

## **PENGARUH GAYA HIDUP KONSUMTIF PADA MAHASISWA UNIVERSITAS TULUNGAGUNG TERHADAP KEPUTUSAN PENGUNAAN PEMBAYARAN *DIGITAL APLIKASI DANA***

**Sofyani, Sabila Ahda Niha Fazura, Ida Romadhotul Mawadah, Nur Ilma Huzaimah**

Fakultas Ekonomi, Universitas Tulungagung

Email: [Sofyani1730@gmail.com](mailto:Sofyani1730@gmail.com), [idamawadahsbd@gmail.com](mailto:idamawadahsbd@gmail.com),

[huzaimahnurilma@gmail.com](mailto:huzaimahnurilma@gmail.com), [ahdasaya@gmail.com](mailto:ahdasaya@gmail.com)

---

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara mahasiswa melakukan transaksi keuangan, termasuk dalam metode pembayaran. Sebagai bagian dari generasi digital, mahasiswa cenderung memilih aplikasi pembayaran seperti DANA karena kemudahan dan terdapat fitur promo yang ditawarkan. Namun, pilihan ini juga dipengaruhi oleh gaya hidup konsumtif yang semakin melekat dalam keseharian mereka. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh gaya hidup konsumtif terhadap keputusan penggunaan aplikasi DANA di kalangan mahasiswa Universitas Tulungagung. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pendekatan survei melalui penyebaran kuesioner pada mahasiswa aktif yang menggunakan aplikasi DANA. Hasil penelitian ini diharapkan memberi gambaran mengenai hubungan gaya hidup konsumtif dengan keputusan mahasiswa dalam menggunakan layanan pembayaran digital, seperti DANA. Serta, memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang perilaku pola konsumen digital di kalangan mahasiswa.

#### **Kata kunci:**

Gaya hidup konsumtif, mahasiswa, dompet digital, keputusan penggunaan, DANA.

---

#### **Pendahuluan**

Perkembangan zaman semakin modern, seiring dengan perkembangan kehidupan manusia yang dinamis dan kebutuhan yang semakin meningkat yang mempengaruhi perilaku konsumen. Pola perilaku konsumen masa kini telah berkembang dari tuntutan primer menjadi kebutuhan sekunder dan tersier. Teknologi justru dapat mendorong perilaku konsumtif yang semakin tidak terkedali, saat berbagai aplikasi pembayaran digital, seperti : DANA, QRIS, OVO, Gopay dihadirkan untuk memudahkan proses transaksi, justru banyak mahasiswa yang menggunakannya bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan pokok, tetapi melainkan untuk memenuhi gaya hidup yang berorientasi pada trend dan status sosial (Melisa Tania Putri 2023).

Dengan adanya dampak sosiologis yang muncul, yaitu dorongan konsumtif yang sering kali tidak didasarkan pada pertimbangan rasional. Seperti yang dinyatakan oleh (Dina Ramadhan 2023), gaya hidup dan kemudahan akses aplikasi mempengaruhi penggunaan teknologi pembayaran digital, dimana generasi muda cenderung mengambil keputusan konsumsi secara impulsif.

Permasalahan yang dapat ditemukan yaitu mengenai perkembangan teknologi dan adanya pembayaran melalui aplikasi Dana yang dinilai mudah dalam penggunaannya. Sehingga bagi kalangan masyarakat maupun mahasiswa yang sudah terbiasa memiliki gaya hidup yang hedon, akan lebih cenderung memiliki pola perilaku konsumtif. Namun, tidak semua masyarakat maupun mahasiswa tidak terpengaruh dengan gaya hidup tersebut, ada kalangan mahasiswa yang terbiasa menggunakan uangnya untuk hal yang bermanfaat tidak akan terpengaruh dengan pola perilaku konsumtif.

Gaya hidup memiliki hubungan yang signifikan terhadap penggunaan layanan keuangan digital. (Anjar dkk., t.t.) menemukan bahwa mahasiswa dengan gaya hidup konsumtif lebih sering menggunakan aplikasi pembayaran karena merasa lebih praktis di hidup mereka. *Teori Technology Acceptance Model (TAM)* yang diusulkan oleh Davis (1989), keputusan menggunakan teknologi dipengaruhi persepsi kemudahan dan manfaat yang dirasakan dari teknologi tersebut.

Dalam konteks mahasiswa Universitas Tulungagung, penggunaan aplikasi DANA tidak hanya didorong oleh kebutuhan transaksi semata, tetapi juga dipengaruhi oleh gaya hidup yang dinamis dan konsumtif. Perkembangan teknologi komunikasi, elektronik khususnya perkembangan teknologi keuangan telah mengalami perubahan yang cukup signifikan dari metode cash (berwujud) menjadi metode digital (tidak berwujud). Fenomena ini ditunjukkan dari munculnya berbagai aplikasi pembayaran digital yang menawarkan kemudahan, kecepatan, dan keamanan dalam bertransaksi.

DANA adalah dompet digital terbaru yang telah hadir di Indonesia. Diluncurkan pada 5 Desember 2018 oleh Elang Sejahtera Mandiri bersama anak perusahaannya, PT. Elang Mahkota Teknologi Tbk. (EMTEK), dan bermitra dengan Ant Financial. Dompet elektronik DANA diciptakan untuk menghadirkan transaksi non-tunai dan non-kartu secara digital, nyaman, dan praktis (Dina Ramadhan 2023). DANA merupakan platform uang elektronik resmi yang teregulasi Bank Indonesia dan memiliki empat lisensi, yaitu likuiditas keuangan digital, uang elektronik, transfer uang, dan dompet digital. DANA memfasilitasi transaksi non-tunai digital sekaligus memastikan kemudahan, manfaat, dan kemudahan dalam bertransaksi uang elektronik (Yessica dan Sutanto 2020).

Dompet digital telah menjadi kebutuhan pokok bagi mahasiswa dan masyarakat seiring dengan berkembangnya inovasi non – tunai. Hal ini dibuktikan dengan dibentuknya inisiatif pemerintah yang digagas Bank Indonesia tahun 2014, yakni Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) di Indonesia. Implementasi inisiatif ini oleh pemerintah memungkinkan adanya pengawasan terhadap instrument non – tunai dalam transaksi ekonomi (Cashless Society).

Aplikasi DANA merupakan platform pembayaran digital yang banyak digunakan di Indonesia. Pesatnya kemajuan teknologi, seperti transaksi digital seperti DANA, memudahkan proses pembayaran bagi perorangan maupun pelajar. DANA adalah dompet pembayaran digital Indonesia yang memungkinkan semua transaksi non-tunai dan non-kartu dilakukan secara digital, baik secara online maupun offline. dengan penekanan pada efisiensi, pragmatisme, dan keamanan (Fitriani Hasanah 2021). Aplikasi DANA merupakan perusahaan yang menyediakan layanan e – Wallet dan e – money yang berlaku bagi beberapa merchant di Indonesia.

Penelitian untuk mengetahui dampak gaya hidup konsumtif terhadap keputusan penggunaan aplikasi DANA di kalangan mahasiswa Universitas Tulungagung. Nantinya diharapkan artikel ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai referensi atau rujukan dalam mengembangkan ilmu. Selain itu, penulisan artikel ini juga dapat bermanfaat bagi penulis sebagai penelitian ujian akhir semester mata kuliah system informasi manajemen.

## **Landasan Teori**

### **Definisi Aplikasi DANA**

DANA adalah perusahaan fintech Indonesia yang menawarkan infrastruktur yang memungkinkan pembayaran non – tunai bagi masyarakat Indonesia, baik daring maupun luring, dengan memastikan kecepatan, kemudahan, dan keamanan. Dompet digital DANA memiliki arsitektur platform terbuka, yang memungkinkan integrasi dengan berbagai instrumen pembayaran. (Idayanti & Ulandari, t.t.).

DANA didirikan di Indonesia dan dengan dukungan dari pengembang Indonesia, dengan investor terkemuka termasuk PT EMTEK sebagai pemegang saham utama dan Ant Financial (Idayanti dan Ulandari, t.t.). CEO DANA Vincent menyatakan bahwa DANA membedakan dirinya dari layanan transaksi keuangan lainnya karena langkah – langkah keamanannya yang tinggi, yang sebanding dengan lembaga perbankan tradisional.

Program DANA mengategorikan status pengguna menjadi dua kategori yang berbeda, mencakup berbagai layanan dan fitur. Klasifikasinya sebagai berikut :

a. Akun DANA Premium

Pengguna akun Dana dengan status sebagai akun premium adalah pengguna terverifikasi yang telah memenuhi persyaratan verifikasi dengan mengirimkan foto wajah dan kartu identitas ke akun DANA.

b. Akun DANA Non-Premium

Pengguna DANA yang status akunya non-premium, khususnya yang termasuk Pengguna Belum Terverifikasi atau yang belum memenuhi verifikasi.

### **Pembayaran Digital**

Pembayaran digital merupakan sistem pembayaran yang khususnya sudah dikembangkan untuk melakukan transaksi pembayaran secara elektronik melalui internet. Alat pembayaran elektronik ini menyimpan nilai uangnya dalam media elektronik tertentu, dan tidak membutuhkan uang kertas maupun cek lagi, sehingga memudahkan pengguna. Indikator pembayaran menurut (Michael,2018) dalam (Anjar dkk., t.t.) , sebagai berikut:

- a. Kemudahan penggunaan yang dirasakan menunjukkan tingkat keyakinan individu bahwa teknologi informasi mudah dipahami
- b. Kegunaan yang dirasakan menunjukkan tingkat keyakinan individu bahwa pengguna sistem tertentu dapat meningkatkan kinerja pekerjaan mereka (Renada, 2020).
- c. Persepsi kepercayaan mengacu pada evaluasi konsumen terhadap masalah privasi dan keamanan terkait pembayaran digital (Yeow, 2017).

### **Gaya Hidup Konsumtif**

Gaya hidup konsumtif merupakan suatu kecenderungan individu atau kelompok untuk mengonsumsi barang dan jasa secara berlebihan, di luar kebutuhan dasar dan cenderung dilakukan dengan impulsif. Dalam masyarakat modern, gaya hidup ini berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, urbanisasi, serta perubahan nilai – nilai social.

Gaya hidup konsumtif tidak hanya ditemukan pada masyarakat kelas atas, tetapi telah menjangkau hampir semua kalangan, termasuk bagi mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh meluasnya akses terhadap informasi, media social, serta platform teknologi yang menawarkan berbagai kemudahan dalam bertransaksi. Mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital (*digital native*, berada dalam posisi yang sangat rentan terhadap pengaruh gaya hidup konsumtif).

Mereka (mahasiswa) beberapa kali melakukan pembelian bukan berdasarkan kebutuhan utama, tetapi karena adanya dorongan emosional, keinginan untuk terlihat mengikuti trend dan eksistensi social. Penggunaan *e-wallet* berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif. Orang yang menggunakan dompet digital dan memiliki niat beli tinggi lebih cenderung belanja berlebihan. Produk-produk yang dikonsumsi pun sering kali digunakan sebagai simbol identitas diri (Anjar dkk., t.t.).

Gaya hidup konsumtif juga diperkuat oleh lingkungan social yang sangat kompetitif. Dimana mahasiswa merasa perlu tampil modis, up – to - date dan sesuai dengan standar kelompok. Perilaku ini sangat terkait dengan fenomena *fear of missing out* (FOMO), yaitu ketakutan seseorang akan tertinggal dari tren atau informasi yang sedang berlangsung. Ketika mahasiswa melihat teman-temannya menggunakan aplikasi pembayaran digital atau dompet digital seperti DANA, mereka cenderung terdorong untuk ikut menggunakan, bukan hanya karena kebutuhan, tetapi karena dorongan social dan tekanan kelompok.

Selain itu, (Dina Ramadhan 2023) menyatakan bahwa dalam era digital, konsumsi menjadi semakin impulsif karena pengguna dimanjakan dengan kemudahan akses dan promosi yang bersifat persuasif. Kemunculan notifikasi diskon, cashback, dan fitur instan dalam aplikasi pembayaran digital secara psikologis mendorong mahasiswa untuk melakukan transaksi bahkan tanpa perencanaan yang matang. Oleh karena itu, gaya hidup konsumtif memiliki peran yang sangat besar dalam mendorong mahasiswa untuk menggunakan aplikasi seperti DANA.

Indikator gaya hidup konsumtif menurut Sumartono dalam (Syakhilah dkk. 2025):

- a. Membeli produk karena penawaran eksklusif

- b. Membeli barang Karena tampilannya yang menarik
- c. Membeli barang karena kecantikan dan gengsi
- d. Mengoleksi barang untuk penampilan
- e. Membeli berdasarkan harga, bukan manfaat
- f. Membeli untuk menjaga symbol status

### **Keputusan Penggunaan Teknologi**

Keputusan penggunaan teknologi merupakan suatu proses di mana individu memutuskan untuk menerima, mengadopsi, dan secara aktif menggunakan suatu sistem teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Proses ini terjadi secara bertahap, dengan tahapan pertimbangan intelektual dan emosional yang dipengaruhi oleh manfaat dan kemudahan teknologi yang dirasakan. Technology Acceptance Model (TAM), yang diciptakan Davis tahun 1989, merupakan teori umum untuk menjelaskan proses ini.

TAM menyatakan terdapat dua faktor utama yang memengaruhi seseorang dalam memutuskan untuk memakai teknologi, yaitu: *perceived usefulness* (manfaat yang dirasakan) dan *perceived ease of use* (kemudahan yang dirasakan). Jika merasa bahwa suatu teknologi dapat memberi manfaat nyata dalam kehidupannya, serta mudah untuk dipakai tanpa memerlukan usaha yang kompleks, maka kemungkinan besar orang tersebut akan menerimanya.

Dalam konteks mahasiswa, keputusan untuk menggunakan aplikasi DANA sebagai alat pembayaran digital sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap manfaat dan kemudahan dari aplikasi tersebut. Mahasiswa cenderung akan lebih memilih menggunakan aplikasi dompet digital apabila aplikasi tersebut dapat menghemat waktu, memberikan promo menarik, dan mudah dioperasikan. Hal ini menjelaskan mengapa aplikasi seperti DANA menjadi populer, karena secara desain dan fungsi memang dirancang agar sesuai dengan karakteristik pengguna muda yang menyukai kecepatan, kepraktisan, dan teknologi yang intuitif.

Selain faktor teknis, keputusan penggunaan teknologi dipengaruhi faktor sosial, budaya, dan lingkungan sekitar. Rekomendasi dari teman, kampanye promosi dari perusahaan, serta kebiasaan di lingkungan kampus dapat memengaruhi niat dan keputusan mahasiswa untuk mulai menggunakan teknologi pembayaran digital. Indikator keputusan penggunaan menurut Kotler & Armstrong dalam (Nurul Choirida 2023):

- a. Pencarian informasi  
Perspektif responden adalah mencari informasi lebih lanjut mengenai produk atau layanan sampai pemahaman komprehensif tercapai.
- b. Pengenalan masalah  
Prespektif responden yang menyadari produk atau layanan memenuhi persyaratan
- c. Keputusan pembelian  
Pendapat responden bahwa memakai produk atau layanan adalah pilihan yang tepat.
- d. Evaluasi alternative

- Penilaian responden untuk menentukan kelebihan atau kekurangan suatu produk atau layanan sebelum akhirnya memanfaatkan produk.s
- e. Perilaku pasca pembelian
- Prespektif peserta tentang pemanfaatan produk atau layanan yang berkelanjutan.

### **Hubungan Antara Gaya Hidup Konsumtif Terhadap Penggunaan Aplikasi DANA**

Gaya hidup konsumtif secara langsung memengaruhi keputusan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi pembayaran digital seperti DANA. Ketika gaya hidup seseorang berorientasi pada kepraktisan, efisiensi, dan mengikuti tren, maka ia akan cenderung memilih alat pembayaran yang mendukung kebutuhan tersebut. Aplikasi seperti DANA menyediakan berbagai fitur yang sangat sesuai dengan karakteristik konsumen yang konsumtif: kemudahan akses, cepat digunakan, dan dilengkapi berbagai program insentif seperti promo, cashback, dan voucher.

Menurut (Melisa Tania Putri 2023), mahasiswa dengan gaya hidup konsumtif lebih sering menggunakan e-wallet karena merasa aplikasi tersebut memudahkan mereka dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari secara instan. Transaksi menjadi tidak hanya soal kebutuhan fungsional, tetapi juga representasi gaya hidup modern dan praktis.

Lebih lanjut, dalam jurnal ini juga dijelaskan bahwa mahasiswa yang berada di lingkungan sosial yang mendukung penggunaan teknologi akan lebih cepat dan mudah beradaptasi. Keputusan untuk menggunakan DANA bukan hanya disebabkan oleh kebutuhan finansial, tetapi juga oleh dorongan sosial, persepsi terhadap kemudahan, serta pengaruh promosi dari aplikasi itu sendiri.

Dengan demikian, gaya hidup konsumtif menjadi variabel penting yang mempengaruhi perilaku penggunaan teknologi keuangan digital. Dalam hal ini, mahasiswa dengan gaya hidup konsumtif cenderung menggunakan aplikasi DANA sebagai alat transaksi utama, karena dirasa mampu mendukung gaya hidup cepat, mudah, dan modern.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif untuk mengevaluasi hipotesis yang dirumuskan dengan data yang dapat dihitung (Ningcahya, 2020) dalam (Anjar et al., t.t.). Penelitian memakai metodologi kuantitatif dengan pendekatan dekskriptif kausal. Metodologi untuk menjelaskan sejauh mana variabel independen memengaruhi variabel dependen, dengan menggunakan data primer.

Data primer diperoleh dengan membagikan kuesioner kepada partisipan. Kuesioner memakai skala Likert 1-5 dan terdiri dari beberapa pertanyaan yang mengukur keputusan penggunaan Aplikasi DANA dan gaya hidup konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Tulungagung pada penggunaannya Responden diminta memberikan tanggapan pada beberapa pertanyaan tersebut dengan memilih jawaban yang telah ditentukan.

Penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel independen yang diteliti yakni gaya hidup konsumtif sementara variabel dependen yang diteliti adalah keputusan penggunaan aplikasi DANA terhadap mahasiswa Universitas Tulungagung. Penelitian ini bertujuan menganalisis sejauh mana variabel independen mempengaruhi variabel dependen.

H1 :Gaya hidup konsumtif berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan aplikasi DANA pada mahasiswa Universitas Tulungagung.

**Hasil dan Pembahasan**

Hasil dan pembahasan mencakup hasil temuan penelitian dan dibahas secara ilmiah.

**Uji Validitas**

Validitas instrument penelitian dinyatakan valid jika setiap item kuesioner secara efektif mengukur konstruk yang dimaksud. Indikator dalam kuesioner dianggap valid jika r yang dihitung melebihi t yang ditabulasikan (Rosita, Hidayat, dan Yuliani 2021).

**Tabel 1**  
**Uji Validitas**

Variabel	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
Gaya Hidup Konsumtif (X)	X1.1	0,6	0,244	VALID
	X1.2	0,682	0,244	VALID
	X1.3	0,513	0,244	VALID
	X1.4	0,6	0,244	VALID
	X1.5	0,669	0,244	VALID
	X1.6	0,59	0,244	VALID
	X1.7	0,738	0,244	VALID
	X1.8	0,715	0,244	VALID
	X1.9	0,68	0,244	VALID
	X1.10	0,766	0,244	VALID
	X1.11	0,655	0,244	VALID
	X1.12	0,762	0,244	VALID
	X1.13	0,842	0,244	VALID
	X1.14	0,633	0,244	VALID
	X1.15	0,665	0,244	VALID
Keputusan Pembelian Aplikasi DANA (Y)	Y1.1	0,474	0,244	VALID
	Y1.2	0,634	0,244	VALID
	Y1.3	0,627	0,244	VALID
	Y1.4	0,662	0,244	VALID
	Y1.5	0,793	0,244	VALID
	Y1.6	0,762	0,244	VALID
	Y1.7	0,718	0,244	VALID
	Y1.8	0,705	0,244	VALID
	Y1.9	0,564	0,244	VALID
	Y1.10	0,755	0,244	VALID
	Y1.11	0,777	0,244	VALID
	Y1.12	0,804	0,244	VALID
	Y1.13	0,743	0,244	VALID
	Y1.14	0,734	0,244	VALID
	Y1.15	0,726	0,244	VALID
	Y1.16	0,566	0,244	VALID
	Y1.17	0,738	0,244	VALID

	Y1.18	0,824	0,244	VALID
	Y1.19	0,658	0,244	VALID
	Y1.20	0,653	0,244	VALID

Sumber: Data primer diolah (2025)

Table di atas menunjukkan setiap pertanyaan yang digunakan dianggap valid. Hal ini dibuktikan dengan membandingkan setiap nilai hitung r (korelasi Pearson) di kolom 3 dengan tabel r di kolom 4. Penelitian memperlihatkan nilai r hitung setiap pertanyaan melebihi nilai r 0,244.

### Uji Reabilitas

Uji reabilitas instrument penelitian untuk menilai keandalan kuesioner dalam pengumpulan data (Rosita, Hidayat, dan Yuliani 2021). Penelitian ini melakukan penilaian reliabilitas dengan analisis Cronbach's Alpha. Apabila suatu variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha  $> 0,60$ , maka disimpulkan variabel tersebut reliabel atau konsisten dalam pengukurannya (Anjar dkk., t.t.)

**Tabel II**  
**Uji Reabilitas**

Variabel	Cronbach's Alpha	Parameter	Reability
Gaya Hidup Konsumtif (X)	0,937	0,6	Reliabel
Keputusan Penggunaan Aplikasi DANA (Y)	0,958	0,6	Reliabel

Sumber: Data primer diolah (2025)

Tabel diatas menunjukkan bahwa setiap instrumen pertanyaan yang digunakan dinilai reliabel. Dapat dibuktikan dengan membandingkan nilai Cronbach's Alpha secara individu, dan hasilnya menunjukkan setiap komponen pertanyaan mempunyai nilai Cronbach's Alpha secara individu., dan hasilnya memperlihatkan setiap komponen pertanyaan mempunyai nilai Cronbach's Alpha  $> 0,60$ .

### Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi sederhana berupaya untuk memastikan sejauh mana satu variabel memengaruhi variabel lain. Studi ini mengidentifikasi variabel independen sebagai faktor yang memberikan pengaruh, sedangkan variabel dependen adalah variabel yang terpengaruh. Persamaan regresi sederhana hanya memiliki satu variabel independen dan satu variabel dependen. Jika ada lebih dari satu variabel independen, persamaan tersebut disebut persamaan regresi linier berganda.

### Uji Hipotesis

#### Uji T

Uji-T ini untuk memastikan pengaruh parsial variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam uji hipotesis yang akan dijadikan pengambilan keputusan adalah dengan cara melihat nilai dari koefisien variabel yang membandingkan antara nilai signifikansi dengan 0.05. Apabila nilai signifikan memiliki nilai yang lebih kecil  $<$  dari probabilitas 0.05, ada pengaruh

dari Gaya Hidup Konsumtif terhadap Penggunaan Aplikasi DANA, dan berapa besar perubahan dari variabel bebas dapat mempengaruhi suatu variabel terikat.

Rumus regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat (dependen terikat)

X = Variabel bebas (independen variabel)

a = Konstanta (nilai dari Y apabila nilai X = 0)

b = Koefisien regresi (pengaruh positif atau negatif)

Gaya Hidup Konsumtif Mahasiswa Universitas Tulungagung

**Tabel III**

**Uji T**

Variabel	Nilai signifikansi	Nilai Probabilitas	Nilai Koefisien
Gaya hidup konsumtif (X)	0,001	0,05	0,718

Sumber: Data primer diolah (2025)

Pada Uji T, Hasil dari perhitungan Uji T menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,718 atau bernilai positif (+), hal ini dapat dinyatakan bahwa Gaya Hidup Konsumtif berdampak positif pada Keputusan Penggunaan Aplikasi DANA pada Mahasiswa Universitas Tulungagung. Selain itu, nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ .  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya variabel Gaya hidup Konsumtif atau variabel X (bebas) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan aplikasi pembayaran digital DANA pada mahasiswa Universitas Tulungagung.

### Kesimpulan

Kesimpulan, Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan gaya hidup konsumtif memiliki dampak positif dan signifikan pada keputusan penggunaan aplikasi pembayaran digital DANA di kalangan mahasiswa Universitas Tulungagung. Hal ini juga menunjukkan semakin tinggi kecenderungan di kalangan mahasiswa terhadap gaya hidup konsumtif yang tercermin dalam keinginan untuk terus tampil trendi dan kekinian, kenyamanan dalam bertransaksi, serta adanya kemudahan akses teknologi maka semakin besar pula kemungkinan mereka memutuskan untuk menggunakan aplikasi DANA dalam aktivitas transaksi sehari – hari.

Dengan adanya penelitian ini juga mempertegas bahwa generasi muda, khususnya bagi mahasiswa, mereka tidak hanya menggunakan teknologi sebagai kebutuhan fungsional semata, tetapi juga karena dorongan sosial, promosi digital, serta adanya pola konsumsi yang semakin implusif pada era digital seperti saat ini. Penggunaan aplikasi DANA menjadi

bagian dari gaya hidup modern mahasiswa, yang tidak lepas dari kebutuhan akan kecepatan, kemudahan dan pencitraan sosial.

### Saran

1. Bagi Mahasiswa

Diharapkan agar mahasiswa dapat lebih bijak dalam menyikapi gaya hidup konsumtif, khususnya pada penggunaan aplikasi digital seperti DANA. Hal ini sangat penting untuk dapat menyeimbangkan kebutuhan yang aktual dengan keinginan, serta dapat membangun literasi keuangan digital agar bisa terhindar dari perilaku konsumsi yang

2. Bagi Pihak Kampus dan Pihak Akademisi

Institusi pendidikan dapat berperan aktif dalam memberikan edukasi keuangan dan literasi digital yang bis di dapatkan melalui seminar, mata kuliah, atau program literasi keuangan yang relevan. Hal tersebut juga bertujuan untuk membentuk mahasiswa yang hanya tidak melek teknologi, tetapi juga sadar terhadap konsekuensi ekonomi dan social dari pilihan konsumsinya.

3. Bagi Pengembang Aplikasi DANA

Disarankan untuk terus memperhatikan perilaku bagi pengguna, khususnya dari kalangan mahasiswa, dengan tetap menghadirkan fitur – fitur edukatif yang mendorong konsumsi sehat dan bertanggung jawab. Penyedia layanan juga dapat berkontribusi dalam program edukasi digital sebagai bentuk tanggung jawab pada social perusahaan (CSR).

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini juga bisa dikembangkan dengan melibatkan variabel lain seperti pengaruh media sosial, literasi keuangan, atau tingkat pendapatan mahasiswa untuk memberi gambaran yang komperhensif mengenai faktor yang mempengaruhi penggunaan dompet digital.

### Daftar Pustaka

- Anjar, Putri, Leli Naluri, M Sukma, dan Farel Nayudian. t.t. “KONSUMTIF MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS TULUNGAGUNG.”
- Dina Ramadhan, Hendri Rahmayani Asri, Hantoro Arief Gisijanto, Nenik Diah Hartanti, Ekaning Setyarini. 2023. “Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda.” *Lentera Bisnis Manajemen (JLBM)*.
- Fitriani Hasanah. 2021. “ANALISIS KEPUASAN KONSUMEN TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI DANA SEBAGAI PENYEDIA JASA DOMPET DIGITAL.”
- Idayanti, Rini, dan Pepi Ulandari. t.t. “PERAN APLIKASI DOMPET DIGITAL INDONESIA (DANA) DALAM MEMUDAHKAN MASYARAKAT MELAKUKAN PEMBAYARAN DIGITAL.”
- Melisa Tania Putri, Atika Jauharia Hatta, Cahyo Indraswono. 2023. “ANALISIS PERSEPSI KEMANFAATAN, PERSEPSI KEMUDAHAN, KEPERCAYAAN, GAYA HIDUP, LITERASI KEUANGAN, DAN RISIKO TERHADAP PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DIGITAL PADA MAHASISWA DI YOGYAKARTA.” *JEB*.
- Nurul Choirida. 2023. “Lembar Persetujuan Pembimbing.”
- Rosita, Esi, Wahyu Hidayat, dan Wiwin Yuliani. 2021. “UJI VALIDITAS DAN



RELIABILITAS KUESIONER PERILAKU PROSOSIAL.” *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 4

Syakhilah, Ade Fahdiya, Universitas Islam Negeri, Sumatera Utara, Tasya Fadilah, Universitas Islam, Negeri Sumatera, dan Utara Dini Lestari. 2025. “PENGARUH GAYA HIDUP TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA JURUSAN EKONOMI ISLAM UIN SUMATERA UTARA” 2 (1): 461–77. <https://doi.org/10.61722/jrme.v2i1.3939>.

Yessica, Yessica, dan Eddy Madiono Sutanto. 2020. “Faktor yang mempengaruhi pemilihan aplikasi pembayaran seluler.” *Journal of Business and Banking* 10 (1): 53. <https://doi.org/10.14414/jbb.v10i1.2139>.

Rachmad Gesah Mukti Prabowo. (2022). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RACHMAD GESAH MUKTI PRABOWO