

<http://jurnal.utu.ac.id/ekombis/>

Jurnal Ekonomi dan Bisnis

| ISSN (Print) 2355-0627 | ISSN (Online) 2355-097X |



ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT* DAN PENDAPATAN ORANG TUA TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF GENERASI Z

Fajar Abdi ¹, Saiful Badli ², Okta Rabiana Risma ³, Alisman ⁴, Hartini ⁵¹ Universitas Teuku Umar, fjarabdy@gmail.com² Universitas Teuku Umar, Saiful.badli@utu.ac.id³ Universitas Teuku Umar, oktarabiana.risma@utu.ac.id⁴ Universitas Teuku Umar, alisman@utu.ac.id⁵ Universitas Teuku Umar, Hartini@utu.ac.id

ARTICLE INFORMATION

Received: 2025-05-23

Revised: 2025-05-24

Accepted: 2025-05-26

Available online: 2025-11-1

KEYWORDS

Digital Payment, Pendapatan Orang Tua, Perilaku Konsumtif, Generasi Z

CORRESPONDENCE

E-mail: fjarabdy@gmail.com

ABSTRACT

The development of financial technology has brought convenience in conducting transactions through various digital platforms such as e-wallets and mobile banking, which are suspected to contribute to increased consumptive behavior. In addition, parental income level is also estimated to influence students' consumption behavior, as it is directly related to their economic capacity. This study employs a quantitative approach using a survey method through questionnaires distributed to active university students. The analysis technique used is multiple linear regression to examine the partial influence of each independent variable on consumptive behavior. The results show that both the use of digital payment and parental income level have a significant influence on the consumptive behavior of Generation Z students. The significance value for both variables is 0.001 (< 0.05), with t-values of 4.048 for digital payment and 5.801 for parental income. However, parental income has a greater influence on consumptive behavior based on the regression coefficient value. These findings indicate that the family's economic factors play an important role in shaping students' consumption patterns, alongside the ease of access to payment technology.

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia, perkembangan teknologi telah mengubah secara signifikan berbagai aspek kehidupan manusia. Inovasi yang muncul dari kemajuan teknologi yang pesat mengubah cara orang berinteraksi, hidup, dan bekerja. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia telah menjadi faktor penting dalam mendukung kemampuan negara untuk berkembang di era digital saat ini. Kelompok masyarakat yang telah tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi adalah generasi z. Dimana generasi ini hidup pada era digital, yang menyajikan berbagai kemudahan, kecepatan yang mendukung mereka untuk memenuhi kebutuhannya. Salah satunya adalah kemudahan yang diberikan *Platform Digital* seperti Sistem Pembayaran Digital (*Digital Payment*). Bank Indonesia menyatakan bahwa ada 56,3 juta pengguna QRIS pada maret 2025. Dimana peningkatan pengguna yang begitu pesat saat ini dipengaruhi oleh faktor kemudahan dan keamanan bertransaksi, yang mana dengan menggunakan sistem pembayaran digital transaksi yang akan dilakukan lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu pada saat sekarang ini generasi Z lebih sering menggunakan sistem pembayaran digital untuk melakukan transaksi dalam memenuhi kebutuhannya. Akan tetapi

kemudahan dan keamana yang diberikan dapat mendorong generasi Z untuk melakukan konsumsi dengan secara berlebihan atau dapat mempengaruhi perubahan pola konsumsi mereka.

Menurut (Rahayu & Mulyadi, 2023) penggunaan digital payment memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat karena kemudahan akses dan fitur-fitur yang menarik membuat individu cenderung melakukan transaksi lebih sering. Hal ini diperkuat oleh penelitian Sinaga et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,023 ($< 0,05$).

Namun tidak hanya perkembangan teknologi yang dapat menjadi faktor perubahan pola konsumsi generasi z, tingkat ekonomi keluarga menjadi salah satu faktor dalam perubahan pola konsumsi generasi z. Yang mana Semakin tinggi pendapatan keluarga, semakin banyak mereka menghabiskan untuk konsumsi. Sebaliknya, semakin rendah pendapatan, semakin sedikit mereka menghabiskan. Mahasiswa/i Universitas Teuku Umar mempunyai tingkat ekonomi sosial yang berbeda-beda, yang mana perekonomian keluarga mahasiswa/i Universitas Teuku Umar lebih banyak yang pendapatan orang tuanya dalam kategori menengah kebawah. Penelitian yang dilakukan oleh

Dalam hal ini, maka peneliti ingi mengetahui lebih lanjut apakah perilaku konsumtif generasi z dapat dipengaruhi oleh Kehadirannya Sistem Pembayaran Digital dan Pendapatan Orang Tua. Objek penelitian adalah mahasiswa/I aktif UTU, lahir pada tahun 1997-2012 yang termasuk kedalam generasi z.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dua faktor penting diduga memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa: kemudahan penggunaan pembayaran digital dan tingkat pendapatan orang tua. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kedua faktor tersebut, baik secara parsial maupun bersamaan, terhadap perilaku konsumtif siswa Gen Z. Dengan dasar permasalahan ini, maka Studi ini bertujuan menyelidiki bagaimana penggunaan pembayaran digital dan pendapatan orang tua memengaruhi perilaku konsumtif Gen Z. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan analisis empiris mengenai hubungan antara dua variable tersebut dengan perilaku konsumtif, baik secara individu maupun secara bersamaan.

2. LITERATUR / PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Perilaku Konsumtif

Perilaku adalah segala bentuk kegiatan, reaksi, ataupun respons yang ditunjukkan oleh individu atau kelompok sosial. Perilaku dapat bersifat sadar maupun tidak sadar dan dapat berupa tindakan fisik, ucapan, atau pemikiran. Secara umum konsumtif adalah sifat atau perilaku individu yang berlebihan dalam membeli barang atau jasa tanpa mempertimbangkan kebutuhan yang mereka butuhkan sebenarnya.

Menurut (Nur & Malihah, 2023) perilaku konsumtif adalah keadaan dimana individu memiliki sifat atau perilaku boros, dengan menempatkan keinginannya diatas kebutuhannya. Perilaku konsumtif juga dapat dipengaruhi oleh adanya iklan dan media sosial Media sosial memainkan peran penting dengan memperkenalkan tren dan gaya hidup yang memicu keinginan untuk selalu mengikuti apa yang sedang populer. Oleh karena itu masyarakat dihimbau untuk lebih pintar dalam menggunakan media sosial untuk menghindari terpengaruh oleh iklan yang tidak perlu. Dengan hal ini, penting bagi masyarakat untuk memiliki kesadaran akan apa yang sedang mereka butuhkan dan belajar untuk mengelola keuangan mereka dengan baik.

Berdasarkan pendapat Kotler, (2016) mengatakan bahwa beberapa komponen yang mempengaruhi perilaku konsumen adalah sebagai berikut :

1. Faktor Budaya
2. Faktor sosial
3. Faktor pribadi
4. Faktor psikologi

Sistem Pembayaran Digital (*Digital Payment*)

Digital Payment atau system pembayaran digital secara umum adalah suatu metode transaksi yang dilakukakn menggunakan elektronik, menggantikan penggunaan uang tunai (Ihwanudin et al., 2023) Dengan kemajuan teknologi dan internet, dapat mempermudah segala kegiatan transaksi yang dilakukakan masyarakat. Pembayaran digital mengacu pada metode pembayaran yang dicapai melalui teknologi komunikasi,

kecerdasan buatan, dan teknologi informasi dengan bantuan komputer, peralatan cerdas, dan peralatan keras lainnya (Zhou, 2022); (Surahmat et al., 2023)

(Rahayu, Mulyadi, & Karawang, 2023) membuktikan bahwa hasil penelitian yang mereka lakukan bahwa sistem pembayaran digital memiliki pengaruh signifikan terhadap perubahan perilaku konsumtif masyarakat. Mereka menyimpulkan bahwa dengan kemudahan yang diberikan *digital payment*, memudahkan dan mempercepat masyarakat untuk melakukan yang namanya transaksi. Hal ini dapat mempengaruhi pola konsumsi masyarakat yang akan lebih sering membeli barang atau layanan secara berlebihan.

Pendapatan Orang Tua

Pendapatan secara umum adalah jumlah upah keseluruhan yang didapatkan dari hasil bekerja atau melakukan sesuatu kegiatan dalam kurun waktu tertentu. Menurut (Hanum, 2017) Pendapatan adalah total keuntungan yang diperoleh dari pekerjaan yang diberikan kepada seseorang atau keluarga dalam waktu tertentu. Dalam buku “*The General Theory of Employment, Interest, and Money*” mengartikan pendapatan adalah total keseluruhan penerimaan yang diperoleh oleh individu atau masyarakat dari sumber, termasuk gaji, sewa, bunga, dan keuntungan. Pendapatan ini penting dalam menentukan Tingkat konsumsi dan Tabungan dalam perekonomian. (DewiLestari, 2021) Pendapatan adalah total hasil material lainnya yang diperoleh dari penggunaan jasa yang diberikan kepada keluarga dalam kegiatan ekonomi.

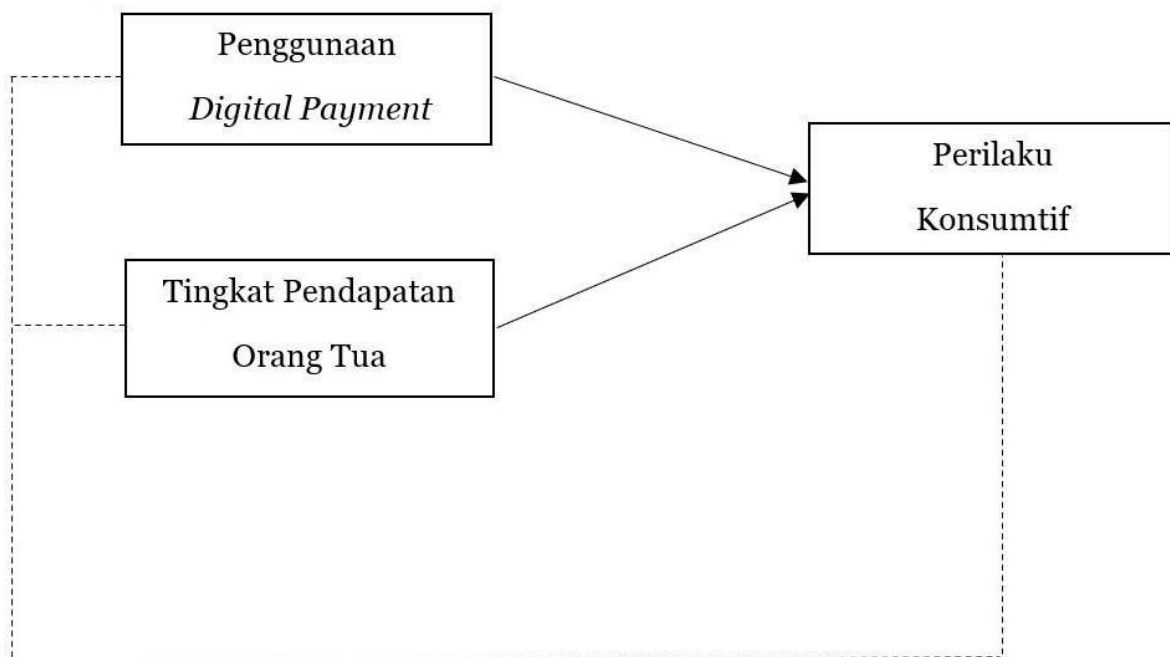
(Indrianawati & Soesatyo, 2017) mengatakan pendapatan berdampak signifikan terhadap perilaku konsumen. Mereka menyimpulkan bahwa dimana perbedaan tingkat pendapatan itu dapat mempengaruhi bagaimana mereka melakukan yang namanya konsumsi. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Bowo & Ernawati, 2019) menjelaskan bahwa pendapatan orang tua yang cukup besar dapat meningkatkan pola konsumsi yang tidak terkontrol pada remaja, termasuk mahasiswa.

Pengembangan Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual yang disebutkan di atas, hipotesis atau dugaan sementara penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

- a. Penggunaan *Digital Payment* memiliki pengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z.
- b. Pendapatan Orang Tua memiliki pengaruh terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z.

Kerangka Pemikiran



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

3. METODE

Dalam studi ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan sebagai objeknya adalah mahasiswa Universitas Teuku Umar. Penelitian ini melihat bagaimana perilaku konsumtif Generasi Z dipengaruhi oleh penggunaan pembayaran digital dan tingkat pendapatan orang tua. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan secara online melalui Google Form, dan 99 responden adalah mahasiswa Universitas Teuku Umar yang aktif. Sebelum memulai penelitian, validitas dan reliabilitas diuji untuk memastikan data yang digunakan layak untuk penelitian. Model analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda, yang dilakukan dengan bantuan program statistik IBM SPSS. Persamaan regresi yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e \dots\dots\dots (1)$$

Untuk mempermudah pemahaman dari persamaan diatas, maka persamaan (1) diubah menjadi persamaan (2) seperti berikut :

$$PK = a + b_1PDP + b_2TPOT + e \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan :

- PK : Perilaku Konsumtif (Variabel Dependent)
- a : Konstanta
- b1, b2 : Koefesien Regresi
- PDP : Penggunaan *Digital Payment* (Variabel Independent)
- TPOT : Tingkat Pendapatan Orang Tua (Variabel Independent)
- e : Variabel Pengganggu

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa alat yang digunakan sebagai alat ukur variabel dalam penelitian ini layak digunakan. Jika r-hitung lebih besar dari r-tabel, alat yang digunakan dapat dianggap valid. Nilai r-tabel dapat ditemukan dengan menggunakan rumus df, yang merupakan tingkat kebebasan, yaitu n-2.

- Ketentuan r-tabel :
- df = n-2
- df = 99 -2
- df = 97 (nilai r-tabel 0,197)

Tabel 1. Hasil Uji validitas

Indikator	Pernyataan	r hitung	r tabel	penjelasan
X1 (PDP)	P1	.871	.197	Lulus
	P2	.918	.197	Lulus
	P3	.793	.197	Lulus
	P4	.778	.197	Lulus
X2 (POT)	P1	.833	.197	Lulus
	P2	.835	.197	Lulus
	P3	.848	.197	Lulus
Y (PK)	P1	.746	.197	Lulus
	P2	.784	.197	Lulus
	P3	.823	.197	Lulus
	P4	.707	.197	Lulus
	P5	.835	.197	Lulus

(Sumber : Data Primer, diolah 2025)

Tabel 1, instrumen yang digunakan untuk Penggunaan Pembayaran Digital, Pendapatan Orang Tua dan Perilaku Konsumtif lulus pengujian dan layak digunakan sebagai alat ukur instrumen.

b. Uji Reliabilitas

Setiap variable diukur melalui kuesioner yang digunakan sebagai alat pengujian. Hasil *Cronbach's Alpha* dari setiap indikator dievaluasi dalam pengujian ini. Jika hasil *Cronbach's Alpha* >0,60, indikator tersebut reliabel dapat dipercaya sebagai alat ukur; sebaliknya, hasil *Cronbach's Alpha* <0,60 dianggap tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Indikator	Butir Pernyataan	Cronbach's Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
X1 (PDP)	Empat (4)	0.861	>0.60	Reliabel
X2 (POT)	Tiga (3)	0.787	>0.60	Reliabel
Y (PK)	Lima (5)	0.829	>0.60	Reliabel

(Sumber : Data Primer, diolah 2025)

Tabel 2, Penggunaan Pembayaran Digital, Pendapatan Orang Tua, dan Perilaku Konsumtif dianggap dapat diandalkan dan layak digunakan sebagai alat ukur indikator dalam penelitian ini. Ini karena hasil *Cronbach's Alpha* dari setiap indikator >0,60.

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Hasil dari analisis yang mengkaji bagaimana pendapatan orang tua dan penggunaan pembayaran digital memengaruhi perilaku konsumtif Generasi Z.

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	1.146	1.593		.719	.474
	X1 (PDP)	.460	.114	.333	4.048	<,001
	X2 (POT)	.800	.138	.478	5.801	<,001

a. Variabel terikat: Y

(Sumber : Data Primer, diolah 2025)

Dari Tabel 3. Telah dilakukan analisis menghasilkan persamaan regresi sebagai berikut:

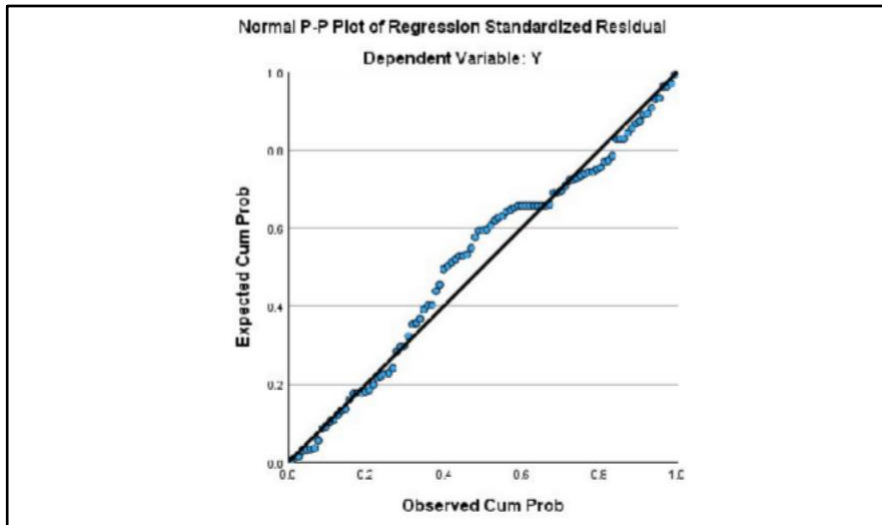
$$Y (PK) = 1.146 + 0.460PDP + 0.800TPOT + e$$

Interpretasi model persamaan:

1. Konstanta 1.146 menunjukkan perilaku konsumtif jika penggunaan *digital payment* dan tingkat pendapatan orang tua bernilai 0.
2. Penggunaan *digital payment* memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. peningkatan penggunaan *digital payment* sebesar 1 satuan maka perilaku konsumtif meningkat sebesar 0,460 dengan asumsi variabel lain tetap.
3. Pendapatan orang tua memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. peningkatan pendapatan orang tua 1 satuan maka perilaku konsumtif meningkat sebesar 0,800 dengan asumsi variabel lain tetap.

Uji Asumsi Klasik

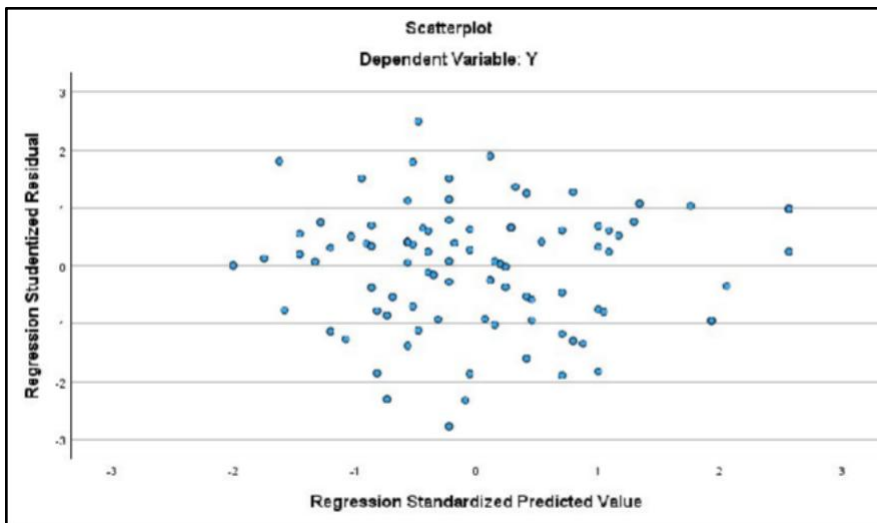
a. Uji Normalitas



Gambar 2 Hasil Uji Normalitas

Gambar 2 menunjukkan output uji normalitas, dimana data tersebar di sekitar dan mengikuti garis lurus. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan data terdistribusi dengan normal.

b. Uji Heteroskedastisitas



Gambar 3 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Gambar 3 menunjukkan output uji heteroskedastisitas: data menyebar di bawah dan di atas 0 (nol) pada sumbu Y. dapat disimpulkan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

c. Uji Multikolinearitas

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 (Constan)		
X1 (PDP)	.793	1.262
X2 (TPOT)	.793	1.262

a. Variabel terikat: Y

(Sumber : Data Primer, diolah 2025)

Tabel 4. Semua indikator memiliki >0.10 dan memiliki nilai VIF (Faktor Inflasi Variabel) <10.00 . tidak terjadi korelasi antara indikator, jadi lulus pengujian multikolinearitas.

Uji Hipotesis

a. Uji t

Tabel 5. Hasil Uji t

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	1.146	1.593		.719	.474
	X1 (PDP)	.460	.114	.333	4.048	<,001
	X2 (TPOT)	.800	.138	.478	5.801	<,001

a. Variabel terikat: Y

(Sumber : Data Primer, diolah 2025)

Interpretasi hasil pengujian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Penggunaan pembayaran digital memiliki pengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif Generasi Z (t = 4.048, Sig. = 0,001 < 0,05)
2. Pendapatan orang tua memiliki pengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif Generasi Z (t = 5,801, Sig. = 0,001 < 0,05).

b. Uji F

Tabel 6. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	717.448	2	358.724	45.064	<,001 ^b
	Residual	764.188	96	7.960		
	Total	1481.636	98			

a. Variabel terikat: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

(Sumber : Data Primer, diolah 2025)

Pengujian yang telah dilakukan menghasilkan F-hitung sebesar 45,064 >F-tabel, bahwa penggunaan pembayaran digital dan tingkat pedapatan orang tua mempengaruhi perilaku konsumtif Generasi Z secara bersamaan atau secara bersamaan.

c. Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 7. Hasil Koefisien Determinasi (R²)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.696 ^a	.484	.473	2.821

a. Predictors: (Constant), X2, X1

(Sumber : Data Primer, diolah 2025)

Hasil dari Koefisien Determinasi (R²) pada nilai Adjusted R Square memperoleh nilai 0,473 maka dapat disimpulkan bahwa sebesar 47,3% variabel Penggunaan *Digital Payment* dan Tingkat Pendapatan Orang Tua mampu menjelaskan variabel Perilaku Konsumtif. Sementara sisanya sebesar 52,7% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dipakai dalam penelitian ini.

Pembahasan

a) Penggunaan Pembayaran Digital:

Output penelitian Penggunaan Pembayaran Digital (X₁) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y). Dengan kemudahan sistem pembayaran digital ini, mahasiswa Universitas Teuku Umar lebih sering melakukan transaksi, yang dapat berdampak pada perilaku konsumsi mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Agust Subriana Irman, 2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t-hitung 6,742 lebih besar dari nilai t-tabel 1,985 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dan positif antara pembayaran digital dan perilaku konsumtif mahasiswa Fkip.

b) Pendapatan Orang Tua:

Output analisis sebelumnya, menyatakan bahwa Pendapatan Orang Tua (X₃) memiliki pengaruh terhadap Perilaku Konsumtif (Y). Di mana tingkat ekonomi sosial dapat mempengaruhi perubahan pola konsumsi seseorang, dengan tingkat konsumsi yang lebih tinggi sejalan dengan pendapatan yang lebih tinggi pula, sementara tingkat konsumsi yang rendah sejalan dengan rendahnya pendapatan. Hasil penelitian sejalan dengan studi (Moha et al, 2024) Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari pendapatan orang tua terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di jurusan pendidikan ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. Hasil penelitian menunjukkan nilai t-hitung 6,905, >t-tabel 2,063, dan signifikansi $<0,05$.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Penggunaan Pembayaran Digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z, yang berarti jika ada peningkatan penggunaan Pembayaran Digital, akan ada peningkatan Perilaku Konsumtif Generasi Z.
2. Pendapatan Orang Tua memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z, yang berarti jika ada peningkatan pendapatan orang tua, akan ada peningkatan perilaku konsumtif generasi z.

SARAN

1. Untuk Generasi Z

Diharapkan untuk meningkatkan literasi keuangan dan pengelolaan keuangan pribadi yang lebih baik, agar tidak terjadinya pemborosan.

2. Untuk Orang Tua

Orang tua harus lebih berhati-hati dan memahami anak-anak mereka saat mereka melakukan konsumsi.

3. Untuk Pemerintah

Diperlukan regulasi yang mendorong platform digital payment menyediakan fitur kontrol belanja untuk pengguna muda. Sosialisasi literasi keuangan digital bagi pelajar dan mahasiswa sangat penting untuk membentuk perilaku konsumtif yang sehat.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk menambah variabel seperti gaya hidup, iklan dan promosi, mengganti objek penelitian seperti kelompok generasi Y atau menambah jumlah sampel yang digunakan, sehingga isu yang ada dapat di selesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agust Subriana Irman, D., Studi Pendidikan Ekonomi, P., Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F., & Mulawarman, U. (2024). Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(8), 1086–1096.
- Bowo, P. A., & Ernawati. (2019). Pengaruh status sosial ekonomi orang tua dan teman sebaya terhadap perilaku konsumsi belanja online peserta didik. *Economic Education Analysis Journal*, 8(1), 242–256.
- DewiLestari. (2021). Pengaruh E-Commerce Dan Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Magetan Pengguna Aplikasi Onlp. *Pengaruh E-Commerce Dan Pendapatan*

- Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Magetan Pengguna Aplikasi Online Shop*, 1–90.
- Hanum, N. (2017). Analisis Pengaruh Pendapatan terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Universitas Samudra di Kota Langsa. *Jurnal Samudra Ekonomika*, 1(2), 107–116.
- Ihwanudin, N., Nugroho, L., Bangun, R., Darmaningrum, K., Juliansyah, R., MY, A. S., ... & Purwanda, E. (2023). Ekonomi dan Bisnis Digital.
- Indrianawati, E., & Soesatyo, Y. (2017). Pengaruh Tingkat Pendapatan Dan Pengetahuan Ekonomi Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 3(2), 214.
- Moha, sutrinda, mahmud, melizubaida, maruwae, abdulrahim, hafid, radia, & bahsoan, agil. (2024). Pengaruh Pendapatan Orang Tua dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Researc*, 4(1), 1432–1445.
- Nur, S., & Malihah, L. (2023). *Pengaruh Digital Payment dan Promosi Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FEBI IAI Darussalam Martapura*. 8, 123–134.
- Rahayu, K., & Mulyadi, D. (2023). *Pengaruh Digital Payment Terhadap Prilaku Konsumtif Masyarakat*. 1(5), 818–822.
- Rahayu, K., Mulyadi, D., & Karawang, B. P. (2023). Pengaruh Digital Payment. *Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia*, 290(3), 290–298.
- Surahmat, A., Ahmad, N., Fitri, H., Widarma, A., Ardilla, Y., Satria, S., ... & Wait, V. (2023). Kecerdasan Buatan Dalam Data Mining.
- Zhou, R. (2022). Sustainable Economic Development, Digital Payment, and Consumer Demand: Evidence from China. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(14).