

**PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UM METRO**

Putu Ella Sisilia<sup>1</sup>, Triani Ratnawuri, M.Pd<sup>2</sup>, Tiara Anggia Dewi, M.Pd<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Metro

Email: putuellasisilia07@gmail.com<sup>1</sup>, t.ratnawuri@gmail.com<sup>2</sup>,

tiara.anggia.d@gmail.com<sup>3</sup>,

---

**KATA KUNCI**

kata kunci; Uang Elektronik,  
Perilaku Konsumtif,  
Mahasiswa

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi UM Metro. Sampel penelitiannya, yaitu mahasiswa pendidikan ekonomi UM Metro angkatan tahun 2018, 2019, 2020, dan 2021 yang memiliki dan menggunakan uang elektronik. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan mengumpulkan data berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik serta metode survei angket untuk pengumpulan datanya. Data dianalisis menggunakan uji Regresi Linier Sederhana. Pada variabel penggunaan uang elektronik terdapat 5 indikator pernyataan angket, yaitu mudah dipelajari, dapat dikontrol, fleksibel, mudah digunakan, jelas dan dapat dipahami, kemudian variabel perilaku konsumtif terdapat 5 indikator pernyataan angket, yaitu membeli produk demi menjaga penampilan diri dan gengsi; membeli produk hanya sekedar menjaga simbol status diri; berpenilaian bahwa membeli produk yang mahal akan menimbulkan rasa percaya diri yang tinggi; membeli produk karena sedang diskon, promo, dan tren; membeli barang mewah untuk menarik perhatian orang lain. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui nilai  $t$  hitung sebesar  $3,453 > t$  tabel yaitu 2,028, dengan demikian hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan uang elektronik (X) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa (Y).

---

**KEYWORDS**

keyword; Electronic Money.  
Consumptive Behaviour,  
Student

---

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of electronic use on the consumptive behavior of UM Metro economic education students. The research sample used were UM Metro economic education students from 2018, 2019, 2020, and 2021 who have and use electronic money. Quantitative method was used by collecting data in the form of numbers, and analysis using statistics, as well as analytical survey methods for data collection. Data were analyzed using Simple Linear Regression. In the variable of electronic money usage, there are 5 indicators of the questionnaire namely easy to*

*learn, controllable, flexible, easy to use, and clear and understandable. In the consumptive behavior variable, there are 5 indicators of the questionnaire namely buying products to maintain one's appearance and prestige, buying a product just to maintain a status symbol, buying expensive products to reach high self-confidence: buying products due to discounts, promos, and trends, and buying luxury goods to attract the attention of others. Based on the results of hypothesis testing, it is known that the value of t count is  $3.453 > t$  table, which is 2.028, thus the hypothesis is accepted. So it can be concluded that the use of electronic money (X) affects the consumptive behavior of students (Y).*

## PENDAHULUAN

Pada era industri 4.0 ini, teknologi di Indonesia semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi ini merupakan salah satu faktor berkembangnya alat pembayaran non tunai. Berbeda dengan pembayaran tunai (uang dalam bentuk fisik), pada umumnya pembayaran non tunai atau pembayaran konvensional dilakukan melalui kegiatan transfer antar bank. Selain itu, pembayaran non tunai menggunakan fasilitas yang diberikan oleh bank sebagai alat pembayaran, seperti ATM, kartu debit maupun uang elektronik (*e-money*).

Dengan adanya sistem pembayaran non tunai membuat masyarakat terutama mahasiswa lebih mudah dalam bertransaksi. Hal ini disebabkan karena penggunaan uang elektronik lebih efisien, cepat, aman, dan nyaman. Uang elektronik adalah uang yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik. Biasanya, transaksi ini melibatkan penggunaan jaringan komputer (seperti internet dan sistem penyimpanan harga digital). Uang elektronik memiliki nilai tersimpan atau prabayar dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. Di Indonesia uang elektronik pertama kali dirilis pada tahun 2009. Hanya saja belum terlalu banyak masyarakat yang memilih bertransaksi menggunakan uang elektronik.

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, jumlah mahasiswa pendidikan ekonomi dari angkatan 2018-2021 yang menggunakan uang elektronik sebanyak 38 orang. Angkatan 2018 sebanyak 13 orang. Angkatan 2019 sebanyak 8 orang. Angkatan 2020 sebanyak 9 orang, dan angkatan 2021 sebanyak 8 orang. Itu artinya sudah banyak mahasiswa yang menggunakan uang elektronik untuk bertransaksi.

Transaksi uang elektronik akan terus meningkat dan dalam beberapa tahun kedepan semakin banyak kemudahan dan manfaat yang dimilikinya sehingga menjadi prioritas masyarakat didalam melakukan pembayaran. Namun harus diingat bahwa penggunaan uang elektronik bukan untuk mengganti penggunaan uang elektronik secara keseluruhan, hal ini karena masih ada beberapa toko atau pedagang yang belum menerima pembayaran dengan uang elektronik.

Dikalangan masyarakat saat ini, terutama pada kalangan mahasiswa menggunakan uang elektronik untuk berbelanja memiliki kelebihan tersendiri seperti lebih efisien, cepat, aman, dan nyaman. Hal tersebut dapat menimbulkan perilaku mahasiswa menjadi lebih konsumtif. Perilaku konsumtif merupakan perilaku yang timbul akibat konsumsi yang berlebihan. Dalam artian, mengkonsumsi barang atau jasa diluar kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder secara berlebihan dan hanya mementingkan kepuasan semata.

Pembelian dan pemenuhan kebutuhan yang menimbulkan perilaku konsumtif lebih mementingkan faktor keinginan daripada kebutuhan dan cenderung dikuasai oleh hasrat keduniawian dan kesenangan semata, contohnya seperti membeli handphone untuk komunikasi adalah wajar tetapi berbeda halnya apabila membeli handphone dengan mengikuti tren, tren berganti, handphone selalu berganti pula, bahkan memiliki handphone lebih dari dua buah. Sebagai mahasiswa, sebaiknya memanfaatkan uang tersebut untuk keperluan yang lebih penting, seperti membeli buku penunjang perkuliahan, mencari bahan referensi, dan sebagainya.

Banyak sekali jenis uang elektronik yang ada di Indonesia contohnya seperti *M-banking*, *ShopeePay*, dan lainnya. *M-Banking* atau *Mobile Banking* merupakan uang elektronik yang disediakan oleh perbankan sebagai layanan transaksi untuk nasabah. Layanan *Mobile Banking* dapat digunakan pada aplikasi yang diinstal atau diunduh melalui smartphone nasabah. *ShopeePay* merupakan layanan uang elektronik yang terdapat pada aplikasi *Shopee*. *ShopeePay* dapat digunakan dengan cara mengisi saldo dengan minimal Rp.10.000 dan maksimal Rp. 20.000.000.

Berdasarkan hasil observasi pada mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018 - 2021 UM Metro yang berjumlah 105 mahasiswa. Terdapat 38 mahasiswa yang menggunakan uang elektronik dengan berbagai macam jenis. Jenis-jenis uang elektronik yang digunakan mahasiswa berdasarkan data list yang sudah dikumpulkan melalui grup WhatsApp masing-masing angkatan diantaranya menggunakan jenis uang elektronik yaitu *M-banking*, *ShopeePay*, *Ovo*, *Dana*, *Brimo*, *Gopay*, dan *Pospay*. Itu artinya beberapa mahasiswa Pendidikan Ekonomi sudah memilih bertransaksi dengan pembayaran nontunai.

Berbelanja apapun saat ini tidak lagi diharuskan menggunakan uang tunai, transaksi dapat dilakukan melalui smartphone dengan aplikasi uang elektronik yang dimiliki. Berbelanja melalui smartphone atau yang biasa disebut dengan berbelanja online. Seperti yang ada dilingkungan sekitar tempat tinggal peneliti, contoh nya teman-teman dikosan yang sering berbelanja online. Peneliti mengamati saat teman-teman nya berbelanja online, terkadang barang yang mereka beli bukan merupakan kebutuhan nya tetapi karena diskon dan menarik mereka jadi tergiur membelinya. Disamping itu, karena mereka menggunakan uang elektronik sehingga bertransaksi saat berbelanja online semakin mudah. Jadi, tidak perlu berpikir panjang lagi karena diskon jadi langsung membelinya. Tindakan tersebut yang menimbulkan perilaku konsumtif, karena barang yang dibeli hanya keinginan semata dan tidak sesuai kebutuhan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul **"PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UM METRO"**. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro.

Perilaku Konsumtif menurut pendapat Wardani dan Anggadita (2021: 1) merupakan pembelian barang atau jasa yang hanya memenuhi kepuasan semata secara berlebihan. Membeli secara berlebihan demi memperoleh kesenangan meskipun kesenangan yang diperoleh bersifat semu. Perilaku membeli yang berlebihan semacam itu tidak lagi mencerminkan usaha seseorang untuk memanfaatkan uang secara ekonomis. Namun dijadikan sarana untuk memperoleh pengakuan dengan cara yang kurang tepat dan tidak mempertimbangkan kondisi yang sesungguhnya.

Dalam arti luas, perilaku konsumtif adalah perilaku berkonsumsi yang boros dan berlebihan yang mendahulukan keinginan daripada kebutuhan, serta tidak ada skala prioritas atau

dapat diartikan sebagai gaya hidup yang bermewah-mewahan. Perilaku konsumtif adalah perilaku manusia yang melakukan kegiatan konsumsi yang berlebihan (Yuniarti, 2015: 36).

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan Perilaku Konsumtif merupakan kecenderungan manusia untuk melakukan konsumsi tiada batas, membeli sesuatu yang berlebihan atau secara tidak terencana.

Indikator yang diteliti pada perilaku konsumtif, ada 5 yaitu membeli produk demi menjaga penampilan diri dan gengsi, membeli produk hanya sekedar menjaga simbol status diri, berpenilaian bahwa membeli produk yang mahal akan menimbulkan rasa percaya diri yang tinggi, membeli produk karena sedang diskon, promo, dan tren, dan membeli barang mewah untuk menarik perhatian orang lain.

Uang elektronik menurut pendapat Firmansyah dan Dacholfany (2018:21) adalah uang digital yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik. Biasanya, transaksi ini melibatkan penggunaan jaringan computer (seperti internet dan sistem penyimpanan harga digital).

Pengertian uang elektronik menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik adalah instrument pembayaran yang harus memenuhi beberapa unsur diantaranya diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip, nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan bentuk seperti dalam ketentuan perbankan (Arifiyanto dan Kholidah, 2020)

Prinsip kerja uang elektronik dapat diibaratkan dengan kartu prabayar pulsa telepon, yakni produk tersebut baru bisa digunakan jika telah diisi dengan pulsa atau setoran dana tertentu. Uang elektronik dapat digunakan untuk membayar berbagai macam transaksi seperti membeli pulsa telepon, berbelanja barang/jasa, membayar jalan tol dan membeli tiket pesawat terbang (Serfianto, dkk., 2012: 7)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa uang elektronik merupakan alat transaksi yang dapat digunakan dengan mengisi saldo dan dalam bertransaksi melibatkan jaringan internet. Transaksi yang dapat dilakukan seperti membayar jalan tol, alat pembayarannya nya berupa kartu *e-toll* yang didapat digunakan bila sudah mengisi saldo.

Indikator- Indikator Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik Menurut Davis ( dalam Ernawati dan Noersanti, 2020: 5), yaitu Mudah dipelajari (*easy to learn*), Dapat dikontrol (*controllable*), Fleksibel (*flexible*), Mudah digunakan (*easy to use*), Jelas dan dapat dipahami (*clear and understandable*). Jadi, kelima indikator inilah yang akan diteliti dalam penelitian ini.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini jenis metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode penelitian kuantitatif, artinya dalam mengumpulkan data berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Tujuan menggunakan penelitian kuantitatif agar peneliti dapat memperoleh

data berupa angka yang digunakan untuk mengetahui tentang pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan metode survei.

Metode survei adalah metode penelitian yang menggunakan kuesioner atau angket sebagai instrument pengumpulan data. Tujuannya agar penelitian lebih efisien dalam memperoleh informasi dengan jumlah responden yang cukup luas. Sehingga penelitian ini dapat memperoleh informasi tentang penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif pada sejumlah mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro.

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan (Sugiyono, 2019: 128). Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *Sampling Purposive*. Pada teknik ini, pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Populasi dalam penelitian ini dapat diketahui dengan tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Jumlah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018 - 2021**

No	Angkatan	Jumlah Mahasiswa
1	2018 (Semester 8)	22 orang
2	2019 (Semester 6)	28 orang
3	2020 (Semester 4)	31 orang
4	2021 (Semester 2)	24 orang
<b>Jumlah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro</b>		<b>105 orang</b>

Berdasarkan tabel diatas, jumlah seluruh Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018 - 2021 sebanyak 105 orang. Jadi, populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 105.

Seperti yang sudah dijelaskan diawal pada teknik sampling, pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *sampling purposive* yaitu dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu yang dimaksud adalah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro Angkatan 2018, 2019, 2020, dan 2021 yang menggunakan uang elektronik. Berdasarkan data hasil observasi pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro angkatan 2018- 2021 ada 38 mahasiswa yang menggunakan uang elektronik. Maka, sampel pada penelitian ini sebanyak 38 mahasiswa.

Pada teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuesioner (angket).

#### 1. Observasi

Pada awal observasi, peneliti mengumpulkan data mahasiswa pendidikan ekonomi UM Metro angkatan 2018 yang menggunakan uang elektronik. Peneliti memperoleh data berupa jenis uang elektronik yang digunakan mahasiswa. Rata-rata jenis uang elektronik yang digunakan berupa M-banking dan Shopeepay.

## 2. Wawancara

Peneliti mengumpulkan data jumlah mahasiswa pendidikan ekonomi UM Metro angkatan 2018, 2019, 2020, dan 2021 dengan cara mewawancarai ketua masing-masing angkatan melalui via WhatsApp. Serta melakukan wawancara melalui via WhatsApp kepada mahasiswa pendidikan ekonomi UM Metro angkatan 2018, 2019, 2020, dan 2021 untuk memperoleh data yaitu adanya penggunaan uang elektronik, ada berapa jenis uang elektronik yang digunakan, dan jenis uang elektronik apa saja yang digunakan.

## 3. Kuesioner (angket)

Teknik pengumpulan data pada kuesioner dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini, kuesioner (angket) diberikan kepada mahasiswa pendidikan ekonomi UM Metro angkatan 2018, 2019, 2020, dan 2021 yang menggunakan uang elektronik yaitu sebanyak 38 mahasiswa. Pernyataan yang diberikan sebanyak 30 butir, responden cukup menjawab dengan menchecklist jawaban sesuai dengan pendapatnya. Dari 30 butir pertanyaan, 15 butir merupakan pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan uang elektronik dan 15 butir merupakan pernyataan berkaitan dengan perilaku konsumtif. Skala yang digunakan yaitu skala likert (Sugiyono 2019: 146)

**Tabel 2. Alternatif Jawaban pada Angket**

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. menggunakan data kuantitatif, maka teknik analisis data yang digunakan yaitu metode statistik dengan menggunakan *MS. Excel*.

## 1. Uji Instrumen Penelitian

### a. Uji Validitas

Uji validitas pada angket kuesioner bertujuan untuk mengetahui suatu item dapat dikatakan valid apabila adanya korelasi yang signifikan dengan skor totalnya dan item tersebut berupa pertanyaan / pernyataan yang ditunjukkan kepada responden. Pada uji validitas ini, jumlah responden sebanyak 20. Total pernyataan pada uji validitas ini sebanyak 30 pernyataan yaitu 15 pernyataan berkaitan dengan penggunaan uang elektronik dan 15 pernyataan berkaitan dengan perilaku konsumtif. Pengujian validitas ini menggunakan metode analisis korelasi Pearson yang cara kerjanya mengorelasikan skor item dengan skor totalnya (Hidayat, 2021: 12)

Rumus Pearson Product moment:

$$r = \frac{\Sigma(XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{(n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)\}}}$$

Dimana:

r = koefisien korelasi variabel bebas dan variabel terikat

n = jumlah responden

X = skor tiap item

Y = skor total variable

$\Sigma x$  = jumlah skor item

$\Sigma y$  = jumlah skor total

Tingkat signifikansi  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 5% atau 0,05 dengan nilai positif dan  $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ . Maka  $r_{\text{hitung}}$  dapat dinyatakan valid dan  $r_{\text{tabel}}$  dinyatakan tidak valid, dimana pernyataan yang tidak valid akan dibuang atau tidak dilibatkan dalam penelitian.

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat seberapa besar suatu pengukur mengukur dengan stabil dan konsisten. Pada uji reliabilitas ini, jumlah responden sebanyak 20. Total pernyataan pada uji validitas ini sebanyak 30 pernyataan yaitu 15 pernyataan berkaitan dengan penggunaan uang elektronik dan 15 pernyataan berkaitan dengan perilaku konsumtif. Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas menggunakan *cronbach alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\Sigma S_i}{S_t} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : realibilitas instrument

k : banyaksa butir angket

$S_t$  : varians total

$\Sigma S_i$  : jumlah baris butir

Untuk menentukan realibilitas yaitu menggunakan criteria sebagai berikut:

**Tabel 3. Koefisien korelasi reabilitas**

Koefisien realibilitas ( $r_{11}$ )	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2013:89)



Instrument dapat dikatakan mempunyai realibilitas apabila kriteria soal yang digunakan dalam instrument 0,6 sampai dengan 1,00.

## **2. Analisis data**

Data hasil penelitian ini, yaitu skor dari pertanyaan/ Pernyataan dari instrument berupa angket untuk mengetahui pengaruh uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa yang dianalisis menggunakan Regresi Linier Sederhana. Analisis dibantu dengan *Microsoft Excel*.

## **3. Uji Prasyarat Analisis**

### **a. Uji Normalitas**

Hal yang pertama dilakukan adalah uji normalitas dimana uji ini digunakan untuk menguji apakah sampel penelitian merupakan jenis distribusi normal, dengan cara hipotesis pengujiannya ditentukan terlebih dahulu yaitu:

$H_0$  = data terdistribusi secara normal

$H_1$  = data tidak terdistribusi secara normal

Pedoman pengambilan keputusan

- 1) Nilai *Asym.Sig.* atau Signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05 maka distribusinya adalah tidak normal.
- 2) Nilai *Asym.Sig* atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05 nilai distribusinya adalah normal.

### **b. Uji Linieritas**

Uji linieritas dilakukan untuk melihat apakah model yang dibangun mempunyai hubungan linier atau tidak. Menurut Sitanggang, dkk (2019: 99) hipotesis yang diajukan dalam uji linieritas adalah:

$H_0$  = regresi tidak signifikan

$H_a$  = regresi signifikan

Kriteria pengujian: tolak  $H_0$  jika signifikan nilai  $F_{hitung} > 0,05$  atau terima  $H_0$  jika signifikan nilai  $F_{hitung} < 0,05$ .

Menurut Sutrisno (dalam Dewi, 2012:10) Pengujian ini menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

$F_{reg}$ : Harga bilangan F untuk garis regresi

$RK_{reg}$  : Rerata kuadrat garis regresi

$RK_{res}$  : Rerata kuadrat residu

Kriteria yang digunakan yaitu regresi dikatakan linier jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , selain itu data dapat dikatakan linier jika nilai signifikansi lebih besar dari  $\alpha$  yang ditentukan yaitu 5% atau 0,05.

#### 4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah salah satu variabel dianggap mempengaruhi variabel lain. Pada penelitian ini, hipotesis yang diajukan yaitu terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik(x) terhadap perilaku konsumtif (y).

##### a. Regresi Linier Sederhana

Model regresi linier sederhana menurut Suyono (2018: 5) adalah model probabilistik yang menyatakan hubungan linier antara dua variabel. Variabel yang mempengaruhi dinamakan variabel independen dan variabel yang dipengaruhi dinamakan variabel dependen. Rumus probabilistik untuk regresi linier sederhana adalah:

$$Y' = a + b \cdot X$$

Keterangan:

$Y$  = Variabel Terikat

$X$  = Variabel Bebas

$a$  dan  $b$  = Konstanta

Kriteria untuk menentukan hasil uji hipotesis, apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya hipotesis diterima atau variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Apabila nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , artinya hipotesis ditolak atau variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan angket pernyataan. Angket tersebut diberikan kepada 38 responden, yaitu mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Angkatan 2018, 2019, 2020, dan 2021. Responden mengisi angket pernyataan sebanyak 30 pernyataan yang dibagi menjadi dua yaitu 15 pernyataan berkaitan dengan Penggunaan Uang Elektronik (X) dan 15 pernyataan berkaitan dengan Perilaku Konsumtif (Y). Responden cukup menjawab pernyataan dengan 4 pilihan yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Dalam penelitian ini, skala yang digunakan yaitu skala likert Menurut Sugiyono dengan skor 1-4.

Berdasarkan data hasil angket Penggunaan Uang Elektronik (X) rata – rata responden menjawab Sangat Setuju dan Setuju. Bahkan pada responden nomor 20 menjawab 15 pernyataan dengan Sangat Setuju. Dari keseluruhan skor, rata-rata total skor dari 38 reseedonden bila dihitung sebesar 51. Artinya, banyak responden yang sangat setuju dan setuju dengan pernyataan yang ada pada angket Penggunaan Uang Elektronik. Maka dapat disimpulkan bahwa, pernyataan pada angket

penggunaan uang elektronik tentang fitur-fitur dan kemudahan – kemudahan yang ditawarkan oleh uang elektronik telah didapatkan pengguna uang elektronik.

Selanjutnya data hasil angket Perilaku Konsumtif (Y) rata – rata responden menjawab Setuju dan Tidak Setuju. Bahkan ada responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju, jawaban tersebut paling banyak terdapat pada pernyataan 15 yaitu sebanyak 10 reponden. Dari keseluruhan skor, rata- rata total skor dari 38 responden bila dihitung hanya sebesar 39. Artinya, beberapa responden masih ada yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju dengan pernyataan yang ada pada angket Perilaku Konsumtif. Maka dapat disimpulkan bahwa, pernyataan pada angket tentang perilaku konsumsi seseorang dalam mengkonsumsi suatu barang secara berlebihan karena gengsi, simbol status diri, rasa percaya diri, diskon/promo/tren, dan konsumsi barang mewah masih dapat terkontrol oleh beberapa orang.

Pada uji linieritas dilakukan untuk mengetahui variabel x dengan variabel y memiliki hubungan yang linier atau tidak. Berdasarkan hasil uji tersebut diketahui bahwa nilai  $F_{hitung}$  sebesar  $11,923 > F_{tabel}$  yaitu 4,133, maka terdapat hubungan yang linier antara variabel X dan variabel Y maka dapat disimpulkan antara variabel penggunaan uang elektronik dan perilaku konsumtif memiliki hubungan yang linier.

Selanjutnya hasil uji regresi linier sederhana terhadap hasil angket penelitian, nilai konstanta sebesar 4,264 merupakan besaran nilai konsisten variabel perilaku konsumtif (Y). Kemudian, nilai koefisien regresi X sebesar 0,678 . Diketahui nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,453 > 2,028$ . Dengan demikian hipotesis dapat diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh yang positif dan signifikan Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro.

Maka dapat disimpulkan bahwa kehadiran uang elektronik menjadi salah satu cara mendorong seseorang menjadi konsumtif. Selain itu, adanya sentuhan teknologi dalam konsumsi melalui uang elektronik telah memberikan warna baru dalam memaknai konsumsi. Kemudahan-kemudahan yang ditawarkan dalam uang elektronik untuk bertransaksi, menjadikan seseorang lupa batasan pada saat bertransaksi.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Hasil angket Penggunaan Uang Elektronik (X) rata-rata total skor dari 38 reponden bila dihitung sebesar 51. Artinya, banyak responden yang sangat setuju dan setuju dengan pernyataan pada angket penggunaan uang elektronik tentang fitur-fitur dan kemudahan – kemudahan yang ditawarkan oleh uang elektronik telah didapatkan pengguna uang elektronik. Pada data hasil angket Perilaku Konsumtif (Y) rata- rata total skor dari 38 responden hanya sebesar 39. Artinya, beberapa responden masih ada yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak

setuju dengan pernyataan pada angket tentang perilaku konsumsi seseorang dalam mengkonsumsi suatu barang secara berlebihan karena gengsi, simbol status diri, rasa percaya diri, diskon/promo/tren, dan konsumsi barang mewah.

Pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif dibuktikan melalui hasil uji regresi linier sederhana nilai konstanta sebesar 4,264 merupakan besaran nilai konsisten variabel perilaku konsumtif ( $y$ ). Kemudian, nilai koefisien regresi  $X$  sebesar 0,678. Diketahui nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,453 > 2,028$ . Dengan demikian hipotesis dapat diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh yang positif dan signifikan Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro.

#### B. 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 uang elektronik khususnya pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro, 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 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro, agar dapat memberikan mata kuliah bank dan non bank yang berisikan tentang uang elektronik. Serta memberikan mata kuliah pengantar ilmu ekonomi yang berisi tentang pengertian dan pemahaman tentang perilaku konsumtif dan dampak dari hal tersebut. Serta menghimbau mahasiswa untuk bijak dalam menggunakan teknologi, terutama dalam menggunakan uang elektronik. Sehingga mahasiswa dapat memprioritaskan kebutuhan untuk perkuliahan dan mengontrol diri dengan manage keuangan agar meminimalisir terjadinya perilaku konsumtif.
3. Bagi peneliti lain, agar dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian serupa mengenai penggunaan uang elektronik dan perilaku konsumtif. Serta dapat menambahkan/mengganti salah satu variabel dan memperluas responden dalam penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arifiyanto, M. dan Kholidah, N., (2020). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menggunakan Uang Elektronik Berbasis Server*. Cetakan Pertama. Penerbit Nasya Expanding Management. Jawa Tengah

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara. Jakarta
- Dewi, P.S. 2012. Pengaruh Pengendalian Internal dan Gaya Kepemimpinan terhadap Kinerja Karyawan SPBU Yogyakarta. *Nominal Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, 1(1), h. 1-22
- Ernawati, N dan Noersanti, L. (2020). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi OVO*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Fakultas Manajemen Pemasaran Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta
- Firmansyah dan Dacholfany, M. I., (2018). *Uang Elektronik dalam Perspektif Islam*. Cetakan Pertama. Penerbit CV IQRO. Lampung
- Hidayat, A. A., (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian Uji Validitas Reliabilitas*. Cetakan Pertama. Penerbit Health Books Publishing. Surabaya
- Serfianto, R., Hariyani, I., dan Serfiani, C. Y., (2012). *Untung Dengan Kartu Kredit, Kartu ATM- Debit Uang Elektronik*. Cetakan Pertama. Penerbit Visimedia. Jakarta
- Sitanggang, N., Luthan, P. L. A., Hamid, A., (2019). *Strategi Meningkatkan Kualitas Lulusan Melalui Ketepatan Manajemen*. Cetakan Pertama. Penerbit Deepublish. Yogyakarta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Edisi ke-2. Cetakan ke-1. Penerbit Alfabeta. Bandung
- Suyono. (2018). *Analisis Regresi untuk Penelitian*. Edisi Pertama. Cetakan ke-1. Penerbit Deepublish. Yogyakarta
- Wardani, L. M. I dan Anggadita, R. (2021). *Konsep Diri dan Konformitas pada Perilaku Konsumtif Remaja*. Penerbit NEM. Jawa Tengah
- Yuniarti, V. S. (2015). *Perilaku Konsumen Teori dan Praktik*. Cetakan Pertama. Penerbit Pustaka Setia. Bandung