uang Digital mempunyai pengaruh yang besar terhadap tindakan konsumtif masyarakat Desa Talkandang (Y1). Hal ini dijelaskan pada nilai signifikansi diatas bahwa variabel Y1 < 0,05 dan t hitung > t tabel. Sedangkan hasil variabel Penggunaan Uang Digital tidak memberikan pengaruh yang besar terhadap gaya hidup masyarakat Desa

Talkandang (Y2). Hal ini dijelaskan pada nilai signifikansi diatas bahwa variabel Y2 > 0,05 dan t hitung < t tabel.

Hasil uji t menunjukkan bahwa analisis pengujian hipotesis pertama terdapat pengaruh variabel Penggunaan Uang Digital (X) terhadap tindakan konsumtif (Y1). Pengujiannya menggunakan uji t. Pada taraf  $t (\alpha/2; n-k-1) = t (0,05/2; 95-2-1) = (0,025; 92)$  maka nilai t tabel = 1,998. Sedangkan nilai t hitung = 6,807. Dengan demikian dapat disimpulkan nilai t hitung > 6,807 > 1,986 dan angka signifikan tindakan konsumtif sebesar  $0,000 < 0,05$ . Jadi, penggunaan Uang Digital berdampak pada tindakan konsumtif masyarakat.

Menganalisis pengujian hipotesis kedua, pengaruh penggunaan uang digital (X) terhadap gaya hidup (Y2). Pengujiannya menggunakan uji t pada taraf  $t (\alpha/2; n-k-1) = t (0,05/2; 95-2-1) = (0,025; 992)$ . Jadi, nilai t hitung = 1,998. Sedangkan t hitung nilai = 1,998. nilai t hitung = 0,818 Jadi, angka t hitung < t tabel ( $0,818 < 1,998$ ) dan nilai signifikansi penggunaan Uang Digital sebesar  $0,415 > 0,05$  artinya penggunaan Uang Digital tidak berpengaruh terhadap gaya hidup. masyarakat Desa Talkandang.

Table 7 Uji-F (simultan)

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
<b>Regression</b>	981,960	2	490,980	23,543	,000 <sup>b</sup>
<b>Residual</b>	1918,629	92	20,855		
<b>Total</b>	2900,589	74			

Sumber: Hasil olah data SPSS for windows versi 25.00

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa angka f hitung > f tabel ( $23,543 > 2,47$ ). Jadi, variabel bebas secara simultan berpengaruh bagi variabel terikat (perilaku konsumtif dan gaya hidup). Hasil uji f menampilkan hasil f hitung bernilai 23,549 dengan nilai signifikannya 0,000 dan f tabel sebesar 2,47 dicari dengan rumus  $F (k; n-k) = (2; 95 - 2) = 4; 93$ . Sebab nilai signifikansinya < 0,05 dan nilai f > f tabel ( $23,543 > 2,47$ ). Jadi, variabel bebasnya secara simultan berdampak bagi variabel terikat (perilaku konsumtif dan gaya hidup).

## Pembahasan

Setelah melakukan analisis uji di atas, hipotesis dapat diuji menggunakan uji f serta uji t. Hasil yang dijelaskan tersebut mengenai pengaruh penggunaan Uang Dgital bagi tindakan konsumtif mahasiswa. Temuan dari pengujian tersebut memperlihatkan adanya dampak positif dan signifikan bagi tindakan konsumtif masyarakat Desa talkandang dan tidak berdampak positif signifikan terhadap pemakaian Uang Dgital bagi gaya hidup masyarakat Desa talkandang.

### Pengaruh penggunaan Uang Dgital terhadap perilaku konsumtif

Variabel penggunaan Uang Dgital berpengaruh terhadap tindakan konsumtif di masyarakat Desa talkandang. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian yang tertera pada tabel 6 yang menjelaskan bahwa t hitung > nilai t tabel =  $6,807 > 1,986$  serta angka signifikan penggunaan Uang Dgital yakni  $0,000 < 0,05$ . Jadi, penggunaan Uang Dgital berdampak bagi tindakan konsumtif masyarakat Desa talkandang. Penelitian ini sejalan dengan riset (Anjani, 2023) bahwasanya penggunaan Uang Dgital berdampak positif signifikan bagi tindakan konsumtif masyarakat. Apabila penggunaan Uang Dgital meningkat maka perilaku konsumtif masyarakat juga meningkat, begitu sebaliknya jika penggunaan Uang Dgital masyarakat menurun maka perilaku konsumtif juga menurun.

### Pengaruh penggunaan Uang Dgital terhadap gaya hidup

Variabel penggunaan Uang Dgital tidak ditemukan dampak penggunaan Uang Dgital bagi gaya hidup masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian yang tertera pada tabel 6 yang menjelaskan bahwa t hitung < t tabel ( $0,818 < 1,998$ ) dan nilai signifikan penggunaan Uang Dgital sebesar  $0,415 > 0,05$  artinya penggunaan Uang Dgital tidak berdampak bagi gaya hidup masyarakat Desa talkandang. Namun, temuan riset ini bertolak belakang dengan temuan (Maharani et al., 2023)

bahwasanya pemakaian Uang Digital berdampak besar bagi gaya hidup masyarakat Desa talkandang. Penggunaan Uang Digital memberikan kemudahan bagi masyarakat namun, penggunaan Uang Digital tidak berdampak bagi gaya hidup masyarakat Desa talkandang kemungkinan karena masyarakat Desa talkandang dapat meminimalisir pengeluaran dan menyesuaikan dengan biaya dan kebutuhan pribadi masing-masing.

### **Pengaruh penggunaan Uang Digital terhadap perilaku konsumtif dan gaya hidup**

Variabel penggunaan Uang Digital mempunyai pengaruh terhadap perilaku konsumtif dan gaya hidup masyarakat Desa Talkandang. Artinya semakin besar penggunaan Uang Digital, maka masyarakat semakin sulit mengontrol diri dan cenderung memiliki perilaku konsumtif dan sikap gaya hidup yang lebih tinggi dibandingkan dengan masyarakat yang memiliki sedikit keinginan terhadap penggunaan Uang Digital yang semakin modern. Hal ini terlihat dari hasil uji pada uji F (Simultan), sehingga variabel independen berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen (perilaku konsumtif dan gaya hidup). Hasil uji f diperoleh nilai f hitung sebesar 23,549 dengan nilai signifikansi 0,000 dan f tabel sebesar 2,47 dicari dengan rumus  $F(k; n-k) = (2; 95 - 2) = 4; 93$ . Karena nilai signifikansi  $< 0,05$  dan nilai  $f > f$  tabel ( $23,543 > 2,47$ ). Jadi, variabel independen secara simultan mempunyai dampak terhadap variabel dependen (perilaku konsumtif dan gaya hidup). Penelitian ini sejalan dengan temuan peneliti (Krismayanti et al., 2023) bahwa penggunaan Uang Digital berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif dan gaya hidup masyarakat.

## **Kesimpulan**

Penggunaan Uang Digital (X) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif (Y1). Ada beberapa faktor yang menyebabkan penggunaan uang digital sangat berpengaruh, yaitu perkembangan ilmu pengetahuan, meluasnya penyebaran informasi, serta kemudahan berbelanja dan bertransaksi, bersosialisasi dan aktivitas lainnya. Penggunaan Uang Digital (X) tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap gaya hidup (Y2). Dapat diartikan karena masyarakat Desa Talkandang dapat meminimalisir pengeluaran dan menyesuaikan dengan biaya dan kebutuhan pribadi, maka masyarakat Desa lebih paham untuk mendahulukan kebutuhan dibandingkan keinginan. Penggunaan Uang Digital (X) memberikan dampak positif terhadap Perilaku Konsumtif (Y1) dan Gaya Hidup (Y2), semakin besar penggunaan Uang Digital maka masyarakat Desa Talkandang semakin sulit untuk mengontrol diri dan cenderung memiliki perilaku konsumtif dan mengutamakan gaya hidup dibandingkan dengan masyarakat yang kurang menggunakannya. Uang Digital di era yang semakin modern.

## **Referensi**

- Abiba, R. W., & Indrarini, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Berbasis Server Sebagai Alat Transaksi terhadap Penciptaan Gerakan Less Cash Society Pada Generasi Milenial di Surabaya. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis Islam*, 4(1), 196–206.  
<https://doi.org/10.26740/jekobi.v4n1.p196-206>
- Afifah, N., & Yudiantoro, D. (2022). Pengaruh Gaya Hidup dan Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif. *YUME: Journal of Management*, 5(2), 385–405.  
<https://doi.org/10.37531/yume.vvix.345>
- Anjani, D. (2023). Pengaruh Mata Uang Digital Dalam Transformasi Pembayaran Elektronik. *BISMA: Business and Management Journal*, 1(03), 76–86.  
<https://doi.org/10.59966/bisma.v1i03.574>
- Dwi Sari, A. N., Malik, Z. A., & Hidayat, Y. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) terhadap Perilaku Konsumen. *Prosiding Hukum Ekonomi Syariah*, 5(4), 1.  
<https://doi.org/10.29313/syariah.v0i0.19202>
- Insana, D. R. M., & Johan, R. S. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Relasi: Jurnal Ekonomi*, 17(2), 413–434.  
<https://doi.org/10.31967/relasi.v17i2.494>
- Krismayanti, F., Hamzah, M. I., & Burha. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Dan Uang

- Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Di Smk Jakarta 1). *JEBI: Jurnal Ekonomi Bisnis Indonesia*, 18(1), 1–15.
- Layaman, L., Khairunnisa, H., & Rohayati, R. (2022). Pengaruh E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening. *Hawalah: Kajian Ilmu Ekonomi Syariah*, 1(2), 61–73. <https://doi.org/10.57096/hawalah.v1i2.8>
- Luas, G. N., Irawan, S., & Windrawanto, Y. (2023). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 1–7. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p1-7>
- Maharani, P. A., Haq, A., & DSA, J. (2023). Preferensi Konsumen dalam Penggunaan Uang Elektronik pada Transaksi Ekonomi. *Jurnal Mirai Management*, 8(1), 596–603. <https://www.journal.stieamkop.ac.id/index.php/mirai/article/view/3898>
- Munandar, A., Mulyadi, D., & Sandi, S. P. H. (2024). Pengaruh Gaya Hidup Dan Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Warga Perumahan Al-Jazzera Kondangjaya Karawang. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(2), 2845–2853. <https://doi.org/10.31539/costing.v7i2.7381>
- Oktaviani, M., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2023). Pengaruh E-Commerce Dan Financial Technology Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *JABE (Journal of Applied Business and Economic)*, 9(3), 281. <https://doi.org/10.30998/jabe.v9i3.16620>
- Pramesti, G., Azizah, A., Purnamasari, E., Sulistiyani, E., & Widyanti, D. V. (2023). Pengaruh Penggunaan E-Wallet Shopeepay Dan Promosi Cashback Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Bangun Rekaprima*, 9(1), 35. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v9i1.4425>
- Pulungan, D. R. (2021). PENGARUH GAYA HIDUP DAN LITERASI KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA. *Jurnal Riset Sains Manajemen*, 2(3), 103–110. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1410873>
- Rahmawati, T., Nurjanah, S., & Sariwulan, R. T. (2023). Pengaruh Economic Literacy, Penggunaan Uang Elektronik, Dan Lifestyle Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Indonesia (Kasus Anggota Kelompok Berburusale Pada Telegram). *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 3(1), 248–257. <https://doi.org/10.55047/transekonomika.v3i1.373>
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Sari, R. P., Wibawa, G., & Sumaryana, F. D. (2024). ANALISIS PENERAPAN UANG ELEKTRONIK PADA BPRS HIK PARAHYANGAN DI TINJAU DARI FATWA DSN MUI/XI/2017. *Spectrum: Multidisciplinary Journal*, 1(21), 54–61.
- Sibuea, C. A., Simorangkir, H. H., Nababan, C., Nadapdap, T. I., & Sipayung, R. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital. *Jurnal Maneksi*, 12(3), 696–701. <https://doi.org/10.31959/jm.v12i3.1669>
- Sudiro, P. I., & Asandimitra, N. (2022). Pengaruh Financial Literacy, Uang Elektronik, Demografi, Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10(1), 160–172.
- Suryadharma, M., Asthiti, A. N. Q., Putro, A. N. S., Rukmana, A. Y., & Mesra, R. (2023). Strategi Kolaboratif dalam Mendorong Inovasi Bisnis di Industri Kreatif: Kajian Kualitatif pada Perusahaan Desain Grafis. *Sanskara Manajemen Dan Bisnis*, 1(03), 172–181. <https://doi.org/10.58812/smb.v1i03.221>
- Syafi'i, I., & Fitriyah, L. (2020). The Implementation of Total Quality Management as a Solution for the Development of Islamic Education Institutions in teh Era of Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Pedagogik*, 07(02), 377–428. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Waruwu, M. (2022). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Yuliana, I. N., & Azib. (2021). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Manajemen Universitas Islam Bandung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 7(2), 353–355.



<https://doi.org/10.1016/j.tmaid.2020.101607><https://doi.org/10.1016/j.ijisu.2020.02.034>  
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/cjag.12228><https://doi.org/10.1016/j.ssci.2020.104773>  
<https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.04.011><https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.04.011>