

PENGARUH PENGGUNAAN DOMPET ELEKTRONIK SEBAGAI ALAT TRANSAKSI TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA

Andi Basru Wawo¹, Safaruddin², Nurul Qalbi³

¹²³Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Haluoleo

e-mail: nurulqalbi417@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan dompet elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode teknik *purposive sampling* untuk memilih responden. Populasi yang digunakan penelitian ini ialah mahasiswa aktif Jurusan Akuntansi Universitas Haluoleo sebanyak 1075 orang. Sampel yang digunakan yaitu sebanyak 91 Mahasiswa Akuntansi Universitas Halu Oleo. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Dengan analisis data menggunakan metode analisis deskriptif dan analisis regresi sederhana melalui bantuan program IBM SPSS *Statistics* versi 26. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan dompet elektronik berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Halu Oleo karena adanya kemudahan pengguna dan perilaku konsumtif yang disebabkan dalam penggunaan dompet elektronik adalah kurang mempertimbangkan fungsi atau kegunaan barang atau jasa, memprioritaskan keinginan daripada kebutuhan, mengkonsumsi barang atau jasa secara berlebihan serta tidak ada skala prioritas.

Keywords: *dompet elektronik; perilaku konsumtif; pembayaran elektronik*

Abstract

This study aims to determine and analyze the effect of using electronic wallets on student consumptive behavior. This study used a *purposive sampling* technique to select respondents. The population in this study were 1075 active students majoring in accounting at Haluoleo University. The sample in this study were 91 Accounting Students at Halu Oleo University. Methods of data collection using a questionnaire. Data analysis used descriptive analysis methods and simple regression analysis with the help of the IBM SPSS *Statistics* version 26 program. The results of this study indicate that the use of electronic wallets has a significant effect on the consumptive behavior of students majoring in accounting, the Faculty of Economics and Business, Halu Oleo University, because of the ease of use and consumptive behavior that The consequences of using electronic wallets are not considering the function or use of goods or services, prioritizing wants over needs, consuming goods or services excessively and not having a priority scale.

Keywords: *electronic wallet; consumer behavior; electronic payment*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pertumbuhan tercepat dalam teknologi digital di kawasan Asia Tenggara. Kemajuan teknologi digital telah menyebabkan perkembangan di berbagai aspek kehidupan Indonesia, antara lain: Bidang kegiatan ekonomi tradisional, seperti sekolah dan kursus online, ojek online, dan bioskop online, mulai bergeser ke digital. Ini disebut jual beli barang dan jasa. Dulu, penjual dan pembeli harus bertemu di tempat yang disebut "pasar". Pasar kini hadir dalam bentuk digital, yang disebut e-commerce, dan dapat diakses oleh semua orang melalui perangkat digital. Pembayaran dalam transaksi digital disebut pembayaran elektronik, uang digital disebut e-money, dan dompet digital disebut e-wallet. Transaksi digital adalah teknologi yang memungkinkan tampilan pembayaran nontunai lebih nyaman, efisien dan aman saat bertransaksi melalui media digital. Kemunculan uang elektronik di Indonesia diatur oleh otoritas yang berwenang, dalam hal ini Bank Indonesia.

Inovasi digitalisasi bentuk uang ini akan berdampak positif dan negatif bagi masyarakat sebagai pengguna uang elektronik. Insiden penipuan yang berpura-pura menjadi bisnis uang elektronik tertentu tidak dapat dihindari. Namun, manfaat yang dirasakan pengguna e-money cenderung mendorong pertumbuhan e-money baik dari sisi penawaran maupun konsumsi. Pengguna e-money dapat menggunakan berbagai layanan untuk memanfaatkan berbagai promosi dan diskon yang ditawarkan oleh penyedia e-money.

Hampir seluruh kegiatan perekonomian sudah menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran. Selain belanja, transportasi, penginapan, makan, tiket bioskop, tiket tol, serta berbagai tagihan rumah tangga seperti listrik, air, telepon, supermarket, minimarket, Warteg kini menawarkan pilhan e-money. Telah melakukan. Selain itu, sedekah juga bisa dilakukan secara elektronik, seperti yang dilakukan oleh Badan Amir Zakat Nasional yang meluncurkan program sedekah online bekerja sama dengan gopay dan kitabisa.com.

Sistem pembayaran yang mudah, secara teori memang mendorong orang untuk bertransaksi. Terlebih lagi pada kelompok milenial yang tercatat sebagai pengguna utama uang elektronik. Kemudahan dalam transaksi uang elektronik membuat mereka yang belum begitu mapan dalam karier dan penghasilan, rentan dalam pengeluaran dan melupakan tabungan atau investasi. Oleh karena itu, kendati transaksi uang elektronik menawarkan kemudahan, ada dampak negatif yang dapat timbul dalam penggunaannya. Dengan uang elektronik pengeluaran menjadi tidak seimbang dengan pemasukan dan membuat seseorang menjadi kurang waspada serta cenderung melakukan transaksi secara berlebihan. Hal tersebut berpotensi terus terjadi terutama pada kalangan anak muda atau kelompok milenial seperti mahasiswa yang tercatat sebagai pengguna utama uang elektronik.

Munculnya sistem transaksi pembayaran digital dengan dompet elektronik membuat masyarakat terutama kalangan generasi milenial khususnya mahasiswa lebih mudah untuk memenuhi kebutuhan kuliah ataupun kebutuhan pribadi sehari-hari. Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan dompet elektronik, transaksi belanja menjadi lebih mudah, efisien, cepat, aman, dan nyaman (Insana dan Johan, 2020).

Meningkatnya penggunaan dompet elektronik oleh mahasiswa dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa menjadi lebih konsumtif. Dengan perilaku konsumtif tersebut, mahasiswa akan terdorong untuk tidak hanya membeli barang-barang yang menjadi kebutuhan kuliah saja tetapi bisa juga untuk membeli barang dan jasa yang sebenarnya belum menjadi kebutuhannya melainkan hanya untuk mencapai kepuasannya (Insana dan Johan, 2021).

Perilaku konsumtif diartikan sebagai sebuah perilaku membeli barang secara berlebihan yang bertujuan untuk untuk memenuhi kesenangan atau kebahagiaan dan kepuasan pribadi yang bersifat semu. Dijelaskan juga bahwa individu dapat dikatakan konsumtif apabila memiliki barang yang berlebihan dikarenakan pertimbangan status. Individu yang berperilaku konsumtif akan membeli sebuah barang yang diinginkan saja, bukan karena barang tersebut benar-benar dibutuhkan. Hal tersebut terjadi secara berlebihan, tidak wajar, atau bahkan hanya untuk menunjukkan status diri (Fromm, 2008).

Keberadaan e-money ini tentu memberikan dampak positif dan negatif terhadap masyarakat selain itu juga e-money ini sudah menyebar ke beberapa mahasiswa mahasiswa di universitas universitas di Indonesia yang di mana e-money ini sebagai alat transaksi jual beli dan lain lain. Universitas halu oleo Kendari merupakan salah satu universitas yang dimana memiliki jumlah mahasiswa terbanyak ke 6 di Indonesia, secara visual mahasiswa-mahasiswa ini rata rata menggunakan handpone android dan berdasarkan observasi saya banyak mahasiswa yang menggunakan e-money ini.

Menurut Sumarwan (2011), perilaku konsumtif tidak terlepas dari seorang konsumen. Konsumen dari perspektif konsumen dapat berarti pelanggan, pemakai, pengguna, pembeli, pengambil keputusan, barang, jasa, merek, harga, kemasan, kualitas, kredit toko, layanan purna jual, menawar, mencari informasi, membandingkan merek, dan persepsi, preferensi, sikap, loyalitas, kepuasan, motivasi, gaya hidup. Hamilton (2005) juga berpendapat bahwa perilaku konsumtif disebut dengan istilah wastefull consumption yang dimaknai sebagai perilaku konsumen dalam membeli barang dan jasa yang tidak berguna atau mengonsumsi lebih dari definisi yang masuk akal dari kebutuhan.

Menurut Sangadji dan Sopiah (2013) faktor yang mempengaruhi perilaku perilaku konsumen untuk membeli atau mengonsumsi produk atau jasa memiliki faktor utama, yakni faktor lingkungan konsumen dan perbedaan individu. Faktor lingkungan yang dimaksud meliputi budaya, kelas sosial, pribadi, keluarga, dan situasi. Sedangkan faktor perbedaan perilaku individu yang dimaksud meliputi sumber daya konsumen, motivasi dan keterlibatan, pengetahuan, dan sikap. Kedua faktor ini dianggap penting dan nantinya akan dievaluasi dalam proses keputusan pembelian konsumen.

Hasil survei yang dilakukan oleh penulis pada mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan dompet elektronik sebagai alat transaksi membuat mahasiswa menjadi lebih konsumtif. Hal ini diakibatkan oleh adanya kemudahan dan keunggulan yang akan didapat oleh pengguna dompet elektronik, salah satunya adalah penggunaannya yang praktis, dan efisien serta mudah. Penggunaan dompet elektronik menjadikan mahasiswa tidak perlu ribet untuk membawa uang dalam jumlah banyak, kartu ATM, kart kredit, dan kartu debit pada saat bepergian. Karena dengan adanya dompet elektronik pada handpone, transaksi apapun dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja (Wijayanti, 2020).

Fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa penggunaan dompet elektronik dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Laila (2016) menunjukkan penggunaan dompet elektronik memiliki pengaruh baik dan signifikan antara penggunaan kartu debit dan uang elektronik terhadap pengeluaran konsumtif mahasiswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aneke (2020) menunjukkan penggunaan dompet elektronik mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif berdasarkan faktor agama. Dompet elektronik sebagai sarana pembayaran non tunai lebih mudah, aman, dan efisien serta inovatif membuat mahasiswa mudah dalam bertransaksi di e-commerce. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan dompet eletronik berpengaruh terhadap perilaku kosumtif mahasiswa. Dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan dompet elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

2. LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

Pembayaran elektronik adalah model pembayaran yang menghadirkan perasaan sederhana dan nyaman bagi pengguna yang melakukan semua jenis pembayaran. Namun, agar acara berfungsi dengan baik, pengguna hanya membutuhkan Internet atau jaringan, yang tidak memerlukan pertemuan. Menurut (Pram, 2016), e-payment adalah metode pembayaran yang dimediasi melalui internet. Jadi, sistem e-payment sangat memudahkan dan membantu masyarakat untuk membayar segala macam transaksi kapanpun dan dimanapun.

Menurut (Nielsen, 2016), e-payment sendiri merupakan aktivitas transaksional yang dilakukan melalui telepon seluler, sehingga transaksi semua kalangan hanya dapat dilakukan dengan satu jenis perangkat. 38% orang menggunakan layanan aplikasi seluler dan 47% orang menggunakan perangkat seluler untuk menjalankan bisnis. Menurut (Salwa, 2019) Transaksi di era digital saat ini, masyarakat mulai dibanjiri dengan berbagai macam produk dan layanan seperti pembayaran tol lewat e-money mandiri, brizzi BRI, dan yang lainnya. Sedangkan beberapa waktu yang lalu kita juga mulai dikenalkan dengan berbagai produk pembayaran seperti T-Cash Telkomsel, XL Tunai, dan sebagainya.

Secara sederhana, uang elektronik memiliki arti alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik, uang elektronik adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur sebagai berikut: Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit; nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip; dan nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan. sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang yang mengatur mengenai perbankan. Nilai uang elektronik juga merupakan nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana.

Penggunaan Uang Elektronik menurut Davis dalam Lailatu Syifa adalah kondisi nyata pada penggunaan sistem. Dikonsepkan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi. Seseorang akan puas menggunakan sistem jika mereka meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktivitas mereka, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan. E-wallet atau dompet elektronik adalah alat pembayaran digital atau alat pembayaran digital yang menggunakan media elektronik berbasis server. Secara umum, e-wallet merupakan aplikasi berbasis server dan penggunaannya membutuhkan koneksi terlebih dahulu ke penerbit (Wijaya & Mulyana, 2018). Berbeda dengan uang elektronik yang menggunakan chip, dompet elektronik ini menggunakan aplikasi untuk menggunakannya. Ada beberapa e-wallet yang umum digunakan di Indonesia yaitu Dana, ShopeePay, Ovo, Gopay dan lainnya.

Dana adalah aplikasi dan layanan sistem pembayaran berupa uang elektronik, e-wallet, transfer uang, dan layanan pendukung lainnya yang bersifat mobile dan dapat diakses melalui perangkat telekomunikasi. Dana tersebut dikelola oleh PT Espay Debit Indonesia Koe ("EDIK"), pemegang lisensi resmi dan berlisensi dari Bank Indonesia untuk uang elektronik, e-wallet, pengiriman uang dan layanan keuangan digital (LKD).

ShopeePay adalah fitur layanan e-money yang fungsinya untuk menyimpan retur atau menggunakan metode pembayaran di Shopee. Selain menggunakan fitur ini untuk transaksi pembayaran di Shopee, juga bisa digunakan di toko atau merchant yang sudah menggunakan fitur ini. Menggunakan fitur ini sangat bermanfaat bagi pengguna Shopee. Setelah Anda menggunakannya, transaksi lama biasanya berakhir dengan cepat. OVO adalah aplikasi yang menawarkan kenyamanan bertransaksi (OVO Cash) dan juga cara yang lebih baik untuk mendapatkan poin di banyak tempat (OVO Points). OVO (PT Visionet Internasional) adalah layanan keuangan digital Indonesia yang memudahkan

pengguna untuk berbisnis dengan merchant. GoPay (PT Dompot Karya Anak Bangsa) adalah layanan keuangan digital Indonesia yang dimiliki oleh GoTo Financial. GoPay adalah dompet digital serbaguna. Semuanya gratis dengan GoPay, mulai dari transaksi cepat di semua layanan Gojek dan ratusan mitra bisnis hingga mengirim atau menerima uang.

Tambunan (2001) menyatakan bahwa perilaku konsumtif merupakan keinginan untuk mengonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan untuk mencapai kepuasan maksimal. Hamilton dkk. (2005) dalam Eva Suminar dan Tatik Meiyuntari juga berpendapat bahwa perilaku konsumtif disebut dengan istilah wasteful consumption yang dimaknai sebagai perilaku konsumen dalam membeli barang dan jasa yang tidak berguna atau mengonsumsi lebih dari definisi yang masuk akal dari kebutuhan.

Terdapat 8 indikator perilaku konsumtif menurut Sumartono (2002) dalam Okky Dikria dan Sri Umi Mintarti yang antara lain: Membeli produk karena iming-iming hadiah, membeli produk karena kemasannya menarik, membeli produk demi menjaga penampilan diri dan gengsi, membeli produk atas kepentingan harga (bukan atas dasar manfaat atau kegunaannya), membeli produk hanya sekedar menjaga simbol status, memakai produk karena unsur konformitas terhadap model yang mengiklankan., munculnya pemikiran bahwa membeli produk dengan harga mahal akan menimbulkan rasa percaya diri, mencoba lebih dari dua produk sejenis (merek berbeda).

Perilaku konsumen dipengaruhi oleh beberapa faktor. James (1994) dalam Suryo Adi Prakorso mengemukakan bahwa faktor penentu perilaku konsumen terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, proses dan pengalaman belajar, kepribadian dan citra diri, kondisi ekonomi, gaya hidup dan sikap. Faktor eksternal yang dimaksud adalah faktor budaya, faktor kelas sosial, faktor keluarga dan kelompok afinitas.

Berdasarkan beberapa faktor di atas, maka faktor yang mempengaruhi perilaku belanja konsumen biasanya terdiri dari faktor internal dan eksternal yang keduanya penting dalam mempengaruhi keputusan konsumen untuk membeli suatu produk atau jasa. Dengan kata lain, faktor-faktor tersebut tidak hanya berasal dari dalam diri konsumen, tetapi juga dari luar konsumen terutama lingkungan dapat mempengaruhi perilaku konsumsi konsumen tersebut.

Hipotesis pada dasarnya merupakan suatu proposisi atau anggapan yang mungkin benar dan sering digunakan sebagai dasar pembuatan keputusan/ pemecahan persoalan ataupun untuk dasar penelitian (Afiyah 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Berdasarkan kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka pikir, dan paradigma penelitian maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

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

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Haluoleo yang berlokasi di jalan Kampus Hijau Bumi Tridharma, Andonohu, Kec. Kambu, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara 93232. Objek dari penelitian ini adalah Dompot elektronik dan Perilaku Komsumtif Mahasiswa. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2017) teknik *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa

aktif Jurusan Akuntansi tahun 2019-2022 yang menggunakan dompet elektronik sebagai alat transaksi.

Jenis data yang diambil yaitu kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini, data kualitatif berupa uraian penjelasan dari variabel dan pernyataan dalam kuesioner yang akan diklasifikasikan ke dalam kategori menggunakan skala likert. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah jawaban responden atas pertanyaan kuesioner yang diukur menggunakan skala likert. Sumber data yang diambil yaitu dari data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu persepsi responden yang ditinjau dari hasil kuisisioner sedangkan data sekunder yang digunakan yaitu data jumlah mahasiswa Jurusan Akuntansi Angkatan 2019- 2022.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner adalah teknik terstruktur untuk memperoleh data yang terdiri dari pertanyaan pertanyaan yang akan dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, kuesioner dibuat berdasarkan indikator, dan merujuk pada penelitian terdahulu serta menyesuaikan dengan keadaan objek penelitian. Instrument pada penelitian ini berupa angket, dimana terdapat dua variabel yaitu dompet elektronik dan perilaku konsumtif. Angket yang disajikan berisikan pertanyaan- pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan tentang dompet elektronik dan perilaku konsumtif.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana, yaitu menganalisis pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Kemudian dilakukan pengecekan dengan melakukan plot data untuk melihat adanya data linear atau tidak linear, yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer *statistical package for the sosial science (SPSS)*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Haluoleo Kendari. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Jurusan Akuntansi Angkatan 2019, 2020, 2021, 2022 yang menggunakan uang elektronik dengan total mahasiswa 91.

Tabel 1. Responden Berdasarkan Angkatan

No.	Angkatan	Frekuensi	Presentase
1	2019	20	22%
2	2020	26	29%
3	2021	25	27%
4	2022	20	22%
Jumlah		91	100%

Sumber: Data Primer diolah Tahun 2023

Jumlah responden dari Angkatan 2019 sebanyak 20 orang (22%), Angkatan 2020 sebanyak 26 orang (29%), Angkatan 2021 sebanyak 25 orang (27%) dan Angkatan 2022 sebanyak 20 orang (22%) dengan jumlah keseluruhan sampel sebanyak 91 mahasiswa dari populasi 1075 mahasiswa. 91 Mahasiswa yang menjadi sampel penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan uang elektronik antara lain M- banking, Dana, Shopeepay, Ovo dan Gopay sesuai dengan teknik purposive sumpling. Berikut gambar diagram lingkaran dan presentase responden berdasarkan Angkatan.

Tabel 2. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Presentase
1	Laki Laki	23	25.3%
2	Perempuan	68	74.7%
Jumlah		91	100%

Sumber: Data Primer diolah Tahun 2023

Jumlah responden berdasarkan jenis kelamin sebanyak 23 Laki laki (25.3%) dan 68 Perempuan (74.7%). Dari data tersebut menunjukkan bahwa responden didominasi oleh mahasiswa yang berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 68 orang (74.7%) hal itu dikarenakan pengguna dompet elektronik di jurusan akuntansi lebih didominasi oleh perempuan dibandingkan laki laki. Berikut gambar diagram lingkaran dan presentase responden berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 3. Responden Berdasarkan Jangka waktu penggunaan dompet elektronik

No.	Jangka waktu	Frekuensi	Presentase
1	< 1 Tahun	21	23%
2	1 Tahun	10	11%
3	> 1 Tahun	60	66%
Jumlah		91	100%

Sumber: Data Primer diolah Tahun 2023

Responden berdasarkan jangka waktu penggunaan dompet elektronik selama kurang dari 1 tahun sebanyak 21 orang (23%), 1 tahun sebanyak 10 orang (11%) dan lebih dari 1 tahun sebanyak 60 orang (66%). Dari data tersebut menunjukkan bahwa Sebagian besar responden telah menggunakan uang elektronik lebih dari 1 tahun. Berikut gambar diagram lingkaran dan presentase responden berdasarkan jangka waktu penggunaan dompet elektronik.

Tabel 4. Responden Berdasarkan Jenis Dompet Elektronik yang Digunakan

No.	Jenis Dompet elektronik	Frekuensi	Presentase
1	M- Banking	61	67%
2	Dana	10	11%
3	Shopee Pay	15	16.5%
4	Ovo	3	3.3%
5	Gopay	2	2.2%
Jumlah		91	100%

Sumber: Data Primer diolah Tahun 2023

Penggunaan dompet elektronik dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu M-Banking sebanyak 61 orang (67%), Dana sebanyak 10 orang (11%), Shopee Pay sebanyak 15 orang (16.5%), Ovo sebanyak 3 orang (3.3%), dan Gopay sebanyak 2 orang (2.2%). Berikut gambar diagram lingkaran dan presentase responden berdasarkan jenis dompet elektronik yang digunakan.

Tabel 4. Deskripsi Jawaban Responden Variabel Dompot Elektronik (X)

ITEM (BUTIR)	Frekuensi Jawaban Responden (F) & Persentase (%)										Rata Rata skor	Kategori
	STS (1)		TS (2)		N (3)		S (4)		SS (5)			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
X1.1.1	1	1,09	0	0,00	5	5,49	38	41,75	47	51,64	4,43	Sangat Baik
X1.1.2	1	1,09	0	0,00	4	4,39	50	54,94	36	39,56	4,32	Sangat Baik
X1.1.3	1	1,09	0	0,00	10	10,98	35	38,46	45	49,45	4,35	Sangat Baik
X1.1.4	1	1,09	0	0,00	10	10,98	40	44,44	40	44,44	4,30	Sangat Baik
Rata Rata Indikator Mudah Dipelajari											4,35	Sangat Baik
X1.2.1	1	1,09	0	0	6	6,59	26	28,57	58	63,73	4,54	Sangat Baik
X1.2.2	1	1,09	2	2,19	11	12,08	25	27,47	52	57,14	4,37	Sangat Baik
X1.2.3	1	1,09	3	3,29	13	14,28	34	37,36	40	43,95	4,20	Baik
X1.2.4	1	1,09	2	2,19	26	28,67	42	46,15	20	21,97	3,86	Sangat Baik
Rata Rata Indikator Fleksibel											4,24	Sangat Baik
X1.3.1	1	1,09	0	0	7	7,69	31	34,06	52	57,14	4,46	Sangat Baik
X1.3.2	1	1,09	2	2,19	16	17,58	42	46,15	30	32,96	4,08	Baik
X1.3.3	1	1,09	2	2,19	5	5,49	39	42,85	44	48,35	4,35	Sangat Baik
Rata Rata Indikator Dapat Mengontrol Pekerjaan											4,30	Sangat Baik
X1.4.1	1	1,09	0	0	2	2,19	23	25,27	65	71,42	4,66	Sangat Baik
X1.4.2	1	1,09	0	0	18	19,78	34	37,36	38	41,75	4,19	Baik
X1.4.3	1	1,09	1	1,09	14	15,48	35	38,46	40	43,95	4,23	Sangat Baik
Rata Rata Indikator Mudah Digunakan											4,36	Sangat Baik
Rata Rata Variabel Dompot Elektronik											4,31	Sangat Baik

Sumber: Data Primer diolah Tahun 2023

Tabel 5. menunjukkan pernyataan responden atas variabel penggunaan Dompot Elektronik (X) menurut tanggapan responden adalah Sangat Baik dengan rata rata jawaban sebesar 4,31. Dari persepsi responden terlihat bahwa indikator Mudah Digunakan memiliki jawaban responden yang lebih tinggi dibandingkan dengan indikator lainnya, yaitu Mudah Dipelajari, Fleksibel, dan Dapat Mengontrol Pekerjaan.

Indikator Mudah Dipelajari menurut tanggapan responden termasuk dalam kategori Sangat Baik dengan nilai rata rata yaitu sebesar 4,35. Hal ini menjelaskan bahwa Mudah Dipelajari dapat mempengaruhi Mahasiswa Akuntansi Universitas Haluoleo dalam menggunakan Dompot Elektronik Sebagai Alat Transaksi.

Indikator Fleksibel menurut tanggapan responden termasuk dalam kategori Sangat Baik dengan nilai rata rata yaitu sebesar 4,24. Hal ini menjelaskan bahwa Fleksibel dapat mempengaruhi Mahasiswa Akuntansi Universitas Haluoleo dalam menggunakan Dompot Elektronik Sebagai Alat Transaksi.

Indikator Dapat Mengontrol Pekerjaan menurut tanggapan responden termasuk dalam kategori Sangat Baik dengan nilai rata rata yaitu sebesar 4,30. Hal ini menjelaskan bahwa Dalam Mengontrol Pekerjaan dapat mempengaruhi Mahasiswa Akuntansi Universitas Haluoleo dalam menggunakan Dompot Elektronik Sebagai Alat Transaksi.

Indikator Mudah Digunakan menurut tanggapan responden termasuk dalam kategori Sangat Baik dengan nilai rata rata yaitu sebesar 4,36. Hal ini menjelaskan bahwa Mudah Digunakan dapat mempengaruhi Mahasiswa Akuntansi Universitas Haluoleo dalam menggunakan Dompet Elektronik Sebagai Alat Transaksi.

Tabel 5. Deskripsi Jawaban Responden Variabel Perilaku Konsumtif (Y)

ITEM (BUTIR)	Frekuensi Jawaban Responden (F) & Persentase (%)										Rata Rata skor	Kategori
	STS (1)		TS (2)		N (3)		S (4)		SS (5)			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
Y1.1.1	4	4,39	14	15,38	35	38,46	29	31,86	9	9,89	3,27	Cukup Baik
Y1.1.2	3	3,19	13	14,28	36	39,56	28	30,76	11	12,09	3,34	Cukup Baik
Y1.1.3	7	7,69	17	18,68	20	21,97	31	34,06	16	17,58	3,35	Cukup Baik
Y1.1.4	9	9,89	15	16,48	28	30,76	29	31,86	10	10,99	3,18	Cukup Baik
Rata Rata Indikator Tidak mempertimbangkan fungsi/ kegunaan											3,29	Cukup Baik
Y1.2.1	9	9,89	26	28,57	26	28,57	22	24,18	8	8,79	2,93	Cukup Baik
Y1.2.2	6	6,59	14	15,38	35	38,46	23	25,27	13	14,29	3,25	Cukup Baik
Y1.2.3	9	9,89	21	23,08	37	40,66	14	15,38	10	10,99	2,95	Cukup Baik
Y1.2.4	13	14,29	12	13,19	30	32,97	25	27,47	11	12,09	3,10	Cukup Baik
Rata Rata Indikator Mengkonsumsi barang/ jasa secara berlebihan											3,06	Cukup Baik
Y1.3.1	16	17,58	23	25,27	26	28,57	17	18,68	9	9,89	2,78	Cukup Baik
Y1.3.2	18	19,78	24	26,37	28	30,77	16	17,58	5	5,49	2,63	Cukup Baik
Y1.3.3	7	7,69	18	19,78	32	35,16	23	25,27	11	12,09	3,14	Cukup Baik
Y1.3.4	17	18,68	32	35,16	24	26,37	7	7,69	11	12,09	2,59	Cukup Baik
Rata Rata Indikator Mendahulukan Keinginan Daripada Kebutuhan											2,79	Cukup Baik
Y1.4.2	15	16,48	22	24,18	27	29,67	19	20,88	8	8,79	2,81	Cukup Baik
Y1.4.3	19	20,88	25	27,47	24	26,37	18	19,78	5	5,49	2,62	Cukup Baik
Rata Rata Indikator Tidak Ada Skala Prioritas											2,71	Cukup Baik
Rata Rata Variabel Perilaku Konsumtif											2,96	Cukup baik

Sumber: Data Primer diolah Tahun 2023

Table 6. menunjukkan pernyataan responden atas variabel penggunaan Perilaku Konsumtif (Y) menurut tanggapan responden adalah Cukup Baik dengan rata rata jawaban sebesar 2,96. Dari persepsi responden terlihat bahwa indikator Tidak Mempertimbangkan Fungsi/ Kegunaan memiliki jawaban responden yang lebih tinggi dibandingkan dengan indikator lainnya, yaitu Mengkonsumsi Barang/ Jasa Secara Berlebihan, Mendahulukan Keinginan Daripada Kebutuhan Dan Tidak Ada Skala Prioritas.

Indikator Tidak Mempertimbangkan Fungsi/ Kegunaan menurut tanggapan responden termasuk dalam kategori Cukup Baik dengan nilai rata rata sebesar 3,29. Hal ini Menjelaskan bahwa Mahasiswa Akuntansi Universitas Haluoleo masih bisa mempertimbangkan fungsi/ kegunaan dompet elektronik sehingga terhindar dari perilaku konsumtif.

Indikator Tidak mengkonsumsi Barang/ Jasa Secara berlebihan menurut tanggapan serponden termasuk dalam kategori Cukup Baik dengan nilai rata rata sebesar 3,06. Hal ini Menjelaskan bahwa Mahasiswa Akuntansi Universitas Haluoleo tidak berlebihan dalam mengkonsumsi barang/ jasa sehingga hal tersebut membuat beberapa responden tidak berperilaku konsumtif saat transaksi menggunakan dompet elektronik.

Indikator Mendahulukan Keinginan Daripada Kebutuhan menurut tanggapan serponden termasuk dalam kategori Cukup Baik dengan nilai rata rata sebesar 2,79. Hal ini Menjelaskan bahwa Mahasiswa Akuntansi Universitas Haluoleo tidak sepenuhnya mendahulukan keinginan daripada kebutuhan sehingga mahasiswa tidak berperilaku konsumtif.

Indikator Tidak Ada Skala Prioritas menurut tanggapan serponden termasuk dalam kategori Cukup Baik dengan nilai rata rata sebesar 2,71. Hal ini Menjelaskan bahwa sebagian Mahasiswa Akuntansi Universitas Haluoleo memiliki skala prioritas sehingga tidak dapat mempengaruhi perilaku konsumtif saat transaksi menggunakan dompet elektronik.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan dompet elektronik sebagai alat transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan dompet elektronik maka akan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Beberapa mahasiswa dengan kontrol diri yang baik dapat menghindari konsumerisme karena mereka dapat mengontrol perilaku, persepsi, dan keputusan mereka. Misalnya, siswa dengan pengendalian diri yang baik adalah pemodal yang cerdas. Sambil berbelanja, siswa menemukan berbagai penawaran menarik seperti promosi, diskon, bonus promosi dan lain-lain. Ketika terdapat banyak pilihan yang menarik, siswa memilih pilihan tersebut dengan hati-hati, dengan mempertimbangkan mana yang perlu dan mana yang tidak. Sehingga kebutuhan siswa belanja cerdas terpenuhi dan tidak berperilaku boros.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2016) 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 Sari (2020) juga menghasilkan adanya pengaruh penggunaan yang elektronik terhadap perilaku konsumen. Penelitian Genady (2018) yang menghasilkan bahwa kemudahan, kemafaatan dan promosi uang elektronik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan dompet elektronik sebagai alat transaksi berpengaruh positif atau signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Adanya kemudahan pengguna menggunakan dompet elektronik membuat mahasiswa menjadi lebih berperilaku konsumtif. Adapun perilaku konsumtif yang ditimbulkan dalam penggunaan dompet elektronik adalah tidak mempertimbangkan fungsi atau kegunaan barang atau jasa, mendahulukan keinginan daripada kebutuhan, mengkonsumsi barang atau jasa secara berlebihan dan tidak ada skala prioritas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, R. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). *Skripsi*.
- Bank Indonesia. (2023). Retrieved From <https://www.bi.go.id/>
- Davis, F. (2009). *Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology*. *Mis Quarterly*. Vol 13 No 3 : 318-339.
- Dikria, Okky, & Mintarti, S. U. (2016). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang. *Pendidikan Ekonomi*.
- Froom. (2008). *The Sane Society*. British: Library Cataloguing In Publication Data.
- Genady, D. I. (2018). Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Di Masyarakat (Studi Kasus Di Probinsi DKI Jakarta). *Skripsi*.
- Hamilton, & Dkk (2005). *Wasteful Consumption In Australia*. Retrieved From (http://www.yooyahcloud.com/mosscommunications/ntqhd/the_australia_institute_wasteful_consumption_in_australia.pdf)
- Insana, D. R. M., & Johan, R. S.. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, Vol 7, No 2.
- James, E. (1994). *Pengertian Perilaku Konsumen*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Nielsen, & Juniarti, R. P. (2016). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Mobile Payment; Sebuah Review Literature. Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal*.
- Pram. (2016). *Layanan E- Payment Bakal Marak Di Indonesia*. Retrieved From (<http://www.beritabethel.com/artikel/detail/892>)
- Salwa. (2019). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Sumatera Utara. *Skripsi*.
- Sari, A. N., Malik, Z. A., & Hidayat, Y. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E- MONEY) Terhadap Perilaku Konsumen. *Jurnal*.
- Sembiring, A. (2008). *Budaya Konsumerisme*. Retrieved From (www.wattpad.com/3104044-buku-konsumer-karya-amstrong-sembring.)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumartono. (2002). *Terperangkap Dalam Iklan; Menoropong Imbas Pesan Iklan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarwan, U. (2011). *Perilaku Konsumen*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Tambunan, R. (2001). *Remaja Dan Perilaku Konsumtif*. Retrieved From *Jurnal Psikologi dan Masyarakat*: (<http://www.e-psikologi.com/remaja/191101.htm>)

- Wijaya, & Mulyana. (2018). Perancangan E Payment System Pada E Wallet Menggunakan Kode QR Berbasis Android. *Jurnal Sistem Komputer*, Vol 7 No 2.
- Wijayanti. (2020). Minat Generasi Milenial Terhadap Produk Pembiayaan KPR Bank Syariah . *Jurnal Pendidikan*, Vol 7 No 2.