



Self-Reward and Self-Punishment for Pocket Money Management and Fintech Application Usage

Self-Reward dan Self-Punishment untuk Pengelolaan Uang Saku dan Penggunaan Aplikasi Fintech

Author

Rendika Vhalery
Universitas Indraprasta PGRI
Jakarta
rendikavhalery31@gmail.com

Abstract

There is a lot of research on pocket money management and the use of fintech applications. However, not many factors that affect the management of pocket money and the use of fintech applications come from psychological factors. This study examines the factors that influence the management of pocket money and the use of fintech applications from psychological factors such as self-reward and self-punishment. With the formulation and research objectives to determine whether there is an effect of self-reward on pocket money management?, is there an effect of self-punishment on pocket money management?, is there an effect of self-reward and self-punishment on pocket money management? the use of fintech applications?, is there an effect of self-punishment on the use of fintech applications?, is there an effect of self-reward and self-punishment on the use of fintech applications?. This research is quantitative with the type of associative research. The population and sample are Unindra students, totaling 103 students. Data was collected through an online questionnaire via google form with a scale of 1 – 7 which was processed using a multiple linear regression formula with two equations. The results show that there is an effect of self-reward on pocket money management, there is an effect of self-punishment on pocket money management, there is an effect of self-reward and self-punishment on pocket money management, there is a self-reward effect on the use of fintech applications, there is a self-reward effect. -punishment on the use of fintech applications, there is an effect of self-reward and self-punishment on the use of fintech applications..

Duconomics Sci-meet 2021

VOLUME 1
JULI

Page

1-7

DOI

[10.37010/duconomics.v1.5299](https://doi.org/10.37010/duconomics.v1.5299)

Corresponding Author

rendikavhalery31@gmail.com,
08127177755

Keywords

self-reward, self-punishment, pocket money, fintech

Abstrak

Ada banyak penelitian tentang pengelolaan uang saku dan penggunaan aplikasi *fintech*. Namun, tidak banyak faktor yang mempengaruhi pengelolaan uang saku dan penggunaan aplikasi *fintech* berasal dari faktor psikologi. Penelitian ini mencoba faktor yang mempengaruhi pengelolaan uang saku dan penggunaan aplikasi *fintech* dari faktor psikologi seperti *self-reward* dan *self-punishment*. Dengan rumusan dan tujuan penelitian untuk mengetahui adakah pengaruh *self-reward* pada pengelolaan uang saku?, adakah pengaruh *self-punishment* pada pengelolaan uang saku?, adakah pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* pada pengelolaan uang saku?, adakah pengaruh *self-reward* pada penggunaan aplikasi *fintech*?, adakah pengaruh *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech*?, adakah pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech*?. Penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Populasi dan sampel adalah mahasiswa unindra yang berjumlah 103 mahasiswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner online via *google form* dengan skala 1 – 7 yang diolah menggunakan rumus regresi linear berganda dengan dua persamaan. Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh *self-reward* pada pengelolaan uang saku, ada pengaruh *self-punishment* pada pengelolaan uang saku, ada pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* pada pengelolaan uang saku, ada pengaruh *self-reward* pada penggunaan aplikasi *fintech*, ada pengaruh *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech*, ada pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech*.

Kata kunci

self-reward, self-punishment, uang saku, fintech

PENDAHULUAN

Penelitian tentang pengelolaan uang saku/manajemen keuangan pribadi/tata cara mengatur keuangan dikalangan mahasiswa sudah cukup banyak diteliti oleh akademisi, peneliti, maupun masyarakat umum. Begitupun faktor-faktor yang mempengaruhi individu untuk melakukan aktivitas tersebut. Namun, kebanyakan dari penelitian itu hanya meneliti atau mengkaitkan faktor yang mempengaruhinya hanya dari aspek tertentu, seperti faktor umum yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Tidak banyak penelitian yang memandang akar permasalahan tindakan individu dimulai dari aspek psikologi secara khusus dan mendalam. Beberapa contoh penelitian yang membahas faktor psikologi dalam pengelolaan uang saku, seperti *self-control* (Vhalery, Aimon, & Yulhendri, 2018) *self-knowledge* dan *self-deception* (Leksono & Vhalery, 2019), *self-esteem* dan *self-awareness* (Alfilail & Vhalery, 2020), serta *self-efficacy* (Sari & Listiadi, 2021).

Penelitian tentang penggunaan aplikasi *fintech* dikalangan mahasiswa juga sudah banyak diteliti oleh akademisi, peneliti, maupun masyarakat umum. Bahkan faktor yang mempengaruhi penggunaan *fintech* sudah dapat diklasifikasikan oleh beberapa para ahli. Tidak jauh berbeda dengan pengelolaan uang saku, faktor dominan dalam penelitian adalah faktor internal dan faktor eksternal dan hanya sedikit penelitian yang menyingung faktor psikologi. Beberapa contoh penelitian yang membahas faktor psikologi dalam penggunaan aplikasi *fintech* atau sejenisnya, seperti *self-concept* (Yuniati & Katon, 2020), *self-control* (Ulayya & Mujiasih, 2020).

Dari dua fenomena yang telah dibahas dapat ditarik kesamaan yaitu faktor yang mempengaruhi variabel dependen hanya sedikit yang berasal dari faktor psikologi secara khusus dan mendalam. Padahal, ada banyak faktor psikologi yang dapat mempengaruhi pengelolaan uang saku dan penggunaan aplikasi *fintech*. Pada penelitian ini, faktor psikologi yang diakan dibahas yaitu *self-reward* dan *self-punishment*. *Self-reward* dan *self-punishment* dapat dikatakan sebagai variabel baru yang mulai diminati setelah lama tidak diteliti atau dikembangkan. Oleh sebab itu, peneliti semakin tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang faktor *Self-reward* dan *self-punishment*.

Konsep *self-reward* berasal dari kata “*self*” atau diri dan “*reward*” adalah suatu hadiah atau penghargaan. *Self-reward* adalah salah satu bentuk penghargaan untuk diri sendiri. Pentingnya *self-reward* diantaranya lebih menghargai diri sendiri, sebagai arti bawa kamu mencintai hidupmu, membangkitkan semangat dan motivasi, baik untuk kesehatan mental, membuat pikiran selalu positif, melepas stres, serta mencintai diri sendiri (Unilever, 2021). Cara memberi *self-reward* yang tepat yaitu relevansi (artinya, penghargaan pada dirimu sendiri harus sejalan dengan tujuanmu dan tidak bertolak belakang dari tujuan tersebut), batasi diri, lebih baik memberi hadiah yang dapat memotivasi diri, mudah diperoleh (Rahmalia, 2021). *Self-reward* dapat diukur melalui beberapa indikator turunan yang dikemukakan oleh Madrigal dan Boush (2008) dan disesuaikan dengan keadaan yang ada, yaitu sikap untuk menghargai, Kesiadaan untuk menghargai, dan motivasi untuk menghargai.

Self-reward dibutuhkan dalam pengelolaan uang saku untuk memotivasi diri agar mampu mencapai tujuan keuangan yang diinginkan. Seseorang dengan *self-reward* yang baik akan mampu mengontrol keuangannya dengan baik dan terarah. Seseorang dengan *self-reward* yang buruk akan mengalami kesulitan untuk mengontrol keuangannya sehingga sulit untuk mencapai tujuan yang diharapkan. *Self-reward* juga dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi *fintech* untuk mengontrol diri agar mampu menggunakan aplikasi *fintech* sesuai dengan kebutuhan dan bermanfaat untuk kepentingan individu. Seseorang dengan *self-reward* yang tinggi akan mampu mengontrol diri saat menggunakan aplikasi *fintech* dengan baik dan dapat memanfaatkan informasi yang ada. Seseorang dengan *self-reward* yang rendah akan mengalami kesulitan untuk mengontrol diri saat menggunakan aplikasi *fintech* sehingga dapat menyebabkan perilaku yang tidak terarah dan dapat mengakibatkan kesalahan dalam

<https://www.doi.org/10.37010/duonomics.v1>

pemakaian. Untuk mengetahui hal ini, peneliti akan menguji variabel *self-reward* pada pengelolaan uang saku dan penggunaan aplikasi *fintech*.

Konsep *self-punishment* berasal dari kata “*self*” atau diri dan “*punishment*” yaitu hukuman. *self-punishment* adalah sebuah bentuk atau tindakan untuk memberikan hukuman untuk diri sendiri. Menurut kamus APA: *American Psychological Association* (2021) *self-punishment* adalah “*the act of inflicting physical or psychological harm on oneself for one’s perceived misdeeds*” atau tindakan menimbulkan kerugian fisik atau psikologis pada diri sendiri karena kesalahan yang dirasakan. Kategori bentuk hukuman diri sendiri bisa bersifat ringan hingga berat dan dapat berbentuk fisik maupun mental. Beberapa cara untuk menghukum diri sendiri yaitu menahan hadiah, menasehati diri secara mental, menyesali keputusan yang telah dilakukan (Raypole, 2020). Ada beberapa langkah untuk menyelesaikan *self-punishment* seperti menemukan bentuk hukuman diri sendiri, memanfaatkan sumber daya positif didalam diri untuk memicu individu agar mau berhenti menghukum diri sendiri, membuat rencana (langkah demi langkah yang spesifik) untuk menetralsir pola hukuman mental dan emosional, lalu ikuti rencana tersebut dan raih ketenangan pada pikiran dan kebebasan yang lebih besar dari hukuman diri (Bundrant, 2021). Indikator pengukuran *self-punishment* pada penelitian ini diadaptasi dari Nelissen & Zeelenberg (2009) dan disesuaikan untuk mempermudah sehingga menjadi adanya rasa penyesalan, adanya rasa bersalah, menebus diri.

Self-punishment pada pengelolaan uang saku dan penggunaan aplikasi *fintech* dapat bersifat positif maupun negatif. *Self-punishment* pada pengelolaan uang saku dan penggunaan aplikasi *fintech* dapat bersifat positif apabila individu memanfaatkan *self-punishment* sebagai hukuman apabila melanggar atau mengganggu aktivitas pengelolaan uang saku dan penggunaan aplikasi *fintech* yang berlebihan. *Self-punishment* pada pengelolaan uang saku dan penggunaan aplikasi *fintech* dapat bersifat negatif apabila perilaku penggunaan uang saku dan pemakaian aplikasi *fintech* yang berlebihan menekan *self-punishment* secara berlebihan yang dapat mengakibatkan individu semakin terpuruk atau stress atas hukuman dan beban yang individu bebankan pada dirinya. Maksudnya, semakin banyak pemakaian semakin besar resiko hukuman yang harus diterima individu. Di lain pihak, *self-punishment* juga dapat sejalan dengan perilaku individu. Untuk mengetahui ini lebih lanjut, peneliti akan menguji variabel *self-punishment* pada pengelolaan uang saku dan penggunaan aplikasi *fintech*.

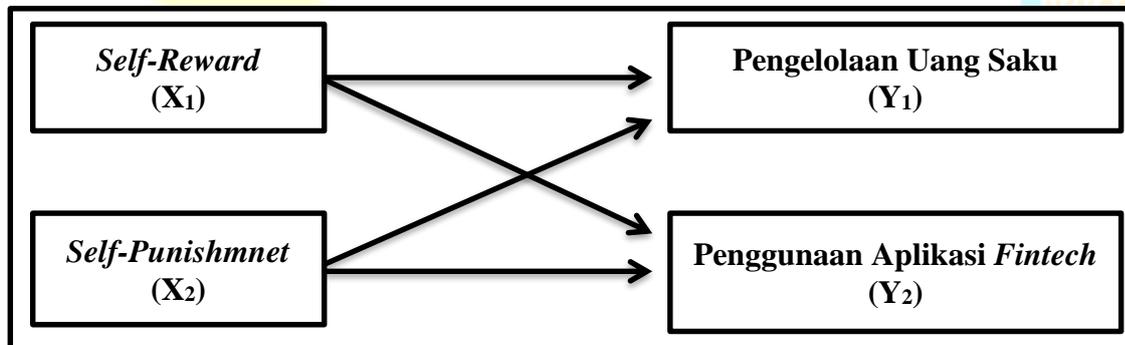
Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, judul penelitian ini adalah *Self-Reward dan Self-Punishment Untuk Pengelolaan Uang Saku Dan Penggunaan Aplikasi Fintech*. dengan rumusan dan tujuan penelitian untuk mengetahui adakah pengaruh *self-reward* pada pengelolaan uang saku?, adakah pengaruh *self-punishment* pada pengelolaan uang saku?, adakah pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* pada pengelolaan uang saku?, adakah pengaruh *self-reward* pada penggunaan aplikasi *fintech*?, adakah pengaruh *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech*?, adakah pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech*?

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – Februari 2021. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen berdasarkan data yang berbentuk angka yang didapat dari responden secara langsung. Populasi penelitian adalah mahasiswa unindra dengan jumlah sampel sebanyak 103 mahasiswa (43 mahasiswa laki-laki dan 60 mahasiswa perempuan) yang didapat dari teknik sampling non-probability menggunakan *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner online via google form. Instrumen kuesioner setiap variabel terdiri dari indikator dan deskriptor. Skala penelitian yang digunakan

adalah skala interval dengan rentang nilai 1 – 7. Analisis data penelitian menggunakan regresi linear berganda dengan dua persamaan yaitu $Y_1 = a + bX_1 + cX_2$ dan $Y_2 = a + bX_1 + cX_2$. Pemrosesan data menggunakan bantuan *software* SPSS 24.0.

Penelitian ini memiliki empat variabel yang terdiri dari dua variabel independen ($X_1 = self-reward$, $X_2 = self-punishment$) dan dua variabel dependen ($Y_1 =$ pengelolaan uang saku, $Y_2 =$ Penggunaan aplikasi *fintech*). Arah dan tujuan penelitian ini dapat digambarkan sebagai kerangka berpikir yang dapat dilihat berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir
Sumber: Peneliti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengolahan data penelitian yang diproses menggunakan *software* SPSS 24.0 untuk regresi linear berganda pada Y_1 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Regresi Linear Berganda Y_1

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	F	Sig.	R	R Square
	B	Std. Error	Beta						
1 (Constant)	3,160	2,499		1,265	,209	375,056	,000	,939	,882
<i>Self-reward</i>	,744	,037	,820	20,110	,000				
<i>Self-punishment</i>	,218	,046	,195	4,772	,000				

Sumber: Output SPSS 24.0

Berdasarkan hasil output SPSS yang dijabarkan dalam tabel 1 didapat persamaan regresi linear berganda yaitu $Y_1 = 3,160 + 0,744X_1 + 0,218X_2$ dan pengaruh variabel *self-reward* dan *self-punishment* terhadap pengelolaan uang saku sebesar 88,2%, sedangkan 11,8% merupakan pengaruh dari variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hasil output SPSS pada tabel 1 juga menunjukkan:

1. *Self-reward* pada pengelolaan uang saku

Hasil uji t didapat nilai $t_{hitung} 20,110 >$ nilai $t_{tabel} 1,983$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,050$ dinyatakan bahwa ada pengaruh *self-reward* terhadap pengelolaan uang saku secara signifikan. Nilai koefisien *self-reward* pada pengelolaan uang saku bersifat positif. Artinya, peningkatan yang terjadi pada *self-reward* akan berpengaruh pada pengelolaan uang saku secara garis lurus. Adanya pengaruh *self-reward* pada pengelolaan uang saku dikarenakan *self-reward* mendorong rasa nyaman pada individu dikarenakan adanya penghargaan yang diberikan oleh diri sendiri (seperti pujian, motivasi, atau sejenisnya) karena mampu melaksanakan pengelolaan uang dengan baik sehingga menciptakan rasa kepuasan terhadap diri sendiri.

2. *Self-punishment* pada pengelolaan uang saku

Hasil uji t didapat nilai $t_{hitung} 4,772 >$ nilai $t_{tabel} 1,983$ dengan nilai signifikan $0,000 <$ $0,050$ dinyatakan bahwa ada pengaruh *self-punishment* terhadap pengelolaan uang saku secara signifikan. Nilai koefisien *self-punishment* pada pengelolaan uang saku bersifat positif. Artinya, peningkatan yang terjadi pada *self-punishment* akan berpengaruh pada pengelolaan uang saku secara garis lurus. Adanya pengaruh *self-punishment* pada pengelolaan uang saku dikarenakan *Self-punishment* menjadi peringatan atau ancaman bagi individu apabila individu tersebut tidak mampu melaksanakan pengelolaan uang dengan baik.

3. *Self-reward* dan *self-punishment* pada pengelolaan uang saku

Hasil uji f didapat nilai $F_{hitung} 375,056 >$ nilai $F_{tabel} 2,693$ dengan nilai signifikan $0,000 <$ $0,050$ dinyatakan bahwa ada pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* terhadap pengelolaan uang saku secara signifikan. Nilai koefisien *self-reward* dan *self-punishment* pada pengelolaan uang saku bersifat positif. Artinya, peningkatan yang terjadi pada *self-reward* dan *self-punishment* akan berpengaruh pada pengelolaan uang saku secara garis lurus. Adanya pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* pada pengelolaan uang saku dikarenakan *self-reward* dan *self-punishment* berperan sebagai *reward* dan *punishment* apabila mampu atau tidak mampu dalam mengelola uang saku.

Hasil pengolahan data penelitian yang diproses menggunakan *software* SPSS 24.0 untuk regresi linear berganda pada Y_2 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Regresi Linear Berganda Y_2

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	F	Sig.	R	R Square
	B	Std. Error	Beta						
1 (Constant)	2,460	2,716		,906	,367	238,096	,000	,909	,826
<i>Self-reward</i>	,134	,040	,166	3,346	,001				
<i>Self-punishment</i>	,812	,050	,809	16,333	,000				

Sumber: Output SPSS 24.0

Berdasarkan hasil output SPSS yang dijabarkan dalam tabel 2 didapat persamaan regresi linear berganda yaitu $Y_2 = 2,460 + 0,134X_1 + 0,812X_2$ dan pengaruh variabel *self-reward* dan *self-punishment* terhadap penggunaan aplikasi *fintech* sebesar 82,6%, sedangkan 17,4% merupakan pengaruh dari variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hasil output SPSS pada tabel 2 juga menunjukkan:

1. *Self-reward* pada penggunaan aplikasi *fintech*

Hasil uji t didapat nilai $t_{hitung} 3,346 >$ nilai $t_{tabel} 1,983$ dengan nilai signifikan $0,001 <$ $0,050$ dinyatakan bahwa ada pengaruh *self-reward* terhadap penggunaan aplikasi *fintech* secara signifikan. Nilai koefisien *self-reward* pada penggunaan aplikasi *fintech* bersifat positif. Artinya, peningkatan yang terjadi pada *self-reward* akan berpengaruh pada penggunaan aplikasi *fintech* secara garis lurus. Adanya pengaruh *self-reward* pada penggunaan aplikasi *fintech* dikarenakan *self-reward* menjadi penghargaan terhadap individu karena bisa menggunakan aplikasi *fintech* secara maksimal dan bernilai positif pada kehidupan sehari-hari.

2. *Self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech*

Hasil uji t didapat nilai t_{hitung} 16,333 > nilai t_{tabel} 1,983 dengan nilai signifikan 0,000 < 0,050 dinyatakan bahwa ada pengaruh *self-punishment* terhadap penggunaan aplikasi *fintech* secara signifikan. Nilai koefisien *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech* bersifat positif. Artinya, peningkatan yang terjadi pada *self-punishment* akan berpengaruh pada penggunaan aplikasi *fintech* secara garis lurus. Adanya pengaruh *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech* dikarenakan *self-punishment* menjadi peringatan atau ancaman terhadap individu karena menggunakan aplikasi *fintech* secara berlebihan atau diluar batasan yang telah ditentukan atau bernilai negatif pada kehidupan sehari-hari.

3. *Self-reward* pada penggunaan aplikasi *fintech*

Hasil uji f didapat nilai f_{hitung} 238,096 > nilai f_{tabel} 2,693 dengan nilai signifikan 0,000 < 0,050 dinyatakan bahwa ada pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* terhadap penggunaan aplikasi *fintech* secara signifikan. Nilai koefisien *self-reward* dan *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech* bersifat positif. Artinya, peningkatan yang terjadi pada *self-reward* dan *self-punishment* akan berpengaruh pada penggunaan aplikasi *fintech* secara garis lurus. Adanya pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech* dikarenakan *self-reward* dan *self-punishment* berperan sebagai *reward* dan *punishment* apabila individu menggunakan aplikasi *fintech* sebagai teman atau lawan. Maksudnya, individu akan menerima *reward* dan *punishment* dari penggunaan aplikasi *fintech* apabila dapat dimanfaatkan secara baik atau secara buruk.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *self-reward* pada pengelolaan uang saku, ada pengaruh *self-punishment* pada pengelolaan uang saku, ada pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* pada pengelolaan uang saku, ada pengaruh *self-reward* pada penggunaan aplikasi *fintech*, ada pengaruh *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech*, ada pengaruh *self-reward* dan *self-punishment* pada penggunaan aplikasi *fintech*. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah kurangnya teori *self-reward* dan *self-punishment*. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan tambahan teoritis untuk variabel *self-reward*, *self-punishment*, pengelolaan uang saku, dan penggunaan aplikasi *fintech*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfilail, S. N., & Vhalery, R. (2020). Pengaruh Self-Esteem dan Self-Awareness terhadap Pengelolaan Uang Saku. *Research and Development Journal of Education*, 6(2), 38-48.
- APA. (2020). APA Dictionary of Psychology. Url: <https://dictionary.apa.org/self-punishment>. Diakses pada 1 Mei 2021 pada pukul 18.30.
- Bundrant, M. (2021). 20 Ways You Might Be Punishing Yourself. Url: <https://inlpcenter.org/self-punishment/>. Diakses pada 1 Mei 2021 pada pukul 18.30.
- Leksono, A. W., & Vhalery, R. (2019). Pengaruh Self-Knowledge Dan Self-Deception Terhadap Pengelolaan Uang Saku. *Research and Development Journal of Education*, 6(1), 28-40.
- Madrigal, R., & Boush, D. M. (2008). Social responsibility as a unique dimension of brand personality and consumers' willingness to reward. *Psychology & Marketing*.
- Nelissen, R., & Zeelenberg, M. (2009). When guilt evokes self-punishment: evidence for the existence of a Dobby Effect. *Emotion*.

<https://www.doi.org/10.37010/duconomics.v1>

- Rahmalia, N. (2021). Penting untuk Kesehatan Mental, Jangan Lupakan Self Reward, ya!. Url: <https://glints.com/id/lowongan/self-reward/#.YLtFwkza01>. Diakses pada 21 april 2021 pukul 18.25.
- Raypole, C. (2020). How Self-Punishment Impacts You — and Why Self-Love Is More Effective. Url: <https://www.healthline.com/health/mental-health/self-punishment>. Diakses pada 1 Mei 2021 pada pukul 18.30.
- Sari, N. R., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Pendidikan Keuangan di Keluarga, Uang Saku terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan dengan Financial Self-Efficacy sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*.
- Ulayya, S., & Mujiasih, E. (2020). Hubungan Antara Self Control Dengan Perilaku Konsumtif Pengguna E-Money Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Empati*.
- Unilever. (2021). Self Reward, Apa Pentingnya untuk Diri Sendiri?. Url: <https://www.rexona.com/id/gerak-tak-terbatas/self-reward--apa-pentingnya-untuk-diri-sendiri-.html>. Diakses pada 21 april 2021 pukul 18.25.
- _____. (2021). Pentingnya Self Reward untuk Diri Sendiri. Url: <https://www.dove.com/id/stories/tips-and-how-to/tips-keringat/pentingnya-self-reward-untuk-diri-sendiri.html>. Diakses pada 21 april 2021 pukul 18.25.
- Vhalery, R., Aimon, H., & Yulhendri, Y. (2018). The Management of Student's Pocket Money.
- Yuniati, U., & Katon, F. (2020). Motive and Millennial Self Concept in Understanding Digital Transactions through Phenomenology Approach. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.