



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**PENGARUH *CASHLESS SOCIETY* DAN *SELF-CONTROL*
TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PADA GENERASI Z DI
KOTA DEPOK**



NURHASANAH

NIM 2205421013

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Terapan Administrasi Bisnis**

**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI BISNIS TERAPAN
JURUSAN ADMINISTRASI NIAGA
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2026



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

NURHASANAH. Pengaruh *Cashless society* dan *Self Control* terhadap Perilaku Konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok. Jurusan Administrasi Niaga. Politeknik Negeri Jakarta. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *cashless society* dan *self control* terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *purposive sampling* terhadap 272 responden. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dan dianalisis menggunakan analisis regresi linear berganda dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *cashless society* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif dengan nilai koefisien regresi sebesar 1,163, nilai t sebesar 4,514, dan nilai signifikansi ($p < 0,001$). Variabel *self control* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif dengan nilai koefisien regresi sebesar -0,539, nilai t sebesar -5,614, dan nilai signifikansi ($p < 0,001$). Selain itu, hasil uji simultan menunjukkan bahwa *cashless society* dan *self control* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif dengan nilai F sebesar 24,863 ($p < 0,001$). Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,150 menunjukkan bahwa *cashless society* dan *self control* mampu menjelaskan variasi perilaku konsumtif sebesar 15,0%, sedangkan sisanya sebesar 85,0% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa peningkatan penggunaan transaksi non tunai cenderung meningkatkan perilaku konsumtif, sedangkan peningkatan *self control* cenderung menurunkan perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok.

Kata kunci : *Cashless society*, Generasi Z, Pembayaran *Digital*, Perilaku Konsumtif, *Self Control*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

NURHASANAH. *The Influence of Cashless society and Self-control on the Consumptive Behavior of Generation Z in Depok City*. Department of Business Administration. Politeknik Negeri Jakarta. 2026.

This study aims to analyze the influence of cashless society and self-control on the consumptive behavior of Generation Z in Depok City. This study employed a quantitative approach using a purposive sampling technique involving 272 respondents. Data were collected through questionnaires and analyzed using multiple linear regression analysis with IBM SPSS Statistics version 27. The results indicate that the cashless society variable has a positive and significant influence on consumptive behavior, with a regression coefficient of 1.163, a t-value of 4.514, and a significance level of ($p < 0.001$). Meanwhile, the self-control variable has a negative and significant influence on consumptive behavior, with a regression coefficient of -0.539, a t-value of -5.614, and a significance level of ($p < 0.001$). Furthermore, the simultaneous test results reveal that cashless society and self-control jointly have a significant influence on consumptive behavior, with an F-value of 24.863 ($p < 0.001$). The Adjusted R Square value of 0.150 indicates that cashless society and self-control explain 15.0% of the variance in consumptive behavior, while the remaining 85.0% is explained by other factors not examined in this study. This study concludes that greater use of cashless payment transactions tends to increase consumptive behavior, whereas higher levels of self-control tend to reduce consumptive behavior among Generation Z in Depok City.

Keywords: *Cashless society, Consumptive Behavior, Digital Payment, Generation Z, Self-control.*

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. karena berkat limpahan rahmat, nikmat, rezeki, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh *Cashless society* dan *Self-control* terhadap Perilaku Konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok.”

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan, bantuan, arahan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta, yang telah memberikan dukungan dan fasilitas pendidikan sehingga penulis dapat menempuh proses perkuliahan dengan baik.
2. Dr. Wahyudi Utomo, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Jakarta, atas arahan dan komitmennya dalam mendukung proses pembelajaran mahasiswa.
3. Yanita Ella Nilla Chandra, S.AB., M.Si. selaku Kepala Program Studi Administrasi Bisnis Terapan, yang telah memberikan arahan, koordinasi, serta kemudahan administratif selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
4. Riskon Ginting, S.E., M.Si. selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi, yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan evaluasi secara sabar sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan lebih terarah.
5. Haris Satria Putra, M.M.S.I. selaku Dosen Pembimbing 2 Skripsi, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang membangun sehingga penulis dapat menyempurnakan skripsi ini dengan lebih baik.
6. Seluruh dosen Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Jakarta, khususnya dosen Program Studi Administrasi Bisnis Terapan, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
7. Kedua orang tua dan adik-adik penulis, yang senantiasa memberikan doa, semangat, kasih sayang, serta dukungan moril maupun material yang tidak pernah putus, sehingga penulis dapat menyelesaikan proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

8. Teman-teman seangkatan Program Studi Administrasi Bisnis Terapan angkatan 2022 serta sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan dukungan, motivasi, kebersamaan, dan semangat selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian ini, sehingga penulis dapat memperoleh data yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, doa, motivasi, serta kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih memiliki kekurangan, baik dari segi materi maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Depok, 23 Juli 2026
Penulis

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Nurhasanah
NIM 2205421013



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.5.2 Manfaat Praktis	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Kerangka Teori.....	10
2.1.1 <i>Consumer Behavior Theory</i>	10
2.1.2 Teori Pendukung Penerimaan Teknologi	11
2.1.3 Cashless society	12
2.1.4 Self-control	14
2.1.5 Perilaku Konsumtif	17
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan.....	21
2.3 Perumusan Hipotesis	26
2.4 Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	29
3.1.1 Waktu Penelitian.....	29
3.1.2 Tempat Penelitian	30
3.2 Kerangka Penelitian	30



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.3 Metode Penelitian	33
3.3.1 Populasi dan Sampel Penelitian	33
3.3.2 Teknik Pengumpulan Data	36
3.3.3 Variabel Operasional Penelitian	39
3.3.4 Teknik Pengolahan Data	41
3.3.5 Uji Instrumen	43
3.3.6 Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Rekapitulasi Data	48
4.1.1 Hasil Penyebaran Kuesioner	48
4.1.2 Karakteristik Responden	48
4.2 Hasil Analisis Data	52
4.2.1 Data Responden Berdasarkan Variabel Penelitian	52
4.2.2 Hasil Uji Instrumen Penelitian (<i>Pre-test</i>)	62
4.2.3 Hasil Uji Asumsi Klasik	67
4.2.4 Hasil Uji Hipotesis	73
4.3 Pembahasan	78
4.3.1 Variabel <i>Cashless society</i> (X1) Berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y)	78
4.3.2 Variabel <i>Self-control</i> (X2) Berpengaruh Signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y)	80
4.3.3 Variabel <i>Cashless society</i> (X1) Dan <i>Self-control</i> (X2) Berpengaruh Simultan dan Signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y)	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	83
5.1 Simpulan	83
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	90



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tebel Penelitian yang relevan	21
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	29
Tabel 3.2 Skor Skala Likert	38
Tabel 3.3 Tabel Variabel Operasional Penelitian	39
Tabel 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	49
Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Rentang Usia	49
Tabel 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis pekerjaan.....	50
Tabel 4.4 Distribusi Responden Kisaran Pendapatan Bulanan.....	50
Tabel 4.5 Distribusi Responden metode pembayaran <i>cashless</i> yang paling sering digunakan	51
Tabel 4.6 Kategori Skoring	52
Tabel 4.7 Data Responden Variabel <i>Cashless society</i>	53
Tabel 4.8 Data Responden Variabel <i>Self-control</i>	55
Tabel 4.9 Data Responden Variabel Perilaku Konsumtif.....	58
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Cashless society (Pre-test)</i>	63
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Self-control (Pre-test)</i>	64
Tabel 4.12 Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Konsumtif (<i>Pre-test</i>)	65
Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas Variabel	67
Tabel 4.14 Hasil Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov.....	69
Tabel 4.15 Hasil Uji Multikolinearita	71
Tabel 4.16 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	73
Tabel 4.17 Hasil Uji Parsial (Uji t)	75
Tabel 4.18 Hasil Uji Simultan (Uji F).....	77
Tabel 4.19 Hasil Koefisien Determinasi (R^2).....	78



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Nilai Transaksi Belanja Menggunakan Kartu ATM/Debit, Kartu Kredit, dan Uang Elektronik di Indonesia (Januari 2023–Juli 2025).....	2
Gambar 1.2 Nilai Kredit Macet Pinjaman <i>Online</i> Berdasarkan Kelompok Usia Penerima Pinjaman Juni 2023	4
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	27
Gambar 3.1 Diagram Penelitian.....	31
Gambar 4.1 Hasil Uji Normal P-P Plot Of Regression Standardized Residual	70
Gambar 4.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas	72





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi *digital* telah mendorong transformasi signifikan dalam sistem pembayaran di Indonesia. Peralihan dari penggunaan uang tunai menuju sistem pembayaran non-tunai (*cashless society*) ditandai dengan meningkatnya pemanfaatan dompet *digital* (*e-wallet*), *mobile banking*, serta sistem pembayaran berbasis *QR Code* seperti QRIS. Sistem pembayaran *cashless* menawarkan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam bertransaksi, sehingga aktivitas pembayaran dapat dilakukan tanpa keterlibatan uang fisik secara langsung. Kondisi ini secara tidak langsung mengubah cara individu melakukan transaksi serta memandang pengeluaran keuangan dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena *digitalisasi* dalam kehidupan masyarakat semakin terlihat dari meningkatnya penggunaan layanan berbasis internet, termasuk *e-wallet*, QRIS, *mobile banking*, *e-commerce*, dan layanan keuangan *digital*. Berbagai layanan tersebut membutuhkan akses internet sebagai infrastruktur utama agar dapat digunakan secara optimal. Tingginya akses internet menunjukkan bahwa masyarakat semakin terbiasa dengan aktivitas *digital*, termasuk dalam melakukan transaksi dan pembayaran non-tunai.

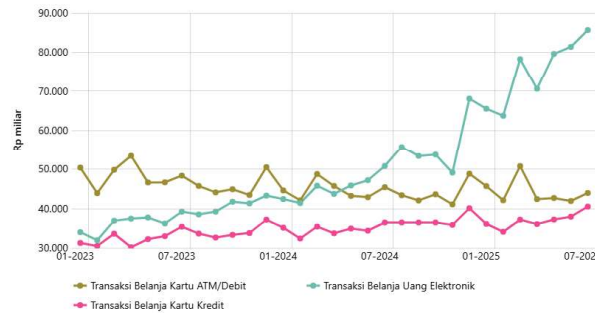
Berdasarkan Survei Profil Internet Indonesia 2025 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet Indonesia pada tahun 2025 mencapai 80,66%. Jumlah penduduk yang telah terkoneksi internet mencapai 229.428.417 jiwa dari total populasi 284.438.900 jiwa. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia telah berada dalam ekosistem *digital* yang mendukung aktivitas berbasis internet, termasuk transaksi *online*, layanan keuangan *digital*, dan pembayaran non-tunai (APJII, 2025). Sejalan dengan meningkatnya penetrasi internet, penggunaan pembayaran non-tunai juga menunjukkan perkembangan yang semakin kuat dalam aktivitas konsumsi masyarakat. Perubahan tersebut dapat dilihat dari nilai transaksi belanja menggunakan instrumen pembayaran non-tunai, seperti kartu



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ATM/debit, kartu kredit, dan uang elektronik. Data mengenai nilai transaksi belanja menggunakan instrumen pembayaran non-tunai di Indonesia pada periode Januari 2023 hingga Juli 2025 dapat dilihat pada Gambar 1.2 dibawah ini:



Gambar 1.1 Nilai Transaksi Belanja Menggunakan Kartu ATM/Debit, Kartu Kredit, dan Uang Elektronik di Indonesia (Januari 2023–Juli 2025)

Sumber : Kusnandar, Katadata.co.id 2025

Berdasarkan Gambar 1.1, nilai transaksi belanja menggunakan uang elektronik menunjukkan tren peningkatan yang konsisten dalam periode Januari 2023 hingga Juli 2025. Nilai transaksi uang elektronik bahkan melampaui transaksi menggunakan kartu ATM/debit dan kartu kredit. Kondisi ini mengindikasikan bahwa uang elektronik semakin banyak digunakan dalam aktivitas konsumsi masyarakat sehari-hari. Peningkatan tersebut memperkuat bahwa *cashless society* tidak hanya berkembang sebagai bentuk inovasi teknologi pembayaran, tetapi juga telah menjadi bagian dari pola transaksi masyarakat.

Kemudahan transaksi non-tunai tersebut perlu dikaitkan dengan perilaku konsumtif masyarakat dalam ekosistem *digital*. Perilaku konsumtif dapat dipahami sebagai kecenderungan individu dalam melakukan pembelian secara berlebihan atau kurang terencana, terutama ketika keputusan pembelian lebih didorong oleh keinginan, tren, promosi, diskon, dan kemudahan memperoleh produk dibandingkan kebutuhan utama. Perilaku tersebut menjadi perhatian karena transaksi *digital* membuat proses pembelian berlangsung lebih cepat dan praktis. Konsumen dapat memilih produk, melakukan pembayaran, dan menyelesaikan transaksi hanya melalui perangkat *digital* tanpa penyerahan uang fisik secara langsung.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Perilaku konsumtif tidak hanya terlihat dari pembelian barang, tetapi juga dapat muncul dalam bentuk konsumsi pengalaman dan gaya hidup, seperti membeli tiket konser, mengikuti *event* tertentu, melakukan perjalanan, membeli produk *fashion*, atau menikmati layanan hiburan. Dalam konteks konsumsi hedonis, keputusan konsumsi tidak hanya didasarkan pada fungsi atau kebutuhan utama, tetapi juga pada kesenangan, pengalaman, emosi, dan kepuasan pribadi. Kondisi ini relevan dengan fenomena konsumsi *digital* karena kemudahan transaksi non-tunai membuat berbagai bentuk konsumsi tersebut semakin mudah dilakukan..

Dorongan konsumsi dalam lingkungan *digital* juga dapat berkembang ketika konsumen tetap ingin melakukan pembelian meskipun anggaran yang tersedia terbatas. Dalam kondisi tersebut, fasilitas pembayaran tunda seperti *paylater* menjadi salah satu pilihan yang memungkinkan transaksi tetap dilakukan. Berdasarkan Indonesia Millennial and Gen Z Report 2025 yang dirilis oleh IDN Research Institute, penggunaan *paylater* pada Generasi Z banyak diarahkan pada kebutuhan yang berkaitan dengan gaya hidup dan konsumsi, seperti travel atau *experiences* sebesar 54%, pembelian latest *gadget* sebesar 43%, *fashion* sebesar 42%, serta *gadgets* atau *accessories* sebesar 23%. Data tersebut menunjukkan bahwa *paylater* tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan mendesak, tetapi juga digunakan untuk pembelian produk atau pengalaman yang bersifat gaya hidup.

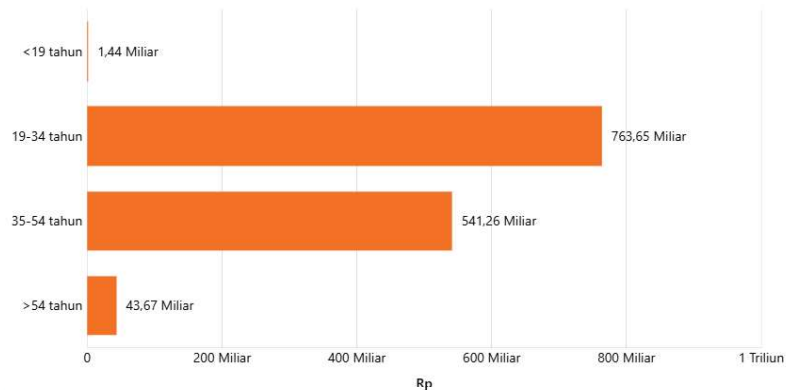
Tren penggunaan fasilitas pembayaran tunda juga terlihat secara nasional, salah satunya melalui data kredit macet pinjaman *online*. Berdasarkan data Otoritas Jasa Keuangan yang dihimpun Databoks Katadata, nilai kredit macet pinjaman *online* secara nasional mencapai Rp1,73 triliun pada Juni 2023. Kredit macet tersebut dihitung berdasarkan tingkat wanprestasi lebih dari 90 hari atau TWP90, yaitu kondisi ketika peminjam gagal membayar utang lebih dari 90 hari sejak tanggal jatuh tempo. Jika dilihat berdasarkan kelompok usia, peminjam usia 19 sampai 34 tahun menjadi penyumbang terbesar kredit macet pinjaman *online*, dengan nilai akumulasi gagal bayar sebesar Rp763,65 miliar atau sekitar 44,14% dari total kredit macet pinjaman *online* nasional. Kelompok usia tersebut mencakup sebagian Generasi Z dan Milenial, sehingga data ini menunjukkan adanya risiko pembiayaan *digital* pada kelompok usia muda. Data mengenai nilai kredit macet pinjaman



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

online berdasarkan kelompok usia penerima pinjaman dapat dilihat pada Gambar 1.2 sebagai berikut :



Gambar 1.2 Nilai Kredit Macet Pinjaman *Online* Berdasarkan Kelompok Usia Penerima Pinjaman Juni 2023

Sumber : Katadata, 2023

Berdasarkan Gambar 1.2, kelompok usia 19 sampai 34 tahun menjadi penyumbang kredit macet pinjaman *online* terbesar dibandingkan kelompok usia lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemudahan akses layanan keuangan *digital* tidak hanya memberikan manfaat berupa kecepatan dan kemudahan transaksi, tetapi juga dapat menimbulkan risiko apabila tidak diimbangi dengan kemampuan mengelola pengeluaran. Data ini memperkuat pentingnya penelitian mengenai *consumptive behavior* pada Generasi Z, khususnya dalam lingkungan transaksi *digital* yang semakin mudah diakses.

Berdasarkan kondisi tersebut, Generasi Z menjadi kelompok yang relevan untuk dikaji karena berada pada kelompok usia muda yang dekat dengan aktivitas *digital* dan mulai memasuki fase produktif. Pada fase ini, individu mulai memiliki kebutuhan konsumsi, penghasilan, serta kemampuan mengambil keputusan pengeluaran secara lebih mandiri. Kedekatan dengan belanja *online*, pembayaran non-tunai, promosi *digital*, dan fasilitas pembayaran *digital* membuat Generasi Z penting untuk diteliti dalam konteks perilaku konsumtif..

Dalam konteks tersebut, *cashless society* menjadi variabel yang relevan untuk dikaji. *Cashless society* merupakan kondisi ketika transaksi keuangan semakin banyak dilakukan tanpa uang tunai melalui instrumen pembayaran *digital*, seperti uang elektronik, QRIS, *e-wallet*, *mobile banking*, kartu debit, dan kartu kredit.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sistem pembayaran ini memberikan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam bertransaksi. Namun, dalam aktivitas konsumsi, kemudahan tersebut juga dapat mengurangi hambatan dalam melakukan pembelian karena transaksi dapat dilakukan secara instan, praktis, dan tidak melibatkan uang fisik secara langsung.

Hubungan antara *cashless society* dan perilaku konsumtif terlihat dari semakin mudahnya individu melakukan transaksi dalam berbagai aktivitas konsumsi *digital*. Pembayaran non-tunai memungkinkan pembelian dilakukan kapan saja dan di mana saja, terutama melalui e-commerce, aplikasi layanan makanan, layanan transportasi, dan platform *digital* lainnya. Kemudahan ini dapat mendorong keputusan pembelian berlangsung lebih cepat, khususnya ketika konsumen dihadapkan pada promosi, diskon, tren, atau fasilitas pembayaran tunda. Oleh karena itu, *cashless society* dalam penelitian ini dipahami sebagai faktor eksternal yang dapat berkaitan dengan perilaku konsumtif pada Generasi Z.

Dalam era *cashless society*, perilaku konsumtif tidak hanya dipengaruhi oleh kemudahan transaksi, tetapi juga oleh kemampuan individu dalam mengendalikan diri. *Self-control* menjadi faktor internal yang berperan dalam menahan dorongan pembelian, mempertimbangkan kebutuhan, serta menyesuaikan keputusan konsumsi dengan kemampuan finansial. Individu dengan *self-control* yang baik cenderung lebih mampu membatasi pembelian yang tidak diperlukan. Sebaliknya, individu dengan *self-control* yang rendah lebih berisiko melakukan pembelian spontan atau berlebihan ketika dihadapkan pada kemudahan pembayaran *digital*, promosi, diskon, tren, dan fasilitas pembayaran tunda.

Keterkaitan antara *self-control* dan perilaku konsumtif telah ditunjukkan dalam penelitian terdahulu. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *self-control* berpengaruh terhadap kecenderungan perilaku konsumtif dalam konteks penggunaan pembayaran *digital*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan individu dalam mengendalikan diri menjadi aspek penting ketika transaksi dapat dilakukan secara cepat dan mudah melalui sistem pembayaran non-tunai. Meskipun demikian, penelitian ini tidak hanya melihat *self-control* sebagai faktor internal secara terpisah, tetapi juga mengaitkannya dengan *cashless society* sebagai faktor eksternal yang membentuk lingkungan transaksi *digital*.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Penelitian ini difokuskan pada Generasi Z di Kota Depok. Pemilihan Kota Depok sebagai lokasi penelitian didasarkan pada karakteristik wilayahnya sebagai kota urban penyangga Jabodetabek dengan jumlah penduduk yang besar dan aktivitas sosial ekonomi yang cukup tinggi. Berdasarkan publikasi Kota Depok Dalam Angka 2025 oleh BPS Kota Depok, jumlah penduduk Kota Depok mencapai sekitar 2,168 juta jiwa. Selain itu, indikator makro Kota Depok menunjukkan Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja sebesar 62,00%, Indeks Pembangunan Manusia sebesar 84,04, dan laju pertumbuhan ekonomi sebesar 5,50%. Data tersebut menunjukkan bahwa Kota Depok memiliki karakteristik wilayah dengan aktivitas penduduk yang cukup kuat, sehingga relevan untuk mengkaji perilaku konsumtif Generasi Z dalam lingkungan transaksi *digital*.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang berbeda mengenai hubungan pembayaran *digital* dan perilaku konsumtif. Penelitian Fitriani (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *cashless* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Sejalan dengan itu, penelitian Inaya dan Fahrika (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan sistem *cashless* berpengaruh terhadap peningkatan perilaku konsumtif pada Generasi Z. Namun, hasil berbeda ditemukan dalam penelitian Abdullah dan Jannah (2025) yang menunjukkan bahwa pembayaran *digital* QRIS tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Pada variabel *self-control*, penelitian Samsuri dan Jannah (2025) menunjukkan bahwa *self-control* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa pengguna QRIS. Penelitian Sari (2026) juga menunjukkan bahwa *digital* payment dan *self-control* secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki perbedaan pada objek, lokasi, dan konteks penggunaan pembayaran *digital*.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh *cashless society* dan *self-control* terhadap *consumptive behavior* pada Generasi Z di Kota Depok. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana kemudahan transaksi non-tunai dan kemampuan pengendalian diri berhubungan dengan perilaku konsumtif Generasi Z dalam lingkungan *digital*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Kemudahan sistem pembayaran *cashless* melalui QRIS, *e-wallet*, *mobile banking*, uang elektronik, dan metode pembayaran *digital* lainnya membuat proses transaksi menjadi semakin cepat dan praktis, sehingga keputusan pembelian dapat dilakukan secara lebih mudah.
- b. Aktivitas belanja *online* pada Generasi Z tidak hanya dipengaruhi oleh kebutuhan, tetapi juga oleh daya tarik harga murah, promosi, diskon, variasi produk, dan kemudahan transaksi *digital*.
- c. Penggunaan fasilitas pembayaran tunda dan meningkatnya kredit macet pinjaman *online* pada kelompok usia muda menunjukkan adanya risiko dalam aktivitas konsumsi dan pembiayaan *digital*.
- d. Generasi Z memiliki kedekatan tinggi dengan internet, *e-commerce*, QRIS, *e-wallet*, *mobile banking*, serta berbagai layanan pembayaran non-tunai, sehingga kelompok ini rentan terhadap dorongan pembelian dalam lingkungan transaksi *digital*.
- e. Kemudahan transaksi *digital* dapat berkaitan dengan perilaku konsumtif apabila tidak diimbangi dengan kemampuan pengendalian diri yang baik.
- f. Tingkat *self-control* yang berbeda pada setiap individu dapat memengaruhi kemampuan Generasi Z dalam menahan dorongan pembelian, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta mengendalikan perilaku konsumtif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh *cashless society* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok?
2. Seberapa besar pengaruh *self-control* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok?
3. Seberapa besar pengaruh *cashless society* dan *self-control* secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh *cashless society* terhadap Perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok.
2. Mengetahui pengaruh *self-control* terhadap Perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok.
3. Mengetahui pengaruh *cashless society* dan *self-control* secara simultan terhadap Perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian keilmuan di bidang manajemen keuangan dan keuangan perilaku, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh *cashless society* dan *self-control* terhadap Perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai perilaku keuangan generasi muda di era *digital* serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji topik serupa dengan pendekatan dan variabel yang berbeda.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Generasi Z

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran Generasi Z mengenai pentingnya mengendalikan perilaku konsumtif di tengah kemudahan transaksi *digital*. Melalui penelitian ini, Generasi Z diharapkan mampu lebih bijak dalam menggunakan sistem pembayaran *cashless*, mempertimbangkan kebutuhan sebelum melakukan pembelian, serta mengelola pengeluaran agar tidak hanya didasarkan pada dorongan keinginan, promosi, atau kemudahan pembayaran.

b. Bagi Pemangku Kepentingan di Bidang Keuangan *Digital*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penyedia layanan pembayaran *digital*, lembaga keuangan, maupun pihak



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

terkait dalam memahami hubungan antara perkembangan *cashless society* dan perilaku konsumtif generasi muda. Penelitian ini juga dapat menjadi masukan dalam penyusunan edukasi keuangan *digital* yang mendorong penggunaan layanan pembayaran non-tunai secara bijak dan bertanggung jawab.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan referensi empiris bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji hubungan antara faktor lingkungan *digital*, faktor psikologis, dan perilaku konsumtif pada generasi muda. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya dengan variabel, objek, lokasi, atau metode penelitian yang berbeda.





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh *cashless society* dan *self-control* terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang telah memenuhi kriteria penelitian. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan IBM SPSS Statistics melalui uji instrumen, uji asumsi klasik, analisis regresi linear berganda, uji parsial, uji simultan, dan koefisien determinasi.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. *Cashless society* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,514 dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_1 diterima. Nilai koefisien regresi sebesar 1,163 menunjukkan arah pengaruh positif. Artinya, setiap peningkatan pada penggunaan *cashless society* dapat meningkatkan perilaku konsumtif sebesar 1,163 satuan, dengan asumsi variabel lain tetap.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan pembayaran *cashless*, maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok. Penggunaan pembayaran non-tunai seperti *e-wallet*, *mobile banking*, QRIS, kartu debit, dan metode pembayaran *digital* lainnya memberikan kemudahan, kecepatan, dan kenyamanan dalam bertransaksi. Kemudahan tersebut dapat membuat proses pembelian terasa lebih praktis, sehingga responden lebih mudah melakukan pembelian berdasarkan keinginan, promosi, tren, atau ketertarikan terhadap produk tertentu.

Berdasarkan hasil tersebut, rumusan masalah dan tujuan penelitian pertama telah terjawab. *Cashless society* terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Besarnya pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai koefisien regresi sebesar 1,163 dan nilai signifikansi $< 0,001$. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mawardi et al. (2023) yang menunjukkan bahwa *cashless society* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Generasi Z. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Fadhil & Mayangsari (2022) yang menunjukkan bahwa *cashless society* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa

- b. *Self-control* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar -5,614 dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_2 diterima. Nilai koefisien regresi sebesar -0,539 menunjukkan arah pengaruh negatif. Artinya, setiap peningkatan pada *self-control* dapat menurunkan perilaku konsumtif sebesar 0,539 satuan, dengan asumsi variabel lain tetap.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kemampuan *self-control*, maka semakin rendah kecenderungan perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok. *Self-control* berperan dalam membantu individu mengendalikan dorongan pembelian, menahan keinginan, dan mempertimbangkan kebutuhan sebelum melakukan transaksi. Responden dengan *self-control* yang baik cenderung lebih mampu membedakan kebutuhan dan keinginan, tidak mudah terpengaruh promosi, serta lebih mempertimbangkan manfaat dan dampak keuangan sebelum membeli suatu produk.

Berdasarkan hasil tersebut, rumusan masalah dan tujuan penelitian kedua telah terjawab. *Self-control* terbukti memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok. Besarnya pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai koefisien regresi sebesar -0,539 dan nilai signifikansi $< 0,001$. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fadhil & Mayangsari (2022) yang menunjukkan bahwa pengendalian diri berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Dengan demikian, *self-control* dapat menjadi faktor yang membantu menekan kecenderungan perilaku konsumtif, terutama pada Generasi Z yang dekat dengan kemudahan transaksi *digital* dan promosi konsumsi.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- c. *Cashless society* dan *self-control* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok. Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 24,863 dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H3 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa *cashless society* dan *self-control* secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa perilaku konsumtif tidak hanya dipengaruhi oleh kemudahan teknologi pembayaran, tetapi juga oleh kemampuan individu dalam mengendalikan diri. *Cashless society* dapat meningkatkan kecenderungan perilaku konsumtif karena transaksi menjadi lebih mudah, cepat, dan praktis. Sebaliknya, *self-control* dapat menekan perilaku konsumtif karena individu mampu mempertimbangkan kebutuhan, manfaat, dan dampak keuangan sebelum melakukan pembelian. Dengan demikian, kedua variabel memiliki arah pengaruh yang berbeda, tetapi secara bersama-sama tetap berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

Nilai Adjusted R Square sebesar 0,150 menunjukkan bahwa *cashless society* dan *self-control* secara simultan mampu menjelaskan perilaku konsumtif sebesar 15,0%. Sementara itu, sisanya sebesar 85,0% dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian ini, seperti gaya hidup, literasi keuangan, pendapatan, promosi, media sosial, teman sebaya, lingkungan sosial, dan faktor psikologis lainnya.

Berdasarkan hasil tersebut, rumusan masalah dan tujuan penelitian ketiga telah terjawab. *Cashless society* dan *self-control* secara simultan terbukti berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada Generasi Z di Kota Depok dengan besaran pengaruh sebesar 15,0%. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fadhil & Mayangsari (2022) yang menunjukkan bahwa pengendalian diri dan *cashless society* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Mawardi et al. (2023) yang menunjukkan bahwa *cashless society* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, baik secara parsial maupun simultan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan simpulan dari penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan kepada pihak-pihak terkait adalah sebagai berikut:

a. Bagi Generasi Z di Kota Depok

Generasi Z di Kota Depok disarankan untuk lebih bijak dalam menggunakan pembayaran cashless. Penggunaan metode pembayaran non-tunai seperti e-wallet, mobile banking, QRIS, kartu debit, dan layanan *digital* lainnya perlu diimbangi dengan kemampuan pengendalian diri dalam berbelanja. Hal ini penting agar kemudahan transaksi tidak mendorong perilaku konsumtif yang berlebihan. Generasi Z disarankan untuk mulai membiasakan diri mencatat pengeluaran, menetapkan batas belanja, serta membedakan antara kebutuhan dan keinginan sebelum melakukan pembelian. Selain itu, penting untuk menghindari pembelian impulsif yang dipicu oleh promosi, diskon, maupun tren yang sedang berkembang di media sosial. Selanjutnya, kemampuan *self-control* juga perlu ditingkatkan dengan cara menunda pembelian yang tidak mendesak, mempertimbangkan manfaat produk secara lebih rasional, serta mengevaluasi kondisi keuangan sebelum mengambil keputusan pembelian. Dengan demikian, perilaku konsumtif dapat lebih terkendali meskipun penggunaan pembayaran *digital* semakin meningkat.

b. Bagi Pemangku Kepentingan di Bidang Keuangan *Digital*

Pemangku kepentingan di bidang keuangan *digital*, seperti penyedia layanan e-wallet, perbankan *digital*, penyelenggara QRIS, lembaga keuangan, dan regulator, disarankan untuk tidak hanya mendorong kemudahan transaksi, tetapi juga memperhatikan aspek literasi keuangan dan pengendalian perilaku konsumsi pengguna. Hal ini penting karena penggunaan pembayaran *digital* dan kemampuan pengendalian diri memiliki peran dalam membentuk perilaku konsumtif pengguna. Oleh karena itu, pemangku kepentingan disarankan untuk mengembangkan fitur yang dapat membantu pengguna dalam mengontrol pengeluaran, seperti notifikasi batas transaksi, laporan pengeluaran bulanan, pengingat belanja, serta fitur edukasi keuangan *digital* yang mudah dipahami. Selain itu, promosi layanan keuangan *digital* sebaiknya tidak hanya berfokus pada cashback, diskon, atau kemudahan transaksi, tetapi juga diimbangi dengan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

edukasi mengenai penggunaan pembayaran *digital* secara bijak. Upaya ini diharapkan dapat mendorong perilaku keuangan yang lebih sehat dan terkendali di kalangan pengguna.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain di luar penelitian ini yang dapat memengaruhi perilaku konsumtif. Hal ini dikarenakan perilaku konsumtif tidak hanya dipengaruhi oleh *cashless society* dan *self-control*, tetapi juga oleh berbagai faktor lain yang lebih luas. Variabel lain yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya antara lain gaya hidup, literasi keuangan, pendapatan, promosi, media sosial, teman sebaya, lingkungan sosial, *impulsive buying*, *financial attitude*, serta *fear of missing out* (FOMO). Penambahan variabel tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perilaku konsumtif. Selain itu, penelitian selanjutnya juga disarankan untuk memperluas wilayah penelitian serta menambah jumlah responden agar hasil penelitian dapat digeneralisasi secara lebih luas. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) atau pendekatan kualitatif untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku konsumtif, khususnya dalam konteks penggunaan pembayaran *digital*.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., & Nasution, S. E. (2026). *Pengaruh Kontrol Diri Dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Berbelanja*. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v10i1>
- Arif, M., & Umum Apjii Arfizar Zulkarnaen, B. (2025). *Survei Penetrasi Internet Dan Perilaku Penggunaan Internet 2025*.
- Bps. (2025). *Kota Depok Dalam Angka Depok Municipality In Figures 2025*. Xxi.
- Cochran, W. G. . (1977). *Sampling Techniques*. Wiley.
- Fadhil, M., & Mayangsari, S. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan , Pengendalian Diri, Dan *Cashless society* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi Di Universitas Trisakti. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 2(2), 1251–1260. <https://doi.org/10.25105/jet.v2i2.14695>
- Fatmawatie, N. (2022). E Commerce Dan Perilaku Konsumtif. In *Naning Fatmawatie*. <https://repository.iainkediri.ac.id/858/2/E%20commerce.pdf>
- Ghozali. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss* 26.
- Hamid Cholili, A., Inayah, I., & Aghniacakti, A. (2024). *Self-control And Website Quality On Impulsive Buying Of Shopee User Students*. *Kesans : International Journal Of Health And Science*, 3(7), 271–280. <https://doi.org/10.54543/Kesans.v3i7.288>
- Hirschman, E. C., & Holbrook, M. B. (N.D.). *Hedonic Consumption: Emerging Concepts, Methods And Propositions*.
- Kurniawan Zaki, M., & Simon Christian, M. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan, Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan Pada Umkm Yang Terdapat Di Pulau Madura. *Jurnal Ilmu-Ilmu Ekonomi*.
- Kusnandar, V. B. (2025, October 6). *Transaksi Belanja Uang Elektronik Ri Naik Sampai Juli 2025, Lampau Atm Dan Kartu Kredit*. <https://databoks.katadata.co.id/keuangan/statistik/68e09f2b3d81e/transaksi-belanja-uang-elektronik-ri-naik-sampai-juli-2025-lampau-atm-dan-kartu-kredit>
- Lukito, S., & Khairunnisa. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Keamanan Terhadap *Cashless society*. *Jurnal Informasi Akuntansi*.
- Maulida Dewi, C., Fadlullah Hana, K., & Ekonomi Dan Bisnis Islam, F. (2025). *The Influence Of Cashless society And Financial Literacy On Gen Z's Consumptive Behavior With Self-control As An Intervening Variable Pengaruh Cashless society Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Konsumtif Gen Z Dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening. 4(2).
[Http://Jurnal.Umsu.Ac.Id/Index.Php/Almuhtarifin/](http://Jurnal.Umsu.Ac.Id/Index.Php/Almuhtarifin/)

Mawardi, M. A., Fakhriyya, F., & Trioko, S. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Dan *Cashless society* Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Di Kota Blitar. *Eco-Entrepreneur*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.21107/Ee.V9i1.22095>

Nurahmasari, M., Silfiyah, S. N., & Pangaribuan, C. H. (2023). *The Intention To Use Digital Banking Services Among Gen Z In Indonesia Based On The Technology Acceptance Model (Tam)* (Vol. 5, Number 1). <https://journal.paramadina.ac.id/>

Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman. *Journal Of Management, Accounting, And Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/Jomaa.V1i2.93>

Rakhman, Y. A., & Pertiwi, T. K. (2023). Literasi Keuangan, Penggunaan E-Money, Kontrol Diri, Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online. *Journal Of Management And Bussines (Jomb)*, 5(1), 560–575. <https://doi.org/10.31539/Jomb.V5i1.6701>

Riska. (2022). *Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Febi Iain Parepare (Analisis Ekonomi Islam)*. 18.2400.044.Pdf <https://share.google/Njouxrdvao9njhd>

Sri Widiyanti, K., Ayu Gd Dian Febby Mahadewi, I., Made Suidarma, I., & Desy Arlita, I. G. (2023). *Pengaruh Literasi Keuangan, E-Money Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Keuangan Generasi Z Pada Cashless society*. 7(3), 2023.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. www.cvalfabeta.com

Thompson, R. L., Higgins, C. A., & Howell, J. M. (1991). Personal Computing: Toward A Conceptual Model Of Utilization Utilization Of Personal Computers Personal Computing: Toward A Conceptual Model Of Utilization1. In *Source: Mis Quarterly* (Vol. 15, Number 1).