

PENGARUH PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL DAN GAYA HIDUP HEDONISME TERHADAP PERILAKU KEUANGAN MAHASISWA DI YOGYAKARTA

Amelia Nur Syahfitri¹, Hendrato Setiabudi Nugroho²

¹²Fakultas Ekonomi, Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta, Jl. Siliwangi, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia
Email : ameliasyahfitri25@gmail.com

Abstract : Economic growth in Indonesia has an impact on everyone's financial behavior to meet their needs. Good financial behavior can be seen by using each individual's digital wallet as well as the hedonistic lifestyle where students always follow existing trends. This study aims to test and find out how much influence the use of digital wallets and a hedonistic lifestyle has on the financial behavior of students in Yogyakarta. This study uses a form of causal relationship, namely a pattern of causal relationships. Primary data source, the sample used was 167 student respondents in Yogyakarta. The research instrument used was a questionnaire. Test the validity of the instrument using R count and R table, Reliability Test using Crombach Alpha. Data analysis techniques use the Classical Assumption Test, Multiple Linear Regression Test, Significance Test (t), Simultaneous Test (F), and R2 Determination Test. The results obtained partially are the use of digital wallets that have a significant effect on financial behavior. This supports the proposed hypothesis. While the Hedonism Lifestyle has no effect on Financial Behavior. This is not in accordance with the hypothesis proposed. Simultaneously the use of digital wallets and hedonistic lifestyles influence financial behavior. This is in accordance with the hypothesis.

Keywords: Digital Wallet, Hedonism Lifestyle, Financial Behavior

Abstrak : Pertumbuhan perekonomian di Indonesia memberikan dampak terhadap perilaku keuangan setiap orang untuk mencukupi kebutuhannya. Perilaku keuangan yang baik dapat dilihat dengan penggunaan dompet digital setiap individu serta gaya hidup hedonisme dimana mahasiswa yang selalu mengikuti tren yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan dompet digital dan gaya hidup hedonisme terhadap perilaku keuangan mahasiswa di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan bentuk hubungan kausal, yaitu pola hubungan yang bersifat sebab akibat. Sumber data primer, sampel yang digunakan 167 responden mahasiswa di Yogyakarta. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner. Uji Validitas instrumen menggunakan R hitung dan R tabel, Uji Reabilitas menggunakan Crombach Alpha. Teknik analisis data menggunakan Uji Asumsi Klasik, Uji Regresi Linier Berganda, Uji Signifikansi (t), Uji Simultan (F), serta Uji Determinasi R². Hasil yang diperoleh secara parsial adalah Penggunaan Dompet Digital berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Keuangan. Hal ini mendukung hipotesis yang diajukan. Sedangkan Gaya Hidup Hedonisme tidak berpengaruh terhadap Perilaku Keuangan. Hal ini tidak sesuai dengan hipotesis yang diajukan. Secara simultan Penggunaan Dompet Digital dan Gaya Hidup Hedonisme berpengaruh terhadap Perilaku Keuangan. Hal ini sesuai dengan yang dihipotesiskan.

Kata Kunci: Dompet Digital, Gaya Hidup Hedonisme, Perilaku Keuangan

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 perkembangan teknologi di Indonesia semakin berkembang dengan pesat dan salah satu perkembangan tersebut adalah globalisasi ekonomi. Globalisasi sudah tidak bisa dihindarkan lagi dan harus dihadapi menurut Nugroho dkk (2019). Perkembangan globalisasi dapat memberikan dampak positif dan negatif pada kehidupan masyarakat. Berkembangnya kemajuan teknologi berubah gaya seseorang dalam beraktivitas, terutama pada generasi Z. Dimana saat ini setiap kegiatan yang dilakukan tidak terlepas dari teknologi digital yang mana dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Dalam sektor keuangan, berbagai inovasi teknologi memiliki muncul yang memudahkan dalam melakukan keuangan transaksi dan kegiatan keuangan lainnya yang dilakukan oleh masyarakat umum, biasa dikenal dengan Fintech, atau teknologi keuangan menurut Yuniarti dan Safitri (2022). Dengan adanya kemajuan teknologi ini membuat masyarakat semakin merasakan kemudahan, hal-hal yang dilakukan kini dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Kehadiran *marketplace* menjadi salah satu pemicu yang berdampak signifikan terhadap meningkatnya penggunaan pembayaran melalui elektronik. Dengan menyesuaikan diri dengan era industri 4.0 pada saat ini, yang mana teknologi digital dianggap dapat menciptakan nilai tambah yang baik di Indonesia itu sendiri menurut Laili dan Nugroho (2022). Munculnya inovasi-inovasi baru pada digitalisasi keuangan membuat masyarakat dapat beraktivitas dan mengatur keuangannya menggunakan *financial technology*. Contohnya dalam aktivitas pembelian atau pembayaran, ada teknologi baru yang

berhubungan dengan semua produk dompet digital yang berupa barcode yaitu QRIS.

Pertumbuhan perekonomian di Indonesia memberikan dampak terhadap perilaku keuangan setiap orang untuk mencukupi kebutuhannya. Perilaku manajemen keuangan masyarakat Indonesia yang awalnya lebih mengutamakan penggunaan transaksi pembayaran secara manual dalam berbagai aktivitasnya menurut Safitri (2022). Perilaku keuangan merupakan perilaku seseorang dalam mengelola keuangan pribadi yang dimiliki untuk memenuhi kebutuhan jangka panjang. Disebutkan bahwa perilaku manajemen keuangan berhubungan dengan pengelolaan dana yang efektif menurut Arianti (2020). Artinya dana yang sudah dikelola atau diatur digunakan sesuai dengan anggaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Perilaku ini sangat dibutuhkan oleh generasi Z khususnya mahasiswa agar dapat menjadi generasi yang lebih bijaksana dalam mengelola keuangan pribadinya menurut Yanto dkk (2021).

Perilaku keuangan dapat dipengaruhi oleh penggunaan dompet digital yang digunakan oleh setiap individu. Dompet digital adalah alat pembayaran digital yang menggunakan media elektronik berupa server based. Waruwu (2022) menyatakan bahwa dompet digital berbeda dengan uang elektronik, uang elektronik biasanya berbentuk fisik seperti kartu ATM dengan chip yang dimiliki (*chip based*) tertanam dalam media kartu yang lain. Sementara itu dompet digital adalah media yang berbasis server (*server based*) sehingga syarat untuk menggunakannya harus terkoneksi dengan jaringan internet terlebih dahulu. Tujuan penggunaan dompet digital adalah membantu dalam penggunaan teknologi untuk mengubah dan mempercepat berbagai aspek pelayanan keuangan secara maksimal.

Syahfitri dan Nugroho

Pada umumnya dompet digital berupa aplikasi yang berbasis di server dan dalam proses pemakaiannya memerlukan sebuah koneksi terlebih dulu dengan penerbitnya menurut Mulyana dan Wijaya (2018). Adanya dompet digital mempermudah masyarakat khususnya mahasiswa dalam hal keuangan seperti pembayaran saat berbelanja.

Selain menawarkan kemudahan dompet digital juga dinilai lebih aman karena dilindungi kata sandi yang hanya bisa diakses oleh pengguna. Kemudahan dalam penggunaan dompet digital membuat banyak yang terlena dan tak menyadari telah berperilaku konsumtif. Adanya penawaran promosi dan diskon yang diberikan pada aplikasi dompet digital dapat menjerumuskan penggunanya ke arah konsumtivisme yang berlebihan tanpa kontrol yang baik mengenai dompet digital tersebut.

Faktor lain yang mempengaruhi perilaku keuangan yaitu gaya hidup hedonisme. Gaya hidup yang berfokus mencari kesenangan dan kepuasan tanpa batas disebut juga dengan gaya hidup hedonisme. Menurut Wijaya dan Yuniarinto (2015) gaya hidup hedonisme adalah gaya hidup yang menjadikan kesenangan sebagai tujuan hidup dikarenakan aktivitasnya hanya untuk mencari kesenangan hidup. Sikap hidup hedonisme dalam pemahaman umum yang menggejala dalam masyarakat, yakni sikap hidup yang cenderung foya-foya dan lebih berkonotasi materi, kenikmatan diukur dari sisi materi menurut Sudarsih (2011). Gaya hidup hedonisme tidak hanya dimiliki oleh mahasiswa yang orang tuanya memiliki status sosial menengah ke atas. Akan tapi, mahasiswa yang status sosial ekonomi orang tuanya rendah juga banyak yang memiliki gaya hidup hedonisme.

Adanya pandangan FOMO (*fears of missing out*) dan YOLO (*you only live once*) saat ini telah mempengaruhi gaya hidup generasi Z. Mahasiswa kini sibuk dengan kegiatan gemerlap kota dan gaya hidup mereka yang tidak sesuai dengan keuangan mereka. Hal ini memicu munculnya perilaku konsumtif yang mana mengakibatkan sulitnya mengelola keuangan pribadi mereka. Pola hidup konsumtif dapat menyebabkan kegagalan financial apabila tidak diimbangi dengan perilaku konsumsi yang sesuai dengan pendapatan yang diperoleh. Mahasiswa juga berada pada kondisi dimana mereka menghadapi kemandirian dalam mengelola keuangan tanpa pengawasan dari orang tua dan pengambilan keputusan yang lebih bertanggung jawab menurut Akben-Selcuk (2015).

Teknologi dan perkembangan zaman membawa perubahan pada kebiasaan dalam menggunakan uang, dimana masyarakat sekarang lebih fokus pada kenikmatan dan kesenangan yang dianggap harus dipenuhi agar merasa nyaman dan diakui eksistensinya. Gaya hidup hedonisme dapat membuat kebutuhan seseorang menjadi tidak terpenuhi demi menuruti keinginannya, hal ini dilatarbelakangi karena adanya keinginan untuk terlihat cantik dan tidak ketinggalan *trend*. Setiap individu mempunyai gaya hidup hedonisme yang berbeda-beda. Setiap mahasiswa memiliki karakteristik tersendiri dalam bergaya hidup hedonisme. Karakteristik gaya hidup hedonisme dapat dilihat dari berbagai aspek dan kriteria yang ada yaitu suka mencari perhatian, cenderung impulsif, kurang rasional, cenderung mengikuti *follower*, mudah dipengaruhi teman, senang mengisi waktu luang di luar rumah, kos maupun kontrakan menurut Parmitasari dan Alwi (2018).

Syahfitri dan Nugroho

Berdasarkan latar belakang diatas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan dompet digital dan gaya hidup hedonisme terhadap perilaku keuangan mahasiswa baik secara parsial maupun simultan.

Hasil penelitian oleh Nabilla (2021) menunjukkan bahwa Literasi Keuangan, *Financial Technology*, dan *Perceived Ease of Use* mampu mempengaruhi Perilaku Keuangan.

Penelitian senada oleh Siskawati dan Ningtyas (2022) yang telah menemukan bahwa literasi keuangan dan *financial technology* secara positif berpengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pada penelitian Oktaviani (2020) menyatakan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa, penggunaan *financial technology* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa dan gender tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa.

Dari uraian-uraian yang telah dipaparkan diatas dapat dilihat bahwa dengan adanya uang elektronik dalam fitur dompet digital mempermudah individu dan masyarakat secara umum untuk memilih dengan mudah dan praktis. Tujuan penelitian ini untuk menguji “Pengaruh Penggunaan Dompet Digital Dan Gaya Hidup Hedonisme Terhadap Perilaku Keuangan Pada Mahasiswa Di Yogyakarta”.

TINJAUAN PUSTAKA

Dompet Digital

Menurut Kenneth dan Jane dalam Waruwu (2022) dompet digital merupakan perangkat lunak yang menyimpan informasi kartu kredit dan informasi lainnya untuk mendukung fungsi pengisian formulir dan pembayaran barang melalui web. Dompet digital adalah media yang berbasis server (*server based*) yang biasanya akan berbentuk aplikasi sehingga syarat penggunaannya harus terkoneksi pada jaringan internet. Fungsi dari dompet digital ini mirip seperti dompet saku namun terdapat perbedaan yaitu nominal yang ada pada dompet digital hanya dapat digunakan pada ritel rekanan yang menyediakan pembayaran sesuai dengan layanan dompet digital yang tersedia dan digunakan melalui *smartphone*.

Gaya Hidup Hedonisme

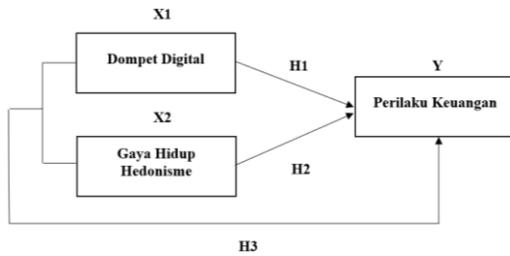
Menurut Kaparang (2013) gaya hidup dapat dikatakan sebagai suatu pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktifitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” yang berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu, gaya hidup hedonisme individu menganggap kesenangan dan kenikmatan hidup sebagai tujuan utama dalam hidup seseorang menurut Trimartati (2014). Sejalan dengan pendapat sebelumnya, gaya hidup hedonisme adalah gaya hidup yang menjadikan kesenangan sebagai tujuan hidup dikarenakan aktivitasnya hanya untuk mencari kesenangan hidup menurut Wijaya dan Yuniarinto (2015).

Perilaku Keuangan

Menurut Oktaviani (2020) perilaku keuangan merupakan cara seseorang berperilaku dalam mengatur keuangan. Perilaku keuangan juga berhubungan dengan

praktik manusia dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan tabungan, investasi, pinjaman, dan pengeluaran (Qiao, 2012). Menurut Atkinson & Messy (2012) indikator perilaku keuangan yaitu membuat anggaran pengeluaran atau belanja, mencatat pemasukan dan pengeluaran, membayar tagihan tepat waktu, menabung secara periodik, membandingkan harga, membedakan kebutuhan dan keinginan, menyediakan dana tak terduga, dan menentukan sasaran keuangan jangka panjang.

KERANGKA KONSEP



Sumber : diolah penulis, 2023.

Gambar 1. Model Penelitian

HIPOTESIS

H1 : Dompet digital berpengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan.

H2 : Gaya hidup hedonisme berpengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan.

H3 : Dompet digital dan gaya hidup hedonisme secara bersama-sama mempengaruhi perilaku keuangan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan bentuk hubungan kausal, yaitu pola hubungan yang

bersifat sebab akibat. Penelitian ini dilakukan di wilayah Yogyakarta dengan kriteria penelitian yaitu mahasiswa yang berdomisili di Yogyakarta dan pernah menggunakan salah satu produk dompet digital seperti Dana, Ovo, Gopay, LinkAja, Shopeepay, dan Jenius. Jumlah sampel penelitian sebanyak 161 mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh variabel independen (bebas) yaitu Penggunaan Dompet Digital dan Gaya Hidup Hedonisme terhadap variabel dependen (terikat) yaitu Perilaku Keuangan Mahasiswa. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer atau data yang diperoleh secara langsung dari responden dengan menggunakan teknik pengukuran skala likert. Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif karena data yang disajikan berhubungan dengan angka.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *nonprobability sampling*. Jenis *Nonprobability Sampling* yang digunakan yaitu berdasarkan kriteria (*Purposive Sampling*). Teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarluaskan secara *online* melalui *google form* yang selanjutnya diolah menggunakan program komputer SPSS versi 21.

Untuk menguji kualitas instrumen pada penelitian, digunakan uji validitas dan reliabilitas. Kemudian dilakukan uji asumsi klasik serta uji analisis data untuk mendapatkan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Uji Validitas

Variabel	Rhitung	Rtabel	Kesimpulan
----------	---------	--------	------------

Syahfitri dan Nugroho

Penggunaan Dompert Digital	0,778	0,155	Valid
	0,738	0,155	Valid
	0,726	0,155	Valid
	0,866	0,155	Valid
	0,874	0,155	Valid
	0,880	0,155	Valid
	0,693	0,155	Valid
	0,796	0,155	Valid
Gaya Hidup Hedonsime	0,584	0,155	Valid
	0,646	0,155	Valid
	0,562	0,155	Valid
	0,505	0,155	Valid
	0,556	0,155	Valid
	0,773	0,155	Valid
	0,754	0,155	Valid
	0,685	0,155	Valid
Perilaku Keuangan	0,780	0,155	Valid
	0,846	0,155	Valid
	0,813	0,155	Valid
	0,822	0,155	Valid
	0,795	0,155	Valid
	0,731	0,155	Valid
	0,721	0,155	Valid
	0,662	0,155	Valid
	0,723	0,155	Valid

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 21, 2023

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa semua item pembentuk variabel penelitian dinyatakan valid. Maka dapat disimpulkan bahwa semua indikator mampu mengkonstruksikan variabel-variabel penelitian

Uji Reliabilitas

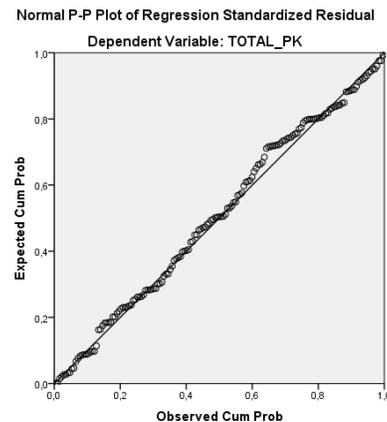
Tabel 2. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Penggunaan Dompert Digital	0,787	Reliabel
Gaya Hidup Hedonisme	0,755	Reliabel

Perilaku Keuangan	0,780	Reliabel
-------------------	-------	----------

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 21, 2023

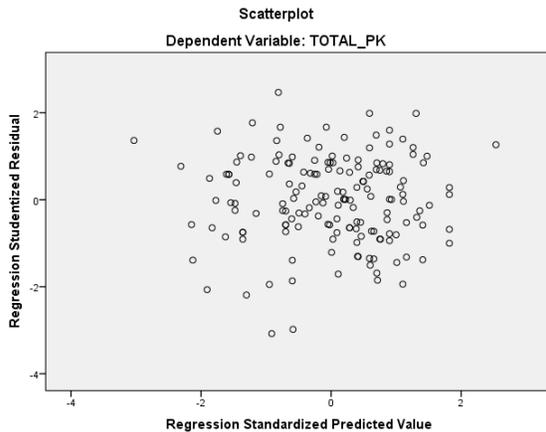
Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai Cronbach Alpha untuk semua variabel penelitian nilainya $> 0,700$ sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen dalam penelitian ini adalah reliabel dan layak untuk digunakan.



Sumber: Hasil Olah Data SPSS 21, 2023

Gambar 2. Grafik Uji Normalitas dengan P-P Plot

Berdasarkan Gambar 2 hasil pengolahan pengujian prasyarat penelitian berupa asumsi klasik diperoleh hasil bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.



Gambar 3. Grafik Scatterplot

Pada Gambar 3 terlihat bahwa tidak ada gejala atau masalah heteroskedastisitas.

Tabel 3. Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Kesimpulan
(Constant)			
Dompot Digital	0,985	1,015	Terbebas dari Multikolinearitas
Gaya Hidup Hedonisme	0,985	1,015	Terbebas dari Multikolinearitas

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 21, 2023

Pada Tabel 3 terlihat bahwa tidak ada gejala atau masalah multikolinearitas.

Tabel 1. Uji Analisis Data

Variabel	β	T	Sig.	Kesimpulan
Konstanta	19,888			
Penggunaan Dompot Digital	,213	2,199	,029	Menolak Ho dan menerima Ha, arah pengaruh positif.
Gaya Hidup Hedonisme	,147	1,552	,123	Menerima Ho dan menolak Ha.
R Square = 0,49	Adjusted R Square = 0,37	F Hitung = 4,099	Sig. F = 0,18 ^b	Menolak Ho dan menerima Ha, pengaruh simultan penggunaan dompet digital dan gaya hidup hedonisme terhadap perilaku keuangan mahasiswa

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 21, 2023

Hasil uji regresi linear berganda diperoleh persamaan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 19,888 + 0,213 X_1 + 0,147 X_2$$

Interpretasi hasil persamaan regresi linear berganda:

1. α merupakan nilai konstanta 19,888, ini mengindikasikan bahwa perilaku keuangan mahasiswa di Yogyakarta senilai 9,679 jika tanpa adanya

variabel penggunaan dompet digital dan gaya hidup hedonisme.

2. β_1 merupakan nilai koefisien regresi linear berganda variabel bebas penggunaan dompet digital, bernilai positif senilai 0,213, ini mengindikasikan bahwa variabel terikat perilaku keuangan mahasiswa di Yogyakarta dipengaruhi oleh variabel bebas kualitas produk senilai 0,213, didukung dengan sig 0,029, jika penggunaan dompet digital ditingkatkan maka akan mampu

meningkatkan variabel terikat perilaku keuangan mahasiswa senilai 0,213.

3. β_2 merupakan nilai koefisien regresi linear berganda variabel bebas gaya hidup hedonisme senilai 0,147, ini mengindikasikan bahwa variabel terikat perilaku keuangan dipengaruhi oleh variabel bebas gaya hidup hedonisme senilai 0,147, didukung dengan sig 0,123, jika gaya hidup hedonisme ditingkatkan maka akan mampu meningkatkan variabel terikat perilaku keuangan mahasiswa senilai 0,147.

Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian :

1. Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Di Yogyakarta.

Hipotesis 1 (Ho1) ditolak dan menerima Ha1, dibuktikan dengan nilai koefisien regresi variabel penggunaan dompet digital (β_1) positif sebesar 0,213, maka ditarik simpulan penggunaan dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa di Yogyakarta. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siskawati dan Ningtyas (2022) yang menyatakan bahwa *financial technology* secara positif berpengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan dompet digital maka akan semakin meningkatkan perilaku keuangan mahasiswa.

2. Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Di Yogyakarta.

Hipotesis 2 (Ho2) diterima dan menolak Ha2, dibuktikan dengan nilai koefisien regresi variabel gaya hidup hedonisme (β_2) sebesar 0,147, maka ditarik simpulan penggunaan dompet digital tidak berpengaruh terhadap perilaku keuangan mahasiswa di Yogyakarta. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Nurlelarsi dan Nurdin (2022) gaya hidup hedon (X_1) secara parsial tidak berpengaruh terhadap perilaku manajemen keuangan (Y) mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018.

3. Pengaruh Penggunaan Dompot Digital dan gaya Hidup hedonisme Terhadap Perilaku keuangan Mahasiswa Di Yogyakarta

Hipotesis 3 (Ho3), menyatakan terdapat pengaruh antara penggunaan dompet digital dan gaya hidup hedonisme terhadap perilaku keuangan mahasiswa di Yogyakarta, sehingga menolak Ho3 dan menerima Ha3, dibuktikan dari nilai Fhitung 4,099 dan didukung dengan diperolehnya sig 0,18, maka disimpulkan adanya pengaruh simultan penggunaan dompet digital dan gaya hidup hedonisme terhadap perilaku keuangan mahasiswa di Yogyakarta.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Dewi dkk (2021) bahwa variabel Literasi Keuangan, Gaya Hidup Hedonisme dan Pendapatan berpengaruh terhadap Pengelolaan Keuangan.

Selain itu juga sejalan dengan hasil penelitian Wati dan Panggiarti (2021) bahwa secara simultan *financial technology* dan literasi keuangan dapat mempengaruhi perilaku

manajemen keuangan mahasiswa yang melakukan usaha online.

KESIMPULAN

Dari data yang didapatkan dan telah dianalisis dalam penelitian ini maka yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan dompet digital berpengaruh signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa di Yogyakarta. Penggunaan dompet digital tersebut karena adanya kemudahan akses layanan tersebut yang dapat dijangkau mahasiswa.
2. Gaya hidup hedonisme tidak berpengaruh terhadap perilaku keuangan mahasiswa di Yogyakarta. Penelitian ini membuktikan bahwa seseorang yang memiliki gaya hidup hedonisme juga dapat mengelola keuangannya dengan bijak.
3. Penggunaan dompet digital dan gaya hidup hedonisme berpengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap perilaku keuangan mahasiswa di Yogyakarta. Sehingga kedua variabel tersebut memiliki tingkat yang signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akben-Selcuk, E. (2015). Factors Influencing College Students' Financial Behaviors in Turkey: Evidence from a National Survey. *International Journal of Economics and Finance; Vol. 7, No. 6*, 87-94.
- Arianti, B. F. (2020). Pengaruh Pendapatan Dan Perilaku Keuangan Terhadap Literasi Keuangan Melalui Keputusan Berinvestasi Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Akuntansi*, 13-36.
- Atkinson, A., & Messy, F.-A. (2012 No.15). Measuring Financial Literacy: Results of the OECD / International Network on Financial Education (INFE) Pilot Study. *OECD iLibrary*, 1-72.
- Dewi, N. P., Gama, A. W., & Yeni, N. P. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Hedonisme, Dan Pendapatan Terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa Unmas. *Jurnal EMAS*, 74-86.
- Kaparang, O. M. (2013). Analisis Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya POP Korea dalam Televisi. *Journal "Acta Diurna".Vol.II/No.2*.
- Laili, I. N., & Nugroho, H. S. (2023). Pengaruh Biaya Produksi dan Promosi terhadap Laba Bersih. *Journal Competency of Business*, 66-76.
- Mulyana, A., & Wijaya, H. (2018). Perancangan E-Payment System Pada E-Wallet Menggunakan Kode QR Berbasis Android. *Komputika Jurnal Sistem Komputer*, 63-69.
- Nabilla, A. G. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Financial Technology, dan Perceived Ease of Use Terhadap Perilaku Keuangan. *Unimus*.
- Nugroho, H. S., Anita, D. C., & Wulandari, R. (2019). Peningkatan Kapasitas Produksi : Pembuatan

- Belt Conveyor Dan Oven Permanen Pada Upgrading Briket Arang Batok Kelapa. *Abdimas Unmer Malang*, 37-40.
- Nurlelasari, N., & Nurdin. (2022). Pengaruh Gaya Hidup Hedon dan Tingkat Pendapatan terhadap Perilaku Manajemen Keuangan Generasi Millennial. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB)*, 21-26.
- Oktaviani, D. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Penggunaan Financial Technology, Dan Gender Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Profita 2020*, 1-15.
- w, R. D., & Alwi, Z. (2018). Pengaruh Kecerdasan Spritual dan Gaya Hidup Hedonisme terhadap Manajemen Keuangan Pribadi Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri di Makassar. *JURNAL MINDS Manajemen Ide dan Inspirasi*, 147-162.
- Qiao, X. (2012). Gender Differences In Saving and Investing Behaviours. *Theseus*, 1-55.
- Safitri, T. A. (2022). Kontribusi Fintech Payment Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Manajemen Dayasaing*, 140-145.
- Siskawati, E. N., & Ningtyas, M. N. (2022). Literasi Keuangan, Financial Technology Dan Perilaku Keuangan Mahasiswa. *Dialektika Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 102-113.
- Sudarsih, S. (2011). Konsep Hedonisme Epikuros dan Situasi Indonesia MAasa KIni. 1-8.
- Trimartati, N. (2014). Studi Kasus Tentang Gaya Hidup Hedonisme Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 20-28.
- Waruwu, P. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan. 285-296.
- Wati, L., & Panggiarti, E. K. (2021). Analisis Penggunaan Financial Technology, Literasi Keuangan Dan Perilaku Keuangan Mahasiswa Pelaku Usaha Online. *Jurnal Edukasi Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi*, 121-130.
- Wijaya, A. P., & Yuniarianto, A. (2015). Pengaruh Hedonisme Dan Materialisme Terhadap Kecenderungan Pembelian Kompulsif Di Kota Malang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya*.
- Yanto, H., Ismail, N., Kiswanto, K., Rahim, N. M., & Baroroh, N. (2021, 7: 1947579). The roles of peers and social media in building financial literacy among the millennial generation: A case of indonesian economics and business students. *Cogent Social Sciences*, 1-15.
- Yuniarti, N., & Safitri, T. A. (n.d.). The Effect Of Financial Inclusion And Social Influence On Community Interest In Using Financial Technology. [Ghttps://prosiding.umy.ac.id/grace/index.php/pgrace/article/download/394/369](https://prosiding.umy.ac.id/grace/index.php/pgrace/article/download/394/369).