

## **Faktor yang Mempengaruhi *E-Money* Terhadap Minat Konsumsi pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Surabaya**

\*M. Brigas Ajie Nugraha, Haryono, Juliani Pudjowati  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bhayangkara Surabaya, Indonesia

DOI: [10.46821/bharanomics.v5i2.556](https://doi.org/10.46821/bharanomics.v5i2.556)

### **Abstrak**

*E-money merupakan salah satu fasilitas untuk alat pembayaran selain uang tunai atau cash yang disahkan oleh Bank Indonesia. Penggunaan e-money dengan cara elektronik dan disimpan pada media kartu dengan chip ataupun server dan dapat dipindahkan untuk transaksi pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah literasi keuangan, penggunaan e-money, dan kontrol diri dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa/mahasiswi Universitas Bhayangkara Surabaya Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Ekonomi Pembangunan. Penelitian ini menggunakan variabel independen variabel literasi keuangan (X1), variabel penggunaan e-money (X2), variabel kontrol diri (X3) dan variabel dependen perilaku konsumtif (Y). Menggunakan teknik simple random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-money memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku konsumtif, ditunjukkan variabel penggunaan e-money (X2) merupakan variabel yang paling dominan, Kehadiran uang elektronik menjadi salah satu cara untuk mendorong mahasiswa menjadi konsumtif.*

*Kata kunci: E-money, Kontrol Diri, Literasi Keuangan, Penggunaan E-Money, Perilaku Konsumtif.*

### **Abstract:**

*E-money is one of the facilities for payment methods besides cash that is approved by Bank Indonesia. The use of e-money is electronic and stored on a card with a chip or server and can be transferred for payment transactions. This study aims to determine whether financial literacy, the use of e-money, and self-control can influence the consumptive behavior of students at Bhayangkara University Surabaya, Faculty of Economics and Business, Development Economics Study Program. This research uses independent variables financial literacy (X1), e-money usage variable (X2), self-control variable (X3), and dependent variable consumptive behavior (Y). Using simple random sampling technique. The results show that e-money has a significant influence on consumptive behavior, indicated by the e-money usage variable (X2) being the most dominant variable. The presence of electronic money becomes one way to encourage students to become consumptive.*

*Keywords: E-money, Self-Control, Financial Literacy, Use of E-Money, Consumptive Behavior.*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi internet di Indonesia semakin cepat dan dicetuskannya bahwa Indonesia telah memasuki revolusi industri 4.0. masyarakat dan seluruh industri dituntut mampu mengikuti arus percepatan perkembangan, persaingan, yang sangat ketat. untuk kalangan industri diharapkan dapat memberikan inovasi dan strategi pasar untuk mempertahankan atau meningkatkan kepuasan pelanggan. Salah satu efek dari perkembangan industri tersebut adalah munculnya alat pembayaran baru, berbeda dengan pembayaran konvensional yang menggunakan uang tunai, pembayaran menggunakan uang digital yang bisa disebut *e-money* yang bisa disimpan di kartu taupun aplikasi yang tersedia di telepon genggam.

Universitas Bhayangkara Surabaya Fakultas Ekonomi dan Bisnis Prodi Ekonomi Pembangunan karena peneliti memiliki pengamatan terhadap perilaku penggunaan gadget dilingkungan kampus yang cenderung digunakan untuk belanja via online, dan datang kurir tanpa memberikan uang cash sepeserpun kepada kurir. Per oktober 2017, Bank Indonesia memberi izin kepada 26 perusahaan yang mengeluarkan uang elektronik (*e-money*), 547 juta transaksi *e-money* menurut data bank indonesia dan 4.184 juta transaksi yang menggunakan kartu debit/ATM (Kartono, 2017). Jumlah tersebut mengalami kenaikan yang signifikan sebesar 67% dibandingkan di tahun 2016. Terlihat dari perbedaan tersebut memiliki indikasi bahwa penggunaan *e-money* yang meningkat, akan tetapi, rata-rata volume transaksi *e-money* pada tahun 2016 ialah 56,93 juta dan hingga tahun 2017 mengalami kenaikan sebesar 38% dengan nilai 78,61 juta transaksi. Merujuk pada data tersebut maka rata-rata kenaikan volume transaksi *e-money* masih jauh lebih kecil dibandingkan dengan presentase kenaikan yang tinggi pada jumlah *e-money* yang beredar. Bisa dikatakan bahwa masyarakat sudah sadar akan adanya *e-money* namun belum sering untuk menggunakan *e-money*. (Djamaluddin dkk., 2016).

Dari penelitian terdahulu sudah terlihat bahwa banyak masyarakat yang memiliki *e-money* namun belum sering menggunakan kemungkinan penyebabnya adalah kurangnya edukasi tentang *e-money* yang dilakukan pihak pihak berwenang, kemudahan yang diperoleh, serta manajemen resiko yang ditanggung oleh konsumen yang ditakuti oleh masyarakat hilangnya uang.

## METODE PENELITIAN

Lokasi dari objek penelitian ini dilaksanakan di kampus Universitas Bhayangkara Surabaya dan Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret 2023 hingga data yang diperlukan lengkap untuk melaksanakan survey lapangan dan pengumpulan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Pendekatan penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan Kuisisioner (angket). Data yang digunakan adalah data primer berasal dari kuesioner mahasiswa mahasiswi Universitas Bhayangkara Surabaya. Pengujian data menggunakan SPSS yang terdiri dari uji validitas, Reliabilitas, Hipotesis (uji f, uji t), dan uji variabel dominan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif

Variabel literasi keuangan (X1), diperoleh Koefisien regresi sebesar -0,429 (negatif), dengan sig (0,026), sehingga sig.  $< \alpha$  (0,05) maka disimpulkan bahwa literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Sehingga diperoleh hasil bahwa hipotesis yang menyatakan literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif diterima.

### Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumtif

Variabel kontrol diri (X2), diperoleh koefisien regresi sebesar -0,235 (negatif), dengan sig (0,186), sehingga sig.  $> \alpha$  (0,05), maka disimpulkan bahwa kontrol diri tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Sehingga diperoleh hasil bahwa hipotesis yang menyatakan kontrol diri berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif ditolak.

### Variabel Dominan terhadap Perilaku Konsumtif

Variabel literasi keuangan memiliki koefisien beta sebesar -0,429 atau 42,9%. Variabel kontrol diri memiliki koefisien beta sebesar -0,235 atau 23,5% dan variabel penggunaan *e-money* memiliki koefisien beta sebesar 0,456 atau 45,6%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh bahwa variabel penggunaan *e-money* memiliki koefisien beta terbesar diantara sehingga variabel penggunaan *e-money* merupakan variabel yang paling dominan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa a. Literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. b. Kontrol diri tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. c. Penggunaan *e-money* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. d. Penggunaan *e-money* merupakan variabel yang paling dominan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. e. Menurut uji f yang dilakukan peneliti literasi keuangan, kontrol diri, dan penggunaan *e-money* secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. f. Literasi keuangan dan penggunaan *e-money* secara parsial berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, A. R. P. (2016). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Literasi Ekonomi dan LifeStyle Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa. *Skripsi*. IKIP PGRI Bojonegoro.
- BI. (2018). Peraturan Nomor 20/6/PBI/2018 pada Tanggal 3 Mei 2018 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*). Bank Indonesia.

- Djamaludin., Anwar, A., Rukmana, O. (2016). Kemampuan Usaha Kecil Menengah di Wilayah Bandung Raya Dalam Pemanfaatan Internet Sebagai Sarana Pemasaran dan Perluasan Jangkauan Pasar. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 125-130.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate*. Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Universitas Diponegoro.
- Hamdan, H. (2018). Industri 4.0: Pengaruh Revolusi Industri pada Kewirausahaan Demi Kemandirian Ekonomi. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*. 3(2), 1-8.
- Hendarsyah, D. (2016). Penggunaan Uang Elektronik Dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai Di Indonesia. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 5(1), 1-15. <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v5i1.74>.
- Rizqa, K. M. (2019). Analisis Penggunaan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) Dan E-money Terhadap Konsumsi Masyarakat di Banda Aceh. *Skripsi*. Universitas Syiah Kuala Banda Aceh.
- Dewi, K., Soesilo, Y. H. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan, Modernitas Individu, Uang Saku dan Kontrol diri, Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 61-71.
- Sukma, M. N., Canggih, C. (2021). Pengaruh *Electronic Money*, Gaya Hidup dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumsi Islam. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(1), 209-215.
- Natsir, M. (2014). *Ekonomi Moneter dan Kebanksentralan*. Mitra Wacana Media.
- Palamba, F. G. (2018). Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Program Studi Akuntanasi Universitas Sanata Dharma. *Skripsi*. Program Studi Akuntanasi Universitas Sanata Dharma.
- Peraturan Bank Indonesia No.16/8/PBI/2014 diakses melalui situs [https://www.bi.go.id/licensing/helps/PBI\\_160814-Emoney.pdf](https://www.bi.go.id/licensing/helps/PBI_160814-Emoney.pdf), diakses pada 11 Februari 2023 Pukul 19.23
- Purnamasari, D. (2017). *50,90% Masyarakat Khawatirkan Penggunaan Data Emoney*. (<https://tirto.id/5090-masyarakat-khawatirkan-penggunaan-data-e-money-cy41>). Jakarta. diakses pada 11 Februari 2023 Pukul 21.30.

Rianti, R. H. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan, *Electronic Money*, Gaya Hidup dan Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Strata-1 Manajemen Universitas Sumatera Utara). *Skripsi*. Universitas Sumatera Utara Medan.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Metode*. Alfabeta.