

ARTIKA SARI DEVI

(3) Naskah Artika Sari Devi

 Manajemen
 Fak. Ekonomi & Bisnis
 LLDIKTI IX Turnitin Consortium Part III

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3463077532

Submission Date

Jan 23, 2026, 10:14 AM GMT+7

Download Date

Jan 23, 2026, 10:25 AM GMT+7

File Name

edang_berbagi_baharuddin_daud_-_Artika_Sari_devi.100_dengan_And

File Size

365.8 KB

16 Pages**4,552 Words****28,170 Characters**

12% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Small Matches (less than 12 words)

Top Sources

- 12%  Internet sources
- 2%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 12% Internet sources
- 2% Publications
- 0% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	id.123dok.com	2%
2	Internet	habeahanarthauli.wordpress.com	2%
3	Internet	123dok.com	1%
4	Internet	www.kafaah.org	1%
5	Internet	journal.unika.ac.id	1%
6	Internet	eprints.upj.ac.id	<1%
7	Internet	openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id	<1%
8	Internet	repository.umpalopo.ac.id	<1%
9	Internet	jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id	<1%
10	Internet	repositori.uin-alauddin.ac.id	<1%
11	Internet	repositori.usu.ac.id:8080	<1%

12	Publication	Nanda Fatira Dwi Yanti, Adi Ihsan. "ANALYSIS OF STUDENTS' MATHEMATICAL CO...	<1%
13	Internet	www.coursehero.com	<1%
14	Internet	docplayer.info	<1%
15	Publication	Nurul Inaya, Andi Ika Fahrika, Jumriani Jumriani. "Pengaruh Actualize Digital Pay...	<1%
16	Internet	digilib.uinsby.ac.id	<1%
17	Internet	pdfcoffee.com	<1%

PENGARUH *DIGITAL PAYMENT* DAN *SELF CONTROL* TERHADAP PERILAKU *IMPULSHIF* MAHASISWA DI KOTA PALOPO

Artika Sari Devi¹ Prof Dr Suhardi M, Anwar,Drs., M,M,CIQar²

Dr. Antong, SE.,M.Si.CPIA, CTA, ACPA.³

Manajamen, Fakultas Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Palopo

artikasari2707@gmail.com¹ manwarsuhardi@umpalalopo.ac.id.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh kemudahan transaksi menggunakan pembayaran digital terhadap Perilaku implusif mahasiswa di Kota palopo, baik secara langsung maupun dalam hubungannya dengan faktor internal seperti pengendalian diri. Kerangka konseptual telah dikembangkan berdasarkan teknologi acceptance Model (*TAM*) dengan metode penelitian ini kuantitatif berupa perangkat Spss. Penelitian ini menyatakan bahwa digital Payment berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku implusif mahasiswa di kota palopo. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi yang lebih efektif dalam mengurangi Perilaku Implusif mahasiswa dan meningkatkan Self Control individu.

Keywords: *E-commerce. Konsumtif dan Signifikan*

ABSTRACT

The research aims to understand the influence of ease of transactions using digital payments on the impulsive behavior of students in the city palopo, both directly and in relation to internal factors such as self control. A framework of thought has been developed based on the Technology Acceptance Model (TAM) with this research method being quantitative in the form of SPSS tools. This research states that digital Payments have a positive and significant effect on self-control and do not have a significant can contribute to the development of more effective strategies in reducing impulsive behavior and increasing self-confidence.

Pembayaran Digital adalah metode pembayaran online yang menggunakan perangkat lunak, jaringan, serta konektivitas. Peran uang kartal sebagai alat pembayaran mulai berubah menjadi alat pembayaran non tunai dengan berbagai jenis media dan sistem pembayaran non tunai yang tersedia dan dapat dipilih. Terdapat 3 indikator dalam pembayaran online yaitu sebagai berikut, kenyamanan dalam penggunaan pembayaran secara online, kemudahan akses dalam menggunakan pembayaran online kapan saja dan dimana saja. Selain itu manfaat yang dapat dirasakan oleh penggunaan pembayaran online, baik secara refleksi periferistik (Nurchoiriyah et al. 2025)

Pembayaran digital mengacu pada pembayaran melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya. Kita bisa melakukan pembayaran tanpa menggunakan uang sepeser-pun. Di zaman semakin maju ini, seiring dengan kemajuan teknologi, metode pembayaran digital semakin banyak digunakan. Mahasiswa sebagai generasi digital native sangat akrab dengan layanan ini. Mereka dengan mudah melakukan pembelian hanya melalui ponsel pintar tanpa perlu membawa uang tunai. Hal ini tentu mempermudah aktivitas sehari-hari, namun disisi lain

memunculkan kekhawatiran mengenai perubahan pola konsumsi mereka.(Gotama and Rindrayani 2022)

Kemudahan dalam menggunakan dompet digital (E-wallet) memungkinkan individu untuk lebih gampang mengeluarkan uang saat berbelanja. Terutama bagi mahasiswa yang selalu ingin mengikuti perkembangan tren yang terus muncul di era modern ini yang disebabkan oleh kemajuan teknologi yang cepat. Fasilitas ini menyajikan gaya hidup yang lebih efektif dan konsumtif. Penggunaan barang tidak lagi berfokus pada pemenuhan kebutuhan manusia, tetapi beralih menjadi alat untuk memuaskan hasrat. Dalam proses pembelian, konsumen tidak lagi memperhatikan fungsi dan manfaat, terlibat dalam membeli barang yang tidak diperlukan secara berlebihan, lebih mengedepankan keinginan ketimbang kebutuhan, dan tidak menetapkan prioritas. Ini menunjukkan bahwa adanya pola konsumtif yang berkembang saat memanfaatkan dompet digital (E-wallet).(Lidya Virginia and Nurman Setiawan Fadjar 2024)

Penelitian terdahulu seperti menunjukkan hubungan positif antara kemudahan masyarakat dalam bertransaksi dengan menggunakan pembayaran digital.(Simarmata. et al 2024) Menemukan bahwa masyarakat dengan menggunakan dompet digital memudahkan mereka untuk berbelanja daya tarik utama dari pembayaran digital. Penggunaan hanya perlu memindai kode QR atau melakukan beberapa sentuhan di layar ponsel untuk menyelesaikan proses pembayaran digital dengan berbagai aplikasi layanan (seperti e-commerce, transportasi daring, dan pengantaran makanan) semakin mempercepat serta mempermudah pengalaman transaksi.(Nurchoiriyah et al 2025) positif, namun secara signifikan terhadap perilaku *konsumtif* mahasiswa. Ini berarti bahwa kemudahan dan keuntungan dari metode pembayaran digital belum cukup kuat untuk mendorong mahasiswa melakukan faktor teknologi, elemen psikologis, kemampuan mengontrol diri, serta norma sosial memiliki peran yang lebih besar dalam membangun perilaku konsumsi mahasiswa. Oleh sebab itu, pendidikan tentang yang mencakup kesadaran diri dan pengaruh dari lingkungan sangat penting untuk mengurangi perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa.

5 Penelitian ini dilakukan karena masih ada perbedaan hasil dengan penelitian sebelumnya Pengaruh Literasi Keuangan, Perilaku Impulsif, dan Gaya Hidup Terhadap Penggunaan *Shopee Paylater* Gen Z. Selain itu juga penelitian ini mengambil persamaan tersebut dan belum banyak mahasiswa menggunakan prinsip membeli sesuatu sesuai dengan kebutuhan bukan karena kebutuhan.

Masalah yang diteliti dalam permasalahan ini adalah dimana sampel penelitian sangat terbatas, Mahasiswa di Kota Palopo kebanyakan membeli sesuatu karena keinginan atau tren bukan karena kebutuhan dan susah mengatur perilaku impulsif itu sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh kemudahan transaksi menggunakan pembayaran digital terhadap perilaku *impulsif* Mahasiswa, baik secara langsung maupun dalam hubungannya dengan faktor internal seperti pengendalian diri. Dengan semakin populernya dompet Digital di lingkungan Mahasiswa, sangat penting untuk menilai efek psikologis dan perilaku dari teknologi ini, terutama karena mahasiswa berada pada fase peralihan menuju kemandirian finansial, meskipun sering kali mereka belum memiliki manajemen keuangan yang solid, selain itu juga peneliti berfungsi sebagai

pengendalian diri sebagai variabel psikologis yang dapat menahan atau memperkuat keinginan impulsif tersebut. Mahasiswa yang memiliki tingkat pengendalian diri yang tinggi diduga mampu mengatasi dampak negatif dari kemudahan transaksi digital, sementara mereka yang memiliki pengendalian diri rendah cenderung lebih mudah terpengaruh oleh godaan untuk berbelanja.

KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Digital Payment

Pembayaran Digital adalah metode pembayaran online yang menggunakan virtualisasi untuk melakukan transaksi berbasis akun virtual. Peran uang tunai sebagai alat pembayaran mulai berubah menjadi alat pembayaran non tunai dengan berbagai jenis media dan sistem pembayaran non- tunai tersedia dan dapat dipilih. Terdapat tiga indikator dalam pembayaran Digital yaitu sebagai berikut: Kenyamanan dalam penggunaan pembayaran secara online. Kemudahan akses dalam menggunakan pembayaran online kapan saja dan dimana saja. Selain itu manfaat yang dapat dirasakan oleh pengguna pembayaran online secara langsung maupun tidak secara langsung (Naufalia 2022)

Pembayaran online merupakan sebuah inovasi dalam cara orang melakukan transaksi dari waktu ke waktu. Idennya dimulai pada tahun 1887 dengan konsep penggunaan kartu kredit, yang digambarkan dalam novel "Melihat ke belakang" pada tahun itu. Era digital dimulai dengan ditemukan internet pada tahun 1969 yang diciptakan oleh tim Berners-lee yang memperkenalkan halaman web dan website yang memudahkan dalam mencari dan berbagai informasi. Pembayaran elektronik bermula saat berkembang e-commerce. Perkembangan yang pesat saat pembayaran elektronik terjadi membuat beberapa kalangan untuk mengembangkan suatu produk baru yang mampu kelancaran proses transaksi belanja online. Karena e-commerce bekerja secara online, maka produk pendukungnya pun juga berbasis online. Akhirnya muncul sistem baru pembayaran secara online yang disebut e-payment. E-payment adalah suatu sistem yang menyediakan alat untuk pembayaran jasa atau barang yang di jual di internet (secara online). E-payment biasanya di gunakan suatu perusahaan dengan menjalin kerja sama dari sejumlah perbankan. Seiring bertambahnya e-payment yang digunakan sesuai dengan kebutuhan suatu perusahaan maka berkembanglah beberapa macam bentuk sistem pembayaran e-payment antara lain; e-wallet, E-cash, electronic cheque smartcar (Diana et al 2025) Perdagangan pembelian dan penjualan bertepatan dengan dimulainya pembayaran pembelian dan penjualan produk baru yang dapat membantu mempersingkat proses transaksi e-commerce.

Micheal Agustio Gosal dan Nanik Limawati memeparkan beberapa persepsi indikator digital payment ke dalam beberapa kelompok yaitu: Perceived Ease of use, Perceived Usefulness, Perceived Credibility, Perceived Credibility dan Behavior Intentions.

Self Control

Pengendalian diri dapat diartikan sebagai kemampuan mengatur, memandu, mengarahkan, dan menyusun perilaku yang berujung pada perbuatan positif. Pengendalian diri adalah salah satu kemampuan yang dapat ditingkatkan dan dijalankan perseorangan dalam berbagai aspek pemahaman, termasuk menghadapi berbagai kondisi pada lingkungan sekitarnya. (Simarmata, Saerang and Rumokoy 2024). Self Control adalah sebagai kekuatan seseorang untuk membimbing tingkah laku sendiri kemampuan untuk menekankan tingkah laku itu sendiri. Dimana Self Control sangat utama untuk dipahami karena individu tidak bisa hidup sendiri melainkan bagian dari kelompok masyarakat. Seorang mampu mengontrol diri berarti seorang memiliki Self Control. Hambatan Self Control pada masa transisi yang menimbulkan ketergantungan pada internet merupakan penyimpanan yang diuraikan sebagai ketidakpuasan seseorang untuk menghindari atau keinginan untuk mengakses internet tanpa

3

melibatkan penggunaan obat atau zat adiktif (Sari Dewi Yuhana nigtyas et al 2025)

Pengendalian diri merupakan adalah kemampuan seseorang untuk mengelola emosi, keinginan, dan dorongan internal yang kuat agar perilaku lebih terarah ke hal positif, serta mampu mengendalikan tindakan yang dikehendaki.

1

Logue (1995) mengatakan bahwa pembentukan Self Control dipengaruhi oleh faktor genetik dan miliu. Anak anak keturunan orang yang imfulshif akan mempunyai kecenderungan berperilaku imfulshif. Faktor yang mempegaruhi perkembangan Self Control antara lain perilaku orang tua yang diamati anak, gaya pengasuhan, termasuk aspek budaya. Usia turut mempegaruhi kondisi kontrol diri pada anak cenderung lebih imfulshif dibanding anak yang lebih dewasa, artinya sejalan dengan bertambahnya usia anak, kemampuan pengendalian diri akan semakin baik. Hal ini terjadi karena anak anak mengalami proses adaptasi ketika dihadapkan pada berbagai situasi yang menuntut kontrol diri. (Lilik Sriyanti et al 2012)

4

Kontrol diri adalah sikap positif yang penting dikembangkan oleh individu dalam kehidupannya. Self control positif yang berkembang dapat menurunkan indikasi kenakalan remaja dan tindakan yang mengarah kepada perilaku negatif. Terkait dengan hal tersebut fenomena yang terjadi saat ini yaitu lemahnya kontrol diri dalam penggunaan *smarphone* sehingga banyak memunculkan tindakan negatif. Kemudahan dan kebermanfaatan fasilitas dari *smarphone* dalam pemenuhan kebutuhan manusia, mengakibatkan seseorang cenderung lebih menghabiskan waktu dalam menggunakannya. (Fadil Maisseptian et al 2021)

Perilaku *Impulshif*

Perilaku belanja *Impulshif* adalah berbelanja yang sesuatu dilakukan oleh konsumen saat sedang berbelanja di toko. Membeli ini seringkali tidak disebabkan oleh kebutuhan, melainkan dicukupi oleh sebuah kebutuhan yang lebih diselesaikan dengan instan. Dari hasil penelitian yang dilakukan (Restike et al 2024). Dapat disimpulkan bahwa pemahaman tentang keuangan berpengaruh terhadap pemanfaatan shoppe paylater di kalangan gen Z. Dengan kata lain, semakin tinggi kemampuan *literasi* keuangan, semakin bijak pula dalam mengakses *teknologi* keuangan *Digital*. Selain itu, adanya perilaku berbelanja *imfulshif* juga memengaruhi penggunaan *Shopee Paylater* di Gen Z. Dengan maksud dalam, tindakan *m e m b e l i b a r a n g s e c a r a s p o n t a n* belanja akibat godaan sesaat yang tidak dikendalikan oleh kebutuhan dan dilakukan berdasarkan sesuatu yang muncul

tiba tiba akan mendorong pemakaian *Shopee Paylater*. Di sisi lain, gaya hidup tidak berpengaruh pada pemakaian *Shopee Paylater* dalam kelompok *Gen Z*. Ini berarti bahwa pola hidup Generasi Z tidak akan memengaruhi pilihan mereka untuk menggunakan *Spaylater*.

Hal hal yang mendorong seseorang untuk melakukan pembelian *Imfulshif* adalah belanja dianggap sebagai hiburan, bukan sekadar pemenuhan kebutuhan. Senang atau gemar berbelanja, takut melewatkan kesempatan promosi, takut rugi jika membeli barang saat dipromosikan terbatas, atau kupon hadiah. Membuat daftar belanja, sehingga mudah terbawah suasana dan tampilan produktif dan tidak membandingkan harga atau kegunaan barang sehingga langsung membeli. Mahasiswa tidak lagi membutuhkan pengawasan ketat, melainkan mampu mengatur emosi, motivasi, dan perilaku mereka sendiri selama proses perkuliahan berlangsung. (Perilaku imfulshif)

Perilaku disiplin dan mampu mengatur membawa dampak langsung (*konsekuensi*) berupa prestasi akademik yang lebih baik dan pembentukan karakter yang matang. Perilaku *imfulshif* kemudahan akses dan tempo pembayaran menurunkan penghalang untuk berbelanja . Hal ini mendorong konsumen membeli barang yang sebenarnya tidak dibutuhkan (imfulshif) hanya karena merasa mampu membayarnya nanti.

Berdasarkan Revisi dari sumber sumber yang sudah ditinjau sebelumnya, hipotesis yang dapat ditujukan sebagai berikut: Terdapat pengaruh *signifikan* antara *digital Payments* dan *Self Control* terhadap perilaku *Impulshif* mahasiswa di kota Palopo, *Digital Payments* berpengaruh *signifikan* terhadap perilaku *impulshif* mahasiswa di Kota Palopo, *Self Control* berpengaruh negatif terhadap perilaku *impulshif* Mahasiswa DI Kota Palopo.

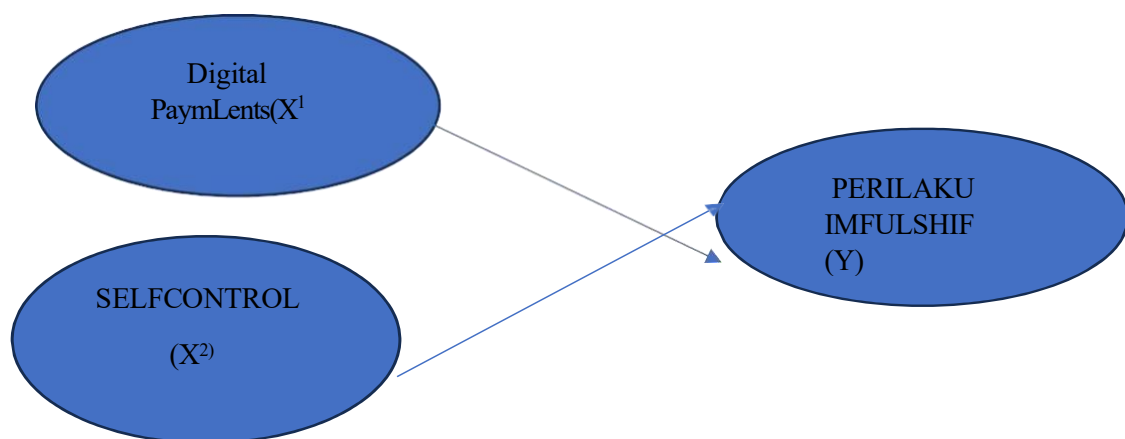
Berdasarkan review dari sumber yang ada ditinjau sebelumnya, hipotesis yang dapat diajukan sebagai berikut:

H¹: Diduga bahwa *Digital Payment* tidak berpengaruh terhadap *Self Control* di Kota Palopo

H²: Diduga bahwa *Digital Payment* berpengaruh secara *signifikan* terhadap perilaku *Imfulshif*.

H³: Diduga bahwa *Digital Payment*, *Self Control*, dan Perilaku *Imfulshif* Mahasiswa Di Kota Palopo

Kerangka Konseptual



Teknik Pengumpulan Data

pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada orang yang diwawancarai agar mereka menjawab. Kepustakaan mencakup pengumpulan data dan revisi dan sumber yang relevan seperti, buku, artikel, hasil penelitian sebelumnya, dan berbagai jurnal yang terkait. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 120 dari sampel penelitian 50 orang. Dalam penelitian ini digunakan untuk skala likert. Metode yang masing-masing karakteristik menggunakan persepsi responden yang digunakan dalam penelitian kuantitatif *five point likert scale*, sangat tidak setuju instrumen penelitian yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas, uji korelasi, uji hipotesis yaitu uji simultan (f), uji t dan uji koefisien determinasi.

Tabel 1
Tingkat Pengembalian kosioner yang disebar 120
Diterima 49
Kosioner yang diterisi tidak penuh-
Kosioner yang dapat proses 50

Definisi Operasional

no	variabel	indikator	pengukuran
1	Penggunaan dan biaya di masa depan	1. kemampuan penggunaan 2. Keamanan. 3. Ketersediaan. 4. Biaya 5. Fitur	Kusioner dengan skala likert, 1, 2, 3, 4, 5
2	Self Control perilaku	1. Kemampuan mengontrol perilaku 2. Kemampuan mengontrol	Kusioner dengan skala likert, 1, 2, 3, 4, 5

		stimulus 3. Kemampuan mengantisipasi suatu peristiwa 4. Kemampuan mengambil Keputusan	
3	Perilaku akademik Imfusal hisif	1. Pembelian tanpa pertimbangan 2. Pembelian berdasarkan emosi 3. Pembelian tanpa rencana 4. Pembelian Berulang.	Kuesioner dengan skala Likert 1,2,3,4,5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan sebagai alat uji instrumen penelitian yang digunakan sebagai parameter variabel penelitian. *Uji validitas* mengacu pada uji untuk melihat seberapa tepat suatu pengukuran bahwa hasil kuesioner dapat mewakili variabel tersebut. Uji rehabilitasi mengacu pada konsistensi pengukuran hasil, bahwa hasil akan tetap konsisten dari waktu ke waktu. Pengujian validitas pada kuesioner dapat dinyatakan akurat apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan jumlah responden 50

Tabel 2
Uji Validitas)

Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Kondisi	Keterangan
Digital Payment	0.033	1,67	$r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$	Tidak Valid
Self Control	0,477	1,67	$r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$	Valid
Perilaku Imfulshif	0,766	1,67	$r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$	Valid

Sumber: data spss 2025

Nilai validitas variabel Digital Payment (X1) diuji menggunakan sampel sebanyak 50 responden dengan tingkat signifikan 0,05. Berdasarkan Uji Validitas, diperoleh nilai r sebesar 1.67 yang digunakan sebagai acuan pada tabel product moment. Sebuah item pernyataan atau instrumen dinyatakan Valid apabila nilai validitasnya melebihi 0,278. Seluruh Item pernyataan pada variabel Digital Payment (X1) dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai untuk menentukan nilai kuantitatif dalam penelitian, karena hasil analisis menyatakan bahwa nilai validitas setiap instrumen pada variabel Digital Payment (X1) berada di atas $r = 0,27$

Dengan menguji data menggunakan 50 responden dan tingkat signifikan sebesar 0,05, nilai validitas dibandingkan dengan nilai r tabel product moment sebesar 0,278. Sebuah item pernyataan atau instrumen dinyatakan valid jika hasil analisisnya lebih besar dari 0,278. Berdasarkan analisis Validitas, Ketuju skor pernyataan atau instrumen pada variabel Self Control (X2) Menunjukkan hasil di atas r tabel (0,278)

Dengan menguji data dari total 50 responden menggunakan signifikan sebesar 0,05, diperoleh nilai validitas variabel Perilaku Imfulshif (Y) yang tercantum dari tabel 4 menunjukkan nilai yang lebih besar dari $r = 0,278$. Berdasarkan analisis validitas tersebut, ketujuh skor atau instrumen pada variabel Perilaku Imfulshif (X3) makanya dinyatakan valid.

Reabilitas

Tabel 2 Reabilitas

Reability Statistic			
Pertanyaan	Cronbach's Alpha	Crobach's Alpha Standardiz et items	N of
Digital Payment	.655	.669	50
Self Control	.861	.856	50
Perilaku Imfulshif	.868	.868	50

Sumber: Diolah data spss 24

Cara pengambilan keputusan :

- Jika $r\text{ alpha} > 0,60$ maka *reliabel*.
- Jika $r\text{ alpha} < 0,60$ maka tidak *reliabel*.

Memastikan bahwa instrumen penelitian (kuesioner atau angket) memiliki tingkat reabilitas (konsistensi/ keadaan yang baik). Hal ini menunjukkan validitas *kuesioner karena* r Alpha lebih tinggi dari 0,60.Oleh karena itu, semua yang terkait dengan Digital Payment t(X1), memiliki nilai 0.669 Self Control(X2) memiliki nilai 0,856, Perilaku Imfulshif (Y) memiliki nilai 0.868. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian yang digunakan reliabel dan dapat diandalkan untuk mengukur variabel penelitian.

Uji Regresi Linear Berganda

Page 12 of 20 - Integrity Submission

Penelitian ini membahas tentang analisis regresi linear berganda yang

14 digunakan untuk mengevaluasi data yang memiliki banyak variabel. Tujuan utamanya adalah memproduksi nilai variabel yang dikenal sebagai variabel Dependen (Y) dengan menggunakan lebih dari satu variabel Dependen, setidaknya 3 variabel. Analisis ini dikenal sebagai analisis multivariat karena perubahan pada variabel Dependen (Y) dipengaruhi oleh beberapa variabel bebas (X). Untuk mengetahui.

14

apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat dilakukan pengujian secara terbalik.

6

Analisis ini menunjukkan bahwa variabel yang diukur akan dipengaruhi beberapa variabel lainnya. Persamaan Regresi Linear Berganda digunakan untuk menggambarkan hubungan tersebut.

$$Y = a + X_1 + b_2 + b_3 X_3 + e$$

Keterangan:

A = konstanta

Y = Digital Payment

N = konstanta b_1, b_2, b_3

Koefisien Regresi

X_1 = digital payment

X_2 = Self Control

Y = Perilaku Impulsif

E = Stand error

Dari data yang telah diperoleh, diolah menggunakan SPSS 24 dan dimasukkan ke dalam model perhitungan, dapat dilihat dari tabel berikut ini:

17

Hipotesis satu memproduksi adanya pengaruh digital Payment dan Self Control terhadap perilaku Impulsif

Tabel 8

Regresi Linear Berganda

no	Model	Coefficients ^a			t	Sig
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	Error		
1	constant	B	Beta			
	Digital	4.714	.150	2.989	.154	.121
	Payment	.269	.175	.175	.154	.130
	Self Control	.670	.713	.091	7.323	.000
a	Dependent	Variabel	Perilaku	Impulsif		

Sumber: Diolah Data Spss 24

1. Nilai t hitung untuk konstanta sebesar 1,577 dengan signifikan 0,121 (>0,05). Hal ini menunjukkan bahwa konstanta signifikan secara statistik
2. Nilai t hitung untuk digital Payment -0,154 dengan signifikan 0,121(>0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa Digital Payment tidak berpengaruh signifikan terhadap Self Control. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh Digital Payment dan Self Control.
3. Nilai T hitung untuk Perilaku Impulsif dengan signifikan 7,323(<0,05). Hal ini berarti Nilai t hitung untuk kepuasan sebesar 3,226 dengan signifikan 0,002(<0,05)

UJI HIPOTESIS

UJI T

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa digital *Payment* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Self Control*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar -0,154 dengan signifikan 0,121 ($>0,05$), yang berarti hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh *Digital Payment* terhadap *Self Control* signifikan. Namun, hasil analisis juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel lain yang tidak terkait dengan *Digital Payment* terhadap variabel lainnya, dengan nilai t hitung sebesar 3,226 dan signifikan 0,002 ($<0,05$). Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa *Self Kontrol* tidak dipengaruhi secara signifikan oleh *Digital Payment*, tetapi terdapat pengaruh signifikan pada variabel lainnya terhadap perilaku *Imfulshif*.

UJI F Statistik

Tabel 9

ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean square	f	Sig
Regression	665.309	2	332.655	34.144	.000 ^b
Residual	458.311	47	9.751		
Total	1123.620	49			
A= variabel Digital dependent payments					
B=Predictors	Constant	Digital Payments	Self Control	Perilaku Impulshif	

Sumber: Diolah data spss 24

Dalam penelitian ini, uji F diterapkan untuk mengukur apakah terdapat perbedaan yang berarti antara variabel dependen secara bersamaan. Proses ini dilakukan dengan membandingkan nilai signifikan dengan alfa, menggunakan sampel tingkat kepercayaan 95% dan nilai α sebesar 0,05.

Berdasarkan hasil uji F yang terdapat *Anova*. Diperoleh angka F yang dihitung sebesar 34,114. Tingkat signifikan yang didapat adalah 0,000 yang kurang dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa model regresi yang diterapkan memadai. Mengingat bahwa nilai F dihitung (34.114) melebihi f tabel (2,80), maka hipotesis nol(H_0) ditolak hipotesis alternatif (H_a) sehingga variabel *Digital Payment*, *Self Control*, dan *Perilaku Imfulshif* secara bersamaan memiliki pengaruh signifikan terhadap mahasiswa yang ada di kota palopo.

Uji Koefisiensi Determinisasi

Tabel
Koefisiensi Determinisasi

Model	R	Model Summary R Square r	Adjust R Square	Std, Error of the Estimates
1	.769 ^a	.592	.575	3.123
a. Predictors	(Costant) Digital	Payment	Self Control	

Sumber: data diolah spss 24

Berdasarkan tabel, ditemukan nilai R square tercatat sebesar 0,592 atau 59.2% sedangkan 40,8% dari pengaruh tersebut disebabkan oleh faktor lain yang tidak cukup dari penelitian ini.

PEMBAHASAAN

Pengaruh *Digital Payment* (X1) terhadap Perilaku *Impulshif* Mahasiswa di Kota Palopo (Y)

Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa *Digital Payment* memiliki koefisien regresi -0,007, dan nilai t hitung 1,678 dan tingkat signifikan 0,121 yang lebih tinggi dari 0,05. Ini berarti bahwa *Digital Payment* berpengaruh terhadap Perilaku *Impulshif* mahasiswa di Kota Palopo.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewany et al., 2023) dimana mahasiswa atau gen z memiliki hasrat lebih tinggi untuk berbelanja sesuai dengan kebutuhan bukan karena keinginan.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan (Dewany et al., 2023) dimana dalam penelitian pembelanjaan *Imfulshif* berdasarkan usia, jenis kelamin, dan uang saku atau jenis product yang dibutuhkan.

Pengaruh *Self Control* (X2) terhadap perilaku *Imfulshif* Mahasiswa di Kota Palopo

Hasil analisis menunjukkan bahwa *Self Control* 0,121, nilai t sebesar 1,678 dan tingkat signifikan 0,121. Ini menunjukkan bahwa *Self Control* tidak berpengaruh terhadap Perilaku *Imfulshif* Mahasiswa Di Kota Palopo Karena nilai (t tabel) lebih tinggi dari nilai signifikan 0,121.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Ekonomi & Pgri, 2017) dimana terdapat pengaruh *self control* terhadap motivasi belajar secara simultan terhadap mahasiswa prodi pendidikan ekonomi.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan (Dewi & Haryana, 2020) dimana terdapat pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumen dalam berbelanja online, sedang pada variabel lainya berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumen dalam berbelanja online.

Pengaruh *Digital Payment*, *Self Control* secara simultan terhadap Perilaku *Imfulshif* Mahasiswa Di Kota Palopo.

Hasil dari uji F menunjukkan bahwa nilai F yang diperoleh adalah sekitar 34.114 dengan tingkat signifikan sebesar (0,000 < 0,05) ini menandakan adanya pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku *Imfulshif* Mahasiswa Di Kota Palopo. Oleh karena itu hipotesis yang menyatakan bahwa adanya pengaruh bersamaan dua variabel dependen terhadap Perilaku *Imfulshif* Mahasiswa Di Kota Palopo. Selain nilai R square mencapai 0,575, yang berarti 57,5% dalam *Self Control* dapat dijelaskan oleh *Digital Payment*, *Self Control* dan Perilaku *Imfulshif* Mahasiswa Di Kota Palopo, Sementara itu 42.5% bisa dijelaskan oleh Faktor lain di luar penelitian.

Penelitian ini sejalan dengan (Azizah et al., 2025) mengungkapkan bahwa ketiga variabel independen secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan terkait pengaruh *Digital Payment* dan *Self Control* terhadap Perilaku *Imfulshif* Mahasiswa Di Kota Palopo sebagai berikut:

1. Persamaan Regresi menunjukkan bahwa variabel *Digital Payment* dan *Self Control* berpengaruh positif terhadap perilaku *Imfulshif* Mahasiswa Di Kota Palopo
2. Berdasarkan Uji Parsial, Pengaruh *Digital Payment* dan *Self Control* secara simultan terhadap Perilaku *Imfulshif* Mahasiswa Di Kota Palopo setiap individu memberikan pengaruh positif.
3. Hasil Uji simultan menunjukkan bahwa (secara simultan) pada tabel *Anova*, diperoleh nilai hitung sebesar 34.114 dengan tingkat signifikan sebesar 0,000. Nilai Signifikan ini lebih kecil dari pada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan signifikan secara simultan. Hal ini berarti bahwa variabel bebas yang terdiri dari *Digital Payment* (X1), dan *Self Control* (X2), secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku *imfulshif* (Y) di Mahasiswa Di Kota Palopo. Oleh karena itu, ketiga variabel tersebut dapat dijelaskan variasi yang terjadi pada mahasiswa di Kota Palopo, sehingga model penelitian ini pantas untuk digunakan dalam memeriksa hubungan antara variabel-variabel tersebut. *Digital Payment*, *Self Control* tidak berpengaruh signifikan tetapi ada variabel perilaku *imfulshif* yang berpengaruh signifikan terhadap *Self Control*. Nilai *Adjusted R square* 0,575 atau 57,5%, Dengan demikian variabel *Digital Payment* *Self Control* terhadap Perilaku *Imfulshif* Mahasiswa Di Kota Palopo sebesar 57,5% sedangkan sisanya sebesar 42,5%(100)-57,5%) sisanya dari penjelasan dalam model penelitian ini.

Saran

Pertama, perlu dilakukan peningkatan literasi keuangan dan pengembangan *Self Control* di kalangan Mahasiswa Di Kota Palopo melalui program pelatihan atau *workshop* yang efektif. Kedua, institusi pendidikan dapat berperan dalam mengantisipasi materi keuangan dan pengelolaan *Digital Payment* dalam kurikulum untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan mahasiswa dalam mengelola keuangan. Ketiga pengembangan *Digital Payment* dapat mempertimbangkan pengembangan pengawasan dan pembatasan penggunaan untuk membantu pengguna menolong pengeluaran mereka. Penelitian ini lanjutan juga disarankan untuk menggunakan metode audiolingual dan mempertimbangkan variabel lain yang mungkin memengaruhi perilaku *Imfulshif*, seperti pendapatan dan lingkungan keluarga, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi yang lebih efektif untuk mengurangi Perilaku *Imfulshif* di kalangan Mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Utami, W. T., & Pamikatsih, T. R. (2023, May). Pengaruh Financial Literacy, Lifestyle, Dan Self Control Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Layanan Gopay Di Surakarta. In *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)* (Vol. 2, pp. 350-359).
- Kemajuan, D., Dan, T., Economy, B., Penyerapan, T., Indonesia, K. D. I., Doktor, P., Ekonomi, I., Ekonomi, F., Bisnis, D. A. N., & Hasanuddin, U. (2023). *Dampak kemajuan teknologi dan knowledge- based economy terhadap penyerapan tenaga kerja di indonesia*.
- Kinerja, T., & Lembaga, P. (2024). *Kinerja terhadap lembaga pengurus*.
- Simarmata, R. E., Saerang, I. S., & Rumokoy, L. J. (2024). Pengaruh literasi keuangan, penggunaan digital payment, dan self control terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 12(01), 462-475
- Aji, S. G. C. (2023). *PENGARUH FINTECH (FINANCIAL TECHNOLOGY) "DIGITAL PAYMENT" TERHADAP PERILAKU KONSUMEN DI ERA PANDEMI COVID-19 (Studi Kasus di Perumahan Universitas Terbuka Kabupaten Bogor)* (Bachelor's thesis).
- Ningtyas, S. D. Y. (2012). Hubungan antara self control dengan internet addiction pada mahasiswa. *Educational Psychology Journal*, 1(1).
- Ulayya, S., & Mujiasih, E. (2020). Hubungan antara self control dengan perilaku konsumtif pengguna e-money pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 9(4), 271-279.
- Chrisnatalia, M., Leoniharza, D., & Liwun, S. B. B. (2023). Self-Control dan Cyberslacking Pada Mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(2), 128-137.
- Ursia, N. R., Siaputra, I. B., & Sutanto, N. (2013). Prokrastinasi Akademik Dan Self-Control Pada Mahasiswa Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Surabaya-Academic Procrastination And Self-Control In Thesis Writing Students Of Faculty Of Psychology, Universitas Surabaya. *Makara seri sosial humaniora*, 17(1), 1-18.
- Ariyanto, R., Netrawati, N., & Yusri, Y. (2019). Relationship between self control and academic procrastination in completing thesis. *Jurnal Neo Konseling*, 1
- .Budiman, Z. (2023). *Hubungan Self Control Dengan Kecanduan Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Tonapa, C. R., M Anwar, S., Tahier, I., & Pajarianto, H. (2024). The Impact Of Administrative Services Quality On Public Satisfaction: A Case Study At The Population And Civil Registration Office Of Luwu Timur Regency. *International Journal Of Law, Government And Communication (Ijlgc)*, 9(38), 227-239.
- Pramesta, N. R., Natania, C. M., Izdiyar, A. H., & Rakhmawati, N. A. (2022). A Analisis Pengaruh Strategi Flash Sale Terhadap Minat Beli dan Perilaku Impulsif Mahasiswa ITS. *JURSIMA*, 10(3), 149-159.
- Nuryadi, A. (2017). Self control dan self efficacy mempengaruhi prokrastinasi akademik pada mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Adiraga: Jurnal Penelitian Olahraga*, 3(2), 34-42.

Kemajuan, D., Dan, T., Economy, B., Penyerapan, T., Indonesia, K. D. I., Doktor, P., Ekonomi, I., Ekonomi, F., Bisnis, D. A. N., & Hasanuddin, U. (2023). *Dampak kemajuan teknologi dan knowledge- based economy terhadap penyerapan tenaga kerja di indonesia.*

Kinerja, T., & Lembaga, P. (2024). *Kinerja terhadap lembaga pengurus.*

Azizah, A. S., Theorupun, M. S., & Referli, A. (2025). *PENGARUH LITERASI KEUANGAN , PENGGUNAAN DIGITAL PAYMENT DAN SELF CONTROL TERHADAP PERILAKU.* 13(1), 170–179.

Dewany, R., Nurfarhanah, N., Hariko, R., Asnah, M. B., & Karina, A. A. (2023). *Pengaruh Self Control terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa.* 7(5), 5283–5288.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5000>

Dewi, R., & Haryana, T. (2020). *PENGARUH LIFE STYLE , SELF CONTROL DAN FINANCIAL LITERACY TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF.* 16(April).

Ekonomi, P., & Pgri, S. (2017). *Pengaruh motivasi belajar, .* 5(2), 263–274.