

Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (*E-Wallet*) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Jambi (Studi Kasus Mahasiswa UIN STS Jambi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Angkatan 2020-2021)

Diana Puspita Sari

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: dpus67907@gmail.com

Ambok Pangiuk

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: ambokpangiuk1975@gmail.com

Nurlia Fufita

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: nurliafufita@uinjambi.ac.id

Email: dpus67907@gmail.com

Abstract: *This research aims to determine the influence of the use of electronic money on the consumer behavior of students at UIN STS JAMBI, Faculty of Islamic Economics and Business, both partially and simultaneously. The type of data used in this research is quantitative data. Data collection was carried out by means of Questionnaires, Documentation and Interviews. The sample in this study amounted to 92 people. The data analysis used is Descriptive analysis, Variable Test, Reliability Test, Simple Linear Regression Analysis, T Test, F Test, and Coefficient of Determination Analysis. This research was carried out using simple regression analysis to determine the effect of electronic money use on consumer behavior. The results of the research explain the influence of e-wallet use on consumptive behavior among students at the Faculty of Islamic Economics and Business, UIN STS JAMBI or in other words, consumptive behavior is influenced by the use of e-wallet by 64.4%, while the remaining 35.6% is influenced by other factors. not examined in this study.*

Keywords: *E-wallet, Consumer Behavior, Questionnaire*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa UIN STS JAMBI Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam secara persial dan secara bersamaan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara Angket (Koesioner), Dokumentasi dan Wawancara. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 92 orang. Analisis data yang digunakan adalah analisis Deskriptif, Uji Variabel, Uji Reliabilitas, Analisis Regresi Linier Sederhana, Uji T, Uji F, dan Analisis Koefisien Determinasi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif. Hasil penelitian menjelaskan pengaruh penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN STS JAMBI atau dengan kata lain perilaku konsumtif dipengaruhi oleh penggunaan e-wallet sebesar 64,4%, sedangkan sisanya sebesar 35,6 % dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: E- wallet, Perilaku Konsumtif, Koesioner

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi yang semakin berkembang saat ini telah menggeser fungsi uang tunai yang dari dulu dipakai oleh masyarakat sebagai alat pembayaran pada umumnya menjadi uang non-tunai yang dirasa lebih efektif dan efisien. Melalui teknologi saat ini setiap orang dapat melakukan transaksi melalui sebuah aplikasi yang ada di smartphone tanpa harus repot

membawa dompet dan uang tunai, karena pengguna bisa melakukan pembayaran digital dengan mudah, aman dan dalam waktu singkat.

Perkembangan teknologi dalam hal pembayaran menjadi salah satu gaya hidup masyarakat pada zaman modern. Sistem pembayaran non-tunai menjadi trend terutama di kalangan anak-anak muda. Perubahan sistem pembayaran sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi, hal ini menjadi peluang bagi perbankan untuk bersaing dalam hal sistem pembayaran non-tunai. Kecepatan, kemudahan, keamanan dan kenyamanan dalam bertransaksi menjadi alasan masyarakat Indonesia beralih terhadap sistem pembayaran non-tunai. Sistem pembayaran yang efisien dapat diukur dari kemampuan dalam menciptakan biaya yang minimal untuk mendapatkan manfaat dari suatu kegiatan transaksi jual beli. Orang-orang sudah mulai mengurangi kebiasaan mereka untuk membawa uang dalam jumlah yang tidak sedikit di dalam dompetnya, karena hal tersebut tidak aman serta tidak praktis.¹

Pada tanggal 14 Agustus 2014 Bank Indonesia telah mengumumkan Gerakan Nasional Non Tunai atau biasa disebut dengan GNNT, kegiatan tersebut memiliki tujuan untuk menguatkan pemahaman masyarakat pentingnya menggunakan transaksi non tunai. Dimana pembayaran tidak lagi dalam bentuk tunai (langsung) tetapi menggunakan alat pembayaran elektronik.

Pemerintah melalui Bank Indonesia mengeluarkan kebijakan penggunaan uang elektronik dalam setiap transaksi melalui Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 16/8/PBI/2014 tentang Perubahan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*). Sejak dikeluarkannya PBI Uang Elektronik tersebut, secara perlahan kebijakan penggunaan uang elektronik dalam aktifitas transaksi keuangan mulai diberlakukan. Kebijakan ini juga dapat dilihat sebagai suatu strategi dari pemerintah dan Bank Indonesia untuk mengendalikan inflasi dan mengatur jumlah uang yang beredar serta menysiasati kebijakan redenominasi yang kurang mendapat respon baik dari masyarakat.

Berdasarkan penelitian Costa dan Grauwe (2001), prevalensi (penggunaan) alat pembayaran non-tunai mempengaruhi penurunan permintaan uang primer, yaitu uang kartal yang diterbitkan bank sentral, yang pada gilirannya mempengaruhi tugas pembayaran bank sentral dan dapat mempengaruhi implementasi. Bank sentral dalam melakukan kebijakan moneter, terutama pengendalian uang. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Freidman (1999) bahwa perkembangan teknologi informasi akan berdampak pada semakin berkurangnya peran uang primer dalam pembayaran.

¹ Dwi Rorin Mauludin Insana, "Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI," *Journal of Applied Business and Economics (JABE)*

Volume distribusi uang elektronik semakin meningkat. Transaksi uang logam dan uang kertas digantikan oleh keberadaan uang elektronik. Jumlah uang elektronik yang beredar pada April 2021 mencapai 483.354.024, seperti terlihat pada Tabel 1.1. Jumlah ini diperkirakan akan terus bertambah seiring dengan semakin banyaknya pengguna e-money yang belum menjangkau seluruh penduduk Indonesia.

Peningkatan jumlah uang elektronik yang beredar dari tahun ke tahun tersebut sejalan dengan pertumbuhan transaksi uang elektronik yang terus meningkat pada Maret 2021 sebesar Rp 21,4 triliun, atau tumbuh 42,46 persen year on year (yoy).² Nominal itu diperkirakan akan terus melonjak karena pengguna non tunai bahkan belum mencapai setengah dari jumlah penduduk Indonesia. Hingga 48.000 merchant di Jambi menggunakan Indonesia Standard Quick Response Code (QRIS) untuk transaksi non tunai. Hal itu disampaikan Deputy Kepala Perwakilan Bank Indonesia (BI) Provinsi Jambi, Jazari Abdul Wahab. Menurutnya, jumlah merchant yang telah menggunakan QRIS menjadi salah satu tolak ukur penggunaan transaksi non tunai.³ Berikut data transaksi uang elektronik periode 2019-2022.

Tabel I.1

Transaksi Uang Elektronik di Indonesia Tahun 2019 – 2022

Tahun	Volume Transaksi
2018	485.568.466
2019	683.133.352
2020	943.319.933
2021	2.922.698.905
2022	5.226.699.919

Sumber : Publikasi Tahunan Bank Indonesia

Faktor penerimaan teknologi ini sejalan dengan alasan mayoritas masyarakat dalam menggunakan uang elektronik, yakni adanya kemudahan ketika menggunakan uang elektronik. Lebih lanjut, Davis menyebutkan terdapat 4 indikator kemudahan ini dalam Rithmanya, yakni mudah dipelajari, fleksibel, dapat mengontrol pekerjaan, serta mudah digunakan.⁴

Kenyamanan transaksi e-money membuat pengeluaran uang menjadi lebih mudah, memungkinkan gaya hidup belanja yang lebih efisien atau fleksibel. Menurut penelitian sebelumnya oleh Suryo adi Prakoso yaitu Pemanfaatan teknologi informasi, kelompok teman

²<https://money.kompas.com/read/2021/04/21/082400626/bi-catat-transaksi-uangelektronik-melonjak-42-persen-apa-pendorongnya->. Diakses tanggal 15 juni 2021

³<https://rri.co.id/jambi/ekonomi/897602/48-ribu-merchant-di-jambi-telah-gunakan-qriski>diakses tanggal 22 Juni 2021

⁴ Rithmaya Chitra Laksmi, “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Sikap, Risiko, dan Fitur Layanan terhadap Minat Ulang Nasabah Bank BCA dalam Menggunakan Internet Banking”, Jurnal Riset Ekonomi dan Manajemen, Vol.16, No.1 160-177, 2016, h. 164.

sebaya dan status sosial ekonomi orangtua secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang.⁵

Wahyu Sulistiono juga mencatat dalam penelitiannya bahwa ada perilaku konsumtif terkait pakaian di kalangan mahasiswi. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan teknologi dalam metrik seluler/internet, transportasi, dan sistem pembayaran. Mengkonsumsi bukan lagi untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, tetapi untuk memuaskannya.⁶

Dalam penelitian Ananda Prisanti Noto et al. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan e-money terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Program Studi Matematika Fakultas MIPA Universitas Severas Mare. Ini didasarkan pada penyelesaian uang elektronik yang mudah digunakan. Oleh karena itu kemajuan teknologi mempengaruhi perilaku konsumen, termasuk mahasiswa. Semakin tinggi tingkat penggunaan uang elektronik, maka semakin tinggi pula pengeluaran konsumsi mahasiswa.⁷

Adapun dalam penelitian dari (Enrico et al 2013) mengkaji faktor-faktor perilaku konsumtif pada mahasiswa di Jakarta. Penelitian ini hanya menitik beratkan pada faktor faktor perilaku konsumtif yaitu memenuhi keinginan, daya beli, kegunaan produk, status sosial dan gaya hidup, jadi tidak menitik beratkan pada alat transaksinya. Beberapa studi telah mengkaji financial technology dari segi persepsi masyarakat, dari segi ekosistem dan juga sikap pelanggan, tetapi belum ada studi yang mengaitkan *financial technology* dengan perilaku konsumtif konsumen yang dalam hal ini memiliki kesamaan dengan karakteristik uang elektronik memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Secara Teori adanya sistem pembayaran yang mudah, memang mendorong orang untuk bertransaksi. Terlebih lagi pada kelompok milenial yang tercatat sebagai pengguna utama uang elektronik. Kemudahan dan keringkasan transaksi uang elektronik membuat mereka yang belum begitu mapan dalam karier dan penghasilan, rentan dalam pengeluaran dan melupakan tabungan atau investasi.⁸

Pada penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Ulva Vanesa mahasiswa UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang meneliti tentang Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi

⁵ Suryo Adi Prakoso, “*Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi, Kelompok Teman Sebaya, dan Status Ekonomi Orang Tua terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa*”, Skripsi Universtas Negeri Semarang, 2017.

⁶ Lailatu Syifa, “*Pengaruh Kemudahan Penggunaan Mobile Banking terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*”, Skripsi pada UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2019, h. 4.

⁷ Laila Ramadhani, “*Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa*”, Jurnal Ekonomi dan Studi Pembangunan, Vol. 8. No.1, 2016, h. 7.

⁸ BBC News Indonesia, Uang Elektronik: Hemat Tenaga, Banyak Variasi Makanan, Tapi Jadi Konsumtif, 2018, (<https://www.bbc.com/indonesia/amp/indonesia-46624632>). Diakses pada tanggal 15 Juni 2021

Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Ovo Pada Mahasiswa FEBI UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, mengatakan bahwa mayoritas mahasiswa Febi menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi karena memiliki kemudahan dalam melakukan segala jenis transaksi.⁹

Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan kepada beberapa mahasiswa yang ada di UIN STS Jambi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam, mengatakan bahwa alasan yang membuat mereka menggunakan uang elektronik antara lain karena mudah, cepat, dan praktis (tidak perlu menunggu uang kembalian ataupun merasa repot membawa uang dalam jumlah yang besar). Beberapa narasumber juga menjelaskan bahwa terdapat perubahan pengeluaran sebelum dan sesudah menggunakan uang elektronik. Perubahan tersebut dapat dilihat dari semakin banyaknya pengeluaran yang mereka lakukan karena wujud uang yang tidak berbentuk sehingga mereka tidak mempunyai *sense of belonging* (rasa memiliki) yang kuat.

Berdasarkan uraian data dan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (*E-Wallet*) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Jambi (Studi Kasus Mahasiswa UIN STS Jambi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Angkatan 2020-2021”**

LANDASAN TEORI, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

Pengertian Uang Elektronik

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik, Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor dahulu oleh pemegang kepada penerbit, yang tersimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, dan nilai uang tersebut bukan merupakan simpanan serta digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.¹⁰

Uang elektronik adalah alat pembayaran elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung, maupun melalui agen-agen penerbit, atau dengan pendebitan rekening di bank dan nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam media uang elektronik, yang dinyatakan

⁹ Ulva vanessa “*Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Ovo Pada Mahasiswa FEBI UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*” Skripsi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020

¹⁰ Bank For International Settlements, *Implications For Central Bank Of The Development Of Electronic Money*, (Basel: BIS, 1996), h. 1

an dalam satuan Rupiah, yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi secara langsung nilai uang pada media uang elektronik tersebut.¹¹

Uang Elektronik Dalam Perfektif Hukum Islam/Syariah

Dengan kemajuan peradaban dan perkembangan dunia, tentunya Agama Islam tidak akan melarang bentuk teknologi selama tidak bertentangan dengan ajarannya. Al-Quran menjelaskan bahwa manusia adalah khalifah di atas muka bumi dan Allah menempatkan posisi alam ini untuk digunakan oleh manusia dengan usaha-usahanya yang baik. Sebagaimana Firman Allah (al-Baqarah 2: 29)

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ اسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ ۗ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya : Dialah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikan- Nya tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu Artinya : Dialah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikan- Nya tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu.¹²

Pengertian E-Wallet

Dalam peraturan (Bank Indonesia, 2016) nomor 18 / 40 / PBI / 2016 Pasal 1 Ayat 7 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran menjelaskan bahwa dompet elektronik yang selanjutnya disebut dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain: alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran.¹³

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *e-wallet* (dompet elektronik) merupakan dompet digital atau suatu wadah yang digunakan untuk menyimpan dan meletakkan uang digital guna mempermudah pengguna untuk melakukan transaksi pembayaran.

Pengertian Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif merupakan suatu perilaku yang lebih mementingkan gaya hidup dan kepuasan semata dari pada kebutuhan. Manusia cenderung memiliki sikap atau perilaku seperti itu baik karena suatu produk belum pernah dihunakan, seseorang telah menggunakan jenis produk yang sama dengan merek lain atau membeli suatu produk karena diskon yang ditawarkan atau membeli membeli suatu produk karena banyak orang yang menggunakan

¹¹ Veithal Rivai, dkk., 2001, Bank and Financial Institution Management Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, hal 136

¹² Departemen Agama RI, *Qur'an Terjemahan Tajwid*, (Jakarta: Magfirah Pustaka,2006), hal 5

¹³ Chrysilla Zada, Yunita Sopiana, *Penggunaan E- Wallet atau Dompot Digital sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah*, Jurnal Ilmu Ekonomi dan Pembangunan Vol. 4 No.1 Banjarmasin, 2021, hal. 254

produk tersebut. Sedangkan menurut Lubis, perilaku konsumtif adalah suatu sikap yang tidak perlu pertimbangan melainkan hanya keinginan yang harus terpenuhi dan secara tidak sadar menyebabkan pemborosan dan menghabiskan banyak biaya.¹⁴

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, perilaku konsumtif dapat diartikan sebagai perilaku konsumen dalam mengonsumsi barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa mempertimbangkan barang dan jasa yang telah dibelinya berguna atau tidak serta masuk ke dalam kebutuhannya atau tidak, sehingga ia melakukan konsumsi secara berlebihan demi mencapai kepuasan maksimal.

Kerangka Berpikir

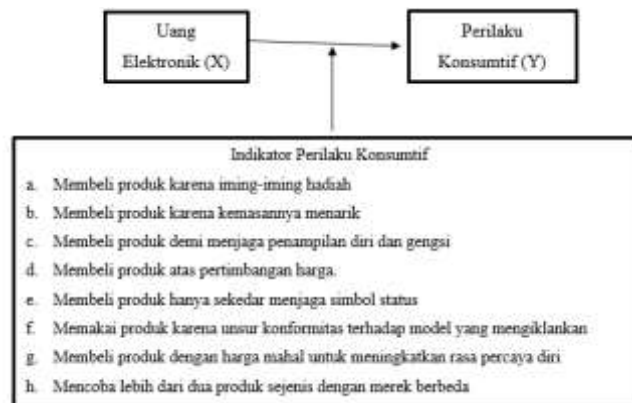
Menurut Sugiyono yang dimaksud kerangka berfikir adalah sebuah model konseptual tentang bagaimana teori tersebut berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.¹⁵

Tabel 2.2
Kerangka Berfikir

Keterangan :

X = Uang Elektronik

Y = Perilaku Konsumtif



Hipotesis

Hipotesis adalah suatu penjelasan sementara tentang perilaku, fenomena atau keadaan tertentu yang telah terjadi atau akan terjadi. Hipotesis pada dasarnya merupakan suatu proposisi atau anggapan yang mungkin benar dan sering digunakan sebagai dasar pembuatan keputusan/pemecahan persoalan ataupun untuk dasar penelitian lebih lanjut.¹⁶ Penelitian ini bertujuan

¹⁴Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ritia Anggadita, Konsep Diri Dan Konformitas Pada Perilaku Konsumtif Remaja. N.p., Penerbit NEM, 2021, hlm 6

¹⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta. 2006, Hlm.60

¹⁶ J. Supranto, *Statistika Teori dan Aplikasi Edisi Ketujuh*, (Jakarta: Erlangga, 2009), h. 124

untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, maka hipotesis yang diajukan adalah :

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa

Didalam penelitian ini, peneliti membuat dugaan tentang ada pengaruh pengguna uang elektronik (*E-Wallet*) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa jika mahasiswa memenuhi indikator yang telah ditetapkan sebagai indikator perilaku konsumtif. Dari hipotesis tersebut, jika terdapat hubungan positif antara penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif maka Ha diterima dan Ho ditolak.

METODE PENELITIAN

Metode dan Jenis Penelitian

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini merupakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode ilmiah yang bersifat konkrit, objektif, terukur, rasional, dan sistematis dengan menggunakan data berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.¹⁷

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasi. Penelitian korelasi atau korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel. Penelitian korelasi atau korelasional menggunakan instrumen untuk menentukan apakah, dan untuk tingkat apa, terdapat hubungan antara dua variabel atau lebih yang dapat dikuantitatifkan.¹⁸

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Jenis kelamin

Pengelompokan responden berdasarkan jenis kelamin dibedakan menjadi dua bagian, yaitu laki-laki dan perempuan. Data dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis* (Jakarta: Alfabeta, 2017), hlm 7.

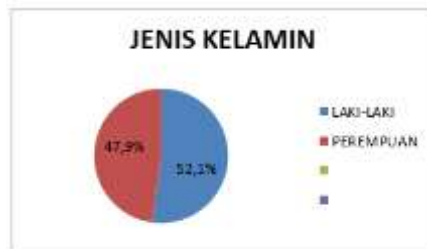
¹⁸Ratna Wijayanti Daniar Paramita, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jawa timur: Widya Gama Press, 2021), hlm 13

Tabel 4.1
Jenis kelamin responden

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	48	52,1%
2	Perempuan	44	47,9%
Total		92	100%

Sumber: data primer responden yang telah diolah 2023

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat diketahui bahwa responden terbanyak adalah laki-laki dibanding perempuan yaitu 48 orang atau 52,1%.



b. Berdasarkan Tahun Angkatan

Pengelompokan responden berdasarkan Tahun angkatan dibedakan menjadi dua bagian, yaitu tahun 2020 dan 2021. Data dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2
Tahun Angkatan

No	Tahun Angkatan	Frekuensi	Persentase
1	2020	47	51%
2	2021	45	49%
Total		92	100%

Sumber: data primer responden yang telah diolah 2023

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa responden terbanyak adalah angkatan 2020 yaitu 47 orang atau 51%.



c. Jangka Waktu Penggunaan

Pengelompokan responden berdasarkan jangka waktu penggunaan dibedakan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3
Jangka Waktu Penggunaan

No	Tahun Angkatan	Frekuensi	Persentase
1	< 1 Tahun	21	22,8 %
2	1 Tahun	15	16,3%
3	> 1 Tahun	56	60,9%
Total		92	100%

Sumber: data primer responden yang telah diolah 2023

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa responden terbanyak yang menggunakan e-wallet lebih dari 1 tahun yaitu 56 orang atau 60,9 %.



d. Berdasarkan Jenis Aplikasi E-wallet

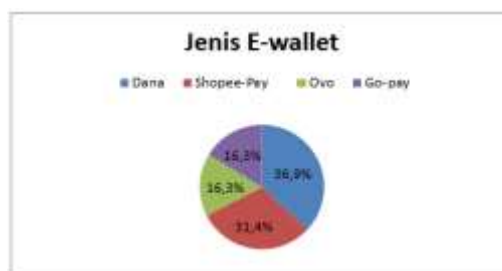
Pengelompokan responden berdasarkan jenis E-wallet dibedakan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4
Jenis E-wallet

No	Jenis aplikasi	Frekuensi	Persentase
1	Dana	34	36,9 %
2	Shopee-Pay	28	30,4%
3	Ovo	15	16,3%
4	Go-pay	15	16,3%
Total		92	100%

Sumber: data primer responden yang telah diolah tahun 2023

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa responden terbanyak menggunakan aplikasi e-wallet yaitu Dana dengan jumlah 34 orang atau 36,9%.



Uji Analisis Data

a. Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid jika pernyataan pada suatu kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Pengujian untuk menentukan valid atau tidaknya dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} . $r_{hitung} > r_{tabel}$ jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut dikatakan valid.

1) Penggunaan E-Wallet (X)

Tabel 4.5
Hasil Pengujian Uji Validitas Penggunaan E-wallet (X)

Item Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.858	0.1726	Valid
2	0.926	0.1726	Valid
3	0.944	0.1726	Valid
4	0.876	0.1726	Valid
5	0.794	0.1726	Valid
6	0.814	0.1726	Valid

Sumber: hasil olah data 2023

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.5 setiap pernyataan menghasilkan koefisien korelasi R_{hitung} yang lebih besar dari R_{tabel} . dengan kata lain, instrumen penelitian yang berjumlah 6 pernyataan untuk penggunaan e-wallet (X) dinilai semua butir pernyataan adalah valid.

2) Perilaku Konsumtif (Y)

Tabel 4.6
Hasil Pengujian Uji Validitas Perilaku Konsumtif (Y)

Item Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.904	0.1726	Valid
2	0.923	0.1726	Valid
3	0.918	0.1726	Valid
4	0.884	0.1726	Valid
5	0.772	0.1726	Valid

Sumber: hasil olah data 2023

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.6 setiap pernyataan menghasilkan koefisien korelasi R_{hitung} yang lebih besar dari R_{tabel} . dengan kata lain, instrumen penelitian yang berjumlah 5 pernyataan untuk perilaku konsumtif (Y) dinilai semua butir pernyataan adalah valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabel adalah alat untuk mengukur suatu koesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Butir pernyataan dikatakan reliabel atau handal apabila jawaban seseorang terhadap pertanyaan/pernyataan adalah konsisten. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha $> 0,60$.

Tabel 4.7
Hasil Pengujian Uji Reliabilitas Penggunaan E-Wallet (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.935	6

Hasil pengujian terhadap reliabilitas kuesioner menghasilkan angka coronbach's Alpha sebesar 0,935. Hal ini dapat dinyatakan bahwa semua pernyataan dari penggunaan e-wallet (X) teruji reliabilitasnya sehingga dinyatakan reliabel.

Tabel 4.8
Hasil Pengujian Uji Reliabilitas perilaku konsumtif (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,926	5

Hasil pengujian terhadap reliabilitas kuesioner menghasilkan angka coronbach's Alpa sebesar 0,926. Hal ini dapat dinyatakan bahwa semua pernyataan dari perilaku konsumtif (Y) teruji reliabilitasnya sehingga dinyatakan reliabel.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Berdasarkan pengolahan data penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa:

Terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN STS JAMBI. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t (parsial) yang menunjukkan nilai t hitung sebesar $7,995 > 1,987$ dan nilai signifikasi yang dihasilkan 0,000 lebih kecil dari 0,05. maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-wallet berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Demikian halnya dengan koefisien determinasi yang menunjukkan hasil sebesar 64,4%, ini mengartikan bahwa kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh variabel penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumtif terbilang cukup besar dan memiliki tingkat korelasi/kekuatan hubungan yang tinggi. Sisanya sebesar 35,6% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti faktor kemanfaatan menurut Davis, promosi menurut Kotler dan Keller, sikap penggunaan menurut Kusuma dan Susilowati serta Yahyapour, risiko menurut Dowling dan Staelin, fitur layanan menurut Steward dkk., persepsi kontrol perilaku dan norma subjektif menurut Ajzen, dalam penelitian Dien Ilham Genady, Chitra Laksmi Rithmaya, Dewi Fatmasari dan Sri Wulandari mengenai keputusan penggunaan uang elektronik dan minat ulang menggunakan *internet banking/APMK* yang memiliki karakteristik serupa dengan uang elektronik disamping faktor kemudahan.

Faktor kemudahan dipilih berdasarkan alasan dominan yang diperoleh dari lapangan, yakni hasil kuesioner penelitian dalam bentuk pertanyaan terbuka baik pada pra penelitian dan penelitian sebenarnya yang menunjukkan bahwa sebagian besar alasan responden untuk menggunakan uang elektronik karena mudah dalam penggunaannya dan penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang telah disebutkan di atas. Hal ini pun sejalan dengan teori *Technology Acceptance Model (TAM)* Davis bahwa terdapat *perceived ease of use* (kemudahan) yang menjadi salah satu determinan utama sebagai dasar hubungan terkait dengan penggunaan sistem atau teknologi.

Selanjutnya, persamaan regresi $Y = 7,347 + 0,556 X + e$ dimana konstanta bernilai positif dan koefisien regresi bernilai positif. Oleh karena itu, konstanta yang bernilai positif ini dapat diinterpretasikan bahwa artinya jika penggunaan uang elektronik bernilai konstan (0) maka perilaku konsumtif mahasiswa sebesar 7,347 atau jika penggunaan uang elektronik sangat tinggi maka perilaku konsumtif. Sedangkan koefisien regresi yang bernilai positif sebesar 0,556 menginterpretasikan bahwa perilaku konsumtif dan penggunaan uang elektronik mempunyai hubungan yang positif dan searah atau dapat dikatakan bahwa setiap peningkatan e wallet, maka akan meningkatkan perilaku konsumtif sebesar 0,556.

Hal tersebut diperkuat oleh teori dan penelitian yang relevan mengenai uang elektronik dan perilaku konsumtif. Menurut Warsisto Raharjo Jati, kehadiran uang elektronik menjadi salah satu cara mendorong masyarakat menjadi konsumtif. Selain itu, adanya sentuhan teknologi dalam konsumsi melalui uang elektronik telah memberikan warna baru dalam memaknai konsumsi. Konsumsi tidak hanya menggunakan fungsi utilitasnya untuk dihabiskan, namun juga fungsi identitas yang perlu dipenuhi.¹⁹

Begitu pula pada penelitian yang dilakukan oleh Laila Ramadhani bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan uang elektronik terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa yang mana semakin tinggi penggunaan uang elektronik maka semakin tinggi pula pengeluaran konsumsi mahasiswa. Penelitian Aneke Nurdian Dwi Sari, dkk. yang menghasilkan adanya pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumen. Penelitian Lailatu Syifa yang menghasilkan adanya pengaruh kemudahan *mobile banking* yang memiliki karakteristik serupa dengan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Penelitian Suryo Adi Prakorso dan Wahyu Susilowati yang menghasilkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan perkembangan teknologi berpengaruh terhadap perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa.

2. Perilaku konsumtif mahasiswa yang ditimbulkan dalam penggunaan uang elektronik.

Seiring dengan berkembangnya zaman, dunia teknologi dan informasi pun ikut berkembang secara pesat, salah satunya dalam teknologi sistem pembayaran. Sistem pembayaran khususnya dalam transaksi jual-beli mengalami perkembangan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi tersebut bisa saja menggeser fungsi uang tunai yang dari dulu dipakai oleh masyarakat sebagai alat pembayaran pada umumnya menjadi uang non tunai yang dirasa lebih efektif dan efisien. Berkat kecanggihan teknologi, semua transaksi dan pembayaran dapat dilakukan secara non tunai dan tanpa kartu, hanya melalui sebuah aplikasi yang ada di smartphone setiap orang.

¹⁹ Warsisto Raharjo Jati, *op.cit.*, h. 110-112.

Perkembangan teknologi dalam hal pembayaran menjadi salah satu gaya hidup masyarakat pada zaman modern. Sistem pembayaran yang awalnya hanya menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran, kini berkembang menjadi pembayaran non tunai. Perubahan sistem pembayaran sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi, hal ini menjadi peluang bagi perbankan untuk bersaing dalam hal sistem pembayaran non tunai. Cepat, aman, nyaman dan mudah dalam bertransaksi merupakan alasan utama, masyarakat Indonesia memiliki respon yang besar terhadap sistem pembayaran non tunai. Sistem pembayaran yang efisien dapat diukur dari kemampuan dalam menciptakan biaya yang minimal untuk mendapatkan manfaat dari suatu kegiatan transaksi jual beli. Orang-orang sudah mulai mengurangi kebiasaan mereka untuk membawa uang dalam jumlah yang tidak sedikit di dalam dompet nya, karena hal tersebut tidak aman serta tidak praktis.

Perilaku konsumtif banyak terjadi pada kalangan mahasiswa, khususnya mahasiswi. Remaja yang berperilaku konsumtif menggunakan faktor emosionalnya saja, misalnya dengan hanya memperhitungkan gengsi, sedangkan remaja yang memperhatikan faktor rasional cenderung mempertimbangkan manfaat serta harga produk yang berwujud mode atau stylepopuler. Perilaku konsumtif bukan lagi untuk memenuhi kebutuhan semata tetapi untuk memenuhi keinginan yang sifatnya untuk menaikkan gaya hidup, menjaga gengsi, mengikuti mode dan berbagai alasan yang sebenarnya kurang penting.

Perilaku konsumtif memiliki aspek positif dan negatif. Aspek positif dari perilaku konsumtif antara lain adalah timbul rasa puas, rasa puas ini timbul karena konsumen bisa memilih kombinasi berbagai macam barang dan jasa yang terbaik dari anggaran yang tersedia, selain itu perilaku konsumtif juga dapat menambah pengalaman, hal ini terjadi apabila konsumen mengonsumsi barang dan jasa baru, yang belum pernah dipakai atau digunakan sebelumnya. Selain itu, perilaku konsumtif juga memiliki aspek negatif. Salah satunya adalah memupuk sifat dan gaya hidup konsumerisme, yaitu sifat atau gaya hidup yang menganggap barang-barang sebagai ukuran kesenangan, kebahagiaan, dan harga diri (prestise). Dengan sifat atau gaya hidup yang seperti ini, orang akan terdorong untuk membeli barang dan jasa yang sebenarnya belum menjadi kebutuhannya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN STS JAMBI atau dengan kata lain perilaku

konsumtif dipengaruhi oleh penggunaan e-wallet sebesar 64,4%, sedangkan sisanya sebesar 35,6 % dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

2. Adapun perilaku konsumtif yang ditimbulkan dalam penggunaan uang elektronik adalah kurang mempertimbangkan fungsi/kegunaan, mengonsumsi barang secara berlebihan, mendahulukan keinginan daripada kebutuhan, dan tidak ada skala prioritas.

Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka implikasi yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Adanya uang elektronik membuat mahasiswa mendapatkan kemudahan dalam bertransaksi untuk memenuhi kebutuhannya. Kemudahan ini membuat konsumsi tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan hidup melainkan dapat membuat mereka berperilaku konsumtif. Oleh karena itu, diperlukannya kesadaran untuk mengontrol pengeluaran dan dorongan untuk bertransaksi secara berlebihan seiring kemudahan bertransaksi menggunakan uang elektronik tersebut.
2. Perilaku konsumtif juga dapat terjadi pada kalangan mahasiswa yang telah mendapat edukasi cukup mengenai uang elektronik dan perilaku konsumtif melalui mata kuliah yang telah diambil selama perkuliahan. Oleh karena itu, pengimplementasian edukasi yang didapat para mahasiswa sangatlah penting untuk meminimalisir perilaku konsumtif ketika menggunakan uang elektronik.

Saran

Berdasarkan hasil, pembahasan, kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan dipaparkan di atas, maka saran-saran yang dapat peneliti berikan guna menyempurnakan penelitian selanjutnya antara lain:

1. Bagi pengguna e-wallet khususnya pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN JAMBI, agar dapat meminimalisir perilaku konsumtif ketika menggunakan uang elektronik dengan lebih mempertimbangkan fungsi/kegunaan ketika membeli barang, mengonsumsi barang/jasa sesuai kebutuhan dan mendahulukan kebutuhan tersebut, serta menggunakan skala prioritas.
2. Bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN JAMBI, agar dapat menyesuaikan isi mata kuliah dengan kebutuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Bagi peneliti lain, agar dapat menggunakan variabel independen/ bebas/X yang berbeda dan beragam, serta memperluas responden dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Al-Qur'an dan kitab

Departemen Agama RI, Qur'an Terjemahan Tajwid, (Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2006).

Sumber Buku

Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis (Jakarta: Alfabeta, 2017).

Ratna Wijayanti Daniar Paramita, dkk, Metode Penelitian Kuantitatif (Jawa timur: Widya Gama Press, 2021).

Sumber jurnal

Chrysilla Zada, Yunita Sopiana, Penggunaan E- Wallet atau Dompot Digital sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah, Jurnal Ilmu Ekonomi dan Pembangunan Vol. 4 No.1 Banjarmasin, 2021.

Laila Ramadhani, "Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa." Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Studi Pembangunan 8, no. 1 (1 Maret 2016).

Rithmaya, Chitra Laksmi. "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Sikap, Risiko dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulan

Rivan Adipura, Clara Moningka, Gambaran Perilaku Konsumtif Terhadap Sepatu Pada Perempuan Dewasa Awal, Vol. 5 No. 2, (Psibernetika, Oktober 2012).

Sumber skripsi

Prakoso, Surya Adi. "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi, Kelompok Teman Sebaya, dan Status Ekonomi Orang Tua terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa, Skripsi pada Universitas Negeri Semarang, 2017.

Syifa, Lailatu. "Pengaruh Kemudahan Penggunaan Mobile Banking terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta". Skripsi pada UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2019

Ulva vanessa "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Ovo Pada Mahasiswa FEBI UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi" Skripsi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020

Sumber lain

<https://money.kompas.com/read/2021/04/21/082400626/bi-catat-transaksi-uangelektronikmelonjak-42-persen-apa-pendorongnya->. Diakses tanggal 15 juni 2021

<https://rri.co.id/jambi/ekonomi/897602/48-ribu-merchant-di-jambi-telah-gunakan-qri> diakses tanggal 22 Juni 2021

BBC News Indonesia, Uang Elektronik: Hemat Tenaga, Banyak Variasi Makanan, Tapi Jadi Konsumtif, 2018, (<https://www.bbc.com/indonesia/amp/indonesia-46624632>). Diakses pada tanggal 15 Juni 2021