

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Manajemen Keuangan

Menurut Brigham & Houston (2019), manajemen keuangan merupakan proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan bagaimana dana diperoleh, digunakan, dan dialokasikan secara efisien untuk mencapai tujuan keuangan. Manajemen keuangan adalah proses merencanakan, mengatur, mengarahkan, dan mengendalikan sumber daya keuangan suatu organisasi untuk mencapai tujuan keuangan yang telah ditetapkan. Menurut Riyanto et al. (2023) Manajemen keuangan yaitu keseluruhan aktivitas perusahaan yang berhubungan dengan usaha mendapatkan dana yang diperlukan dengan biaya yang minimal dan syarat-syarat yang paling menguntungkan beserta usaha untuk menggunakan dana tersebut se-efisien mungkin. Sedangkan menurut Rini Astuti (2022) Manajemen keuangan adalah salah satu bidang yang fokus pada penggunaan modal, uang pinjaman, dan dana bisnis lainnya secara efisien dan efektif serta proses pengambilan keputusan yang tepat untuk memaksimalkan keuntungan dan penambahan nilai suatu entitas.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manajemen keuangan merupakan suatu proses yang mencakup kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, serta pengendalian terhadap sumber daya keuangan untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan

efisien. Inti dari manajemen keuangan terletak pada pengambilan keputusan yang berkaitan dengan bagaimana dana diperoleh, dialokasikan, dan digunakan guna memaksimalkan nilai suatu entitas atau individu. Dengan demikian, manajemen keuangan tidak hanya berorientasi pada pengelolaan dana semata, tetapi juga menekankan pada efisiensi, efektivitas, dan nilai tambah dari setiap keputusan keuangan yang diambil.

Penelitian ini menggunakan konsep manajemen keuangan untuk menjelaskan bagaimana mahasiswa mengelola uang sakunya, menentukan prioritas pengeluaran, serta memanfaatkan teknologi finansial dalam aktivitas konsumsi sehari-hari. Dengan demikian teori manajemen keuangan menjadi dasar untuk memahami pengaruh uang saku, gaya hidup, dan *financial technology* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

2. Perilaku Konsumtif

a. Pengertian Perilaku Konsumtif

Konsumerisme mengacu pada segala sesuatu yang berkaitan dengan konsumen, tetapi istilah "konsumtif" seringkali dianggap sama dengan "konsumerisme". Konsumsi merupakan pemakaian barang seperti makanan, pakaian, dan lain-lain sebagai penunjang kehidupan. Untuk melihat perilaku konsumtif seseorang, kita harus memahami perilaku konsumen. Perilaku konsumtif merujuk pada tindakan individu dalam mengonsumsi barang dan jasa.

Menurut Maulida et al. (2024) perilaku konsumtif merupakan aktivitas seseorang dalam membeli dan menggunakan barang, aktivitas

tersebut secara logis hanya untuk mempunyai barang yang diinginkan tanpa mengutamakan kebutuhan yang ditandai dengan kehidupan yang mewah dan berlebihan. Perilaku konsumtif merupakan perilaku yang terjadi pada seseorang ketika individu mempunyai keinginan untuk mengonsumsi barang secara berlebihan (Purba et al., 2024).

Sedangkan menurut Mustomi & Puspasari (2020) pengertian konsumtif secara luas yaitu menggunakan barang atau jasa dengan cara berperilaku boros dan berlebihan yang lebih mendahulukan keinginan daripada kebutuhan dalam segi prioritas atau dapat juga dikatakan gaya hidup berlebihan. Perilaku konsumtif merujuk pada tindakan individu dalam membeli dan menggunakan barang atau jasa secara berlebihan, sering kali tanpa mempertimbangkan kebutuhan yang sebenarnya. Hal ini dapat dipicu oleh berbagai faktor, termasuk pengaruh sosial dan pemasaran (Sugianto dan Erdiansyah, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumtif merupakan kecenderungan individu untuk membeli dan menggunakan barang atau jasa secara berlebihan tanpa mempertimbangkan kebutuhan yang sebenarnya. Perilaku ini lebih didorong oleh keinginan untuk memperoleh kepuasan, mengikuti tren, atau menunjukkan status sosial, daripada didasarkan pada pertimbangan rasional terhadap kebutuhan.

b. Indikator Perilaku Konsumtif

Terdapat beberapa indikator perilaku konsumtif menurut menurut Islami et al. (2021) yaitu:

- 1) Mengutamakan keinginan daripada kebutuhan;
- 2) Memprioritaskan harga daripada keuntungan
- 3) Membeli produk secara berlebihan
- 4) Untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup
- 5) Membeli produk karena kemasan yang menarik dan unik
- 6) Untuk meningkatkan status social

3. Uang Saku

a. Pengertian Uang Saku

Uang saku merupakan faktor pertama yang diduga memiliki peran dalam perilaku pengelolaan keuangan pribadi mahasiswa (Fajriyah & Listiadi, 2021). Uang saku adalah uang yang dibawa untuk keperluan sewaktu-waktu. Uang saku adalah dana yang dibawa untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Menurut Yola & Agus (2021) mendefinisikan uang saku sebagai sejumlah uang yang diperoleh seseorang dapat berasal dari keluarga, beasiswa, maupun pendapatan dari hasil bekerja atau usaha pada rentang waktu tertentu.

Sedangkan Menurut Hidayah & Novianti (2023) uang saku merupakan dana yang diberikan dan dipergunakan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya kemudian dipergunakan dan diatur untuk pembelanjaan, investasi, tabungan, dan untuk kegiatan yang bermanfaat. Uang saku

merupakan pendapatan mahasiswa yang berasal dari orangtua (Rozaini & Sitohang, 2020).

Namun menurut Armelia & Irianto (2021) menyatakan bahwa uang saku merupakan sejumlah uang yang diterima oleh seseorang pada rentang waktu tertentu dan bersumber dari keluarga, beasiswa dan/atau pendapatan dari hasil bekerja/usaha. Lalu Menurut Tyas & Listiadi (2021) Uang saku adalah uang yang diterima dalam bentuk rekening atau tunai yang menjadi anggaran yang dapat digunakan untuk menutupi segala kebutuhan hidup. Sedangkan menurut Damayanti et al. (2025) Uang saku adalah uang yang diterima dalam bentuk rekening atau tunai yang menjadi anggaran yang dapat digunakan untuk menutupi segala kebutuhan hidup.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa uang saku merupakan sejumlah dana yang diterima individu, khususnya mahasiswa, dari berbagai sumber seperti orang tua, keluarga, beasiswa, maupun hasil pekerjaan dalam jangka waktu tertentu yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Uang saku tidak hanya berfungsi sebagai alat pemenuhan kebutuhan konsumtif, tetapi juga dapat digunakan untuk kegiatan produktif seperti menabung, berinvestasi, maupun pembiayaan kegiatan akademik.

b. Indikator Uang Saku

Menurut Fajriyah & Listiadi (2021) terdapat tiga indikator dalam uang saku yaitu:

1) Pemberian Orangtua

Uang saku dari orangtua adalah uang saku yang diterima setiap bulan atau setiap minggu yang selanjutnya digunakan dalam memenuhi kebutuhannya untuk dialokasikan ke pengeluaran konsumsi, baik konsumsi rutin maupun tidak rutin.

2) Beasiswa Kuliah

Uang saku dari beasiswa kuliah adalah uang saku yang diterima setiap bulan yang selanjutnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan kuliah.

4. Gaya Hidup

a. Pengertian Gaya Hidup

Gaya hidup atau disebut dengan life style, adalah gambaran tingkah laku, pola, dan cara hidup yang ditunjukkan oleh aktivitas, minat, dan pendapat seseorang tentang diri mereka sendiri, sehingga membedakan statusnya dari orang lain dan lingkungan melalui lambang sosial yang mereka miliki. Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi terkait erat dengan gaya hidup. Gaya hidup adalah upaya untuk menonjol dengan cara tertentu dan berbeda dari orang lain. Pengalaman pribadi yang dikaitkan dengan realitas sosial membentuk pemilihan pola tindakan dan bentuk penampilan yang dianggap sesuai atau tidak sesuai untuk ditampilkan dalam lingkungan sosial.

Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang iekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya (Paendong & Tielung, 2016).

Sedangkan menurut Miftachul Jannah & Rokhmani (2021) Gaya hidup adalah suatu keadaan dimana seseorang mengalami banyak perubahan menjadi lebih modern dalam segala aspek, baik dalam perilaku maupun sikap. Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah. Seseorang mungkin dengan cepat mengganti model dan merk pakaiannya. Karena menyesuaikan dengan perubahan hidupnya.

b. Indikator Gaya Hidup

Menurut Kotler dan Keller dalam (Silalahi & Hartati, 2021), gaya hidup dapat dilihat melalui tiga aspek utama, yaitu:

1) Aktivitas (*Activities*)

Mencerminkan berbagai tindakan atau kegiatan yang dilakukan individu dalam kehidupan sehari-hari, baik pada waktu rutin maupun waktu luang, seperti bekerja, bersekolah, berolahraga, berlibur, dan menjalankan hobi.

2) Minat (*Interests*)

Meliputi segala bentuk kesukaan, ketertarikan, dan keinginan seseorang terhadap suatu hal atau objek tertentu.

3) Pendapat (*Opinions*)

Mencerminkan pandangan atau persepsi individu terhadap dirinya sendiri, serta terhadap isu-isu sosial dan budaya yang ada di sekitarnya.

5. Financial Technology

a. Pengertian *Financial Technology*

Financial Technology atau bisa juga disingkat dengan sebutan *FinTech* merupakan pemanfaatan teknologi untuk memberikan pelayanan yang lebih baik dalam keuangan ataupun perbankan. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mendefinisikan *Financial technology* sebagai sebuah inovasi pada industri jasa keuangan yang memanfaatkan penggunaan teknologi. *Financial Technology* adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas system keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan system pembayaran.

Berdasarkan *National Digital Research Center* (NDRC) mendefinisikan *Financial Technology* sebagai istilah yang dapat digunakan untuk menyebut inovasi dalam bidang jasa keuangan atau finansial. *Financial Technology* didefinisikan sebagai industri yang terdiri dari perusahaan-perusahaan yang menggunakan teknologi agar sistem keuangan dan penyampaian layanan keuangan lebih efisien (Kusuma & Asmoro, 2017). *Financial technology* merupakan manfaat yang diharapkan oleh pengguna system informasi dalam melaksanakan tugasnya, dimana pengukurannya berdasarkan pada intensitas pemanfaatan, frekuensi pemanfaatan dan jumlah aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan (Rasyid, 2017). Menurut (Darmika, 2021) dalam

penelitian (Wirananda, 2022) *financial technology* adalah gabungan antara teknologi dengan ekonomi yang dapat mempermudah urusan finansial di zaman modern dengan cara on-line dan perkembangannya sangat pesat karena di anggap lebih efisien cepat dan praktis. *Financial technology* adalah kombinasi teknologi dengan layanan keuangan, atau dapat dikatakan bahwa keuangan bergerak menjauh dari model bisnis tradisional dan menuju model bisnis online. Meskipun pembayaran pernah dilakukan secara langsung dan dengan uang tunai, sekarang pembayaran dapat dilakukan dari jarak jauh dan cepat (Winarto, 2020).

b. Indikator *Financial Technology*

Menurut Mulasiwi & Julialevi (2020), adapun indikator *financial technology* yaitu :

- 1) *Perceived usefulness*, artinya manfaat yang dapat dirasakan oleh seseorang dari menggunakan teknologi yang akan meningkatkan kinerja pekerjaannya.
- 2) *Perceived ease of use*, artinya penggunaan teknologi dapat memudahkan seseorang dalam pekerjaannya.
- 3) *Perceived of risk*, artinya persepsi seseorang tentang suatu risiko pekerjaan sehingga dapat mengantisipasi suatu bentuk ketidakpastian dan konsekuensi dari pekerjaan tersebut.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk perbandingan atau mencari peluang agar masalah dapat dipecahkan dengan baik sebagai berikut:

Penelitian Riyanti (2024) tentang “Pengaruh Penggunaan *Financial Technology* Dan Uang Saku Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi”. Penelitian ini mengidentifikasi fenomena peningkatan perilaku konsumtif pada mahasiswa akuntansi, terutama didorong oleh kemudahan akses melalui *financial technology (fintech)* dan pengelolaan uang saku yang belum optimal. Mahasiswa cenderung mengeluarkan uang untuk hal-hal yang kurang mendesak karena kemudahan transaksi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *financial technology* dan uang saku secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa akuntansi. Semakin sering mahasiswa menggunakan *financial technology* dan semakin besar uang saku, semakin tinggi kecenderungan perilaku konsumtifnya.

Penelitian Armelia & Irianto (2021) tentang “Pengaruh Uang Saku Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa” Permasalahan dalam penelitian ini adalah adanya indikasi perilaku konsumtif pada mahasiswa yang dipengaruhi oleh uang saku yang dimiliki dan gaya hidup yang mereka anut. Mahasiswa seringkali membeli barang bukan karena kebutuhan melainkan keinginan atau tuntutan gaya hidup. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Populasi penelitian adalah mahasiswa, dan data dikumpulkan melalui kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uang saku memiliki

pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Demikian pula, gaya hidup juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Penelitian Putri et al. (2023) tentang “Pengaruh Penggunaan *Financial Technology*, Gaya Hidup dan Pendapatan Orang Tua Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa”. Penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan financial technology dan gaya hidup dapat memengaruhi perilaku keuangan mahasiswa, dengan pendapatan orang tua sebagai variabel kontrol atau pendukung. Ada kekhawatiran mengenai bagaimana mahasiswa mengelola keuangan mereka di era digital. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner. Sampel penelitian adalah mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier berganda untuk menguji hipotesis hubungan antara variabel independen (*financial technology*, gaya hidup, pendapatan orang tua) dan variabel dependen (perilaku keuangan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *financial technology* dan gaya hidup secara parsial maupun simultan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan mahasiswa. Pendapatan orang tua juga ditemukan berpengaruh.

Penelitian Wulandari et al. (2023) meneliti tentang “Pengaruh Uang Saku Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Penerima Beasiswa Bidikmisi”. Penelitian ini mengidentifikasi masalah potensi perilaku konsumtif pada mahasiswa penerima beasiswa Bidikmisi, meskipun mereka mendapatkan uang saku secara teratur. Ada kekhawatiran apakah uang saku ini dikelola dengan bijak

atau justru memicu perilaku konsumtif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Kuesioner disebarakan kepada mahasiswa penerima beasiswa Bidikmisi. Analisis regresi sederhana mungkin digunakan untuk menguji pengaruh uang saku terhadap perilaku konsumtif. Hasil penelitian ditemukan bahwa uang saku memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa penerima beasiswa Bidikmisi.

Penelitian Rahayu & Pristiana (2025) meneliti tentang “Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup, dan Penggunaan *Financial Technology* terhadap Pengelolaan Keuangan pada Mahasiswa Program Studi S1 Manajemen Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya”. Penelitian ini membahas tentang bagaimana literasi keuangan, gaya hidup, dan penggunaan *financial technology* memengaruhi pengelolaan keuangan mahasiswa, yang mana pengelolaan keuangan yang buruk bisa mengarah pada perilaku konsumtif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Populasi penelitian adalah mahasiswa, dan sampel diambil dari populasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup dan penggunaan *financial technology* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pengelolaan keuangan mahasiswa.

Penelitian Rukoyah & Susilawati (2025) meneliti tentang “Pengaruh *Financial Technology* dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Keuangan Generasi Z di Kabupaten Bandung”. Penelitian ini membahas tentang bagaimana *Financial Technology (FinTech)* dan gaya hidup memengaruhi perilaku keuangan pada Gen Z, yang sebagian besar adalah mahasiswa atau generasi muda yang baru masuk

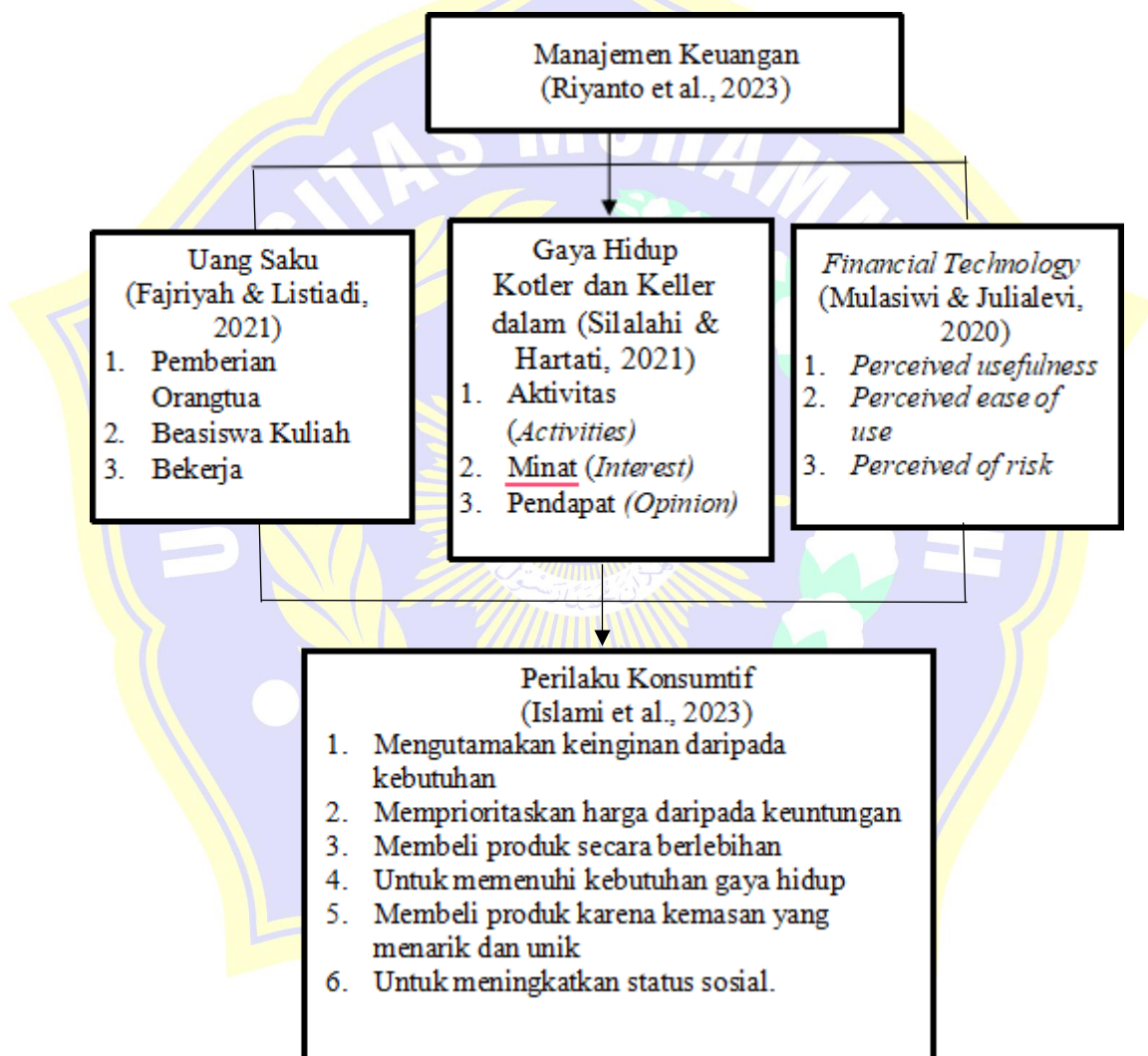
perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, kemungkinan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data dari sampel Gen Z di Kabupaten Bandung. Analisis data menggunakan metode statistik seperti regresi untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Financial Technology* dan gaya hidup menunjukkan pengaruh terhadap perilaku keuangan Gen Z. Ini mengindikasikan bahwa kecenderungan penggunaan *Financial Technology* dan gaya hidup tertentu membentuk cara Gen Z mengelola dan membelanjakan uangnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas menjadi referensi bagi peneliti karena beberapa variabel bebas sama dengan penelitian yang akan diteliti, namun terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Pada penelitian berjudul Pengaruh Penggunaan *Financial Technology* Dan Uang Saku Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi Riyanti (2024) terdapat persamaan yaitu membahas tentang *Financial Technology*, uang saku, dan perilaku konsumtif pada mahasiswa serta menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada jumlah populasi, responden, dan lokasi penelitian. Pada penelitian yang berjudul Pengaruh Uang Saku Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Armelia & Irianto (2021) terdapat persamaan yaitu membahas tentang dua variabel yang sama yaitu uang saku dan gaya hidup menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada tidak memasukkan *financial technology*, jumlah populasi, responden, dan lokasi penelitian. Sementara itu, pada penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Financial Technology*, Gaya Hidup dan Pendapatan Orang

Tua Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Putri et al. (2023) terdapat persamaan yaitu melibatkan *financial technology* dan gaya hidup sebagai prediktor, yang merupakan dua dari variabel kunci, dan menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel dependen yaitu perilaku keuangan buan perilaku konsumtif, jumlah populasi, responden, dan lokasi penelitian. Selain itu, pada penelitian yang berjudul Pengaruh Uang Saku Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Penerima Beasiswa Bidikmisi Wulandari et al. (2023) terdapat persamaan yaitu menguji pengaruh uang saku terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada tidak mencakup gaya hidup, *financial technology*, jumlah populasi, responden, dan lokasi penelitian. Selanjutnya, pada penelitian yang berjudul Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup, dan Penggunaan *Financial Technology* terhadap Pengelolaan Keuangan pada Mahasiswa Program Studi S1 Manajemen Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Rahayu & Pristiana (2025) terdapat persamaan yaitu meneliti tentang gaya hidup dan *financial technology*. Sedangkan perbedaannya terletak pada tidak mencakup literasi keuangan, uang saku, jumlah populasi, responden, dan lokasi penelitian. Pada penelitian selanjutnya yang berjudul Pengaruh *Financial Technology* dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Keuangan Generasi Z di Kabupaten Bandung Rukoyah & Susilawati (2025) terdapat persamaan yaitu mencakup *financial technology* dan gaya hidup sebagai variabel pengaruh, dan Gen Z sebagian besar adalah mahasiswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel dependennya yaitu perilaku keuangan, jumlah populasi, responden, dan lokasi penelitian.

C. Kerangka Konseptual

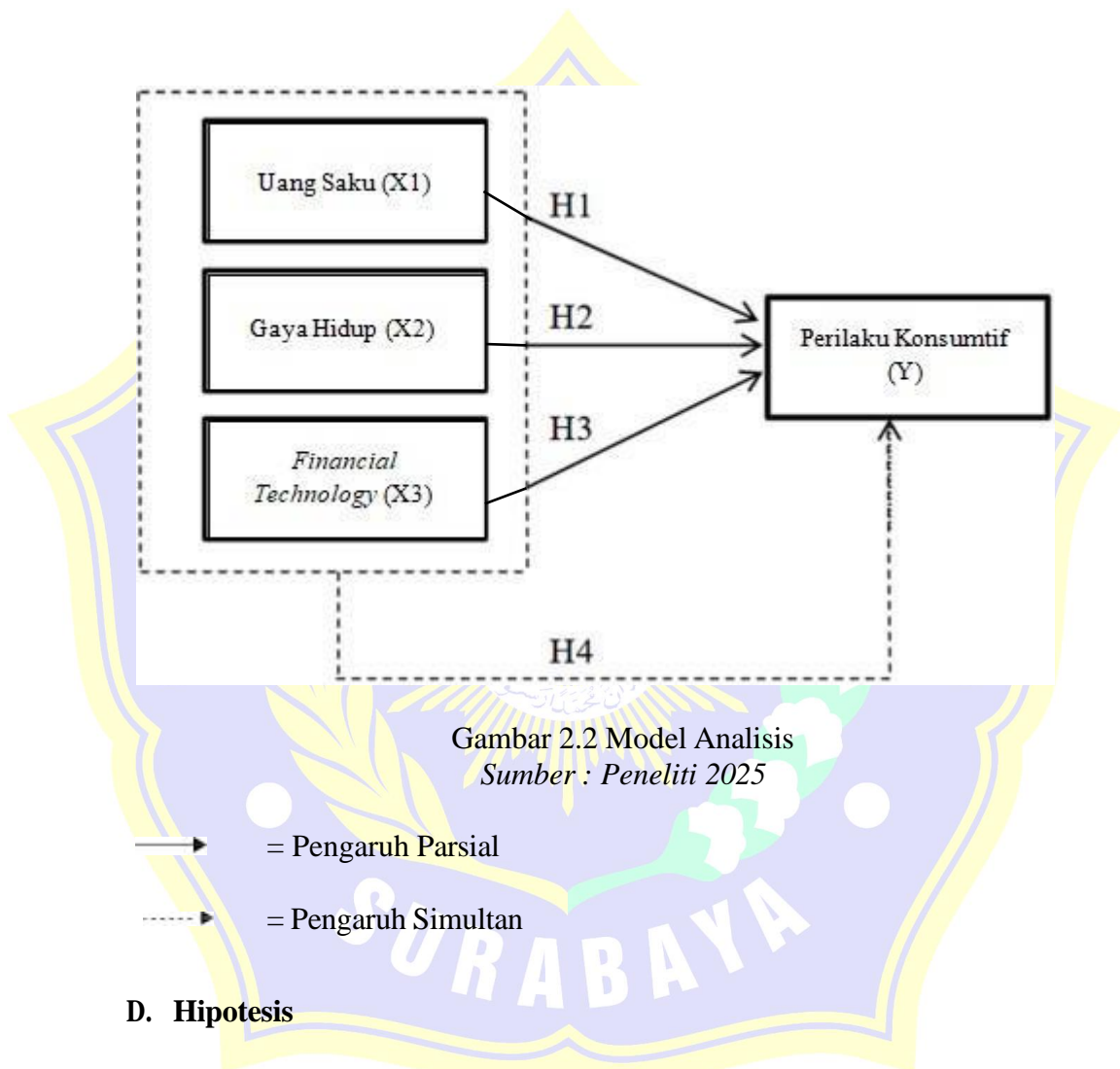
Kerangka konseptual menjelaskan hubungan antara dua variabel atau lebih, menjelaskan teori yang mendasari hubungan setiap variabel, dan juga menjelaskan terkait arah dari hubungan setiap variabel (Fatihudin, 2020). Setiap arah panah yang mewakili satu hipotesis menunjukkan hubungan antar variabel yang dapat ditunjukkan dengan kerangka konsep dan model analisis penelitian seperti berikut:



Gambar 2. 1 kerangka konseptual
Sumber : Peneliti 2025

A. Model Analisis

Model analisis disusun berdasarkan kerangka konseptual kemudian melakukan analisis dan pemecahan masalah. Model analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.2 Model Analisis
Sumber : Peneliti 2025

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang akan diuji melalui penelitian untuk menentukan kebenaran atau validitasnya (Yam & Taufik, 2021). Hipotesis adalah prediksi sementara tentang solusi masalah, dan hanya merupakan anggapan karena kebenaran belum diketahui. Berdasarkan pada

rumusan masalah diatas, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka pikir yang telah diuraikan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₁ : Diduga uang saku (X1) berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas Muhammadiyah Surabaya (Y)

H₂ : Diduga gaya hidup (X2) berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas Muhammadiyah Surabaya (Y)

H₃ : Diduga *financial technology* (X3) berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas Muhammadiyah Surabaya (Y)

H₄ : Diduga uang saku, gaya hidup dan *financial technology* (X4) berpengaruh simultan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas Muhammadiyah Surabaya (Y).