e-ISSN: 3062-7389	**Journal of Composite Social Humanisme** **Volume 3 Number 3 (2026), pp. 185-192** **https://ojs.shahida.or.id/index.php/composite**

Analisis Pengaruh Gaya Hidup dan Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna QRIS Generasi Z di Kampung Inggris Pare Kediri

Sindiani[1*], Tuwis Hariyani[2]
Program Studi Manajemen, Universitas Kahuripan Kediri, Kediri, Indonesia[1,2]
sindiani317@gmail.com[1*], tuwishariani@kahuripan.ac.id[2]
*Coresponding Author

Submit: 10 Juni 2026; revisi: 15 Juni 2026, diterima: 19 Juni 2026

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Gaya Hidup dan Kontrol diri terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z dalam penggunaan QRIS di Kampung Inggris Pare. Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan sistem pembayaran non-tunai, QRIS menjadi metode transaksi yang populer di kalangan anak muda. Generasi Z, yang dikenal sebagai generasi digital native, cenderung memiliki pola konsumsi yang cepat dan instan, yang dapat dipengaruhi oleh gaya hidup modern serta tingkat kontrol diri yang dimiliki. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 99 responden berusia 15–28 yang merupakan generasi Z yang ada di Kampung Inggris. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, Adapun metode sampling yang digunakan yakni Non-probability Sampling dengan Teknik Purposive Sampling. Olah data menggunakan Software Spss Versi 27, analisis yang digunakan pada penelitian ini yakni Uji Validitas dan Reliabilitas, Uji Asumsi Klasik (Uji Multikolonieritas , Heteroskedastisitas, Uji Normalitas), Uji Hipotesis (Uji T dan Uji F), dan Uji Regresi Linier Berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Gaya Hidup secara parsial berpengaruh terhadapPerilaku konsumtif generasi Z. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa variabel Kontrol Diri secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z. Selanjuntya Pengaruh Gaya Hidup, Kontrol Diri secara simultan berpengaruh terhadap Perilaku konsumtif generasi Z.
Kata kunci: Gaya Hidup, Kontrol Diri, Generasi Z, QRIS, Perilaku Konsumtif

ABSTRACT
This study aims to analyze the influence of lifestyle and self-control on the consumptive behavior of Generation Z in using QRIS in Kampung Inggris Pare. With the rapid development of digital technology and cashless payment systems, QRIS has become a popular transaction method among young people. Generation Z, known as digital natives, tends to have fast and instant consumption patterns, which can be influenced by modern lifestyles and the level of self-control they possess. This research employs a quantitative approach with a survey method involving 99 respondents aged 15–28, representing Generation Z in Kampung Inggris. This study employed a quantitative research approach. The sampling method used was non-probability sampling with a purposive sampling technique. Data were processed using SPSS software version 27. The analyses conducted in this study included Validity and Reliability Tests, Classical Assumption Tests (Multicollinearity Test, Heteroscedasticity Test, and Normality Test), Hypothesis Testing (T-test and F-test), and Multiple Linear Regression Analysis. The results of the study indicate that the Lifestyle variable partially influences the consumptive behavior of Generation Z. Meanwhile, the findings show that the Self-Control variable does not have a significant partial effect on the consumptive behavior of Generation Z. Furthermore, Lifestyle and Self-Control simultaneously have a significant effect on the consumptive behavior of Generation Z.
Keywords**:** *Lifestyle, Self-Control, Generation Z, QRIS, Consumptive Behavior*

Copyright © 2026 The Author(s)
This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

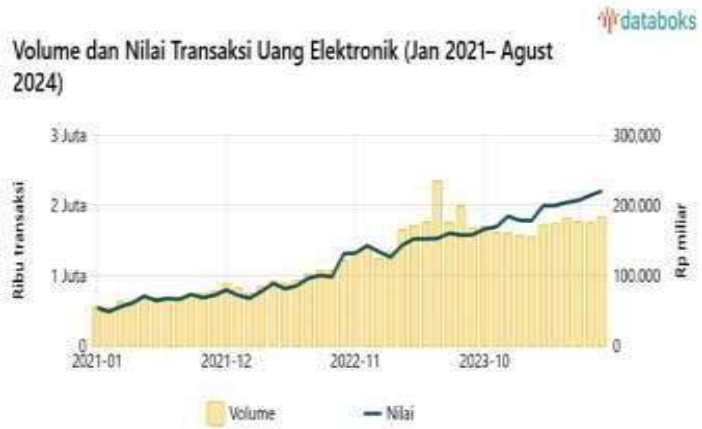
Globalisasi merupakan proses internasionalisasi suatu bangsa yang menyebabkan masyarakat semakin terhubung dengan dunia global. Globalisasi dapat dipahami sebagai masuknya atau meluasnya pengaruh dari suatu wilayah atau negara ke wilayah negara lain serta proses keterlibatan suatu negara dalam komunitas dunia (Srijanti et al., 2007). Definisi tersebut menunjukkan bahwa globalisasi membawa perubahan dan dampak yang saling memengaruhi antarwilayah maupun antarnegara. Kondisi ini menjadi salah satu langkah awal bagi suatu negara untuk memasuki kancah internasional dan memperluas interaksi globalnya (Martono, 2014).

Globalisasi merupakan proses integrasi dan interaksi antarnegara yang berlangsung secara terus-menerus dalam berbagai bidang, seperti ekonomi, budaya, politik, dan teknologi (Giddens, 2003). Dalam konteks Indonesia, globalisasi memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan teknologi. Namun demikian, diperlukan kebijakan yang tepat agar manfaat globalisasi dapat dioptimalkan sekaligus meminimalkan berbagai dampak negatif yang mungkin muncul (Todaro & Smith, 2020).

Memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan integrasi teknologi digital, kecerdasan buatan, dan sistem siber-fisik dalam berbagai sektor kehidupan, perkembangan teknologi informasi mengalami peningkatan yang sangat pesat (Schwab, 2017). Perkembangan tersebut juga mendorong lahirnya inovasi di bidang teknologi keuangan atau financial technology (fintech). Bank Indonesia mendefinisikan teknologi finansial sebagai penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru yang dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran (Bank Indonesia, 2017).

Salah satu bentuk perkembangan teknologi finansial yang saat ini berkembang pesat di Indonesia adalah penggunaan sistem pembayaran non-tunai (cashless payment) melalui uang elektronik, dompet digital (e-wallet), mobile banking, maupun transfer bank. Menurut Bank Indonesia (2020), uang elektronik (electronic money) merupakan alat pembayaran yang diterbitkan berdasarkan nilai uang yang disetorkan terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan secara elektronik dalam suatu media tertentu.

Data transaksi uang elektronik yang dipublikasikan oleh Databoks berdasarkan laporan Bank Indonesia menunjukkan bahwa jumlah transaksi uang elektronik pada Agustus 2024 mencapai 1,84 miliar transaksi atau meningkat sebesar 4,56% dibandingkan bulan sebelumnya yang tercatat sebesar 1,76 miliar transaksi. Nilai transaksi juga mengalami pertumbuhan sebesar 3,18%. Secara kumulatif, volume transaksi uang elektronik sepanjang tahun 2024 mencapai 13,76 miliar transaksi, sementara nilai transaksinya meningkat signifikan sebesar 35,76% dibandingkan periode yang sama pada tahun sebelumnya (Annur, 2024).



Gambar 1. Data Volume dan nilai transaksi Uang Elektronik Sumber: Kusnandar, V. B. (2024). Databoks. Data diolah dari Bank Indonesia.

Berikut adalah transaksi uang elektronik terbesar adalah top up dan belanja rinciannya sebagai berikut:

1. *Reload/top up*: Rp847,05 triliun
2. Belanja: Rp372,91 triliun
3. Transfer antar-uang elektronik: Rp350,44 triliun
4. *Initial* (isi pertama kali): Rp13,86 triliun
5. Tarik tunai uang elektronik: Rp8,32 triliun
6. *Reedem*: Rp10,34 triliun

Dalam kehidupan sehari-hari seluruh transaksi pembelian dapat menggunakan pembayaran tunai serta pembayaran non tunai berbasis aplikasi seperti dompet digital dan *e-wallet*. Salah satu factor *E-wallet* muncul dan semakin berkembang adalah dengan adanya E-commerce di Indonesia seperti shopee, toko pedia, Lazada dan e-commerce lainnya. Di lansir dari Fastpay E-commerce menggunakan berbgai macam dompet digital adalah karena kemudahan penggunaannya, sproses refund yang lebih gampang, mempercepat transaksi, memiliki jangkaun konsumen yang lebih luas, dan mengurus arus kas bisnis lebih efektif.

Menurut riset yang dilakukan oleh Ainur Rochmaniah S.Sos MSi, salah satu dosen Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo membuat suatu riset berjudul Pengaruh Penggunaan *E-wallet* Terhadap Sikap dan Gaya Hidup. Hasil dari riset tersebut menunjukkan dari 185 responden masyarakat Sidoarjo, lebih dari 50% mereka merasa terbantu dengan adanya dompet digital karena dapat mempermudah transaksi dimanapun dan kapanpun. Pengguna tidak perlu membawa uang tunai secara langsung, tidak perlu menyimpan kembalian uang receh di setiap transaksi karena pembayaran dapat dilaksanakan secara cepat melalui pemindaian QRIS. Dikutip dari artikel Goodstats "Berdasarkan survei Indonesia Fintech Trends 2024 dari Jajak Pendapat (JakPat), 96% responden mengaku sudah memiliki atau menggunakan *e-wallet*".

Gambar 2. Metode pembayaran yang paling banyak digunakan belanja di e-commerce 2023
(Sumber: Muhamad, N (2023). Databoks. Data diolah dari Katadata Insight Center)

Berdasarkan data dari databoks yang dikutip dari Katadata Insight Center (KIC) Penggunaan metode pembayaran yang paling banyak digunakan adalah *E-wallet* yang berjumlah 84,3% angka ini merupakan angka tertinggi pada tahun 2023, kemudian disusul penggunaan Tunai/COD sebanyak 61,4 %, selanjutnya Transfer Bank sebanyak 47,8% serta Pay Later 45,9%, dan disusul dengan metode pembayaran lainnya.

Gambar. 3 Jenis *e-wallet* yang paling banyak digunakan di tahun 2024
(Sumber: Reynaldy, B (2024). GoodStats. Data diolah dari IDN Research Institute)

Berdasarkan data persentase GoodStats yang dilansir dari IDN Research Institute di atas, *e-wallet* GoPay menduduki peringkat tertinggi dari penggunaan *e-wallet* yang sering diakses pada tahun 2024 dengan persentase 88% diikuti oleh Dana dengan tingkat penggunaan 83%%, OVO 88%, 79%, ShopeePay 76%, disusul *e-wallet* lainnya. Menurut survei yang dilakukan Populix, alasan utama orang memilih menggunakan *e-wallet* adalah kepraktisan (81%), e-commerce atau integrasi dengan *e-commerce* (80%), dan kemudahan penggunaan (79%). Manfaat Cashback (70%), Efisiensi waktu (69%), Integrasi transportasi online atau aplikasi *ride booking* (67%), Kenyamanan (59%), Keberagaman fitur (55%), Keamanan. Kemudahan dan penggunaan dompet digital yang praktis membuat konsumen untuk menggunakan Kembali dompet digital dalam bertransaksi utamanya pada generasi Z.

Salah satu tempat yang populer dikunjungi pelajar tidak terkecuali generasi Z adalah Kampung Inggris Pare, biasanya mereka datang untuk belajar bahasa inggris ataupun berlibur. Di lansir dari Kompas (2024) Mengungkapkan bahawa kampung inggris bukan hanya pusat untuk belajar bahasa inggris tetapi juga untuk berwisata. Kampung Inggris juga dijuluki sebagai Edutourism atau Eduwisata, Sebutan Kampung Inggris ini baru muncul pada tahun 2001 yang pada tahun ini mulai banyak bermunculan Lembaga kursus yang lain. Kampung Inggris Pare merupakan salah satu Kawasan Pendidikan yang terkenal di Indonesia, terletak di Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Kampung Inggris Pare setiap bulannnya didatan gi oleh pelajar dari seluruh Indonesia bahkan mulai merabah mancanegara.

Perkembangan teknologi finansial kampung inggris juga semaking berkembang pesat dimana pelaku UMKM didorong untuk melakukan digitalisasi dengan penggunaan QRIS. Penggunaan QRIS di Kampung Inggris Pare diresmikan oleh Bupati Kediri dan Bank Indonesia. Program ini merupakan program nasional untuk mendukung pemulihan ekonomi nasional dari aspek sistem pembayaran (Antaranews Jatim, 2021). Kampung Inggris, Pare, Kediri menggunakan sistem pembayaran digital Quick Response Indonesian Standard (QRIS). QRIS merupakan sistem pembayaran digital yang menggunakan QR code yang dapat dibaca oleh penyelenggara jasa sistem pembayaran. Penggunaan pembayaran non-tunaiseperti QRIS ini merupakan alat transaksi yang sangat populer di kalanga n generasi Z dikarenakan kemudahan dan efesiensi penggunannya.

Dengan banyaknya volume pendatang yang berkunjung ataupun mengambil program kursus di Kampung Inggrisserta Populasi generasi Z di Kabupaten Kediri mencapai 79.164 (BPS, 2020) dan adopsi teknologi keuanganyya yang begitu cepat. Kampung Inggris Lokasi yang banyak dikunjungi oleh generasi Z. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian perilaku Konsumtif gen Z Pengguna QRIS dikawasan Kampung Inggris Pare, denga judul "Analisis

Pengaruh Gaya Hidup dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Pengguna QRIS di Kampung Inggris Pare"

Theory of Planned Behavior (TPB) oleh Ajzen mengenai Kontrol diri memengaruhi perilaku melalui niat untuk bertindak secara sadar. Teori Perilaku Terencana (*Theory of Planned Behavior/TPB*) adalah model yang berfokus pada niat (intentions) yang dikembangkan oleh Ajzen pada tahun 1991. Teori ini merupakan pengembangan dari Teori Tindakan yang Dirasional *(Theory of Reasoned Action/TRA*) yang diperkenalkan oleh Fishbein pada tahun 1967 dan kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Ajzen dan Fishbein pada tahun 1975. TPB digunakan untuk menjelaskan maksud seseorang dalam melakukan perilaku tertentu. Niat (intentions) merupakan indikator seberapa besar seseorang berniat dan bersedia untuk berusaha melakukan suatu perilaku yang telah direncanakan.

Perilaku konsumen merupakan studi tentang cara individu, kelompok, dan organisasi menyeleksi, membeli, menggunakan, dan mendisposisikan barang, jasa, gagasan, atau pengalaman untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka (Kotler & Keller, 2016). Perilaku konsumen merupakan kegiatan yang secara langsung terlibat dalam memperoleh dan mengonsumsi produk, termasuk proses pengambilan keputusan yang mendahului dan menentukan tindakan tersebut (Engel et al., 1995). Dengan demikian, perilaku konsumen dapat dipahami sebagai kajian mengenai bagaimana individu, kelompok, dan organisasi memilih, membeli, menggunakan, serta membuang barang, jasa, ide, atau pengalaman guna memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka (Solomon, 2020). Sementara itu, perilaku konsumtif adalah tindakan membeli barang atau jasa secara berlebihan yang tidak didasarkan pada kebutuhan utama, melainkan lebih dipengaruhi oleh faktor emosional, gaya hidup, prestise, atau tekanan sosial (Sumartono, 2002).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel (Sugiyono, 2022). Selanjutnya, teknik yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022; Creswell & Creswell, 2018). Penelitian ini berfokus pada pengguna QRIS sehingga sumber data yang dipilih adalah Generasi Z, baik penduduk asli maupun pendatang di Kampung Inggris Pare. Kampung Inggris Pare terdiri atas dua desa, yaitu Desa Tulungrejo dan Desa Pelem, yang aktif menggunakan QRIS sebagai sarana transaksi digital. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah Generasi Z yang pernah atau sedang menggunakan QRIS dalam bertransaksi dan berada di Kampung Inggris Pare. Penentuan populasi yang sesuai dengan karakteristik penelitian bertujuan untuk memperoleh data yang relevan dan representatif terhadap fenomena yang diteliti (Sekaran & Bougie, 2019).

Lokasi yang diambil pada pelaksanaan dan penysunan penelitian ini adalah di kampung inggris pare, kediri yaang terdiri dari dua desa yakni Desa Tulungrejo dan Desa Pelem. Waktu pelaksanaan penelitian ini di mulai pada bulan Desember 2024 hingga bulan Juni 2025. Kampung inggris merupakan sebutan yang dikenal untuk sebuah kawasan di Desa Tulungrejo dan Pelem, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Wilayah ini dikenal secara nasional sebagai pusat pembelajaran Bahasa Inggris informal dan non-formal. Ratusan lembaga kursus beroperasi di kawasan ini dan menarik ribuan pelajar dari berbagai daerah di Indonesia setiap bulannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil yang dapat di interpretasikan sebagai berikut ini:

Pengaruh Gaya Hidup Secara Parsial Terhadap Perilaku Konsumptif

Berdasarkan Hasil pengujian pada hipotesis pertama menyatakan bahwa t-hitung > t tabel atau 10,019 > 1,660 dengan nilai signifikan 0,000 < 0,05, hal tersebut menunjukkan bahwa variabel Gaya Hidup memiliki pengaruh terhadap Prilaku Konsumtif Generasi Z Kampung Inggris.

Berdasarkan hal tersebut maka perumusan hipotesis penulis Gaya Hidup memiliki pengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z.

Hasil penelitian yang diperoleh penulis relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asrun, N.A. & Gunawan, A. (2024), yang menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif Generasi Z. Berdasarkan hasil uji hipotesis, H1 diterima, yang berarti terdapat hubungan positif antara gaya hidup dan perilaku konsumtif (Azhari, 2023). Selain itu, Laily (2024) menjelaskan bahwa gaya hidup seseorang dapat dilihat dari aktivitas rutin yang dilakukan, apa yang dipikirkan terhadap berbagai hal di sekitarnya, tingkat kepedulian terhadap lingkungan, serta pandangannya mengenai diri sendiri dan dunia luar. Sementara itu, Maliki (2023) menyatakan bahwa dari sudut pandang ekonomi, gaya hidup dapat dilihat dari perilaku seseorang dalam membelanjakan uang serta mengalokasikan waktu yang dimilikinya.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup seseorang dapat terlihat dari aktivitas rutin yang dilakukan, cara berpikir terhadap lingkungan sekitar, dan bagaimana individu memandang dirinya sendiri serta dunia luar. Hal ini mengindikasikan bahwa gaya hidup bukan hanya berkaitan dengan perilaku konsumsi, tetapi juga mencerminkan nilai, sikap, dan preferensi personal yang diwujudkan dalam tindakan sehari-hari (Laily, 2024). Pendapat tersebut diperkuat oleh Maliki (2023) yang menyatakan bahwa dari perspektif ekonomi, gaya hidup mencerminkan cara seseorang membelanjakan uang dan mengalokasikan waktunya. Dengan demikian, gaya hidup memiliki keterkaitan yang erat dengan keputusan konsumsi dan pengelolaan sumber daya pribadi, termasuk pengeluaran finansial.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Kotler dan Keller (2016, sebagaimana dikutip dalam Sialahi, 2021) mendefinisikan gaya hidup (lifestyle) sebagai pola hidup seseorang yang tercermin dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup mencerminkan keseluruhan pola seseorang dalam menjalani kehidupannya yang kemudian termanifestasi dalam kebiasaan konsumsi (Sialahi, 2021). Dalam konteks ini, gaya hidup menjadi salah satu determinan penting yang membentuk perilaku konsumtif, terutama pada Generasi Z yang sangat terpapar tren digital, media sosial, dan dorongan untuk menunjukkan eksistensi melalui konsumsi barang maupun jasa tertentu. Berdasarkan berbagai pendapat dan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gaya hidup merupakan faktor penting yang membentuk dan memperkuat perilaku konsumtif, khususnya pada Generasi Z yang rentan terhadap pengaruh tren, tekanan kelompok sebaya (peer pressure), dan media digital (Azhari, 2023; Laily, 2024; Maliki, 2023; Sialahi, 2021).

Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z.

Berdasarkan Hasil pengujian pada hipotesis kedua menyatakan bahwa t hitung< t tabel atau -0,370 < 1,661 dengan nilai signifikan 0,712 > 0,05, hal tersebut menunjukkan bahwa variabel Kontrol Diri tidak berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z. Berdasarkan hal tersebut maka perumusan hipotesis penulis Kontrol Diri tidak berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z. Berdasarkan hal tersebut maka H2 ditolak.

Hasil penelitian yang diperoleh penulis relevan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Harnum (2012) dalam Junair (2023: 22) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara teknik kontrol diri dengan kecenderungan perilaku konsumtif. Artinya, semakin tinggi kemampuan kontrol diri yang dimiliki oleh mahasiswa, maka semakin rendah pula kecenderungan mereka untuk bersikap konsumtif. Sebaliknya, apabila kontrol diri rendah, maka kecenderungan untuk melakukan perilaku konsumtif cenderung meningkat. 61 Hasil Penelitian oleh Achmad Al'Hafiz dan Annisa Alifa Ramadhani (2024) mengungkapkan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Kota Depok. Selanjutnya Studi oleh Shafira Virginia, Ambar Sulianti, dan Yonathan Natanael (2023) menunjukkan bahwa kontrol diri berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif pada dewasa

awal pengguna media sosial. Kontrol diri diungkapkan oleh Colhoun dan Acocella (1990), Tangney, Baumeister & Boone (2004), Averill (2011). Calhoun dan Acocella (1990) kontrol diri adalah pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri.

Kontrol diri adalah suatu pengendalian terhadap diri sendiri yang dimiliki oleh suatu individu agar bisa mengendalikan diri dengan baik dan tidak merugikan orang lain. Kontrol diri adalah kemampuan untuk mengesampingkan atau mengubah respon batin seseorang serta mencegah kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari melakukan perilaku tersebut (dalam prasinta et al., 2024). Dengan demikian, meskipun penelitian ini tidak menunjukkan hubungan yang signifikan, secara teoritis dan berdasarkan berbagai penelitian lain, kontrol diri tetap dianggap memiliki peran penting dalam membentuk perilaku konsumtif. Perbedaan hasil bisa saja disebabkan oleh karakteristik responden, lingkungan, dan kebiasaan penggunaan media atau e-commerce yang berbeda

Pengaruh Gaya Hidup dan Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumtif secara Simultan terhadap Generasi Z Pengguna QRIS di Kampung Inggris Pare

Berikut hasil pengujian pada hepotesis ketiga Uji f menyatakan bahwa nilai sig 0,00 < 0,05 dan f hiting sebesar 64,253 > f tabel sebesar 3,092 dengan hasil interpretasi bahwa Ha diterima H0 ditolak. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut dapat dinyatakan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa Gaya Hidup, Kontrol Diri secara simultan berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z pada Pengguna QRIS Kampung Inggris Pare Kediri. Berdasarkan penjelasan di atas maka H3 Di terima.

Penelitian ini sejalan denhan Penelitian oleh Indah P.S. (2024) berjudul "Pengaruh Gaya Hidup dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif pada Generasi Z Pengguna E-wallet di Kelurahan Pasar Sipirok" menunjukkan bahwa gaya hidup dan kontrol diri secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut saling berinteraksi dan bersama-sama memengaruhi keputusan konsumsi, khususnya dalam konteks penggunaan dompet digital. Selanjutnya diperkuat oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Azmi et al (2022) dengan judul "The Effect of Financial Literacy, Lifestyle, and Self-Control on the Consumptive Behavior of Students", dengan hasil yang menunjukkan bahwa Gaya hidup da control diri secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa dengan nilai sginifikansi gaya hidup (t=7.047) dan Kontrol diri (t=2.772).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Perilaku Konsumtif adalah perilaku dapat diartikan sebagai tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Sedangkan perilaku konsumtif diartikan sebagai bersifat konsumsi dimana hanya memakai saja dan tidak menghasilkan sendiri. Menurut Lutfiah (dalam Al hafiz, 2024) Perilaku konsumtif adalah penggunaan suatu barang secara berlebihan tanpa memikirkan kegunaannya demi memaksimalkan kebahagiaan diri sendiri. Perilaku ini berdampak pada kehidupan masyarakat saat ini, termasuk kalangan remaja dan mahasiswa yang sering mengonsumsi barang-barang yang sebenernya tidak dibutuhkan, keinginan yang tinggi untuk memiliki barang-barang tersebut tanpa memikirkan kegunaannya barang tersebut yang didorong oleh keinginannya. Perilaku Konsumtif merupakan perilaku seorang individu untuk melukan perilaku komsumsi yang terjadi secara terus menerus tanpa di kelola dengan baik, dana yang dialokasikan untuk membeli suatu barang tidak terkontrol dengan baik, sehingga hal ini menyebabkan perilaku Konsumtif. perilaku dapat diartikan sebagai tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Sedangkan perilaku konsumtif diartikan sebagai bersifat konsumsi dimana hanya memakai saja dan tidak menghasilkan sendiri..

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa variabel Gaya Hidup secara parsial berpengaruh terhadapPerilaku konsumtif generasi Z. Dengan hasil sebesar t hitung < t tabel atau 10,019 > 1,661 dengan nilai signifikan 0,000 < 0,05. Berdasarkan penjelasan di atas maka H1 di terima.

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa variabel Kontrol Diri secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z. Dengan hasil sebesar t hitung > t tabel atau -0,370 < 1,661 dengan nilai signifikan 0,712 > 0,05. Berdasarkan penjelasan di atas maka H2 di tolak.

Sedangkan pengujian hipotesis berdasarkan hasil pengujian pada uji f menyatakan bahwa nilai sig sig 0,00 < 0,05 dan f hitng sebesar 64,253 > f tabel sebesar 3,092. Berdasarkan penjelasan di atas maka H3 di terima.

DAFTAR REFERENSI

Annur, C. M. (2024, October 2). Transaksi uang elektronik naik 4,56% pada Agustus 2024. Databoks. https://databoks.katadata.co.id

Bank Indonesia. (2020). Uang elektronik. Bank Indonesia. https://www.bi.go.id

Giddens, A. (2003). Runaway world: How globalization is reshaping our lives. Routledge.

Martono, N. (2014). Sosiologi perubahan sosial: Perspektif klasik, modern, postmodern, dan postkolonial. RajaGrafindo Persada.

Schwab, K. (2017). The fourth industrial revolution. Crown Business.

Srijanti, A., Rahman, P., & Purwanto, A. (2007). Etika berwarga negara: Pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi. Salemba Empat.

Todaro, M. P., & Smith, S. C. (2020). Economic development (13th ed.). Pearson.

Engel, J. F., Blackwell, R. D., & Miniard, P. W. (1995). Consumer behavior (8th ed.). Dryden Press.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Marketing management (15th ed.). Pearson Education.

Solomon, M. R. (2020). Consumer behavior: Buying, having, and being (13th ed.). Pearson.

Sumartono. (2002). Terperangkap dalam iklan: Meneropong imbas pesan iklan televisi. Alfabeta.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). Sage Publications.

Sekaran, U., & Bougie, R. (2019). Research methods for business: A skill-building approach (8th ed.). John Wiley & Sons.

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2). Alfabeta.

Asrun, N.A. & Gunawan, A. (2024). Pengaruh Gaya Hidup dan Media Sosial terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Kota Medan dengan Literasi Keuangan sebagai Media Intervening. Jurnal Manajemen Bisnis dan Keuangan. 5(1). 173-186

Bank Indonesia. (2017). Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang penyelenggaraan teknologi finansial. Bank Indonesia.