

Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Survey Terhadap Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi Angkatan 2020-2023)

Rina Maherina¹, Ati Sadiyah², Astri Srigustini³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Universitas Siliwangi

E-mail: 182165061@student.unsil.ac.id

Article History:

Received: 02 Februari 2025

Revised: 17 Februari 2025

Accepted: 21 Februari 2025

Keywords: *Electronic Money, Consumer Behavior, Students University*

***Abstract:** This research aims to find out how the use of electronic money affects students' consumptive behavior. The main problem in this research is the existence of consumer behavior that occurs in Economics Education students at Siliwangi University. This research uses a quantitative approach with survey research methods with data collection techniques using questionnaires. The population in this study was all economic education students from the 2020-2023 class of Siliwangi Tasikmalaya University, namely 490 students. Sampling in this research used purposive sampling technique. The sample used was based on the Slovin formula calculation, namely 220 respondents from Economic Education students who used electronic money. The data processing technique uses the help of IBM SPSS Statistics 20 with data analysis techniques, namely the t test (partial) with a significance level of 5% or 0.05. Based on the research results, it is known that there is a significant influence of 6% of the use of electronic money on the consumptive behavior of Economic Education students class 2020-2023 at Siliwangi Tasikmalaya University.*

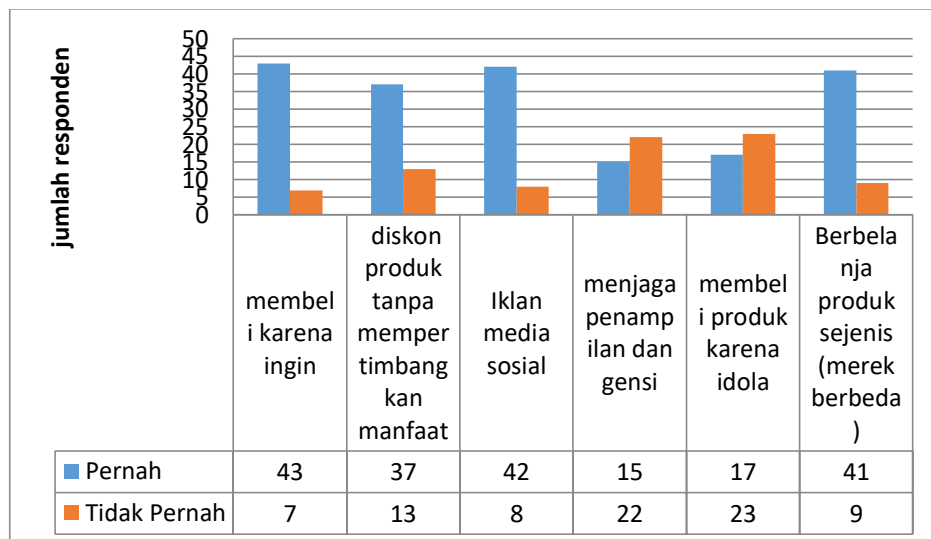
PENDAHULUAN

Uang merupakan salah satu elemen penting dalam kehidupan manusia. Uang merupakan alat pembayaran baik barang maupun jasa yang digunakan secara sah. Sistem pembayaran telah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu memunculkan alat pembayaran baru yaitu uang. Sejarah munculnya uang tunai mengalami beberapa tahapan, hingga adanya perkembangan digitalisasi memunculkan uang elektronik atau *e-money* yang dirasa lebih efisien dan mengurangi waktu dan biaya dalam bertransaksi. Penggunaan uang elektronik tercatat oleh Bank Indonesia meningkat tiap tahun. Beberapa faktor yang membuat seseorang untuk menggunakan uang elektronik dari pada uang tunai adalah karena faktor kemudahan dan kemanfaatan. Karena faktor kemudahan tersebut, konsumsi barang tidak lagi menjadi pemenuhan kebutuhan dasar manusia namun menjadi alat pemuas keinginan. Adanya pergeseran makna dalam pengonsumsiannya suatu barang ini mengandung indikasi bahwa perilaku konsumtif yang terjadi ketika menggunakan uang

elektronik.

Perilaku konsumtif memungkinkan setiap orang mengkonsumsi barang maupun jasa dengan berlebihan dan tidak sesuai dengan kebutuhan dasar melainkan hasrat atau keinginannya. Kumalasari dan Soesilo (2019:36) menyatakan bahwa kelompok remaja yang paling mudah terpengaruhi oleh perubahan adalah mahasiswa. Mahasiswa sebagai generasi z merupakan salah satu pengguna yang paling banyak menggunakan uang elektronik. Di era modern ini, mahasiswa selaku gen z mendominasi dalam perilaku konsumtif. Data menunjukkan bahwa Gen Z di Indonesia dapat menghabiskan hingga 50% pendapatannya pada 4S gaya hidup, yang terdiri dari gula (makanan dan minuman), kulit (perawatan tubuh dan kecantikan), matahari (liburan dan hiburan), dan layar (konsumsi layar digital) (Kominfo dalam Nurmalia, G., Wulan, M. N., & Utamie, Z. R. 2024).

Pola hidup mahasiswa yang berubah sehingga menimbulkan dilema antara pemenuhan kebutuhan pokok dengan keinginan. Peneliti melakukan survey terhadap 50 mahasiswa dimana kondisi diatas sejalan dengan fenomena perilaku konsumtif mahasiswa yang ditunjukkan dalam gambar 1



Sumber: Pra penelitian oleh peneliti, 2024

Gambar 1. Alasan Berbelanja

Berdasarkan data hasil survey tersebut menunjukkan adanya tindakan perilaku konsumtif dari mahasiswa. Pembelian didasarkan pada pemenuhan keinginan dari pada kebutuhan primer. Mahasiswa cenderung pernah melakukan perilaku konsumtif karena empat dari enam indikator tersebut memperoleh presentase lebih dari 50%.

Terkait perilaku konsumtif yang dilakukan mahasiswa ini dapat menimbulkan dampak negatif, seperti pembelian tanpa pertimbangan matang sebelumnya dan tanpa dasar pada kebutuhan yang sebenarnya. Dan jika dibiarkan dapat meningkatkan risiko terlilit utang dan mahasiswa akan kehilangan kesempatan menabung. Jika seorang konsumen sudah tidak lagi menggunakan rasionalitasnya dalam berbelanja maka ia tidak akan bisa membedakan mana yang harus terlebih dahulu dipenuhi antara keinginan dan kebutuhannya. Mahasiswa selaku generasi z seharusnya memiliki pengetahuan dasar dalam mengalokasikan pendapatannya untuk pengambilan keputusan dalam memenuhi kebutuhan yang tidak terbatas.

Berdasarkan uraian diatas dan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku**

Konsumsi Mahasiswa” dengan melakukan survey pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi.

LANDASAN TEORI

Uang Elektronik

Bank for International Settlement (BIS) dalam Aneke dkk., mendefinisikan uang elektronik sebagai “produk stored value (nilai tersimpan) atau *prepaid* (prabayar) dimana catatan dana atau nilai yang dimiliki konsumen disimpan pada perangkat elektronik yang dimiliki oleh konsumen. Uang elektronik atau *E-Money* merupakan produk *prepaid value* dimana pengguna dapat digunakan setelah melakukan pembayaran secara tunai maupun non-tunai. *E-Money* secara umum memiliki nilai yang sama dengan nilai penukaran dan perhitungan kurs sesuai dengan kurs wilayah yang ada (Luthfan Darma Prasetya, 2018).

Penggunaan uang elektronik dipengaruhi beberapa faktor diantaranya faktor kemudahan, kemanfaatan, promosi, dan sebagainya, namun terdapat pula yang menurunkan dari beberapa faktor yang ada pada model TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dikemukakan oleh Fred Davis (dalam sisilia 2023). Adapun indikator penggunaan menurut Davis dalam Yognanda dan Dirgantara (2017, hlm.4) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mempercepat transaksi pembayaran
2. Mempermudah pekerjaan
3. Dapat meningkatkan produktifitas
4. Efektifitas
5. Keyakinan manfaat

Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif adalah sebagai bagian dari aktivitas atau kegiatan mengkonsumsi suatu barang dan jasa yang dilakukan oleh konsumen (Munandar dalam Luas dkk 2023). Khairat, Yusri, & Yuliana (2018) mengemukakan bahwa perilaku konsumtif merupakan bentuk dari kata sifat yang berasal dari “*consumer*” yang berarti memakai produk, baik barang-barang industri maupun jasa. Tambunan dan Tulus dalam Dikria dan Mintarti 2016 menyatakan bahwa perilaku konsumtif merupakan keinginan untuk mengonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan maksimal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif menurut Engel dalam Syifa L (2019) diantaranya ada faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud terdiri dari motivasi, proses belajar dan pengalaman, kepribadian dan konsep diri, keadaan ekonomi, gaya hidup, dan sikap. Sedangkan faktor eksternal yang dimaksud terdiri dari faktor kebudayaan, faktor kelas sosial, faktor keluarga, kelompok acuan. Menurut Blackwell et.all dalam Oktarina & Iskandar (2023) menjelaskan bahwa terdapat tiga dimensi yang mempengaruhi perilaku konsumen, salah satunya adalah stimulti lain atau faktor lingkungan.

Beberapa indikator konsumen berperilaku konsumtif sebagai berikut menurut Sumartono dalam Hidayah, N., & Bowo, P. A. (2018):

- a. Membeli produk karena iming-iming hadiah.
 - b. Membeli produk karena kemasannya menarik.
 - c. Membeli produk demi menjaga penampilan diri dan gengsi.
 - d. Membeli produk atas pertimbangan harga (bukan atas dasar manfaat atau kegunaannya).
 - e. Membeli produk hanya sekedar menjaga simbol status.
 - f. Memakai produk karena unsur konformitas terhadap model yang mengiklankan.
-

- g. Munculnya penilaian bahwa membeli produk dengan harga mahal akan menimbulkan rasa percaya diri yang tinggi.
 h. Mencoba lebih dari dua produk sejenis (merek berbeda) .

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian survei. Adapun metode survei adalah metode penelitian dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data dengan tujuan memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi. Pada penelitian ini terdapat variabel bebas yakni penggunaan uang elektronik dan variabel terikat yakni perilaku konsumtif.

Penelitian ini dilaksanakan pada jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Siliwangi Tasikmalaya yang berlokasi di Jalan Siliwangi No. 24 Kahuripan, Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Pendidikan Ekonomi angkatan 2020-2023 yang berjumlah 490 orang. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive Sampling* dengan pertimbangan tertentu. Adapun pertimbangan dalam sampel ini adalah mahasiswa aktif yang menggunakan uang elektronik dan bersedia mengisi kuesioner yang diberikan. Adapun jumlah sampel ditentukan dengan rumus slovin dengan jumlah 220 responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner penelitian terhadap responden. Penelitian ini dilaksanakan mulai 23 September 2024 sampai 25 Oktober 2024. Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen pada mahasiswa aktif Universitas Siliwangi sebanyak 30 terlebih dahulu untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen.

Dalam variabel penggunaan uang elektronik yang telah diukur melalui instrumen berisi 11 pertanyaan, didapatkan nilai jenjang interval (NJI) 1936 serta keseluruhan total jawaban sebesar 10.389 dimana hasil tersebut masuk kedalam kriteria deskriptif kategori tinggi. Dalam variabel perilaku konsumtif yang telah diukur melalui instrumen berisi 13 pertanyaan, didapatkan nilai jenjang interval (NJI) 2288 serta keseluruhan total jawaban sebesar 10.757 dimana hasil tersebut masuk kedalam kriteria deskriptif kategori tinggi.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai residual yang dihasilkan terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik non parametrik dengan metode *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS 20 dengan membandingkan distribusi data (yang akan diuji) dengan data berdistribusi normal baku dengan membaca nilai signifikansi. Jika signifikansi menunjukkan nilai $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi menunjukkan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

N	Asymp. Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
220	.772	Normal

Sumber: Hasil Uji Normalitas Menggunakan IBM SPSS Statistic 20

Berdasarkan perhitungan diatas bahwa nilai dari Asym.sig (2-tailed) sebesar 0,772 artinya

lebih besar dari taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel satu dengan yang lainnya mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 20 dengan taraf signifikan 5%. Data dinyatakan linear apabila signifikansi (*deviation for linearity*) $> 0,05$, sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak linear. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Linearitas

Variabel		Dev from Linearity Sig	Kesimpulan
Independen	Dependen		
Penggunaan Uang Elektronik	Perilaku Konsumtif	.085	Linear

Sumber: Hasil Uji Linearitas Menggunakan IBM Statistic 20

Berdasarkan hasil pengolahan diatas, nilai *Deviation from Linearity* menunjukkan signifikansi 0,085 artinya lebih besar dari taraf signifikan 0,05. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel independen (penggunaan uang elektronik) memiliki hubungan yang linear dengan variabel dependen (perilaku konsumtif).

Analisis Statistik

Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis Regresi Linear Sederhana ini digunakan untuk mengetahui pengaruh secara linear antara variabel independen (uang elektronik) dengan variabel dependen (perilaku konsumtif). Analisis regresi linear sederhana diharapkan dapat memperkirakan hubungan antara dua variabel tersebut. Adapun hasil analisis regresi linear sederhana dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1. (Constant)	29.932	5.089		5.882	.000
Penggunaan Uang Elektronik	.402	.107	.245	3.738	.000

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan IBM Statistic 20

Berdasarkan data diatas diperoleh nilai konstanta sebesar 29.932 dengan b sebesar 0,402. sehingga dapat diketahui persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 29.932 + 0,402x$$

Interpretasi Hasil:

- Nilai Konstanta sebesar 29.932 tanpa uang elektronik (X) atau uang elektronik bernilai 0 maka perilaku konsumtif (Y) nilainya sebesar 29.932. Artinya jika penggunaan uang elektronik rendah atau tidak timbul maka tetap ada perilaku konsumtif.
- Koefisien regresi variabel uang elektronik sebesar 0,402 (positif), jika variabel uang elektronik mengalami kenaikan satu satuan maka perilaku konsumtif meningkat sebesar 0,402. Sebaliknya jika mengalami penurunan sebesar satu satuan maka perilaku konsumtif (Y) mengalami penurunan sebesar 0,402

Koefisien Determinasi

Nilai koefisien determinasi terletak diantara 0 sampai 1. Jika nilai koefisien determinasi

mendekati angkat 1 maka semakin kuat pengaruh antara uang elektronik terhadap perilaku knsumtif, sebaliknya jika nilai koefisien determinasi mendekati angka 0 maka pengaruh uang elektronik terhadap perilaku konsumtif semakin lemah. Koefisien Determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel independen (uang elektronik) terhadap variabel dependen (perilaku konsumtif) dengan melihat R Square pada tabel *model summary*. Adapun koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R	Std. Error of Estimate
1	.245	.060	.056	5.979
a. Predictors: (Constant) Penggunaan uang elektronik				
b. Dependen Variabel: Perilaku konsumtif				

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan IBM Statistic 20

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui nilai koefisien determinasi pada nilai R Square sebesar 0,060. Hal ini berarti penggunaan uang elektronik memiliki pengaruh sebesar 6% terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sisanya 94% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah variabel yang satu dapat mempengaruhi variabel yang lain. Agar penelitian dapat terarah dan sesuai dengan tujuan maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

H_a : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Adapun uji hipotesis yang diambil adalah uji T parsial. Uji T (Parsial) digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara signifikan antara variabel independen (uang elektronik) dengan variabel dependen (perilaku konsumtif). Kriteria dalam pengambilan keputusan dalam uji t ini adalah sebagai berikut:

- Jika $t \text{ tabel} \geq t \text{ hitung}$ atau signifikansi $> 0,05$ maka H₀ diterima dan H_a ditolak, artinya uang elektronik secara signifikan tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif
- Jika $t \text{ tabel} < t \text{ hitung}$ atau signifikansi $< 0,05$, maka H₀ ditolak dan H_a diterima, artinya uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Perhitungan dalam pengujian ini menggunakan SPSS 20. Adapun signifikansi dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji T (Parsial)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1. (Constant)	29.932	5.089	.245	5.882	.000
Penggunaan Uang Elektronik	.402	.107		3.738	.000
a. Dependen Variabel: Perilaku Konsumtif					

(Sumber: Hasil Pengolahan Data pada SPSS 20, Oleh Peneliti 2024)

Berdasarkan tabel hasil pengolahan diatas menunjukkan nilai signifikansi uang elektronik sebesar 0,000 kurang dari 0,05, Disamping itu nilai t tabel sebesar 1.970 dimana lebih kecil dari t

hitung yaitu 5.882 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti uang elektronik berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Penelitian ini dilakukan dengan menyebar kuesioner penelitian terhadap responden. Penelitian ini dilaksanakan mulai 23 September 2024 sampai 25 Oktober 2024. Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen pada mahasiswa aktif Universitas Siliwangi sebanyak 30 responden untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen. Dalam variabel penggunaan uang elektronik yang telah diukur melalui instrumen berisi 11 pertanyaan, didapatkan nilai jenjang interval (NJI) 1936 serta keseluruhan total jawaban sebesar 10.389 dimana hasil tersebut masuk kedalam kriteria deskriptif kategori tinggi. Dalam variabel perilaku konsumtif yang telah diukur melalui instrumen berisi 13 pertanyaan, didapatkan nilai jenjang interval (NJI) 2288 serta keseluruhan total jawaban sebesar 10.757 dimana hasil tersebut masuk kedalam kriteria deskriptif kategori tinggi.

Hasil uji normalitas pada variabel penggunaan uang elektronik didapatkan nilai dari Asym.sig (2-tailed) sebesar 0,772 artinya lebih besar dari taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data sebaran berdistribusi normal. Dengan demikian variabel independen layak digunakan untuk memprediksi variabel dependen yang ada. Hasil uji linearitas menunjukkan nilai Deviation from Linearity menunjukkan signifikansi 0,085 artinya lebih besar dari taraf signifikan 0,05. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel independen (penggunaan uang elektronik) memiliki hubungan yang linear dengan variabel dependen (perilaku konsumtif).

Dalam hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai konstanta sebesar 29.932 dengan b sebesar 0,402. sehingga dapat diketahui persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 29.932 + 0,402x$$

Interpretasi Hasil:

- Nilai Konstanta sebesar 29.932 tanpa uang elektronik (X) atau uang elektronik bernilai 0 maka perilaku konsumtif (Y) nilainya sebesar 29.932. Artinya jika penggunaan uang elektronik rendah atau tidak timbul maka tetap ada perilaku konsumtif.

Koefisien regresi variabel uang elektronik sebesar 0,402 (positif), jika variabel uang elektronik mengalami kenaikan satu satuan maka perilaku konsumtif meningkat sebesar 0,402. Sebaliknya jika mengalami penurunan sebesar satu satuan maka perilaku konsumtif (Y) mengalami penurunan sebesar 0,402

Adapun nilai koefisien determinasi pada nilai R Square menunjukkan sebesar 0,060. Hal ini berarti variabel penggunaan uang elektronik memiliki pengaruh sebesar 6% terhadap variabel perilaku konsumtif mahasiswa, sisanya 94% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Selanjutnya hasil uji hipotesis menyatakan bahwa penggunaan uang elektronik berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2020-2023 Universitas Siliwangi. Artinya hipotesis pertama dalam penelitian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uang elektronik sebesar 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05, Disamping itu nilai t tabel sebesar 1.970 dimana lebih kecil dari t hitung yaitu 5.882. Nilai koefisien korelasi antara penggunaan uang elektronik dengan perilaku konsumtif sebesar 0,402 yang bertanda positif, artinya variabel menunjukkan arah yang positif dimana semakin tinggi penggunaan uang elektronik maka semakin tinggi pula perilaku konsumtifnya.

Berdasarkan pemaparan diatas membuktikan bahwa hasil penelitian ini adalah bahwa penggunaan uang elektronik memiliki pengaruh yang positif signifikan terhadap perilaku konsumtif

mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2020-2023 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi. Penggunaan uang elektronik pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Siliwangi angkatan 2020-2023 ini didasari salah satunya karena faktor kemudahan dalam penggunaan uang elektronik disamping itu uang elektronik mampu diakses dimanapun dan kapanpun. Sejalan dengan hal itu, semakin besar penggunaan uang elektronik maka semakin besar aktivitas konsumsi mahasiswa. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik berpengaruh sebesar 6% terhadap perilaku konsumsi mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2020-2023 dan sebagian besar diantaranya menggunakan uang elektronik Shopeepay dan Dana dalam transaksinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian mengenai “Pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa” maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan uang elektronik berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Siliwangi sebesar 6% dan sisanya 94% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Dewi Kumalasari dan Yohanes Hadi Soesilo. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan, Modernitas Individu, Uang Saku dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.
- Dikria, O., & Mintarti, S. U. (2016). Pengaruh literasi keuangan dan pengendalian diri terhadap perilaku konsumtif mahasiswa jurusan ekonomi pembangunan fakultas ekonomi universitas negeri malang angkatan 2013. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 128-139.
- Hidayah, N., & Bowo, P. A. (2018). Pengaruh uang saku, locus of control, dan lingkungan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif. *Economic Education Analysis Journal*, 7(3), 1025-1039.
- Khairat, M., Yusri, N. A., & Yuliana, S. (2018). Hubungan gaya hidup hedonis dengan perilaku konsumtif pada mahasiswi. *Al-Qalb: Jurnal Psikologi Islam*, 9(2), 130-139.
- Luas, G. N., Irawan, S., & Windrawanto, Y. (2023). Pengaruh konsep diri terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 1-7.
- Nurmalia, G., Wulan, M. N., & Utamie, Z. R. (2024). Gaya Hidup Berbasis Digital Dan Perilaku Konsumtif Pada Gen Z Di Bandar Lampung: Keputusan Pembelian Melalui Marketplace Shopee. *Jurnal Rekoginisi Ekonomi Islam*, 3(01), 22-32.
- Oktarina, H., & Iskandar, A. A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN E-MONEY TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA UNIVERSITAS PATOMPO. *Jurnal Ilmiah Pena*, 14(1), 75-78.
- Prasetia, L. D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Perputaran Uang (Velocity of Money) di Indonesia* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sisilia, P. E. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UM METRO. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 159-171.
-

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syifa, L. (2019). *Pengaruh kemudahan penggunaan mobile banking terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Kejuruan UIN Syarif Hidayatullah).
- Yogananda, A. S., & Dirgantara, I. (2017). *Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan dan persepsi risiko terhadap minat untuk menggunakan instrumen uang elektronik* (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomika dan Bisnis).
-