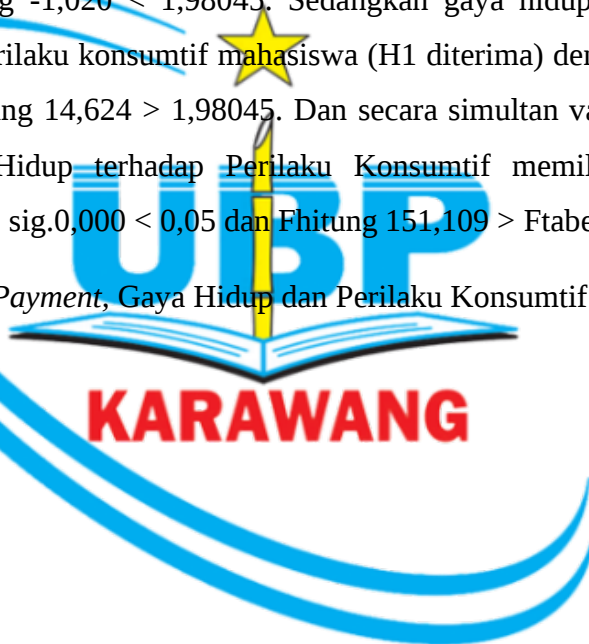


ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *digital payment* dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa prodi manajemen fakultas ekonomi dan bisnis universitas buana perjuangan karawang angkatan 2020. Metode kuantitatif yang menggunakan analisis regresi linear berganda dengan alat SPSS IBM *statistic* 25. Data primer dikumpulkan dengan populasi 173 responden dan sampel yang digunakan 120 responden, sedangkan data sekunder diperoleh dari jurnal, buku, dan website resmi. Teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Digital payment tidak terdapat pengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa (H_0 diterima) dengan nilai sig. $0,310 > 0,05$ sementara thitung $-1,020 < 1,98045$. Sedangkan gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa (H_1 diterima) dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan thitung $14,624 > 1,98045$. Dan secara simultan variabel *digital payment* dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif memiliki pengaruh signifikan dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan Fhitung $151,109 > Ftabel 3,070$.

Kata Kunci : *Digital Payment*, Gaya Hidup dan Perilaku Konsumtif



ABSTRACT

This research aims to determine the influence of digital payments and lifestyle on the consumptive behavior of management study program students at the Faculty of Economics and Business, Buana Usaha Karawang University class of 2020. The quantitative method uses multiple linear regression analysis with the SPSS IBM statistics 25 tool. Primary data was collected from a population of 173 respondents, and the sample used was 120 respondents, while secondary data was obtained from journals, books and official websites. The sampling technique used was purposive sampling. The research results show that digital payments do not have a negative influence on student consumptive behavior (H_0 is accepted) with a value of sig. $0.310 > 0.05$ while $t_{count} -1.020 < 1.98045$. Meanwhile, lifestyle has a significant effect on students' consumptive behavior (H_1 is accepted) with a sig. $0.000 < 0.05$ and $t_{count} 14.624 > 1.98045$. And simultaneously the digital payment and lifestyle variables on consumer behavior have a significant influence with a value of sig. $0.000 < 0.05$ and $F_{count} 151.109 > F_{table} 3.070$.

Keywords: Digital Payment, Lifestyle and Consumptive Behavior

