

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan konsumsi tidak akan pernah bisa lepas dari kehidupan manusia. Karena kebutuhan manusia tidak terbatas dan manusia harus dapat memenuhi setiap kebutuhannya. Namun pada hakikatnya manusia selalu saja merasa kurang atau selalu merasa tidak puas akan sesuatu. Apabila satu kebutuhan sudah terpenuhi maka kebutuhan lain akan muncul. Barang barang yang dahulu dianggap kebutuhan sekunder, berubah menjadi kebutuhan primer, dan kebutuhan barang barang mewah menjadi kebutuhan sekunder, bahkan cenderung menjadi primer. Menurut chatijah dan purwadi (dalam Septi, 2013) barang barang kebutuhan tersier, pada saat ini juga telah banyak yang menjadi kebutuhan utama, yang biasanya berupa fasilitas fasilitas yang membuat kesenangan seperti tempat bioskop, café, karaoke, tempat hiburan dan lain sebagainya.

Konsumtif menjelaskan keinginan untuk memiliki atau mengonsumsi barang secara berlebihan. Dan barang yang dikonsumsi biasanya kurang diperlukan dan bukan menjadi kebutuhan pokok (Sukari, 2013:127). Perilaku konsumtif sendiri menggambarkan keinginan untuk mengonsumsi barang barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan yang maksimal (Tambunan, 2001). Padahal seharusnya konsumen dapat bertindak rasional dalam memenuhi kebutuhannya, namun kenyataannya tidak sedikit

konsumen yang berperilaku tidak rasional atau menurut kehendak hati dengan membeli barang keinginannya saja. Menurut Dharmmesta dan Handoko (dalam Musrisal, 2012) hal tersebut dapat dikatakan sebagai perilaku yang tidak direncanakan (impulsive behavior) yang akhirnya mengarah pada perilaku konsumtif dan memicu seseorang untuk bersikap boros.

Rahman (dalam Sukari, 2013) menyatakan bahwa perilaku konsumtif dan hedonisme telah merekat pada kehidupan manusia. Karena hidup dalam dunia konsumerisme tidak pandang umur, jenis kelamin, ataupun status sosial. Pola kehidupan konsumtif sering dijumpai dikalangan generasi muda, yang orientasinya diarahkan kenikmatan, kesenangan, serta kepuasan dalam mengonsumsi barang secara berlebihan. Loudon dan Bitta dalam (Rezki, 2013) menjelaskan bahwa siswa adalah kelompok yang berorientasi konsumtif.

Pembelian yang tidak terkendali dan tidak berdasarkan kebutuhan merupakan salah satu contoh bahwa siswa belum mampu melakukan kegiatan konsumsi yang baik bahkan cenderung tidak rasional karena hanya membeli berdasarkan keinginan. Efek samping yang dihasilkan dari online shopping dapat menimbulkan perilaku konsumtif. Remaja berperilaku konsumtif karena remaja cenderung mengikuti hal hal yang sama dengan kelompok sebaya agar diterima dengan baik dikelompok. Menurut Hartati (dalam Oki, 2016) fenomena yang sering terjadi dikalangan remaja yaitu mereka melakukan berbagai cara untuk diterima dan menjadi sama dengan orang lain yang sebaya menyebabkan siswa berusaha untuk mengikuti beberapa atribut yang sedang hits.

Dampak sosial dari perilaku konsumtif adalah dapat menciptakan kesenjangan antar sesama. Selain itu siswa dapat menarik diri dan tidak ingin bergaul dengan teman sekelompoknya karena merasa tidak dapat memenuhi gaya hidup seperti temannya (Riska, 2016).

Perilaku konsumtif siswa menarik untuk diteliti mengingat perilaku konsumtif telah melekat dalam kehidupannya. Ada banyak penyebab siswa berperilaku konsumtif seperti kemajuan teknologi yang memudahkan siswa melakukan belanja secara online melalui media sosial, adanya perubahan lingkungan. Pada siswa SMA Swasta Bersama Berastagi terutama kelas XI IPS memiliki kebiasaan dimana siswa tersebut suka membeli barang karena melihat barang yang digunakan temannya menarik dan ada juga yang membeli barang karena meniru pakaian idolanya. Peneliti melakukan observasi awal dengan mengansumsika perilaku konsumtif yang dilakukan anak SMA kelas XI ips di SMA Swasa Bersama Berastagi, dengan data sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Perilaku Konsumtif

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya senang berbelanja produk yang memiliki kemasan cantik/indah	50.9%	49.1%
2.	Saya membeli pakaian yang sedang trend saat ini agar terlihat menarik	52.8%	47.2%
3.	Saya membeli produk yang membuat saya tampil percaya diri didepan umum	60.4%	39.4%
4.	Saya meniru perilaku idola saya dalam menggunakan suatu produk	56.6%	43.4%
5.	Saya membeli produk sejenis dari merek merek berbeda	54.7%	45.3%
	Rata-rata	55.08%	44.92%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat, peneliti menemukan rata-rata 55.08% pada pola perilaku konsumtif siswa kelas XI IPS. Data tersebut menunjukkan bahwasanya mahasiswa cenderung aktif dalam melakukan pembelian yang berlebihan.

Menurut Lina dan Rosyid dalam (Wahyudi, 2013) perilaku konsumtif ditandai oleh adanya kehidupan mewah dan berlebihan. Dalam bergaul dengan suatu kelompok sosial maupun di lingkungan sekitar, siswa harus menyesuaikan perilaku teman temannya atau orang lain, bagaimana memandang keadaan dirinya serta mampu bergaul dengan siapapun tanpa melihat dari segi ekonomi individu.

Mengonsumsi barang-barang yang mewah dan berlebihan merupakan perilaku konsumtif dengan gaya hidup hedonis karena kebiasaan mereka selalu menginginkan sesuatu yang menjadi tren. Hal tersebut menjadikan kebutuhan bukanlah hal yang prioritas bagi mereka sehingga akan berdampak negatif dalam kehidupan mereka, misalnya ekonomi jika mereka terus-menerus melakukan pemborosan sehingga mereka akan mengalami penurunan ekonomi atau keuangan yang semakin hari merosot. Perilaku konsumtif tidak ditentukan oleh banyak atau sedikitnya uang, tapi oleh pola konsumsi itu sendiri. Jadi, walaupun seseorang kaya raya, jika ia sering membeli barang-barang yang tidak penting atau tidak dibutuhkan, hanya karena keinginan sesaat atau dorongan emosional, maka itu tetap dianggap perilaku konsumtif.

Gaya hidup merupakan kebiasaan seseorang yang sesuai dengan perkembangan zaman atau tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain, yang berfungsi dalam interaksi dengan cara-cara yang mungkin tidak dapat dipahami oleh yang tidak hidup dalam masyarakat modern. Gaya hidup tidak benar-benar dibutuhkan seseorang, namun hanya sekedar tidak mau kalah dengan yang lain sehingga berlomba-lomba mengikuti tren.

Gaya hidup mencerminkan pola konsumsi yang menggambarkan pilihan seseorang bagaimana ia menggunakan waktu dan uang. Gaya hidup seseorang dapat dilihat dari aktivitas rutin yang sering dilakukan dalam kesehariannya. Gaya hidup siswa remaja saat ini cenderung konsumtif, ketika di bangku sekolah sedari dini mereka diajarkan untuk dapat membedakan mana kebutuhan mana keinginan dan ketika membeli barang diutamakan untuk mendahulukan kebutuhan bukan keinginan, namun dalam kenyataan mereka lebih mengutamakan keinginan daripada kebutuhan seperti kebanyakan remaja akan memilih untuk membeli paket internet daripada buku, padahal buku merupakan kebutuhan pokok bagi seorang pelajar.

Remaja, khususnya siswa SMA mempunyai kecenderungan berperilaku konsumtif. Perilaku konsumtif dipengaruhi oleh banyak hal, salah satunya dipengaruhi oleh gaya hidup. Semakin mewah gaya hidup yang dianut oleh siswa maka semakin konsumtif pula perilaku siswa tersebut. Anggapan bahwa siswa SMA sudah dewasa, mandiri, dan dapat melakukan segala sesuatunya dengan sendiri itulah yang semakin mendorong siswa SMA menjadi semakin konsumtif.

Gaya hidup didefinisikan sebagaimana seseorang hidup termasuk bagaimana seseorang menggunakan uangnya, bagaimana ia mengalokasikan waktunya dan sebagainya. Gaya hidup mempengaruhi perilaku seseorang yang pada akhirnya menentukan pola konsumsi seseorang. Menurut kanserina (2015:18) gaya hidup memberikan pengaruh yang positif atau negatif bagi yang menjalankannya, tergantung dari bagaimana seseorang menjalani gaya hidup tersebut. Pola hidup yang dianggap mengkhawatirkan adalah pola hidup konsumtif yang meninggalkan pola hidup produktif.

Gaya hidup hedonis dapat meningkatkan perilaku pembelian online konsumen. Individu yang memiliki gaya hidup hedonis pasti akan mencari produk yang bagus agar mampu memenuhi kebutuhan gaya hidupnya melalui berbagai situs belanja online. Ketertarikan orang yang mempunyai gaya hidup yang hedonis dilihat dari mereka akan membeli suatu barang yang dilihat dari foto barang tersebut atau gambar barang yang lewat diberanda media sosial mereka ditambah adanya penawaran harga yang sesuai sehingga meningkatkan minat beli mereka padahal produk itu sebenarnya tidak terlalu dibutuhkan . Dengan demikian, gaya hidup hedonis bisa berpengaruh terhadap perilaku seseorang dalam membeli secara online dengan kata lain perilaku konsumtifnya (Rengganis, Ega; Abdurrohman, 2018).

Remaja menjadi salah satu target utama bagi pasar dalam menawarkan gaya hidup dan tren seiring perkembangannya. Habybillah, dkk (2016:1646) menyatakan, “remaja adalah seseorang yang berada pada rentan usia 12-21 tahun dengan pembagian tiga masa, yaitu remaja awal 12-15 tahun, masa remaja tengah

15-18 tahun, dan masa remaja akhir 18-21 tahun.” Usia remaja tengah dalam hal ini termasuk siswa SMA yang merupakan generasi yang cukup terpengaruh oleh perkembangan zaman. Siswa yang dikategorikan masa remaja tengah dapat terpengaruh kerana mereka masih cenderung bersifat emosional dalam bertindak khususnya dalam kegiatan berkonsumsi yang tidak hanya didasarkan pada pemenuhan kebutuhan saja melainkan sekedar hasrat mencoba produk baru, tren yang sedang hits dan sebagainya. Seperti pada sekolah SMA Swasta Bersama Berastagi siswa sekolah tersebut sering mengeluarkan uangnya untuk memenuhi keinginannya seperti membeli barang yang mendukung hobinya, ataupun membeli barang yang digunakan idolanya.

Dalam observasi ini, peneliti memberikan pertanyaan yang mewakili masing masing indikator gaya hidup. Sesuai dengan priansa (2017:189) “Aspek yang mengukur gaya hidup terdiri dari: (1) kegiatan (activities), (2) minat, (3) opini atau pendapat”. Dari 48 sampel siswa, yang menyatakan

Tabel 1. 2 Gaya Hidup

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya mengikuti trend yang sedang terjadi saat ini	57.1%	42.9%
2.	Saya membeli produk online yang menampilkan produk dimedia sosial.	56.6%	43.4%
3.	Saya membeli produk berdasarkan hobby	60.7%	39.3%
4.	Berpakaian yang baik akan membuat saya lebih percaya diri	54.2%	45.8%
5.	Saya suka meniru gaya busana orang orang yang saya kenal di media sosial untuk tampil kekinian	51.8%	48.2%
6.	Saya lebih suka membeli produk asing daripada produk local	50.9%	49.1%

Dari data diatas menunjukkan bahwa gaya hidup siswa yang membeli produk tidak hanya berdasarkan kebutuhan saja. Dilihat bahwa siswa sering

melakukan pembelian tanpa ada rencana sebelumnya, siswa juga sering membeli barang karena bentuknya unik dan menarik. Kemudian siswa sering menghabiskan uangnya untuk berbelanja produk *fashion* dan juga mereka menganggap rasa percaya dirinya meningkat ketika menggunakan pakaian yang baik. Sehingga dalam hal tersebut dapat diketahui bahwa perilaku konsumtif siswa juga dipengaruhi gaya hidup.

Pada masa sekarang transaksi dalam berbelanja tidak lagi mengharuskan menggunakan uang tunai. Didalam kalangan remaja sekarang, untuk berbelanja lebih sering menggunakan uang elektronik (e-money) terutama dalam berbelanja online. E-money merupakan alat pembayaran dengan nilai uang yang telah disimpan secara elektronik pada server dan tata cara penggunaan serta pengeluarannya telah ditetapkan. Pada zaman sekarang siswa lebih mudah dalam berbelanja dengan menggunakan E-money seperti pada aplikasi shoppe, yaitu dengan menggunakan shopeepay.

Kemudian peneliti juga melakukan pra penelitian terhadap 48 responden dengan menyebar angket. Berikut data siswa yang menggunakan e-money dana, shopeepay, dan ovo.

Tabel 1. 3 Data E-money

Kelas	Ovo	Shopeepay	Dana
XI IPS 1	41.7%	79.2%	37.5%
XI IPS 2	37.9%	79.3%	44.8%

Dari tabel diatas siswa SMA Swasta Bersama Berastagi, terutama kelas XI IPS lebih banyak menggunakan Shopeepay dibandingkan dengan Ovo dan Dana. Banyak siswa yang menggunakan Shopeepay karena lebih sering berbelanja di shopee dibandingkan e-commerce lain (lazada, tiktok shop dan lainnya). Dan juga karena kemudahan dalam menggunakan Shopeepay dimana siswa tidak perlu menginstal aplikasi lain untuk berbelanja menggunakan e-money seperti dana dan ovo.

Apabila siswa sering berbelanja online dan menggunakan e-money sebagai metode pembayarannya maka perilaku konsumtif yang ada pada diri siswa tersebut akan tinggi. Begitu sebaliknya, apabila siswa tersebut tidak terlalu sering belanja online dan jarang menggunakan e-money (Shopeepay) sebagai alat pembayaran, maka perilaku konsumtif yang ada pada diri siswa tersebut akan rendah.

Akan tetapi, meskipun seseorang memiliki pemahaman gaya hidup dan penggunaan e-money yang baik, tidak menutup kemungkinan akan tetap terjadi perilaku konsumtif yang berlebihan tanpa adanya pengendalian diri ketika akan melakukan konsumsi. Pengendalian diri atau kontrol diri bisa diartikan sebagai suatu pengendalian tingkah laku.

Pengendalian tingkah laku mengandung makna yaitu dalam melakukan sesuatu seseorang mempertimbangkan terlebih dahulu mana yang baik dan mana yang benar sebelum melakukan tindakan. Semakin tinggi pengendalian diri seseorang maka semakin tinggi pula pengendalian tingkah laku orang tersebut.

Fattah, dkk (2018:16) menyatakan bahwa pengendalian diri membantu mencapai keberhasilan dalam jangka panjang atau tujuan yang lebih tinggi dengan mengesampingkan kesenangan jangka pendek.

Pengendalian diri merupakan cara siswa dalam mengontrol keputusan mereka. Tetapi yang sering terjadi saat ini bahwa siswa masih sulit membedakan kebutuhan dengan keinginannya. Siswa masih pada zona nyamannya yaitu dengan menghabiskan seberapa uang yang mereka miliki untuk memenuhi kesenangan yang bersifat sementara. Siswa masih belum mampu mengendalikan diri atau mengontrol dirinya dengan baik. Pengendalian diri (kontrol diri) pada siswa SMA Swasta Bersama Berastagi masih dikategorikan lemah, karena masih banyak siswa yang terpengaruh oleh temannya dan masih sulit menolak ajakan teman temannya terutama dalam membeli suatu barang.

Seseorang dapat menerapkan kontrol diri yang tinggi mampu memilah barang mana yang lebih diprioritaskan, pasti perilaku konsumtif tersebut akan bisa dikendalikan. Ketika mengamati perilaku siswa, mereka terlalu melibatkan emosi serta keinginannya sehingga berakibat pada kurangnya pemikiran secara rasional. Hal tersebut terlihat ketika penulis melakukan observasi awal sebagai berikut:

Tabel 1.4
Kontrol diri

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya terlalu tergesah gesah dalam mengambil sebuah keputusan	53.6%	46.4%
2.	Saya sulit menolak ajakan teman untuk berbelanja	51.8%	48.2%
3.	Tanpa arahan/pendapat orang lain saya sulit untuk mengambil keputusan	60.7%	39.3%
4.	Saya mudah terpengaruh oleh rayuan penjual	52.8%	47.2%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat banyak siswa yang masih kurang dalam mengontrol diri dengan baik. Remaja yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu memperhatikan cara dalam mengendalikan dirinya pada situasi tertentu, sedangkan remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah tidak memiliki kemampuan dalam memperhatikan konsekuensi dari tindakan yang dilakukan (chita, dkk.,2015). Dari tabel diatas, dapat dilihat masih banyak siswa yang tergesah-gesah dalam mengambil keputusan, banyak yang sulit menolak ajakan temannya, banyak siswa yang dalam mengambil keputusan harus ada orang lain yang memberikan pendapat dan juga banyak siswa yang terpengaruh oleh rayuan penjual untuk membeli barang tersebut.

Oleh sebab itu kemampuan pengendalian diri sangat penting bagi seseorang terkhususnya dalam diri siswa. Bahkan ketika dia berada dilingkungan teman sebaya yang memiliki tampilan fasion yang kekinian maka seorang siswa tentunya mengikuti fashion temannya yang lain dengan hasrat ingin diterima dan diakui dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan fenomena tersebut siswa masih kesulitan mengontrol diri dalam perilaku konsumtif padahal kontrol diri berperan sebagai kemampuan untuk mengatur perilaku untuk menentukan sesuatu dengan tujuan tertentu, setiap individu harus memiliki pengendalian diri atau kontrol diri yang baik terutama dalam hal mengonsumsi barang dan jasa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Abdullah, dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa pengendalian diri berpengaruh signifikan dan berkorelasi negative terhadap perilaku konsumtif. Artinya semakin baik pengendalian diri maka akan semakin rendah perilaku

konsumtif pada siswa. Meskipun demikian terdapat penelitian yang menjelaskan bahwa pengendalian diri tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif seperti pada temuan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Surjanti (2021). Inkonsistensi pada hasil dua penelitian diatas menjadi gap yang menarik untuk diteliti dan dibuktikan pada penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Gaya Hidup Dan E-money (Shopeepay) Terhadap Perilaku Konsumti Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi Dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi cenderung lebih mementingkan keinginan dibandingkan kebutuhannya.
2. Gaya hidup siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi cenderung konsumtif seperti mengikuti trend fashion.
3. Siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi lebih banyak menggunakan shopeepay.
4. Kurangnya tingkat pengendalian diri pada Siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi yang lebih mementingkan keinginan dibandingkan kebutuhan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas terdapat dalam identifikasi masalah diatas, agar penelitian lebih terarah dan fokus sehingga tidak menyimpang dari pembahasan dan sasaran pokok penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun menjadi batasan masalah dalam penelitian adalah:

1. Gaya hidup yang diteliti adalah gaya hidup siswa yang difokuskan pada aktivitas, minat dan opini siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi.
2. E-money (shoppepay) yang diteliti adalah penggunaan shoppepay siswa dalam pembelian yang termasuk pemborosan kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi.
3. Perilaku konsumtif yang diteliti adalah pembelian implusif, pemborosan, dan mengisi waktu luang siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi.
4. Kontrol diri yang diteliti adalah tingkat pengendalian diri pada siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi dalam menolak suatu tindakan konsumtif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini antara lain:

1. Apakah ada pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi?

2. Apakah ada pengaruh e-money (shoppepay) terhadap perilaku konsumtif siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi?
3. Apakah ada pengaruh gaya hidup dan e-money (shoppepay) terhadap perilaku konsumtif siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi?
4. Apakah ada kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku pembelian impulsif untuk produk fashion pada siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian antara lain:

1. Untuk mengetahui pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi.
2. Untuk mengetahui pengaruh e-money (shoppepay) terhadap perilaku konsumtif siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi.
3. Untuk mengetahui pengaruh gaya hidup dan e-money (shoppepay) terhadap perilaku konsumtif siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi.
4. Untuk mengetahui ada kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku pembelian impulsif untuk produk fashion pada siswa kelas XI IPS SMA Swasta Bersama Berastagi.

1.6 Manfaat Penelitian

adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. bagi peneliti dan peneliti selanjutnya

penelitian ini merupakan sarana untuk berlatih dalam mengembangkan ilmu pengetahuan melalui kegiatan penelitian serta menambah wawasan penulis agar berfikir secara kritis dalam menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan ekonomi terhusus konsumsi. Penelitian ini memberikan pengalaman dan pemahaman langsung kepada peneliti dalam menerapkan teori yang berkaitan dengan gaya hidup, e-money ShopeePay, kontrol diri, dan perilaku konsumtif. Penelitian ini melatih kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian ilmiah, mulai dari penyusunan instrumen, pengumpulan data, hingga analisis data. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa. Penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan penelitian dengan menambahkan variabel lain, memperluas objek penelitian, atau menggunakan metode penelitian yang berbeda. Peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai perbandingan atau pembandingan untuk penelitian yang dilakukan pada konteks dan karakteristik responden yang berbeda.

2. Bagi Universitas Negeri Medan

Sebagai masukan untuk Universitas Negeri Medan penelitian ini dapat dijadikan sebagai penerapan ilmu-ilmu yang dicapai dari kuliah hingga dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan secara praktik maupun teori tambahan yang akan berlaku untuk penelitian penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menambah referensi ilmiah dan koleksi karya tulis ilmiah di perpustakaan universitas. Penelitian ini dapat

meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian mahasiswa yang berkaitan dengan perkembangan teknologi keuangan dan perilaku konsumtif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi universitas dalam mendukung pengembangan literasi keuangan dan pendidikan karakter bagi mahasiswa.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kepustakaan dibidang penelitian dan memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan gaya hidup dan e-money (shoppepay) terhadap perilaku konsumtif yang didukung oleh kontrol diri. Penelitian ini membantu siswa memahami bagaimana gaya hidup dan penggunaan e-money seperti ShopeePay dapat memengaruhi perilaku konsumtif mereka dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat belajar pentingnya kontrol diri sebagai faktor yang mampu menekan perilaku konsumtif, terutama dalam menghadapi kemudahan transaksi non-tunai. Hasil penelitian dapat menjadi bahan refleksi bagi siswa agar lebih bijaksana dalam mengelola uang saku dan menentukan prioritas kebutuhan dibandingkan keinginan. Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi guru dalam merancang metode pembelajaran atau program literasi keuangan yang relevan dengan kondisi siswa saat ini. Selain itu guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber atau contoh kasus dalam pembelajaran ekonomi, akuntansi, atau pendidikan karakter.