

PENGARUH PENGGUNAAN *DEBIT CARD* DAN *E-MONEY* TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PRODI EKONOMI ISLAM FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS UNESA

Muhammad Bilal Abdillah Rasyid

Program Studi Ekonomi Islam, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Email: muhammadbilal.18074@mhs.unesa.ac.id

A'rasy Fahrullah

Program Studi Ekonomi Islam, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Email: arasyfahrullah@unesa.ac.id

Abstrak

Diadakannya riset ini guna menganalisa apakah terdapat pengaruh penggunaan debit card dan e-money terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. Populasi riset ini ialah mahasiswa Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ekonomika dan Bisnis UNESA angkatan 2018, 2019, dan 2020 yang berjumlah 174 mahasiswa dengan kriteria telah mengambil mata kuliah manajemen keuangan dan dengan tunjangan sebesar Rp.1.000.000. Penentuan sampel dengan purposive sampling dan totalnya sebanyak 121 mahasiswa. Penghimpunan data melalui kuesioner. Riset ini memakai analisis regresi linear melalui SPSS 25. Dari penelitian yang dilakukan peneliti memperoleh hasil bahwa kartu debit dan uang elektronik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan simultan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan dengan hasil analisis R Square dengan nilai 67,2%. Hal tersebut berarti Variabel X1 (debit card) dan X2 (e-money) secara simultan memiliki pengaruh pada variabel Y (perilaku konsumtif) sebanyak 67,2% dan kurangnya 32,8% dipengaruhi variabel diluar riset ini.

Kata Kunci : kartu debit, uang elektronik, perilaku konsumsi

Abstract

This research was conducted to analyze whether there is an effect of using debit cards and e-money on the consumptive behavior of students of the Islamic Economics Study Program, Faculty of Economics, State University of Surabaya. The population of this research is students of the Islamic Economics Study Program, Faculty of Economics and Business, UNESA batch 2018, 2019, and 2020, totaling 174 students with the criteria of having taken financial management courses and with an allowance of Rp. 1,000,000. Determination of the sample by purposive sampling and a total of 121 students. Data collection through questionnaires. This research uses linear regression analysis through SPSS 25. From the research conducted, the researchers obtained the results that debit cards and electronic money partially or simultaneously have a positive and simultaneous effect on student consumptive behavior. This is evidenced by the results of the R Square analysis with a value of 67.2%. This means that the variables X1 (debit card) and X2 (e-money) simultaneously have an influence on variable Y (consumptive behavior) as much as 67.2% and at least 32.8% are influenced by variables outside of this research..

Keywords: *debit card, e-money, consumption behavior*

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya *financial technology* atau lebih dikenal dengan *fintech* saat ini mampu memberikan kemudahan dalam sistem pembayaran. Dengan adanya

perkembangan ini, fungsi uang tunai yang sejak dulu digunakan masyarakat sebagai alat transaksi bergeser menjadi transaksi non tunai. Penggunaan uang elektronik ini telah diterapkan di beberapa negara yang menunjukkan bahwa peluang besar dalam mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai sebagai alat transaksi, khususnya yang bersifat ritel maupun yang bersifat mikro. Salah satu negara yang merealisasikan *fintech* adalah Indonesia. Dominansi penggunaan internet masyarakat Indonesia menjadi faktor penyebab berkembangnya *fintech*.

Dari tahun ke tahun nilai nominal transaksi dengan menggunakan *debit card* mengalami peningkatan. Berdasarkan data dari Bank Indonesia disebutkan bahwa nilai nominal transaksi pada triwulan I-2022 mencapai Rp80,58 triliun. Pada triwulan I-2022 jumlah penggunaan *debit card* tercatat sebesar Rp146,58 triliun sedangkan triwulan IV-2021 tercatat Rp130,56 triliun, peningkatan ini didukung dengan adanya pembenahan layanan pembayaran secara non tunai pada transaksi *e-commerce*, hal tersebut mengindikasikan meningkatnya preferensi masyarakat dalam bertransaksi secara non tunai.

Sistem pembayaran non tunai saat ini menjadi minat bagi masyarakat, terutama kalangan generasi muda. Masyarakat sudah mengurangi penggunaan uang tunai yang cukup banyak di dalam dompet, dikarenakan hal tersebut tidak aman dan juga kurang praktis jika terus menggunakan cara tersebut. Menurut (Fatmasari & Wulandari, 2016) dikatakan bahwa faktor dari Kemudahan (*perceived ease of use*), kepercayaan (*trust*), dan manfaat (*perceived usefulness*) menjadikan sistem pembayaran non tunai diminati oleh masyarakat Indonesia. Menurut Luthfan Luthfan Darma Prasetya (2018) menyatakan bahwa perkembangan tersebut berdampak signifikan terhadap sistem pembayaran, yang merupakan peluang bagi bank untuk membentuk sistem pembayaran nontunai. Manfaat dan kemudahan yang dibawa *e-money* dapat mempengaruhi pertumbuhan pengguna. Menurut (Sathish *et al.*, 2020) *e-money* memiliki beberapa keunggulan antara lain biaya yang dikenakan terbilang murah, didukung dengan ekosistem yang memadai, serta memiliki tingkat keamanan yang tinggi. Ketika produk menawarkan manfaat dan kenyamanan guna keberlangsungan hidup, maka terdapat peluang produk tersebut dimanfaatkan oleh masyarakat secara luas di masa mendatang. Demikian pula dengan pemanfaatan kartu debit dan *e-money*, yang dinilai begitu bermanfaat sewaktu transaksi. Hal tersebut didukung dengan riset dari Zandi *et al.* dalam Tshukudu, 2018 disebutkan bahwa 56 negara pengguna *e-money* memiliki andil terhadap PDB terbesar dunia sekitar USD 938 miliar pada ekonomi global. *E-money* didistribusikan oleh bank pada tahun 2009 dan dipantau oleh BI dan OJK. Artinya penggunaan *e-money* jauh lebih berkembang. Oleh lantaran tersebut, kemudahan yang diberikan kepada pengguna mengarah pada perilaku konsumen yang lebih konsumtif.

Perilaku konsumtif merupakan sebuah tindakan yang tidak masuk akal sehingga secara ekonomis dapat menyebabkan pemborosan. Seseorang akan melakukan pembelian barang disebabkan adanya paksaan atau tekanan dari kelompok, maka saat itu konformitas atau lebih dikenal dengan FOMO (*fear of missing out*) berperan penting dalam penggunaan serta pembelian suatu produk. Kondisi tersebut mengakibatkan timbulnya seseorang melakukan pembelian tanpa pikir panjang. Perilaku konsumtif ini dilakukan dengan membeli barang maupun jasa yang tidak sesuai dengan kebutuhan. Fenomena ini nantinya menjadi ancaman serius bila terjadi, tak hanya pada kalangan

orang dewasa saja namun juga pada anak remaja terutama pada mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. Karena pola konsumsi individu dibentuk pada usia remaja. Usia 13-21 tahun disebut masa remaja, dan pada usia ini umumnya terjadi masa transisi, pencarian identitas dan proses pembentukan perilaku. Dimana pada masa usia tersebut digunakan untuk mencapai pola pribadi yang ideal sehingga menyebabkan mahasiswa gampang terpengaruh akan aspek positif maupun negatif dari lingkungan mereka. Pada kenyataannya, diketahui bahwa mahasiswa dapat meniru gaya konsumtif yang dianggap kekinian.

Fenomena yang sering muncul saat ini yaitu kalangan mahasiswa memiliki *life style* yang bisa dikatakan ajang untuk memamerkan sesuatu utamanya yaitu konsumsi yang bukan makanan. Di awal masuk kuliah biasanya mahasiswa masih berpenampilan sederhana, namun kemudian banyak mengalami perubahan dimulai dari *fashion* dengan membeli barang-barang *branded*, pergi ke mall, menggunakan barang elektronik populer seperti gadget meskipun barang sebelumnya masih layak digunakan. Sehingga dari sini dapat dikatakan adanya pergeseran pola konsumsi mahasiswa dapat dilihat dari berapa banyak uang yang dikeluarkan guna untuk membeli kebutuhan primer maupun sekunder.

Mahasiswa Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya dianggap sudah mendapatkan pengetahuan maupun wawasan yang memadai yang berhubungan dengan ilmu ekonomi yaitu mata kuliah manajemen keuangan. Dalam mata kuliah tersebut terdapat pengetahuan mengenai bagaimana mengelola keuangan, waktu serta mengendalikan diri yang baik. Sehingga hal tersebut Mahasiswa Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ekonomika Surabaya seharusnya lebih bisa positif dalam menyikapi perilaku konsumsi. Sehingga dapat mempertimbangkan sesuatu yang akan dibeli terlebih dahulu, apakah barang yang akan dibeli memang benar-benar dibutuhkan.

Riset ini merujuk hasil studi dari Pardede (2020) yang mengatakan secara parsial penggunaan *e-money*, *debit card* dan sosial ekonomi orang tua mempengaruhi perilaku konsumtif secara positif dan signifikan sementara variabel literasi keuangan memiliki pengaruh secara negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Secara simultan variabel penggunaan *e-money*, *debit card*, literasi keuangan dan sosial ekonomi orang tua mempengaruhi konsumtif mahasiswa secara positif dan signifikan. Riset ini selinier dengan Rida Nur Afyah (2020) bahwasanya apabila penggunaan uang elektronik mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa secara positif. Studi lain dari Ramadani (2016) menyebutkan *debit card* dan *e-money* mempengaruhi pengeluaran mahasiswa secara positif. Sementara menurut Santika (2020) disebutkan *debit card* dan *e-money* mempengaruhi pengeluaran mahasiswa secara positif. Namun studi sebelumnya mempunyai *output* yang tak sama dengan (Puspitasari, 2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan *e-money* tidak memberikan pengaruh terhadap perilaku konsumtif. Sementara penelitian oleh (Mufirdah, 2020) menyebutkan apabila manfaat yang diberikan oleh *debit card* tidak memberikan pengaruh pada perilaku konsumtif masyarakat. Selanjutnya penelitian oleh Pardede (2020) menyebutkan apabila secara parsial literasi keuangan mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa secara negative dan signifikan.

Variabel bebas yang terdiri dari *debit card*, *e-money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dipilih oleh peneliti karena variable tersebut memiliki *gap research*.

Berdasarkan dari uraian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan riset dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Debit card* Dan *E-money* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Ekonomi Islam Fakultas Ekonomika Dan Bisnis UNESA”. Dengan tujuan untuk: (1) Mengetahui apakah ada pengaruh *debit card* Terhadap Pengeluaran Konsumtif Mahasiswa Prodi Ekonomi Islam UNESA, (2) Mengetahui apakah ada pengaruh *e-money* Terhadap Pengeluaran Konsumtif Mahasiswa Prodi Ekonomi Islam UNESA, (3) Mengetahui apakah ada pengaruh antara *debit card* dan *e-money* terhadap Pengeluaran Konsumtif Mahasiswa Prodi Ekonomi Islam UNESA.

2. METODE PENELITIAN

Riset ini termasuk penelitian kuantitatif. Terdapat tiga variabel dalam riset ini yakni dua variabel bebas (*debit card* dan *e-money*) serta satu variabel terikat (perilaku konsumtif). Skala *likert* digunakan dalam mengukur data dari variabel *debit card* dan *e-money* dengan interval 1-5. Populasi dalam riset ini dengan kriteria seluruh mahasiswa Prodi Ekonomi Islam Universitas Negeri Surabaya angkatan 2018, 2019 dan 2020 yang masih aktif dan berjumlah 174 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan secara online menggunakan *Google Form*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 121 responden, jumlah sampel dihitung melalui rumus slovin yakni:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$
$$n = \frac{174}{1 + 174(0,05)^2}$$
$$n = \frac{174}{1,435}$$
$$n = 121$$

Keterangan:

- n = ukuran sampel
- N = ukuran populasi
- e = *standard error* (5%)

Penetapan sampel menggunakan teknik *purposive random sampling*. Sementara pengujian hipotesis dengan uji t dan uji f. Penganalisisan data melalui analisis regresi linier berganda pada SPSS 25. Untuk menghindari kesalahan dalam uji regresi dalam penelitian ini maka dilakukan uji asumsi klasik. Selanjutnya supaya mengetahui seberapa besarnya presentase pengaruh antar variabel X terhadap variabel Y dengan mengidentifikasi besar koefisien determinasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Pengujian validitas sebagai langkah awal guna mengetahui keabsahan kuisisioner yang dimanfaatkan dalam suatu riset. Hasil dari pengujian validitas untuk riset ini secara rinci termuat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	No	r hitung	r tabel	Keterangan
Debit card (X1)	1	0.524	0.3550	Valid
	2	0.676	0.3550	Valid
	3	0.735	0.3550	Valid
	4	0.708	0.3550	Valid
	5	0.685	0.3550	Valid
	6	0.573	0.3550	Valid
	7	0.756	0.3550	Valid
	8	0.757	0.3550	Valid
	9	0.715	0.3550	Valid
	10	0.733	0.3550	Valid
	11	0.644	0.3550	Valid
	12	0.642	0.3550	Valid
	13	0.526	0.3550	Valid
	14	0.647	0.3550	Valid
	15	0.718	0.3550	Valid
E-money (X2)	1	0.506	0.3550	Valid
	2	0.681	0.3550	Valid
	3	0.895	0.3550	Valid
	4	0.795	0.3550	Valid
	5	0.776	0.3550	Valid
	6	0.694	0.3550	Valid
Perilaku Konsumtif (Y)	1	0.732	0.3550	Valid
	2	0.829	0.3550	Valid
	3	0.746	0.3550	Valid
	4	0.585	0.3550	Valid
	5	0.869	0.3550	Valid
	6	0.861	0.3550	Valid
	7	0.616	0.3550	Valid
	8	0.789	0.3550	Valid
	9	0.872	0.3550	Valid
	10	0.765	0.3550	Valid
	11	0.747	0.3550	Valid
	12	0.862	0.3550	Valid
	13	0.836	0.3550	Valid
	14	0.778	0.3550	Valid

Sumber: output SPSS 25, data diolah penulis

Pada tabel 1, Berdasarkan data tersebut bahwasanya nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item indikator dalam uji validitas dinyatakan valid. sehingga hal ini dapat dinyatakan layak dan dapat melanjutkan ke tahap berikutnya yakni uji reliabilitas.

Uji Reliabilitas

Pada pengujian reliabilitas dimana data disebutkan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* diatas 0.60 (Asnawan N & Masyhuri, 2011). Hasil uji reabilitas pada penelitian ini secara rinci termuat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Kritik	Keterangan
<i>Debit card</i> (X1)	0.757	>0.60	Valid
<i>E-money</i> (X2)	0.778	>0.60	Valid
Perilaku Konsumtif (Y)	0.772	>0.60	Valid

Sumber: Diolah peneliti, 2022

Berlandaskan tabel 2 memperlihatkan nilai Cronbach Alpha dari beberapa variabel berbeda. Dimana masing-masing variabel bebas dan terikat mempunyai nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Maka dari itu dikonklusikan bahwa kuesioner ini reliabel. Analisis Statistik Deskripsi

Tabel 3. Hasil Analisis Statistik Deskripsi

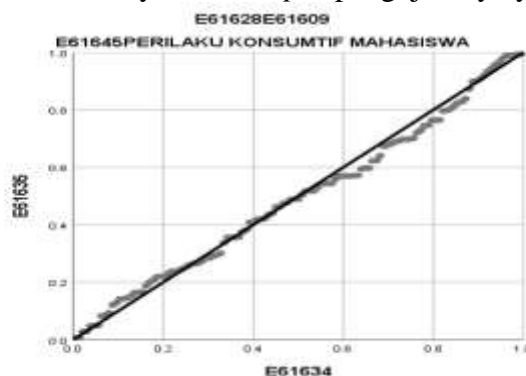
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Debit card</i>	121	21	39	60	48.26	4.707
<i>E-money</i>	121	9	15	24	19.92	2.088
Perilaku Konsumtif	121	21	35	56	45.93	4.693

Sumber: Diolah peneliti, 2022

Dari data tabel 3, variabel perilaku konsumtif yang diambil berdasarkan 121 responden dengan menggunakan 14 butir pertanyaan disimpulkan bahwa semua data dinyatakan valid atau data valid missing sejumlah 0, dengan rata-rata nilai 45,93, nilai minimumnya 35 dan nilai maksimumnya 56 sehingga variabel perilaku konsumtif dapat dikategorikan sedang. Variabel *debit card* yang diambil berdasarkan 121 responden yang menggunakan 35 butir pertanyaan disimpulkan bahwa data semuanya valid atau data *valid missing* sejumlah 0, dengan rata-rata nilai 48,26, nilai minimumnya 39 dan nilai maksimumnya 60 sehingga variabel *debit card* dapat dikategorikan pada nilai sedang. Variabel selanjutnya yaitu *e-money* yang diambil berdasarkan 121 responden yang menggunakan 6 butir disimpulkan bahwa data semua valid atau data valid missing sejumlah 0, dengan rata-rata nilai 19,92, nilai minimumnya 15 dan nilai maksimumnya 24 sehingga variabel *e-money* dapat dikategorikan pada nilai sedang.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat normalitas guna melihat terdistribusi normal tidaknya data. *Ouput* pengujiannya yakni:



Gambar 1. Grafik probability plot

Sumber: Diolah peneliti, 2022

Mengacu gambar 1 diketahui persebaran titik-titik mengikuti garis yang ada dan tidak ditemukan titik yang melenceng jauh dari kurva tersebut. sehingga dikatakan bahwa model regresi pada penelitian ini terdistribusi normal.

Dari normalnya distribusi diatas, maka dapat dilakukan uji multikolinieritas dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 25. Berikut hasil pengujiannya:

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	<i>Debit card</i>	.515	1.943
	<i>E-money</i>	.515	1.943

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Sumber: Diolah peneliti, 2022

Menurut tabel 4 kesimpulannya yakni tiap variabel bebas (*debit card* dan *e-money*) memiliki nilai yang sama yaitu 1.943. Nilai tersebut tidak bermasalah pada uji multikolinieritas karena nilai VIF < 10 dan nilai *tolerance* dari variabel independen > 0,10 yaitu 0.515. Sehingga kesimpulannya ialah data model regresi yang diteliti tidak terbentuk masalah multikolinieritas.

Uji Heteroskedasitas

Penelitian ini menggunakan uji glejser, agar mengetahui ada atau tidaknya heteroskedastisitas dengan melihat hasil uji yang menunjukkan tidak adanya gejala hesteroskedasitas apabila korelasi antar variabel independen dengan residual nilainya > 0,05 maka tidak terdapat heteroskedastisitas.

Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedasitas

Uji Heteroskedasitas			
Model	T	Significance	
(Constant)	-.248	.805	
1 Penggunaan <i>Debit card</i>	-.907	.366	
Penggunaan <i>E-money</i>	2.040	.074	

a. Dependent Variable: ABS

Sumber: Diolah peneliti, 2022

Menurut tabel 5 memperlihatkan nilai signifikansi penggunaan *debit card* yaitu 0,366 dan variabel penggunaan *e-money* yaitu 0,74. Maka konklusinya data dinyatakan tidak terjadi heteroskedastisitas karena nilai dari variabel tersebut signifikansinya >0,05.

Uji Regresi Linear Berganda

Analisis ini guna menguji hubungan dan pengaruh bersifat positif atau negatif berdasar pada koefisien arah regresi dari variabel X terhadap variabel Y. Berikut hasil pengujian data primer melalui SPSS:

Tabel 6. Hasil Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	5.530	2.673		2.069	.041
1 Literasi Keuangan	.308	.073	.309	4.201	.000
Pengendalian Diri	1.284	.164	.574	7.815	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: Diolah peneliti, 2022

Berikut persamaan regresi linear berganda pada riset ini:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

$$Y = 5,530 + 0,308(X_1) + 1,284(X_2) + 0,05(e)$$

Persamaan tersebut diuraikan seperti berikut: (a) Nilai konstanta (α) sebesar 5,530 yang berarti jika variabel penggunaan *debit card* dan penggunaan *e-money* dianggap konstan atau sama dengan nol (0) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa adalah sebesar 5,530, (b) Koefisien regresi penggunaan *debit card* (X_1) sebesar 0,380 menyatakan variabel penggunaan *debit card* terdapat pengaruh positif dengan variabel Y, (c) Koefisien regresi penggunaan *e-money* (X_2) sebesar 1,284 menyatakan variabel penggunaan *e-money* terdapat pengaruh positif dengan variabel Y.

Hasil Uji Hipotesis

Uji Parsial (uji t)

Menurut Misbahudin & I Hasan (2013) menyatakan apabila hasil uji t lebih rendah dari 0,05 bisa diinterpretasikan bahwa variabel independen memberi pengaruh terhadap variabel dependen ataupun sebaliknya. Berlandaskan hasil uji hipotesis (Uji t) dapat dilihat hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini ditunjukkan pada tabel hasil uji t_{hitung} dan t_{tabel} berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Parsial (uji t)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	5.530	2.673		2.069	.041
1 Literasi Keuangan	.308	.073	.309	4.201	.000
Pengendalian Diri	1.284	.164	.574	7.815	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: Diolah peneliti, 2022

Menurut (Ghozali, 2018) apabila nilai sig. < 0,05 menyatakan bahwa variabel independen (X) secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependent (Y). Kesimpulan yang didapat peneliti variabel X1 (sig. 0,000 < 0,05) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dan Variabel X2 (Sig. 0,000 < 0,05) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Mengacu hasil Uji T variabel *debit card* dapat dilihat hasil t_{hitung} sebesar 4,201 > daripada t_{tabel} sebesar 1,679. Yang berarti variabel *debit card* memberikan pengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku

konsumtif mahasiswa ditaraf kesalahan 5%. Sedangkan variabel *e-money* t_{hitung} sebesar 7,815 > daripada t_{tabel} sebesar 1,679. Dari tabel hasil uji t_{hitung} dan t_{tabel} yang dapat ditarik kesimpulan bahwa memberikan pengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa ditaraf kesalahan 5%.

Uji Simultan (Uji F)

Menurut (Sugiyono, 2017) Jika hasil dari Uji F mendapat nilai signifikansi lebih rendah dari 0,05 maka disebutkan variabel independen mempengaruhi variabel dependen maupun sebaliknya.

Tabel 8. Hasil Uji Simultan (uji f)

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1776.516	2	468.738	125.780	.000 ^b
Residual	866.955	118	3.727		
Total	2643.471	120			

A. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif Mahasiswa

B. Predictors: (Constant) Penggunaan *E-money*, Penggunaan *Debit card*...

Sumber: Diolah peneliti, 2022

Kesimpulan perhitungan dari data peneliti menunjukkan nilai F_{hitung} 120,900 > F_{tabel} 2,68 dan juga nilai signifikansinya 0,000 < 0,05, ini bisa dinyatakan bahwasanya variabel penggunaan *debit card* dan *e-money* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel perilaku konsumtif mahasiswa.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Pengujian ini guna memperlihatkan besarnya penggunaan *debit card* dan penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Tabel 9. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.820 ^a	.672	.666	2.71055

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *E-money*, Penggunaan *Debit card*...

b. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Sumber: Diolah peneliti, 2022

Nilai *R Square* sebesar 0,543, ini maknanya kemampuan variabel penggunaan *debit card* dan penggunaan *e-money* dalam mendeskripsikan perilaku konsumtif mahasiswa sebesar 67,2% sementara selebihnya (100% - 67,2% = 32,8%) diinterpretasikan oleh variabel diluar riset ini.

Pengaruh *Debit card* (X1) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Y)

Menurut hasil analisis data diketahui penggunaan *debit card* memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap pengeluaran konsumsi Mahasiswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil riset oleh peneliti memiliki hasil t_{hitung} senilai 4,201 > t_{tabel} senilai 1,657 serta nilai signifikansi berada pada nilai 0,000 < 0,05. Pengguna *debit card* dapat memberikan dampak negatif berupa menjadikan mahasiswa lebih konsumtif. Hal ini menjadikan mahasiswa melakukan kegiatan konsumsi lebih mudah. Selain itu, penggunaan *debit card* mulai dijadikan *life style* mereka. *Debit card* sebagai simbol budaya konsumen yang dilengkapi dengan beragam fasilitas yang memudahkan

pengguna untuk menarik uang tunai, membayar jenis tagihan, dan memanfaatkan berbagai fasilitas misalnya seperti diskon jika bertransaksi dengan mitra bisnis bank dari *debit card* tersebut.

Penggunaan *debit card* ini adalah bagian dari aspek yang mempengaruhi pengeluaran para mahasiswa. Makin tinggi penggunaan *debit card* maka akan selaras pada peningkatan pengeluarannya. Hal ini jika dipandang dari segi psikologis bahwa bila orang lebih mudah menggunakan uang yang non tunai. Ini tidak tentang teknologi, tetapi mengenai perilaku manusia dalam pertukaran uang sebagai instrumen fisik dan non fisik.

Riset ini selaras dengan (Santika, 2020) yang memiliki judul “Pengaruh Penggunaan *Debit card* dan Uang Elektronik (*E-money*) Terhadap Pengeluaran Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19” dengan hasil bahwa penggunaan *debit card* memiliki pengaruh positif dan signifikan pada perilaku konsumtif mahasiswa.

Pengaruh Penggunaan *E-money* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Hasil yang diperoleh bahwasanya penggunaan *e-money* berpengaruh positif yaitu dengan nilai koefisien sebesar 0,308 dan nilai signifikansi pada α (0,05) sebesar $0,000 < 0,05$ pada perilaku konsumtif Mahasiswa Prodi Ekonomi Islam Universitas Negeri Surabaya. Ini berarti apabila penggunaan *e-money* mengalami peningkatan maka juga akan diikuti meningkatnya perilaku konsumtif mahasiswa. Penyebabnya karena *e-money* adalah salah satu bagian dari berkembangnya financial technology menjadi sebuah trend karena memberi penawaran kepada pengguna dalam hal keefektifan bertransaksi sehingga mereka tidak perlu membawa uang tunai sehingga hal ini dapat menyebabkan meningkatnya perilaku konsumtif mahasiswa.

Hasil riset ini selaras dengan Dwi Sari et al., (2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (*E-money*) Terhadap Perilaku Konsumen” dengan hasil bahwa penggunaan *E-money* mempunyai pengaruh positif serta signifikan pada perilaku konsumtif mahasiswa.

Pengaruh Penggunaan *Debit card* dan *E-money* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *debit card* dan *e-money* secara simultan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa. Hal ini terlihat nilai F_{hitung} (120,900) $>$ F_{tabel} (2,68) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh variabel *debit card* dan *e-money* secara bersama-sama memberikan kontribusi pada perilaku konsumtif Mahasiswa Prodi Ekonomi Islam Universitas Negeri Surabaya. Koefisien determinasi (R^2) yang berada pada *Adjusted R Square* mendapatkan nilai sebanyak 0,666 yang artinya *debit card* dan *e-money* mempunyai kontribusi sebesar 66,6% pada perilaku konsumtif Mahasiswa Prodi Ekomi Islam Universitas Negeri Surabaya. Sementara nilai selebihnya 33,4% disebabkan oleh variabel-variabel lain yang tidak digunakan oleh peneliti seperti uang saku, literasi keuangan, status sosial ekonomi orang tua, teman sebaya, *life style* dsb.

Hasil riset ini selaras dengan (Ramadani, 2016) yang memiliki judul “Pengaruh Penggunaan *Debit card* dan Uang Elektronik (*E-money*) Terhadap Pengeluaran Mahasiswa” dengan hasil bahwa penggunaan *debit card* dan *e-money* secara bersama-sama memberikan pengaruh positif serta signifikan pada perilaku konsumtif mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Debit card* Dan *E-money* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Ekonomi Islam Fakultas Ekonomika Dan Bisnis UNESA” konklusinya yaitu: (1) Penggunaan *debit card* (X1) mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa (Y) secara signifikan. Dapat diketahui dari nilai $t_{hitung} = 4,201 > t_{tabel} = 1.65798$ dan juga nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$, (2) Penggunaan *e-money* (X2) mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa (Y) secara signifikan. Dapat diketahui dari nilai $t_{hitung} = 7,815 > t_{tabel} = 1.65798$ dan juga nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$, (3) *Debit card* dan *e-money* secara simultan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Prodi Ekonomi Islam Universitas Negeri Surabaya. Hal ini terlihat dari nilai $F_{hitung} (120,900) > F_{tabel} (2,68)$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Menurut hasil dan konklusi yang dipaparkan peneliti, adapun saran-saran yang sekiranya akan bermanfaat kepada pihak-pihak yang bersangkutan pada riset ini kedepannya: (1) Dalam memenuhi kebutuhan diri dapat mengatur rancangan budgeting untuk skala prioritas, (2) Mengimplementasikan prinsip hidup sederhana seperti yang diajarkan oleh agama yakni perilaku konsumsi yang secukupnya dan tidak boros. (3) Bagi peneliti selanjutnya bisa menggunakan objek yang lebih meluas dan mengembangkan variabel pada riset ini dengan menambah faktor lainnya yang juga berdampak pada perilaku konsumtif mahasiswa.

5. REFERENSI

- Asnawan N, & Masyhuri. (2011). *Metodologi Riset Manajemen Pemasaran*. UIN Maliki.
- Dikria, O., & W, S. U. M. (2016). *Pengaruh Literasi Keuangan Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang Angkatan 2013*.
- Dwi Sari, A. N., Malik, Z. A., & Hidayat, Y. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) terhadap Perilaku Konsumen. *Prosiding Hukum Ekonomi Syariah*, 1. <https://doi.org/10.29313/syariah.v0i0.19202>
- Etta Mamang, S., & Sopiah. (2013). *Perilaku konsumen : pendekatan praktis disertai himpunan jurnal penelitian*. Andi.
- Fatmasari, D., & Wulandari, S. (2016). *Analisis Faktor Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Penggunaan APMK*. 96.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariete SPSS 25 (9th ed)*. Universitas Diponegoro.
- Indrawati, & dkk. (2017). *Perilaku Konsumen Individu dalam Mengadopsi Layanan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. Refika Aditama.
- Misbahudin, & I Hasan. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Kencana.
- Mufirdah, D. (2020). *Pengaruh Convenience, Performance, dan Privacy dalam Penerapan Aplikasi Mobile Banking terhadap Perilaku Konsumtif Remaja dalam Berbelanja Online*.
- Pardede, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Electronic Money, Kartu Debit, Literasi Keuangan, Dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Sumatera Utara*.

- Prakoso, S. A., & Rusdarti. (2017). *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi, Kelompok Teman Sebaya Dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang Angkatan 2013)*. *Economic Education Analysis Journal*, 3(1), 1–10.
- Puspitasari, N. (2021). *Analisis Pengaruh Penggunaan Electronic Money Terhadap Konsumsi Masyarakat Di Indonesia*.
- Rahardja, P., & Mandala Marunung. (2008). *Pengantar Ilmu Ekonomi (Mikroekonomi dan Makroekonomi) Edisi III*. Lembaga Penerbit Fakultas EKonomi Universitas Indonesia.
- Ramadani, L. (2016). *Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa*. *Jurnal Ekonomi Dan Ekonomi Studi Pembangunan*, 8(1), 1–8.
<https://doi.org/10.17977/um002v8i12016p001>
- Reksoprayitno, S. (2000). *Ekonomi MAkro Pengantar Analisis Pendapatan Nasional*. Liberty.
- Rida Nur Afiyah. (2020). *Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)*. 2507(February), 1–9.
- Santika, Y. D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Kartu Debit Dan E-Money Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid 19*.
<http://repository.stie-mce.ac.id/id/eprint/1044>
- Sathish, M. T., Sermakani, R., & Sudha, G. (2020). A Study on the Customer's Attitude toward the E-Wallet Payment System. *International Journal of Innovative Research in Technology*, 6(12), 642–645.
https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_wallet
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suminar, E., & Meiyuntari, T. (2016). *Konsep Diri, Konformitas dan Perilaku Konsumtif pada Remaja*. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(02).
<https://doi.org/10.30996/persona.v4i02.556>
- Tshukudu, M. K. (2018). *The Relationship Between Electronic-Money Penetration and Household Consumption: VECM Granger Causality Analysis*. *The Global Diamond Industry: Economics and Development*, 2, 251–290.