

# PENGARUH PENGGUNAAN *E-WALLET* DAN GAYA HIDUP TERHADAP *SPENDING BEHAVIOR* PADA MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS GRESIK

Oleh:

Yernada Desi Kurnia Sari<sup>\*1</sup>, Susan Novitasari Khadijah<sup>2</sup>, Dini Kusumaningrum<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Gresik

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Gresik

\*e-mail: [yernadadesiks@gmail.com](mailto:yernadadesiks@gmail.com)<sup>1</sup>, [susan.novitasari@gmail.com](mailto:susan.novitasari@gmail.com)<sup>2</sup>, [dhinning.room2@gmail.com](mailto:dhinning.room2@gmail.com)<sup>3</sup>

Info Artikel	ABSTRAK
<p><b>Sejarah artikel:</b></p> <p>Submit 09 05 , 2022</p> <p>Revision 09 20, 2022</p> <p>Accepted 10 03, 2022</p>	<p>Penelitian ini berfokus pada <i>spending behavior</i> mahasiswa berdasarkan penggunaan <i>e-wallet</i> dan gaya hidup pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis faktor yang paling dominan pengaruhnya terhadap <i>spending behavior</i> pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini apakah penggunaan <i>e-wallet</i> dan gaya hidup berpengaruh secara parsial dan simultan terhadap <i>spending behavior</i> pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Penggunaan <i>E-wallet</i> dan Gaya Hidup terhadap <i>Spending Behavior</i> pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik secara parsial dan simultan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi Universitas Gresik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 78 responden. Metode pengambilan sampel dilakukan dengan metode <i>non-probability sampling</i> dengan menggunakan metode <i>purposive sampling</i> adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, dokumentasi dan wawancara. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan SPSS. Hasil dari penelitian ini adalah Variabel Penggunaan <i>E-wallet</i> dan Gaya Hidup secara parsial dan simultan berpengaruh terhadap <i>Spending Behavior</i> pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik.</p>
<p><b>Kata kunci:</b></p> <p><i>E-wallet</i></p> <p>Gaya Hidup</p> <p><i>Spending Behavior</i></p>	

## PENDAHULUAN

Saat ini dunia teknologi mampu mempengaruhi gaya hidup dan sistem transaksi. Perkembangan teknologi berdampak pada sistem pembayaran di Indonesia yang menggunakan sistem pembayaran non tunai. Menurut (Dictionary, 2018) *cashless society* adalah suatu pemerintahan yang melakukan transaksi keuangan dengan menggunakan cek, kartu debit atau kredit, dan metode elektronik untuk menggantikan uang tunai yang mana dalam kehidupan sehari-hari orang melakukan transaksi untuk memenuhi kebutuhannya. Mulai dari kebutuhan sehari-hari, makanan dan transportasi, supermarket, minimarket bahkan sampai warung kecil sudah mulai menyediakan fasilitas pembayaran uang elektronik. Banyak orang yang terdorong lebih memilih berbelanja dengan berbagai keuntungan yang ditawarkan pada sistem pembayaran karena efek berkembangnya teknologi. Pembayaran non tunai (*cashless*) sudah hadir di Indonesia sejak tahun 2014 pada awalnya diperkenalkan oleh Bank Indonesia (BI) dimana pada tahun itu BI sudah merancang Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Bank BRI misalnya, mengeluarkan *e-money* yang diberi nama Brizzi, bank BNI dengan produknya Tap

Cash, bank Mandiri dengan produknya Mandiri *e-money*.

Dompot digital atau *e-wallet* didefinisikan sebagai bentuk kemudahan dalam berbelanja tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain (Megadewandu, 2016). *E-wallet* muncul menawarkan lebih banyak kemudahan yang dapat diakses oleh semua kalangan. Dengan adanya kemudahan dalam bertransaksi dengan menggunakan metode pembayaran elektronik ini akan membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya yang mana akan menawarkan gaya hidup untuk lebih efisien atau konsumtif. Pengkonsumsian suatu barang tidak lagi sebagai pemenuhan kebutuhan dasar manusia namun sebagai alat pemuas keinginan. Perubahan makna dalam pengkonsumsian suatu barang ini mengandung indikasi bahwa adanya *spending behavior* yang terjadi ketika menggunakan metode *electronic payment* sebagai uang elektronik. Salah satunya perubahan tersebut ialah dari gaya hidup.

Gaya hidup adalah suatu pola konsumsi uang mencerminkan pilihan seseorang terhadap berbagai hal dan bagaimana menghabiskan waktu dan uangnya (Dwi Ilham, 2014). Penggunaan media internet berkembang dengan cepat dan menjadi bagian terpenting dalam bidang ekonomi dan dalam memenuhi kebutuhan manusia, akibatnya segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses seluruh masyarakat dan perlahan-lahan mulai mengubah pola gaya hidup dan membuat menjadi lebih konsumtif.

Menurut (Endang, 2013) menyatakan bahwa perilaku konsumtif dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk berperilaku secara berlebihan dalam membeli dan menggunakan sesuatu secara irasional dan lebih mengutamakan keinginan dari pada kebutuhan, perilaku konsumtif dapat dilihat dari kebiasaan membeli dan membelanjakan uang individu atau bisa disebut dengan *spending behavior*.

*Spending behavior* adalah bentuk pendekatan yang digunakan oleh individu dalam melakukan aktifitas mencari, membeli, dan mengkonsumsi produk maupun jasa serta dapat dilihat melalui kebutuhannya (Stella, 2011). Hal ini terlihat dari perilaku konsumtif mahasiswa yang sering melakukan transaksi pemesanan makanan ataupun belanja secara online hanya karena ingin mengikuti trend saat ini sehingga mengakibatkan gaya hidup yang berfokus pada status.

*Spending behavior* di Fakultas Ekonomi Universitas Gresik mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dari kebiasaan berbelanja mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup yang berfokus pada status sehingga menyebabkan perilaku yang konsumtif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *e-wallet* berpengaruh secara parsial terhadap *spending behavior* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik?
2. Apakah gaya hidup berpengaruh secara parsial terhadap *spending behavior* pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik?
3. Apakah penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup berpengaruh secara simultan terhadap *spending behavior* pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik?

## KAJIAN PUSTAKA

### *E-wallet*

Menurut [1] *E-wallet* atau dompet elektronik adalah bentuk pembayaran yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran secara elektronik dengan menggunakan *smartphone* atau *gadget*, menggantikan dompet secara fisik.

### Gaya Hidup

[1] Gaya hidup adalah cara hidup yang diidentifikasi dengan bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), berupa apa yang mereka anggap penting dalam lingkungannya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sendiri dan dunia disekitarnya. Sedangkan menurut [2], faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup yaitu: (1) aktivitas, (2) minat dan [3]opini.

### **Spending Behavior**

Menurut [1] *Spending Behavior* adalah sesuatu yang dianggap menyenangkan dalam membelanjakan atau membelanjakan uang dan perilaku adalah suatu perilaku atau kebiasaan.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Gresik yang terletak di Jl. Arief Rahman Hakim No. 2B, Kecamatan Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dimana penelitian ini menghasilkan data yang berbentuk angka dan di olah komputer dengan menggunakan program SPSS.

Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik yang melakukan pembelian dengan menggunakan aplikasi dompet digital (*e-wallet*). Jumlah populasi yang didapat berdasarkan informasi dari TU Universitas Gresik terhitung dari angkatan 2018 sampai dengan 2021 sebanyak 353 mahasiswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015:81). Jadi, untuk menentukan jumlah sampel yang akan diambil, maka digunakan rumus slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N= Jumlah Populasi

e = 10% tingkat kesalahan yang ditoleransi

Dari rumus Slovin tersebut diatas maka sampel yang didapat adalah:

Perhitungan jumlah responden diatas menggunakan *margin of error* 10% karena merupakan penelitian sosial, maka jumlah sampel yang diambil penulis sebanyak 77,9 responden dibulatkan menjadi 78 responden.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. *Non probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2015:84). Teknik pengambilan sampel ditunjang dengan menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Instrumen Variabel *e-wallet*, gaya hidup dan *spending behavior* menggunakan Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Untuk pengukuran nilainya sebagai berikut:

No.	Nilai Skor	Interprestasi
1.	1.00 < rata-rata 1.80	Sangat Tidak Setuju
2.	1.81 < rata-rata 2.60	Tidak Setuju
3.	2.61 < rata-rata 3.40	Netral
4.	3.41 < rata-rata 4.20	Setuju
5.	4.21 < rata-rata 5.00	Sangat Setuju

Sumber: (Sugiyono, 2019)

### **Uji Validitas**

Dilakukan dengan menggunakan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasi antar skor item instrument dalam satu faktor dan mengkorelasikan skor faktor dengan skor total. Jika korelasi >0,30 maka butir dikatakan valid.

### **Uji Reliabilitas**

Reliabilitas dilakukan untuk menguji kehandalan atau kepercayaan alat pengungkapan data. Bahwa suatu kuesioner atau angket dapat dikatakan reliabel jika jawaban responden terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu akan mendapatkan data yang sama. Suatu kuesioner dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ) > 0,60.

#### Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas memiliki distribusi yang normal atau mendekati normal. Pengujian normalitas data menggunakan *Test of Normality Kolmogrov-Smirnov* dalam program SPSS.

#### Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode  $t$  dengan kesalahan pengganggu pada periode  $t-1$  (sebelumnya). Pengujian ada tidaknya autokorelasi dilakukan dengan uji Durbin-Watson. Angka ini akan dibandingkan dengan kriteria penerimaan atau penolakan yang akan dibuat dengan nilai  $dL$  dan  $dU$  ditentukan berdasarkan jumlah variabel bebas dalam model regresi dan jumlah sampelnya.

#### Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Uji heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji glejser.

#### Analisa Regresi Linier Berganda

Metode analisis regresi linier berganda bertujuan untuk memprediksi nilai dari variabel terikat dengan ikut memperhitungkan nilai-nilai variabel bebas sehingga dapat diketahui pengaruh positif atau negatifnya.

#### Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat.

#### Uji T

Pengujian hipotesis secara parsial digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat dalam satu model.

#### Uji F

Uji F digunakan untuk melihat signifikansi pengaruh variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Uji Validitas

Variabel	Pertanyaan	Koefisien Korelasi	Nilai Kritis	Keterangan
E-WALLET (X1)	X1.1	0,815	0,3	Valid
	X1.2	0,77	0,3	Valid
	X1.3	0,83	0,3	Valid
	X1.4	0,857	0,3	Valid
	X1.5	0,844	0,3	Valid
	X1.6	0,787	0,3	Valid
	X1.7	0,82	0,3	Valid
	X1.8	0,813	0,3	Valid
	X1.9	0,769	0,3	Valid
	X1.10	0,81	0,3	Valid
GAYA HIDUP (X2)	X <sub>2.1</sub>	0,916	0,3	Valid
	X <sub>2.2</sub>	0,897	0,3	Valid
	X <sub>2.3</sub>	0,895	0,3	Valid
	X <sub>2.4</sub>	0,824	0,3	Valid

Variabel	Pertanyaan	Koefisien Korelasi	Nilai Kritis	Keterangan
	X <sub>2.5</sub>	0,89	0,3	Valid
	X <sub>2.6</sub>	0,861	0,3	Valid
SPENDING BEHAVIOR (Y)	Y <sub>.1</sub>	0,927	0,3	Valid
	Y <sub>.2</sub>	0,941	0,3	Valid
	Y <sub>.3</sub>	0,879	0,3	Valid
	Y <sub>.4</sub>	0,916	0,3	Valid
	Y <sub>.5</sub>	0,89	0,3	Valid
	Y <sub>.6</sub>	0,916	0,3	Valid

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Tabel uji validitas diatas menunjukkan bahwa semua butir pertanyaan dikatakan valid karena nilai-nilai dari setiap butir pertanyaan lebih besar dari nilai kritis (0,3).

### Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Kritis	Keterangan
X1	0,941	0,6	Reliabel
X2	0,94	0,6	Reliabel
Y	0,959	0,6	Reliabel

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Tabel uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai koefisien korelasi lebih besar dari *Cronbach's Alpha* yaitu diatas 0,60. Maka data dapat dikatakan reliabel.

### Uji Normalitas

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		78
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.24912201
Most Extreme Differences	Absolute	.121
	Positive	.086
	Negative	-.121
Kolmogorov-Smirnov Z		1.068
Asymp. Sig. (2-tailed)		.204

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Dari tabel diatas diperoleh nilai signifikansi *Unstandart Residual* sebesar 0,204 lebih besar dari 0.05. Artinya data berdistribusi normal.

### Uji Autokorelasi

Jumlah variabel bebas (k) = 2

Jumlah sampel (n) = 78

Nilai DW = 1,836

Nilai dL = 1,5801.

Nilai dU=1,6851.

Nilai  $4 - dU = 4 - 1,6851 = 2,3149$

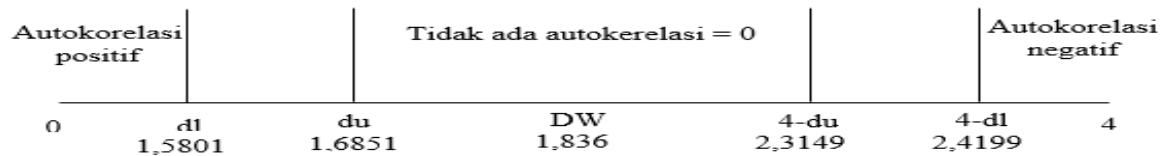
Nilai  $4 - dL = 4 - 1,5801 = 2,4199$

#### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.853 <sup>a</sup>	.728	.721	3.292	1.836

Sumber: Data diolah oleh peneliti

#### Gambar Uji Autokorelasi



Sumber: Data diolah oleh peneliti

Dilihat dari tabel dan gambar diatas diperoleh nilai DW sebesar 1,836 lebih besar dari 1,6851 dan lebih kecil dari 2,3149. Artinya dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat autokorelasi pada model regresi.

#### Uji Heterokedastisitas

##### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	4.233	1.205			3.511	.001
Penggunaan E-wallet	-.139	.070	-.523		-1.995	.055
Gaya Hidup	.140	.0110	.333		1.271	.208

a. Dependent Variable: ABS\_RES

Sumber: Data diolah oleh peneliti

#### Analisa Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
(Constant)	.730	1.682
1 Penggunaan E-wallet	.404	.097
Gaya Hidup	.307	.154

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Hasil dari perhitungan diatas diperoleh persamaan regresi linier sebagai berikut:

$$Y = 0,730 + 0,404 X_1 + 0,307 X_2$$

Nilai konstanta sebesar 0,730, artinya bahwa apabila semua variabel bebas nilainya 0 maka *spending behavior* nilainya 0.

Untuk koefisien  $X_1$  bernilai (0,404) positif

Untuk koefisien  $X_2$  bernilai (0,307) positif

Artinya seluruh variabel bebas memberi pengaruh kearah positif terhadap *spending behavior*.

#### Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.853 <sup>a</sup>	.728	.721	1.836

a. Predictors: (*Constant*), Gaya Hidup, Penggunaan *E-wallet*

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa *spending behavior* dijelaskan oleh variabel penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup sebesar 72,8% sedangkan sisanya 27,2% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak terdapat dalam model regresi penelitian ini.

#### Uji T

Model Anova	t hitung	Sig.
Penggunaan <i>E-wallet</i> ( $X_1$ )	4.159	0.000
Gaya Hidup ( $X_2$ )	1.999	0.049

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan hasil uji t dengan menggunakan SPSS diatas, besarnya nilai  $t_{hitung}$  variabel penggunaan *e-wallet* pada uji t adalah 4,159 lebih besar dari  $t_{tabel}$  (1,992). Hasil tersebut membuktikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga variabel penggunaan *e-wallet* berpengaruh secara signifikan secara parsial terhadap *spending behavior*.

Nilai  $t_{hitung}$  variabel gaya hidup pada uji t adalah 1,999 lebih besar dari  $t_{tabel}$  (1,992). Hasil tersebut membuktikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga variabel gaya hidup berpengaruh secara signifikan secara parsial terhadap *spending behavior*.

#### Uji F

#### Hasil Uji F

#### ANOVA<sup>b</sup>

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2180.114	2	1090.057	100.574	.000 <sup>a</sup>
Residual	812.873	75	10.838		
Total	2992.987	77			

a. Predictors: (*Constant*), Gaya Hidup, Penggunaan *E-wallet*

b. Dependent Variable: *Spending Behavior*

Sumber: Data diolah oleh peneliti



Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 100,574 lebih besar dari  $F_{tabel}$  (3,11). Hal tersebut membuktikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga variabel penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup secara simultan berpengaruh terhadap *spending behavior*.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat penulis sampaikan setelah melakukan penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup terhadap *spending behavior*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan *e-wallet* secara parsial berpengaruh positif terhadap *spending behavior* pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik.
2. Gaya hidup secara parsial berpengaruh positif terhadap *spending behavior* pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik.
3. Penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup secara simultan berpengaruh positif terhadap *spending behavior* pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat dipakai sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian yang sama, sehingga di waktu yang akan datang peneliti lain dapat melakukan penelitian tentang penggunaan *e-wallet* dan gaya hidup di lokasi lain.
2. Saran yang bisa diberikan untuk responden yang sudah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini dan Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Gresik agar meningkatkan penggunaan *e-wallet* dan mengontrol gaya hidup dalam berbelanja agar tidak terjebak dalam perilaku konsumtif.
3. Saran yang bisa diberikan untuk Universitas Gresik diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam memahami karakteristik mahasiswa terutama dalam proses pendewasaan serta bahaya perilaku konsumtif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang baik dalam segi intelektual, moral dan nilai.

## REFERENSI

- [1] Astuti, E. D. (2013). Perilaku Konsumtif dalam Membeli Barang. *Jurnal Psikologi*, 1, 146-148.
  - [2] Priansa, D.J. (2017). *Perilaku Konsumen dalam Persaingan Bisnis Kontemporer*. Bandung: Alfabeta.
  - [3] Dictionary, B. (n.d.). *Definition of Cashless Society*. Retrieved from <https://businessnovice.net/definition/cashless-society/>
  - [4] Ghazali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
  - [5] Lai, P. (2003). An empirical investigation of the determinants of user acceptance of internet banking. *Journal of Organizational Computing & Electronic Commerce*, 13(2), 123-145.
  - [6] Megadewandu, S. S. (2016). *Exploring Mobile Wallet Adoption in Indonesia Using UTAUT2 An Approach from Consumer Perspective*. 2nd International Conference on Science and Technology Computer, 1-6.
  - [7] Mitchell, W. (2008). *The Backward Art of Spending Money*. New York: Mc Graw-Hill Book Company, Inc.
  - [8] Mm. Cummins, H. (2009). Financial Attitude And Spending Habits Of University Freshman. *Journal Of Economi Education Researc*, 10(1).
  - [9] Nugroho, A. (2018). *Regulasi Terkait Pembayaran Elektronik di Indonesia*. Jakarta: Pasca Sarjana Universitas Mercu Buana Jakarta.
  - [10] Prasetya, D. I. (2014). PENGARUH GAYA HIDUP, FITUR PRODUK, DAN CITRA MEREK TERHADAP KEPUTUSAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN JEJARING SOSIAL TWITTER DI SURABAYA SELATAN . Surabaya.
  - [11] Stella, H. (2011). *Cunsomer Behavior: women and shopping*. New York: Business Expert Press.
  - [12] Sugiyono, P. (2019). *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Peningkatan Kinerja Pegawai Pada Lembaga Pendidikan Tinggi,” *J. Ilmu Adm. Media Pengemb. Ilmu Dan Prakt. Adm.*, vol. 15, no. 1, pp. 63–77, 2018.



- 
- [13] Sumarwan, U. (2015). *Perilaku Konsumen Teori Penerapannya Dalam Pemasaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.