

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era saat ini yang ditandai dengan teknologi canggih, mengakses informasi menjadi sangat mudah, terutama untuk Generasi Z. Salah satu perkembangan penting dalam lanskap ini adalah pertumbuhan fintech yang menawarkan beragam layanan keuangan, termasuk opsi pembayaran non tunai melalui dompet elektronik. Inovasi ini sangat membantu Generasi Z dalam mengelola keuangannya secara efektif. Namun, penting untuk menyadari bahwa perilaku keuangan yang tidak bertanggung jawab sering kali berasal dari bagaimana individu atau kelompok menangani kebiasaan belanja dan menabung. Penghasilan yang tinggi tidak selalu menjadi patokan seseorang bisa mengelola keuangan dengan baik. Banyak individu dengan penghasilan besar masih menghadapi kesulitan keuangan. Akibatnya, tidak jarang seseorang yang memiliki penghasilan yang memadai masih tetap mengalami masalah keuangan (Ritakumalasari & Susanti, 2021). Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Rismarina & Maulana, 2024) ditemukan hasil bahwa hanya 24,8% darinya melakukan alokasi untuk pengeluaran tetap, sementara 34,2% lainnya tidak pernah. 21% penduduk generasi Z mengalokasikan tabungan di awal bulan, dan 40,4% jarang melakukannya. Hanya 16,5% generasi Z melakukan pencatatan pengeluaran secara rinci, dan 31,6% generasi Z lainnya tidak pernah melakukannya.

(Gama et al., 2023) berpendapat bahwa seseorang yang memiliki perilaku pengelolaan keuangan akan terhindar dari risiko krisis keuangan. Perilaku menabung, perilaku belanja, dan perilaku investasi merupakan tiga kategori perilaku pengelolaan keuangan yang dibagi dalam penelitian (Gama et al., 2023). Perilaku menabung seseorang akan menentukan dan menunjukkan kendali seseorang terhadap uang yang dimilikinya (Gama et al., 2023). Perilaku manajemen keuangan mencerminkan keahlian individu yang berkaitan erat dengan berbagai aktivitas, seperti penganggaran, evaluasi, perencanaan, pengelolaan, pencarian sumber daya, pengendalian, dan penyimpanan keuangan sehari-hari (Gama et al., 2023). Pengelolaan finansial seseorang akan berpengaruh pada kesejahteraan hidup yang dimiliki. Hal ini tercermin dari pengelolaan pendapatan yang bijak, bahkan hingga dapat melakukan investasi, serta pengeluaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tidak berlebihan (Pustaka et al., 2020). Akan tetapi data yang diperoleh menunjukkan kondisi yang sebaliknya. Generasi Z sebagai kelompok demografi dengan jumlah terbesar di Indonesia belum melakukan pengelolaan keuangan yang optimal. Penelitian dapat menjadi pendukung dalam meningkatkan pengelolaan keuangan generasi Z (Rismarina & Maulana, 2024).

Saat ini gaya hidup cenderung mengikuti tren terbaru (Rismarina & Maulana, 2024). Gaya hidup yang menjadi tren di kalangan generasi Z terus berkembang pesat. Dapat dilihat dari kebiasaan seseorang yang gemar berbelanja barang-barang branded dan mengunjungi kafe hanya untuk bersantai. Tindakan ini dilakukan oleh generasi Z sebagai usaha untuk terlihat setara dengan orang lain sekaligus menampilkan citra dirinya. Karena pada dasarnya generasi Z ingin selalu terlihat beda dan menginginkan sebuah pujian dengan apa yang dimilikinya. Gaya hidup hedonis telah mendorong generasi Z untuk lebih mengutamakan konsumsi dan belanja daripada pengelolaan keuangan (Ritakumalasari & Susanti, 2021). Hal ini adalah sesuatu yang wajar, namun jika tidak dikendalikan, ini dapat menjadi masalah yang serius bagi keuangan seseorang.

Gaya hidup adalah kegiatan dimana individu dapat menghabiskan waktu yang dimilikinya serta menghamburkan uang dengan cuma-cuma (Pustaka et al., 2020). Hedonisme adalah perilaku yang suka dengan kenikmatan dan kesenangan pribadi,

kemewahan, dan kemapanan diatas segalanya. Gaya hidup hedonisme merupakan pola hidup seseorang yang mengarah terhadap bagaimana seseorang tersebut hidup, bagaimana seseorang membelanjakan uangnya dan bagaimana seseorang tersebut menggunakan waktunya untuk mengejar kesenangan semata, sehingga perilaku hedonis ini muncul dari perilaku bersenang-senang (Nurazijah et al., 2023). Gaya hidup hedonisme dapat mengakibatkan seseorang lebih cenderung menghabiskan uang untuk memuaskan keinginan daripada memenuhi kebutuhan. Hal ini bisa menjadi dampak buruk pada pengelolaan keuangannya. Selain itu, gaya hidup ini seringkali tidak didasari oleh perencanaan keuangan yang matang, menyebabkan kurangnya perhatian terhadap masa depan dan kekurangan anggaran yang jelas.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rumianti & Launtu, 2022), gaya hidup hedonisme memberikan pengaruh positif terhadap perilaku pengelolaan keuangan. Namun, temuan ini bertolak belakang dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah & Fathihani, 2023), yang menunjukkan bahwa gaya hidup hedonisme justru berpengaruh negatif terhadap pengelolaan keuangan. Pengaruh negatif ini disebabkan oleh meningkatnya pengeluaran yang tidak terkendali akibat gaya hidup yang berlebihan, yang pada gilirannya dapat menurunkan kondisi keuangan individu. Ketidakmampuan untuk mengalokasikan serta mengelola keuangan dengan baik menjadi konsekuensi dari gaya hidup tersebut. Dengan kata lain, meskipun gaya hidup dapat mempengaruhi perilaku pengelolaan keuangan, dampaknya mungkin tidak terlalu terlihat dalam kehidupan sehari-hari (Satrio et al., 2024). Oleh karena itu, individu yang menjalani gaya hidup hedonistik cenderung mengalami kesulitan dalam mengelola keuangan pribadinya, meskipun seseorang memiliki pendapatan dan sumber daya finansial yang ada (Gama et al., 2023).

Sementara itu, *locus of control* yang dimiliki oleh generasi Z turut berperan dalam mempengaruhi pola konsumsi dan pengambilan keputusan keuangan seseorang. *Locus of control* ini merupakan elemen krusial dalam manajemen finansial, karena mencerminkan keyakinan individu akan kemampuan seseorang untuk mengendalikan berbagai peristiwa yang memengaruhi kehidupannya (Furoidah et al., 2024). Generasi Z yang meyakini bahwa seseorang yang memiliki kendali atas hidupnya cenderung lebih disiplin dalam mengelola keuangan. Sebaliknya, seseorang yang menganggap bahwa keadaan keuangannya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti nasib, kesempatan, atau orang lain, biasanya menunjukkan tingkat tanggung jawab yang lebih rendah dalam hal tersebut.

Locus of control dapat dibedakan menjadi dua jenis: *internal* dan *eksternal*. Individu dengan *internal locus of control* merasa memiliki kekuatan untuk mengontrol arah hidup seseorang, sedangkan individu dengan *eksternal locus of control* percaya bahwa kehidupan seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar kendalinya, seperti nasib atau keberuntungan (Furoidah et al., 2024). Generasi Z yang cenderung memiliki *eksternal locus of control* sering kali kesulitan dalam mengelola keuangan dengan bijak, dan lebih rentan terhadap perilaku konsumtif. Di sisi lain, seseorang yang memiliki *internal locus of control* lebih mampu untuk mengatur keuangannya dengan pertimbangan yang matang. Semakin baik *locus of control* yang dimiliki seseorang, semakin baik pula manajemen keuangannya. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Astuti & Soleha, 2023), yang menunjukkan adanya pengaruh *locus of control* terhadap perilaku pengelolaan keuangan. Namun, penelitian oleh (Astuti & Soleha, 2023) memberikan perspektif berbeda, dengan hasil yang menunjukkan bahwa *locus of control* tidak berpengaruh pada perilaku pengelolaan keuangan.

Selanjutnya, salah satu tantangan dalam pengelolaan keuangan adalah penggunaan *e-wallet*. Saat ini, perkembangan teknologi berlangsung dengan sangat pesat, dan transaksi digital semakin mendominasi. Perubahan alat pembayaran sejalan dengan kemajuan teknologi, pengetahuan, dan kebutuhan masyarakat. Kini, masyarakat semakin sadar akan manfaat pembayaran non-tunai. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi, pengguna dapat merasakan berbagai kemudahan, terutama melalui fitur-fitur baru yang ditawarkan oleh sistem pembayaran, termasuk *e-wallet*. Kemudahan penggunaan *e-wallet* dapat mempengaruhi minat penggunaan *e-wallet* karena, jika konsumen menilai penggunaan suatu aplikasi *e-wallet* mudah, maka konsumen cenderung akan menggunakan aplikasi *e-wallet* dan sebaliknya. Adanya kemudahan-kemudahan yang ditawarkan oleh *e-wallet* ini tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga dampak negatif. Banyaknya kemudahan yang ditawarkan oleh *e-wallet* cenderung membuat konsumen ingin berbelanja secara spontan, karena konsumen merasa lebih ringan saat membayar menggunakan uang digital daripada menggunakan uang cash dengan jumlah yang sama (Aulia et al., 2023). Hal ini dikarenakan generasi Z tumbuh di era digital, ditambah pada zaman ini Indonesia mengalami perkembangan internet yang pesat. Sehingga mendorong generasi Z untuk menggunakan *e-wallet* dan lebih sesuai dengan gaya hidup generasi Z. Dari hal itu pengelolaan keuangan akan terpengaruh oleh tingginya penggunaan transaksi non tunai di kalangan generasi Z. Kehadiran *e-wallet* telah mengubah cara seseorang dalam memenuhi kebutuhan dan menjalani gaya hidup, menjadikannya tak terpisahkan dari penggunaan teknologi ini.

Beberapa penelitian di atas yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pengelolaan keuangan generasi Z memiliki perbedaan hasil penelitian. Walaupun teknologi sekarang semakin canggih, gaya hidup yang semakin tinggi dengan banyaknya orang yang sudah menggunakan uang elektronik untuk memenuhi kebutuhan primer maupun sekundernya tetapi ternyata itu saja belum bisa dikatakan cukup untuk dikatakan sebagai faktor yang mempengaruhi pengelolaan keuangan. Dengan adanya permasalahan dalam pengelolaan keuangan ini perlu adanya terobosan untuk memberi solusi dengan menciptakan suatu gagasan yang bisa membantu generasi Z dalam mengatur keuangan. Penelitian ini mengintegrasikan tiga variabel utama: gaya hidup *hedonisme*, *locus of control*, dan penggunaan *e-wallet* dalam pengelolaan keuangan. Sebelumnya, penelitian-penelitian lain cenderung fokus pada satu atau dua variabel saja. Dengan menggabungkan ketiga variabel ini, studi ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi pengelolaan keuangan generasi Z. Pendekatan ini menjadikan penelitian ini lebih komprehensif, sehingga wawasan yang diperoleh dapat diterapkan secara luas pada kelompok generasi Z, tanpa terbatas pada ruang lingkup kampus atau komunitas spesifik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa terdorong untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme, *Locus Of Control*, Dan Penggunaan *E-wallet* Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z” Penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan dan informasi tambahan kepada generasi Z dalam mengelola keuangannya. Studi ini akan dilakukan pada generasi Z dengan rentang usia dari 12 – 27 Tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan tersebut, beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Apakah Gaya Hidup Hedonisme Berpengaruh Negatif Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z
2. Apakah *Locus Of Control* Berpengaruh Positif Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z
3. Apakah Penggunaan *E-wallet* Berpengaruh Positif Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z

1.3 Tujuan Penelitian

Dari beberapa permasalahan yang dirumuskan di atas, adapun tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z.
2. Untuk Mengetahui Pengaruh *Locus Of Control* Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z.
3. Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan *E-wallet* Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu:

1. Penelitian ini akan menambah wawasan dalam kajian pengelolaan keuangan pribadi khususnya generasi Z yang sangat dipengaruhi oleh teknologi.
2. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada teori tentang pengelolaan keuangan pribadi dengan menghubungkan faktor gaya hidup hedonisme, *locus of control*, dan penggunaan *e-wallet* dalam mempengaruhi perilaku keuangan generasi Z.
3. Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi studi-studi selanjutnya yang ingin lebih mendalami interaksi antara variabel-variabel ini.

Kemudian, dalam konteks praktis penelitian ini diharapkan mampu:

1. Meningkatkan literasi keuangan generasi Z.
2. Panduan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk mengarahkan generasi Z dalam membentuk gaya hidup yang lebih bijak.
3. Penelitian ini bisa menjadi masukan bagi perusahaan *fintech* atau penyedia layanan *e-wallet* untuk lebih memahami perilaku pengguna pada generasi Z.

2. Kajian Pustaka

2.1 Kajian Teori

2.1.1 *Theory Of Planned Behaviour* (TPB)

Theory of Planned Behaviour (TPB) menjelaskan bahwa sikap, norma subjektif, dan persepsi terhadap kontrol perilaku dapat membentuk niat seseorang, yang pada gilirannya mendorong terjadinya perilaku tertentu (Ajzen, 1991). Teori ini mengintegrasikan ilmu sosial dan perilaku untuk memprediksi sikap individu dalam usaha mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun gaya hidup generasi Z yang sangat dinamis, terfokus pada pengalaman saat ini tanpa mempertimbangkan masa depan. Seseorang berpikir hidup hanya terjadi sekali, sehingga segala yang dimiliki saat ini harus dimiliki saat itu juga. Seseorang juga khawatir akan tertinggal *trend*. Selanjutnya, perilaku keuangan generasi Z juga dipengaruhi oleh munculnya *e-wallet* yang memudahkan transaksi, mendorong seseorang untuk melakukan pembelian tanpa

perencanaan. Hal yang melatar belakangi ini terdapat tiga faktor utama yang memengaruhi perilaku individu, yaitu faktor personal, informasi, dan sosial. Faktor personal berkaitan erat dengan kebiasaan dan sikap yang dimiliki seseorang dalam mengekspresikan ide dan pemahamannya. Sementara itu, faktor informasi berhubungan dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki individu. Adapun faktor sosial mencakup berbagai aspek seperti usia, jenis kelamin, suku, etnis, tingkat pendidikan, penghasilan, dan agama (Zulfikar et al., 2023). Teori ini dapat dipahami sebagai suatu konsep pemikiran yang menjelaskan determinasi perilaku tertentu secara umum (Dilasari et al., 2020). Dengan demikian, teori ini mampu memberikan penjelasan mengenai alasan di balik tindakan yang dilakukan oleh individu.

Teori ini sejalan dengan perilaku keuangan Generasi Z dalam masyarakat tanpa uang tunai, di mana seseorang memerlukan pandangan dan pendirian yang jelas dalam penggunaan uang elektronik untuk membangun kepercayaan dalam pengelolaan keuangannya. Generasi Z memiliki kendali penuh atas aspek positif dan negatif dalam bertransaksi, sehingga seseorang dapat membentuk perilaku keuangan yang sesuai. Penelitian ini menggunakan *Theory of Planned Behaviour* (TPB) untuk menjelaskan pengelolaan keuangan Generasi Z.

2.1.2 Generasi Z

Generasi Z, yang mencakup individu yang lahir antara tahun 1997 dan 2012, muncul sebagai generasi setelah Generasi Milenial. Melalui generasi ini, seseorang dapat melihat peralihan yang signifikan dari nilai-nilai dan teknologi generasi sebelumnya. Banyak anggota Generasi Z merupakan keturunan dari generasi X dan Milenial, menciptakan sebuah jembatan antara pengalaman dan inovasi yang kian berkembang. Generasi Z merupakan generasi yang memiliki ciri menyukai semua hal yang serba instan, sangat bergantung pada teknologi dan akrab pada teknologi sejak lahir (Shiega et al., 2024).

Generasi Z dikenal sebagai generasi yang mandiri, berkat kemudahan yang diperoleh dalam mengakses informasi melalui teknologi dan internet. Dengan sumber informasi yang melimpah, individu generasi Z cenderung mampu membuat keputusan tanpa perlu melibatkan orang lain. Dalam hal ini, ketika menghadapi keputusan pembelian, Generasi Z sangat bergantung pada teknologi untuk mendapatkan informasi tentang tren terkini. Perilaku ini, pada gilirannya, memengaruhi cara seseorang mengelola keuangannya.

2.1.3 Pengelolaan Keuangan

Menurut (Adiningrat et al., 2022), pengelolaan keuangan adalah perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian kegiatan keuangan seperti pengadaan dan pemanfaatan dana usaha. Seseorang yang bertanggung jawab dalam pengelolaan keuangan ke depan akan memastikan bahwa pembelanjaan dilakukan secara efektif dan tepat sarannya sesuai yang dibutuhkan. Dampak dari keinginan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidup sesuai dengan tingkat pendapatan yang diperoleh tercermin dari perilaku pengelolaan keuangannya (Widyaningsih, 2024).

Secara lebih luas, perilaku ini mencakup pola pemikiran investor, termasuk proses emosional yang berperan dalam mempengaruhi pengambilan keputusan (Gama et al., 2023). Selain itu, individu yang memiliki perilaku manajemen keuangan yang baik mampu memenuhi kebutuhan hidup dan menghindari situasi keuangan yang sulit. Bahkan jika individu tersebut

menghadapi masalah keuangan, individu tersebut mampu memiliki keterampilan untuk mengatasinya dengan efektif (Gama et al., 2023).

2.1.4 Gaya Hidup Hedonisme

Hedonisme adalah gaya hidup yang menekankan pada pencarian kepuasan dan kesenangan tanpa batas. Menurut (Panu, 2024) prinsip hedonisme menganggap bahwa segala sesuatu dianggap baik sepanjang memberikan kesenangan. Minat seseorang terhadap barang-barang tertentu sering kali dipengaruhi oleh gaya hidup yang dijalani. Gaya hidup mencakup pola hidup individu, yang terwujud dalam aktivitas, minat, dan pendapat. Pada dasarnya, gaya hidup adalah cara seseorang mengelola waktu dan keuangannya.

Gaya hidup ini turut mempengaruhi perilaku dan pada akhirnya menentukan pola konsumsi individu. Selain itu, sudut pandang seseorang yang tercermin melalui hobi dan minat, juga merupakan bagian dari gaya hidup. Pandangan individu mengenai berbagai aspek kehidupan dibentuk oleh aktivitas dan pilihan yang individu itu lakukan.

2.1.5 Locus of Control

Locus of control adalah suatu konsep yang menunjukkan keyakinan seseorang tentang peristiwa yang terjadi dalam hidupnya. Ini termasuk keyakinan bahwa keberhasilan atau kegagalan dalam melakukan berbagai aktivitas dalam hidupnya adalah karena kendalinya atau dari luar kendalinya (Atikah & Kurniawan, 2021). *Locus of Control* memainkan peran yang sangat penting bagi setiap individu dalam mengelola keuangan. Tingkat kendali diri yang baik dapat membantu mengurangi masalah keuangan dan meningkatkan rasa percaya diri ketika menghadapi tantangan keuangan, baik saat ini maupun di masa yang akan datang. Dijelaskan oleh Levenson dalam (Agistasari, 2024), *locus of control* adalah keyakinan individu mengenai sumber penyebab dari peristiwa yang dialami dalam hidupnya.

Seseorang bisa percaya bahwa dia bisa mengontrol hidupnya atau mempercayai takdir, keberuntungan, atau peluang yang mempengaruhi hidupnya. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *locus of control* adalah keyakinan seseorang tentang apa yang terjadi dalam hidupnya, baik disebabkan oleh tindakannya sendiri (*internal*) maupun oleh faktor *eksternal* seperti keterlibatan orang lain atau faktor lainnya. *Locus of control* ini mencerminkan pandangan seseorang terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam hidupnya yang disebabkan oleh kontrol yang dimiliki oleh dirinya sendiri atau oleh faktor luar dirinya. Perbedaan keyakinan seseorang tentang penyebab peristiwa yang dialaminya dapat dilihat dari apakah seseorang memegang keyakinan *locus of control internal* atau *eksternal*.

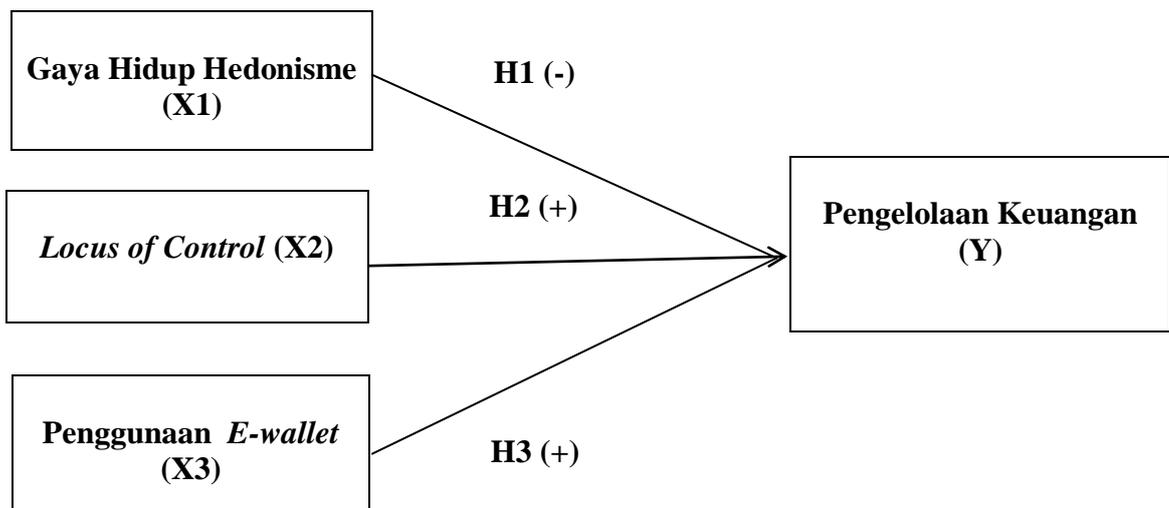
2.1.6 Penggunaan E-Wallet (Dompot Digital)

E-wallet, atau dompet digital, adalah perangkat lunak yang tersedia di smartphone yang dapat menyimpan sejumlah uang elektronik dan digunakan untuk berbagai transaksi online (Aulia et al., 2023). *E-wallet* termasuk dalam kategori nilai uang yang tersimpan di server, memungkinkan pengguna melakukan pembayaran melalui perangkat digital dengan dana yang disimpan secara elektronik (Aulia et al., 2023). Sebagai layanan elektronik berbasis teknologi tinggi, *e-wallet* tidak memerlukan uang tunai, memberikan kemudahan bagi pengguna untuk berbelanja online asalkan memiliki akun yang terdaftar. Penggunaan *e-wallet* dapat dilakukan di mana saja dengan hanya mengandalkan kata sandi untuk akses (Aulia et al., 2023).

Salah satu sektor pembayaran dalam fintech yang kini semakin populer adalah dompet digital. Minat pengguna terhadap dompet digital terus meningkat setiap tahun. Dompet digital berfungsi sebagai aplikasi yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi dan menyimpan uang secara online melalui teknologi. Salah satu faktor utama yang mendorong niat untuk menggunakan dompet digital adalah kemudahan yang ditawarkannya. Dengan penggunaan yang sederhana, pengguna kini semakin familiar dengan teknologi *modern*, sehingga cenderung mengurangi ketergantungan pada uang tunai. Dengan segala kemudahan yang dirasakan, pengguna merasa lebih nyaman dan puas dalam melakukan transaksi.

2.2 Model Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan mengenai hasil kajian teori, untuk memahami lebih lanjut tentang “Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme, *Locus Of Control*, Dan Penggunaan *E-wallet* Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z”, maka model penelitian dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Model Penelitian

2.3 Pengembangan Hipotesis

Hipotesis pada dasarnya adalah sebuah proposisi atau anggapan yang berpotensi benar, yang sering dijadikan landasan dalam pengambilan keputusan, penyelesaian masalah, atau untuk memulai penelitian lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme, *Locus Of Control*, Dan Penggunaan *E-wallet* Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z”, maka hipotesis yang diajukan adalah:

2.3.1 Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z

Hedonisme sering kali dipahami sebagai gaya hidup yang berorientasi pada kesenangan berlebihan. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani, di mana "hedone" berarti kesenangan. Secara umum, hedonisme menggambarkan gaya hidup yang fokus pada pencarian kepuasan tanpa batas. Namun, penerapan gaya hidup hedonisme yang berlebihan dapat mengakibatkan pengelolaan keuangan yang kurang baik. Sejumlah penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Panu, 2024) menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat hedonisme seseorang, semakin buruk pula perilaku pengelolaan keuangannya. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa hedonisme yang kuat dapat

menjadi faktor pemicu pengelolaan keuangan yang tidak efisien. Di sisi lain, hedonisme juga dapat memicu perilaku keuangan yang lebih positif. Menurut penelitian oleh (Panu, 2024) gaya hidup hedonisme berpengaruh positif terhadap perilaku pengelolaan keuangan. Hal ini menunjukkan bahwa individu yang menjalani gaya hidup hedonisme yang tinggi cenderung memiliki pola perilaku keuangan yang baik. Perilaku pengelolaan keuangan yang baik sangat penting untuk memastikan bahwa seseorang dapat memenuhi pengeluaran yang cukup besar terkait dengan hobi, barang mewah, dan berbagai aktivitas lainnya dimasa depan. Dengan pengelolaan yang tepat, gaya hidup hedonisme dapat diimbangi sehingga kebutuhan tersebut dapat terpenuhi dengan bijak.

H₁: Gaya Hidup Hedonisme Berpengaruh Negatif Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z

2.3.2 Pengaruh *Locus of Control* Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z

Pengendalian diri berfungsi sebagai pemandu dan pengatur bagi individu untuk bertindak secara positif, termasuk dalam hal pengeluaran uang. Aspek ini memainkan peranan penting dalam penelitian ini tentang pengelolaan keuangan. Tingkat pengendalian diri yang tinggi memungkinkan seseorang untuk mengatur kebiasaan belanjanya sehingga bisa memenuhi kebutuhan, alih-alih sekadar keinginan semata. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Reviandani, 2022) yang berjudul "Pengaruh *Locus of Control*, Pengetahuan Keuangan, dan Pendapatan Orang Tua terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan" memberikan wawasan lebih dalam mengenai hal ini. Dalam penelitian tersebut menghasilkan variabel *locus of control* memiliki pengaruh yang positif terhadap pengelolaan keuangan.

H₂: *Locus of Control* Berpengaruh Positif Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z

2.3.3 Pengaruh Penggunaan *E-Wallet* Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z

E-wallet, atau dompet elektronik, merupakan alat pembayaran digital yang beroperasi melalui media elektronik yang berbasis server. Secara umum, *e-wallet* tersedia dalam bentuk aplikasi yang terhubung dengan server, dan dalam penggunaannya, diperlukan koneksi terlebih dahulu dengan penerbitnya (Arianto & Hayani, 2023). Pada penelitian ini terdapat salah satu hal yang dilakukan dalam menggunakan *e-wallet* yaitu *e-wallet* dapat diakses kapan saja dan dimana saja serta mudah dimengerti. Melakukan transaksi tanpa menggunakan uang tunai agar lebih efisien belum mampu mengaplikasikannya secara maksimal. Kemudahan merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi minat seseorang dalam menggunakan dompet digital. Semakin sederhana suatu sistem digunakan, semakin baik persepsi pengguna terhadapnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Ericaningtyas & Minarso, 2021) yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan dompet digital meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap sistem informasi tersebut, sehingga seseorang tidak merasa terbebani dalam penggunaannya. Ketika sebuah sistem informasi mudah diaplikasikan, pengguna cenderung lebih memilih untuk menggunakannya. Penelitian ini juga menemukan bahwa kepuasan pengguna memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan dalam menggunakan dompet digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yanti et al., 2022) yang membuktikan bahwa kepuasan

pengguna berkontribusi secara positif terhadap loyalitas penggunaan dompet digital.

H₃: Penggunaan *E-wallet* Berpengaruh Positif Terhadap Pengelolaan Keuangan Generasi Z

3. Model Penelitian

3.1 Jenis Penelitian dan Sumber Data

Jenis penelitian ini menerapkan metode pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2022), penelitian kuantitatif merupakan metode yang berlandaskan pada filosofi positivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, di mana data dikumpulkan melalui instrumen penelitian. Proses analisis data dilakukan dengan pendekatan statistik kuantitatif, dengan tujuan utama untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data primer, data primer merupakan data yang dihasilkan dari kuesioner online yang disebarakan melalui *google form* kepada responden yang data tersebut berupa data angka yang telah disusun dengan sedemikian rupa.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah survei yang dilakukan melalui kuesioner online menggunakan *google form*. Dengan *google form* membantu dalam mengumpulkan informasi yang mudah dan efisien. Pendekatan ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden yang disebarakan secara digital melalui media sosial. Untuk skala pengukurannya menggunakan skala *likert* satu sampai dengan lima (sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju). Pada saat pengumpulan data, faktor demografi seperti jenis kelamin, pendidikan, dan pekerjaan dapat dikelompokkan berdasarkan jenisnya. Hal ini dapat menjadi acuan dalam membedakan perbedaan karakteristik antar responden.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2022), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh generasi Z dengan tahun kelahiran 1997 – 2012 yang ada di Kota Semarang, Jawa Tengah.

3.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2022), sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Hasil penelitian yang diperoleh dari sampel dapat disimpulkan dan diterapkan pada populasi secara umum. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa sampel yang diambil benar-benar representatif. Penentuan ukuran sampel dapat dilakukan melalui metode statistik atau estimasi berdasarkan penelitian yang dilakukan. Proses pengambilan sampel harus dilakukan dengan cermat agar sampel yang diperoleh dapat secara akurat mencerminkan keadaan populasi yang sesungguhnya. Sampel dalam penelitian ini adalah anak muda dengan rentang tahun kelahiran 1997 – 2012 di Kota Semarang dengan jumlah 100 orang. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* yaitu teknik *accidental sampling*.

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Menurut (Sugiyono, 2022), teknik *sampling* adalah metode yang digunakan untuk pengambilan sampel. Dalam penelitian, terdapat berbagai cara untuk menentukan sampel yang akan digunakan. Pada penelitian ini populasi diambil pada seluruh generasi Z di Kota Semarang. Dari data BPS tercatat penduduk sejumlah 1.708.830 jiwa yang bila dikalkulasikan untuk populasi penduduk khususnya generasi Z itu sendiri berjumlah 510.695 jiwa. Dalam penelitian ini, sampel ditentukan menggunakan teknik *non-probability sampling*, yaitu *accidental sampling*. Metode *accidental sampling* adalah cara pemilihan sampel yang didasarkan pada kebetulan yaitu siapapun yang bertemu dengan peneliti secara kebetulan atau tidak sengaja dapat dijadikan sampel dan sesuai dengan kriteria yang diperlukan oleh peneliti (Sugiyono, 2022). Dengan menggunakan teknik ini bertujuan untuk meneliti tentang suatu hal pada bagian yang berbeda dalam suatu wilayah tertentu. Seperti penelitian ini, dimana peneliti ingin mengetahui pengaruh gaya hidup hedonisme, *locus of control*, dan penggunaan *e-wallet* terhadap pengelolaan keuangan generasi Z di Kota Semarang. Metode pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = N / 1 + Ne^2$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = ukuran populasi

e = tingkat kesalahan dalam pengambilan sampel = 10%

Berdasarkan rumus slovin diatas maka untuk sampel pada penelitian ini didapatkan jumlah hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= 510.695 / 1 + 510.695 (10\%)^2 \\ &= 510.695 / 5.107,95 \\ &= 99,98 \end{aligned}$$

Hasil dari rumus diatas memperlihatkan bahwa sampel yang akan digunakan pada penelitian ini berjumlah 99,98 atau bila dibulatkan menjadi 100, jadi dalam penelitian ini sampel yang dibutuhkan yakni 100 responden.

3.5 Variabel dan Indikator

Menurut Suharsimi Arikunto Variabel adalah objek penelitian yang menjadi perhatian pada sebuah titik objek penelitian. Variabel dan indikator dalam sebuah penelitian saling berkaitan satu sama lain, indikator digunakan untuk mengukur variabel agar bisa dibuktikan. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel bebas (x) dan satu variabel terikat (y), yaitu:

3.5.1 Variabel Bebas (*Independen Variable*)

Variabel bebas merupakan faktor yang berperan dalam memengaruhi variabel terikat. Menurut (Sugiyono, 2022) variabel ini dapat diartikan sebagai elemen yang menyebabkan terjadinya perubahan pada variabel terikat. Selain itu, variabel bebas juga dikenal sebagai variabel independen. Dengan demikian, variabel bebas secara umum adalah faktor yang berkontribusi terhadap perubahan pada variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel bebas yang akan diteliti adalah:

1. Gaya Hidup Hedonisme
2. *Locus Of Control*
3. Penggunaan *E-wallet*

3.5.2 Variabel Terikat (*Dependen Variable*)

Menurut (Sugiyono, 2022), variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau mengalami perubahan akibat adanya pengaruh dari variabel

bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikat yang digunakan adalah pengelolaan keuangan, yang disimbolkan dengan huruf Y.

3.5.3 Indikator

Menurut (Sugiyono, 2022) Indikator adalah alat yang berfungsi sebagai petunjuk atau standar dasar untuk mengukur perubahan yang terjadi dalam suatu kegiatan atau peristiwa. Penelitian ini akan mengeksplorasi empat variabel yang akan dikaji, yaitu:

1. Gaya Hidup Hedonisme (X1)
2. *Locus Of Control* (X2)
3. Penggunaan *E-wallet* (X3)
4. Pengelolaan Keuangan (Y)

| Variabel | Indikator | Skala |
|---------------------------------|--|---------------|
| Gaya Hidup Hedonisme (X1) | Menurut (Liandini, 2023) menyatakan bahwa gaya hidup hedonis dapat diukur melalui indikator: <ol style="list-style-type: none"> 1. Cenderung mengikuti tren 2. Perilaku konsumsi akan barang-barang bermerek (branded) 3. Tempat yang gemar dikunjungi 4. Aktivitas untuk menghabiskan waktu 5. Suka menjadi pusat perhatian | <i>Likert</i> |
| <i>Locus Of Control</i> (X2) | Menurut (Agistasari, 2024) indikator <i>Locus of Control</i> , yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan diri sendiri 2. Lebih mudah dipengaruhi oleh lingkungan 3. Memiliki inisiatif dalam memecahkan masalah 4. Kontrol diri 5. Percaya diri sendiri | <i>Likert</i> |
| Penggunaan <i>E-Wallet</i> (X3) | Menurut (Aulia et al., 2023) indikator penggunaan <i>e-wallet</i> yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Fitur layanan 2. Iklan 3. Sikap pelanggan 4. Keamanan 5. Risiko 6. Diskon 7. Persepsi kemudahan penggunaan 8. Manfaat yang dirasakan | <i>Likert</i> |
| Pengelolaan Keuangan (Y) | Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Junaedi & Hartati, 2023), pengelolaan keuangan dapat dievaluasi melalui empat komponen yang mencerminkan kemampuan individu dalam mengelola, menghemat, dan mengatur pengeluaran keuangannya. Keempat komponen tersebut meliputi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan Keuangan (<i>Financial Planning</i>) 2. Penyimpanan Keuangan (<i>Financial Storage</i>) 3. Penggunaan Keuangan (<i>Financial Use</i>) 4. Pencatatan Keuangan (<i>Financial Records</i>) | <i>Likert</i> |

3.6 Alat Analisis

Teknik analisis dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan linear antara variabel terikat (*dependent variable*) dan variabel bebas (*independent variable*). Proses analisis ini juga didukung dengan menggunakan aplikasi SPSS.

3.7 Teknik Analisis Data

Untuk mendukung hasil penelitian yang diperoleh akan dianalisis dengan alat statistik melalui bantuan program IBM SPSS 26. Berikut ini adalah pengujian yang akan dilakukan:

3.7.1 Uji Kualitas Data

3.7.1.1 Uji Validitas

Menurut (Ghozali, 2018) pengukuran Validitas dapat dilakukan dengan cara mengkorelasi antara skor butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variabel. Pengujian validitas menggunakan metode *Corrected-item total correlation*, dengan kriteria yakni:

- a. Nilai r hitung $>$ r tabel, maka pernyataan dinyatakan valid
- b. Nilai r hitung $<$ r tabel maka pernyataan dinyatakan valid

3.7.1.2 Uji Reliabilitas

Menurut (Ghozali, 2018) reliabilitas merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur kuesioner, yang berfungsi sebagai indikator dari variabel atau konstruk tertentu. Ketika jawaban seseorang terhadap pertanyaan dalam kuesioner menunjukkan konsistensi atau stabilitas dari waktu ke waktu, maka kuesioner tersebut dianggap reliabel atau handal. Nilai reliabilitas yang tinggi ditunjukkan oleh angka 1 sementara nilai yang dianggap memuaskan atau cukup tinggi adalah yang berjumlah 0,600 atau lebih.

3.7.2 Uji Asumsi Klasik

3.7.2.1 Uji Normalitas

Menurut (Ghozali, 2018) uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah variabel residual dalam model regresi mengikuti distribusi normal. Sebuah model regresi yang baik seharusnya memiliki distribusi residual yang normal atau setidaknya mendekati normal. Salah satu metode yang digunakan untuk menguji kenormalan data adalah *Kolmogorov-Smirnov Test*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

- a. Nilai signifikan $>$ 0,05, disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.
- b. Nilai signifikan $<$ 0,05, disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal.

3.7.2.2 Uji Multikolinearitas

Menurut (Ghozali, 2018) uji multikolinearitas adalah uji untuk melihat korelasi antara variabel bebas dalam model regresi. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan tidak memiliki korelasi antar variabel bebas. Berikut ini kriteria pengujian, sebagai berikut:

- a. Nilai Tolerance $>$ 0,1 dan nilai VIF $<$ 10, disimpulkan model regresi tidak terjadi gejala multikolinearitas
- b. Nilai Tolerance $<$ 0,1 dan nilai VIF $>$ 10, disimpulkan model regresi terdapat gejala multikolinearitas

3.7.2.3 Uji Heteroskedastisitas

Menurut (Ghozali, 2018) uji heteroskedastisitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan varians dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lain. Pada uji heteroskedastisitas digunakan uji Glejser digunakan untuk mengidentifikasi gejala heteroskedastisitas, dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Apabila nilai residual signifikansi $> 0,05$, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.
- b. Apabila nilai residual signifikan $< 0,05$, dapat disimpulkan bahwa terjadi gejala heteroskedastisitas.

3.7.3 Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi adalah teknik statistika yang efektif dalam memeriksa dan memodelkan hubungan antara berbagai variabel, seperti yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2022). Seringkali, regresi berganda diterapkan untuk menangani permasalahan analisis regresi yang melibatkan hubungan antara dua atau lebih variabel independen. Model persamaan regresi linier berganda dapat dijelaskan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Y = Pengelolaan Keuangan (*Dependent Variabel*)

α = konstanta atau bilangan harga

$\beta_1, \beta_2, \beta_3$ = Koefisien Regresi untuk X_1, X_2, X_3

X_1 = Gaya Hidup Hedonisme (*Independent Variabel*)

X_2 = *Locus Of Control* (*Independent Variabel*)

X_3 = Penggunaan *E-Wallet* (*Independent Variabel*)

E = *Standar Error*

3.7.4 Uji F (Uji Simultan)

Menurut (Sugiyono, 2022) uji F dipakai untuk menguji variabel-variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Pada pengujian ini akan dibandingkan nilai Fhitung dengan nilai Ftabel. Untuk mengetahui nilai Ftabel terlebih dahulu ditentukan derajat bebasnya (df). Adapun kriteria dari pengujian ini sebagai berikut:

- a. Jika nilai Fhitung $> Ftabel$ atau nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel eksogen yang diuji merupakan variabel yang dapat dalam memprediksi variabel endogen.
- b. Jika nilai Fhitung $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel eksogen yang diuji merupakan variabel yang tidak tepat dalam memprediksi variabel endogen.

3.7.5 Uji t (Uji Parsial)

Menurut (Sugiyono, 2022) uji t adalah pengujian statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen. Uji t juga disebut sebagai uji parsial. Pada pengujian ini akan dibandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel. Untuk mengetahui nilai F tabel terlebih dahulu ditentukan derajat bebasnya (df). Kriteria untuk pengujian ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai thitung $> ttabel$ atau nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai thitung $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

3.7.6 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut (Ghozali, 2018) uji koefisien determinasi adalah alat untuk mengukur seberapa baik model dalam menjelaskan variasi variabel terikat.

- Nilai R^2 yang kecil menunjukkan kemampuan variabel bebas terbatas
- Nilai R^2 yang mendekati 1 menunjukkan variabel bebas memberikan informasi hampir sempurna untuk memprediksi variabel terikat