

# **SKRIPSI**

## **PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (DANA) TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar)**



**ANDI SULFIANA EKA PUTRI  
1910421053**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS FAJAR  
MAKASSAR  
2023**

# **SKRIPSI**

## **PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (DANA) TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar)**



diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana pada Program Studi Manajemen

**ANDI SULFIANA EKA PUTRI  
1910421053**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS FAJAR  
MAKASSAR  
2023**

# SKRIPSI

## PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (DANA) TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar)

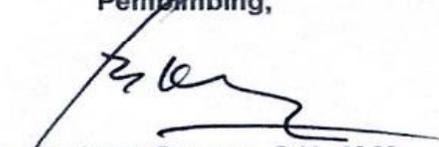
Disusun dan diajukan oleh

**ANDI SULFIANA EKA PUTRI**  
1910421053

Telah Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Seminar Hasil/Skripsi  
Pada Tanggal **28 Agustus 2023** Dan Dinyatakan Lulus

Makassar, 28 Agustus 2023  
Disetujui Oleh,

Pembimbing,

  
Drs. Rachmat Sugeng, S.H., M.M.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Manajemen  
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial  
Universitas Fajar

  
Dr. Abdul Majid Bakri, S.S., M.E.

Dekan  
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial  
Universitas Fajar

  
Dr. Yusemman, S.Sos., M.I.Kom.

# SKRIPSI

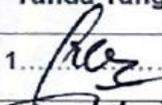
## PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (DANA) TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar)

disusun dan diajukan oleh

**ANDI SULFIANA EKA PUTRI**  
1910421053

telah dipertahankan dalam sidang Ujian Skripsi  
Pada Tanggal **28 Agustus 2023** dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,  
Dewan Penguji

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Drs. Rachmat Sugeng, S.H., M.M.	Ketua	1... 
2.	Dr. Abdul Majid Bakri, S.S., M.E.	Anggota	2... 
3.	Dr. H. Syamsuddin Bidol, M.M.	Anggota	3... 
4.	Syamsul Riyadi, S.M., M.M.	Anggota	4... 

**Ketua Program Studi Manajemen**  
**Fakultas Ekonomi dan Ilmu-ilmu Sosial**  
**Universitas Fajar**



**Dr. Abdul Majid Bakri, S.S., M.E.**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

NAMA : ANDI SULFIANA EKA PUTRI  
NIM : 1910421053  
PROGRAM STUDI : MANAJEMEN

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (DANA) TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar)”** adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 Ayat 2 dan Pasal 70).

Makassar, 28 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,



**Andi Sulfiana Eka Putri**

## PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala Puji bagi Allah Subhanahu wata'alaah atas segala nikmat, rahmat, karunia, hidayah dan inayah-Nya yang diberikan kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW beserta Keluarga, Sahabat, dan seluruh saudara – saudara kita sesama Muslim.

Tidak lupa juga Penulis mengucapkan Alhamdulillah Rabbil'alamin karena berkat Rahmat dan Ridho-Nya, Akhirnya Skripsi dengan Judul "**PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (DANA) TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar)**" dapat diselesaikan. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial di Universitas Fajar Makassar.

Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan juga ucapan banyak terimakasih, terkhusus kepada Orang Tua penulis, Ayahanda Andi Safaruddin dan Ibunda Andi Ernawati serta keluarga yang menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, dan semua pihak yang dengan tulus dan ikhlas memberikan bantuan, saran dan juga motivasi kepada penulis demi menyelesaikan Skripsi ini, saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mulyadi Hamid, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Fajar Makassar.

2. Ibu Dr. Yusmanizar, S.Sos., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Fajar Makassar.
3. Dr. Abdul Majid Bakri, S.S., M.E. selaku Ketua Program Studi Manajemen yang telah memberikan izin dalam penulisan Skripsi ini dan telah memberikan Motivasi dan dukungan kepada Penulis.
4. Dr. H. Syamsuddin Bidol, M.M selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan Arahan, Motivasi dan juga dukungan.
5. Drs. Rachmat Sugeng, S.H., M.M. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan Saran, Arahan, Motivasi dan juga Bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan Lancar.
6. Seluruh Jajaran dosen, staff, dan juga civitas Akademik Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial Program Studi Manajemen yang telah memberikan Ilmu serta bantuan kepada Penulis.
7. Teruntuk Saudara yang sangat Penulis sayangi, Adik Andi Reski Dwi Pratiwi yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta doa untuk kelancaran Kuliah Penulis.
8. Teman satu bimbingan saya Dita Indah, Faiz dan Mail yang telah memberikan dukungan, motivasi serta doa untuk kelancaran penulisan skripsi saya.
9. Zahra, Uci, Nabila, Asyput, Lisa, Jum, Fia, Yuyu yang selalu mendukung saya.
10. Sahabat saya Dini, Dita Ukkas, Diba, Ghina dan Fatimah sebagai teman terdekat saya sekaligus sahabat terbaik bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungannya. Semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allahu Subhanahu wa ta'ala.

Dalam Penyusunan Skripsi ini, Penulis telah berusaha dengan semaksimal mungkin memberikan yang Terbaik. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan adanya masukan dan kritik yang membangun dari berbagai perspektif, yang bertujuan untuk menyempurnakan Skripsi ini. Penulis dengan tulus berharap, Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian, untuk menambah wawasan dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan semoga Keberkahan Allah SWT dilimpahkan kepada kita semua. Aamiin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Makassar, 28 Agustus 2023

Penulis

Andi Sulfiana Eka Putri

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (DANA) TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar)**

**Andi Sulfiana Eka Putri  
Rachmat Sugeng**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Manajemen Program Studi Manajemen Universitas Fajar Makassar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Manajemen Program Studi Manajemen Universitas Fajar Makassar angkatan 2019, 2020 dan 2021 yang berjumlah 391 mahasiswa dengan jumlah sampel 80 mahasiswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner (*google form*) dan dianalisis menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara positif dan signifikan penggunaan uang elektronik (DANA) terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa program studi manajemen Universitas Fajar yang dipengaruhi dari segi faktor kemudahan tetapi sangat kecil dan lemah. Hal tersebut dikarenakan dari penggunaan uang elektronik (DANA) mahasiswa manajemen Universitas Fajar angkatan 2019, 2020 dan 2021 kurang diminati oleh mahasiswa khususnya dalam melakukan transaksi. Serta faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti faktor kemanfaatan, promosi, sikap penggunaan, risiko dan fitur layanan.

Kata Kunci: Uang Elektronik, DANA, Perilaku Konsumtif.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF USE OF ELECTRONIC MONEY (DANA) ON STUDENT CONSUMPTIVE BEHAVIOR (Case Study of Management Students at Fajar University Makassar)**

**Andi Sulfiana Eka Putri  
Rachmat Sugeng**

*This study aims to determine the effect of the use of electronic money on the consumptive behavior of Management students at the University of Fajar Makassar's Management Study Program. This type of research is quantitative. The population in this study were students of the Management Study Program at Fajar University, Makassar, class of 2019, 2020 and 2021, totaling 391 students with a sample size of 80 students. Sampling using purposive sampling technique. Data collection used a questionnaire (google form) and was analyzed using simple linear regression analysis. The results showed that there was a positive and significant effect of the use of electronic money (DANA) on consumptive behavior in students of the Fajar University management study program which was influenced in terms of the convenience factor but was very small and weak. This is because the use of electronic money (DANA) by Fajar University management students for the 2019, 2020 and 2021 batches is less attractive to students, especially in making transactions. As well as other factors not examined in this study, such as expediency, promotion, attitude to use, risk and service features.*

*Keywords: Electronic Money, DANA, Consumptive Behavior.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Kegunaan Penelitian.....	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	12
2.2 Tinjauan Empirik.....	32
2.3 Kerangka Pemikiran.....	34
2.4 Definisi Operasional.....	35
2.5 Hipotesis.....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>37</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	37
3.2 Tempat dan Waktu.....	37
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	37
3.4 Jenis dan Sumber Data.....	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.6 Instrumen Penelitian.....	41
3.7 Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>45</b>
4.1 Deskripsi Instansi.....	45
4.2 Deskripsi Responden.....	47
4.3 Deskripsi Data Penelitian.....	53
4.4 Instrumen Penelitian.....	56
4.5 Analisis Data.....	57
4.6 Pembahasan.....	61
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>65</b>
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Uang Elektronik yang Beredar.....	2
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	32
Tabel 2. 2 Definisi Operasional Variabel X.....	35
Tabel 2. 3 Definisi Operasional Variabel Y.....	36
Tabel 3. 1 Jumlah Mahasiswa Angkatan 2019-2021 .....	38
Tabel 3. 2 Skala Likert .....	41
Tabel 4. 1 Responden Berdasarkan Usia .....	47
Tabel 4. 2 Responden Berdasarkan Angkatan .....	48
Tabel 4. 3 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	49
Tabel 4. 4 Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Uang Elektronik (DANA) dalam Sebulan Terakhir .....	50
Tabel 4. 5 Responden Berdasarkan Jumlah Transaksi dalam Sebulan Terakhir .....	52
Tabel 4. 6 Variabel Penggunaan Uang Elektronik (X) .....	53
Tabel 4. 7 Variabel Perilaku Konsumtif (Y) .....	55
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Variabel (X) dan Variabel (Y) .....	57
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Realibilitas .....	58
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	59
Tabel 4. 11 Hasil Uji T Parsial .....	60
Tabel 4. 12 Hasil Koefisien Determinasi (R) <sup>2</sup> .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Pangsa Pasar.....	4
Gambar 1. 2 Logo Dana .....	5
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran .....	34
Gambar 4. 1 Responden Berdasarkan Usia .....	48
Gambar 4. 2 Responden Berdasarkan Angkatan .....	49
Gambar 4. 3 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	50
Gambar 4. 4 Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Uang Elektronik (DANA) dalam Sebulan Terakhir .....	51
Gambar 4. 5 Responden Berdasarkan Jumlah Transaksi dalam Sebulan Terakhir .....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis .....	71
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian.....	72
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Penelitian.....	77
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Realibilitas .....	88
Lampiran 5 Hasil Uji Regresi dan Uji T (Parsial) .....	92
Lampiran 6 Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	93

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pentingnya uang dalam pembangunan ekonomi global negara maju dan berkembang tidak dapat dipisahkan. Setiap aspek ekonomi, termasuk produksi, distribusi, dan konsumsi, kini sangat bergantung pada uang. Uang dipandang untuk memudahkan kegiatan ekonomi dan prosedur yang harus diambil seseorang untuk menerima barang atau jasa yang memenuhi kebutuhannya (Sukirno, 2016).

Salah satu kreasi terbesar sepanjang masa, uang telah ada sejak lama. Sejak pertama kali dikenal manusia, uang memiliki sejarah yang sangat panjang dan mengalami modifikasi yang signifikan. Individu awal yang menggunakan uang sebagai media perdagangan atau hidup bermasyarakat. Sistem barter, yang melibatkan penukaran satu objek dengan objek lainnya, adalah bagaimana transaksi ini awalnya dilakukan. Namun seiring perkembangan ekonomi masyarakat yang semakin kompleks, sistem barter ditinggalkan hingga dibutuhkan alat tukar yang membuat pelaksanaannya lebih mudah dan cepat bagi manusia, yaitu uang (Afiyah, 2020)

Seiring dengan pesatnya kemajuan informasi dan teknologi di segala bidang kehidupan, maka penggunaan uang sebagai alat pertukaran secara tunai berkembang menjadi sistem pembayaran secara non tunai. Perkembangan penggunaan uang yang tidak berwujud ini, sangat memudahkan, mengefisiensi, mengurangi waktu dan biaya bertransaksi.

Kapasitas sistem pembayaran untuk mengeluarkan biaya paling sedikit yang diperlukan untuk mendapatkan keuntungan dari transaksi jual beli dapat digunakan untuk menentukan seberapa efektif sistem tersebut. Karena berisiko dan tidak nyaman, orang mulai mengurangi jumlah uang yang mereka bawa di dompet. Oleh karena itu masyarakat memiliki kecenderungan untuk menggunakan uang elektronik, kadang dikenal dengan e-money (Afiyah, 2020).

E-money saat ini menggantikan nilai konversi mata uang koin dan kertas. Pembayaran dengan mata uang elektronik mengurangi penggunaan uang tunai, logam, atau uang kertas yang beredar. Di sisi lain, nilai uang elektronik yang digunakan meningkat. Hingga November 2022, jumlah yang terdaftar telah mencapai 730.701.038 nilai uang elektronik yang beredar, seperti terlihat pada Tabel 1.1. Nilai tersebut diperkirakan akan meningkat seiring dengan peningkatan pengguna uang elektronik yang belum menjangkau seluruh masyarakat Indonesia.

Tabel 1. 1  
Jumlah Uang Elektronik yang Beredar

Periode	Jumlah instrumen (Dalam Juta Rp)
2017	90,003,848
2018	167,205,578
2019	292,299,320
2020	432,281,380
2021	575,323,419
2022	730,701,038

Sumber: Bank Indonesia (2023)

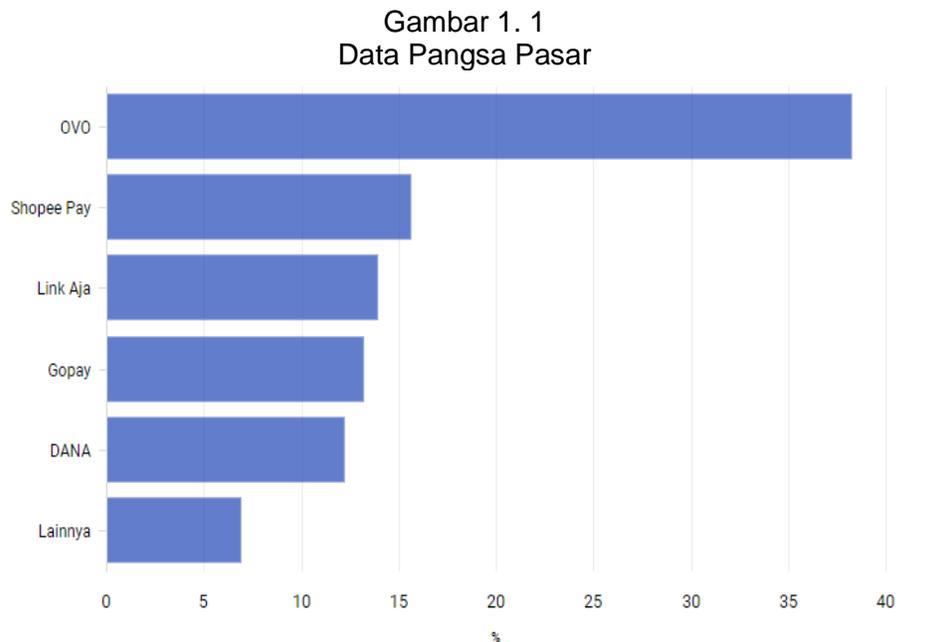
Per November 2022, menurut data Bank Indonesia (BI), jumlah uang elektronik yang digunakan sebanyak 730.701.038 juta unit. Jika dibandingkan dengan akhir tahun 2021, angka tersebut naik sebesar 34,28%. Karena hanya sekitar separuh penduduk Indonesia yang menggunakan transaksi nontunai, maka nominalnya diperkirakan akan semakin naik. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat akan semakin memilih menggunakan uang elektronik. Namun, penting untuk diingat bahwa tujuan mendasar dari uang elektronik tidak sepenuhnya menggantikan peran mata uang.

Menurut Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018, uang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran yang memenuhi kriteria sebagai berikut: (a) diterbitkan berdasarkan nilai uang yang diserahkan terlebih dahulu kepada penerbit; (b) diterima sebagai bentuk pembayaran; Nilai uang elektronik dipertahankan oleh penerbit dan bukan merupakan simpanan sebagaimana ditentukan oleh Undang-Undang yang mengatur tentang bank. (b) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam media server atau chip.

Ada dua kategori uang elektronik: server dan chip. Metode pembayarannya adalah uang elektronik dengan chip di dalamnya. Uang elektronik semacam ini, yang memasukkan chip ke dalam perangkat kartu sebagai alat pembayaran, disebut di beberapa tempat sebagai produk berbasis kartu. Semacam uang elektronik yang dikelola oleh server untuk menjalankan sistem pembayaran melalui barcode yang disematkan dalam program disebut sebagai produk berbasis perangkat lunak di sejumlah

publikasi. (Loay, 2022). Produk perbankan antara lain Flazz BCA, Brizzi BRI, dan MTT PT. MRT adalah contoh uang elektronik berbasis chip, sedangkan LinkAja, OVO Cash, GoPay, Dana, dan ShopeePay adalah solusi berbasis server (Juani, 2022).

Di Indonesia banyak sekali dijumpai aplikasi berbasis *online* dalam memudahkan masyarakat agar melakukan transaksi pembayaran baik secara *online* maupun *offline* diantaranya seperti *Go-Pay*, OVO, DANA, Link Aja, *ShopeePay* dan masih banyak lagi. Berikut merupakan data yang diperoleh dari Buku Inc. bertajuk '*Mobile Wallets Repost 2021*' menunjukkan pangsa pasar e-wallet pada tahun 2020.



Sumber: Databoks (2021)

Dalam laporan hasil survei Buku Inc. oleh Databoks. Pangsa pasar *e-wallet* di atas pada tahun 2020 menunjukkan bahwa OVO menduduki peringkat pertama dengan presentase sebanyak 38,2%, Lalu ada DANA dengan 12,2%, diikuti oleh ShopeePay dengan 15,6%, LinkAja dengan

13,9%, Gopay dengan 13,2%, dan ShopeePay dengan 12,2%. Studi terhadap lebih dari 5.000 pengguna dompet elektronik dari Brasil, India, Indonesia, Jepang, dan Rusia ini dilakukan oleh Boku Inc. dan Juniper Research.

DANA adalah platform kategori *e-wallet* yang dilisensikan oleh Bank Indonesia dengan nomor lisensi 20/1370/DSSK/Srt/B dan disetujui pada 28 Agustus 2018. DANA adalah perusahaan rintisan berbadan hukum Indonesia, yang dikembangkan oleh *programmer* muda Indonesia. Investor utama adalah PT. Elang Sejahtera Mandiri (EMTEK), yang bermitra dengan Ant Financial, pemilik Alipay (Gideon, 2021). Jadi, aplikasi DANA adalah platform buatan anak Indonesia.

Gambar 1. 2  
Logo Dana



Sumber: Dana.id (2023)

DANA adalah aplikasi yang digunakan untuk menggantikan fungsi dompet pada umumnya dengan dompet digital yang mudah dibawa kemana saja dan digunakan hampir tanpa uang fisik. Tidak hanya bisa digunakan secara *online* tetapi juga untuk *event offline* khususnya di toko-toko yang bekerja sama dengan DANA. Hingga 22,5 juta merchant, yang 90,62% di antaranya adalah usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), menerima

pembayaran menggunakan QR atau QRIS Dana Indonesia, demikian menurut Bapak Felix Sharief, kepala hubungan pemerintahan DANA Indonesia (Rachma, 2022). Menurut Amalia (2023), 100 juta orang akan menggunakan layanan keuangan ini pada akhir tahun 2021. Akan ada 135 juta lebih pengguna DANA pada akhir tahun 2022. Vincent yakin dapat meningkatkan pengguna DANA hingga dua kali lipat pada tahun 2023.

Sebagian besar pengguna dana didominasi oleh kelompok usia 18 tahun ke atas. Mereka menggunakan DANA sebagai alat pembayaran non tunai untuk berbagai hal, termasuk bahan makanan, perjalanan, penginapan, makan, tiket bioskop, tol, dan berbagai tagihan rumah tangga termasuk listrik, air, dan telepon. Selain itu sedekah dan investasi juga bisa dilakukan menggunakan DANA.

Kemudahan penggunaan e-money yang mudah dipelajari, fleksibel, dapat mengontrol pekerjaan dan mudah digunakan membuat mahasiswa menjadi lebih mudah dalam bertransaksi. Hal ini dikarenakan mereka merasa tidak sulit untuk menguasai sistem tersebut. Penggunaannya juga sangat cepat dan efisien serta penggunaannya yang tidak perlu banyak usaha untuk menggunakannya sehingga dapat mengontrol pekerjaan penggunanya.

Dalam konteks uang elektronik, kemudahan bertransaksi dapat membawa mahasiswa ke perilaku konsumtif. Mereka lebih impulsif dalam pembelian dan kurang memikirkan apakah pembelian tersebut benar-benar memenuhi kebutuhan mereka atau hanya memenuhi keinginan sesaat, sehingga mereka mengonsumsi barang atau jasa secara berlebihan. Kemudahan menggunakan uang elektronik juga dapat membuat individu

enggann untuk memikirkan skala prioritas, karena mereka dapat dengan cepat memenuhi semua keinginan mereka dengan transaksi yang mudah.

Perilaku konsumtif umum terjadi di kalangan mahasiswa, terutama mahasiswa perempuan. Misalnya, siswa berperilaku konsumtif hanya dengan menggunakan faktor emosional, hanya mempertimbangkan harga, sedangkan remaja mengikuti faktor rasional dengan mempertimbangkan kegunaan dan harga suatu produk sebagai fashion atau gaya populer. Perilaku konsumen tidak lagi hanya tentang memuaskan kebutuhan, tetapi juga tentang memuaskan keinginan untuk memperbaiki gaya hidup, menjaga gengsi, mengikuti mode dan banyak alasan kecil lainnya (Insana & Johan, 2021).

Di kota Makassar, terdapat perguruan tinggi swasta bernama Universitas Fajar. Meski baru berdiri pada 8 Agustus 2008, lingkungan sekitar menyambut baik sekolah ini, terlihat dari meningkatnya jumlah siswa baru yang diterima setiap tahunnya. Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Fajar merupakan tempat berdirinya Program Studi Manajemen. Konsentrasi Manajemen Sumber Daya Manusia, Manajemen Pemasaran, dan Manajemen Keuangan Syariah tersedia melalui program studi Fakultas Manajemen Universitas Fajar.

Mahasiswa manajemen sebaiknya memiliki pengetahuan ilmu manajemen yang lebih untuk dapat mendahulukan kebutuhan dengan skala prioritas untuk dapat mengambil keputusan yang tepat dan mengelola keuangan dengan baik. Kita bisa mengontrol perilaku konsumtif sesuai dengan kebutuhan Anda sebagai mahasiswa Manajemen, setelah

mempelajari cara melakukannya selama perkuliahan. Tetapi masih sulit bagi mahasiswa untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari ilmu manajemen yang didapat di perkuliahan, sehingga ketika menggunakan uang elektronik (DANA), mereka terpengaruh oleh kemudahan saat proses transaksi, dan mahasiswa bertransaksi di luar batas kebutuhannya yang dipengaruhi oleh nafsu, untuk memuaskan kesenangannya.

Pada data yang dikumpulkan diketahui jumlah Mahasiswa Program Studi Manajemen angkatan 2019-2021 berjumlah 391 mahasiswa yang dimana pada angkatan 2019 berjumlah 160 mahasiswa, angkatan 2020 berjumlah 124 mahasiswa dan angkatan 2021 berjumlah 107 mahasiswa. Peneliti memilih angkatan 2019-2021 karena angkatan tersebut mudah diakses sebagai sampel penelitian dan mereka dapat ditemukan di kampus atau dalam himpunan mahasiswa manajemen. Selain itu angkatan 2019-2021 memiliki usia yang berbeda-beda, sehingga perilaku konsumtif mereka mungkin juga berbeda-beda. Oleh karena itu, penelitian dapat memberikan wawasan yang berbeda tentang perilaku konsumtif uang elektronik (DANA).

Berdasarkan hasil wawancara secara acak terhadap mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar, mereka mengatakan bahwa alasan yang membuat mereka memakai uang elektronik (DANA) sebab penggunaannya yang mudah, cepat serta praktis (tidak perlu menunggu uang kembalian ataupun repot membawa uang dalam jumlah yang besar) dalam penggunaannya. Beberapa informan juga mengatakan bahwa terdapat perubahan pengeluaran sebelum dan setelah memakai uang elektronik (DANA). Perubahan tersebut dapat dilihat dari semakin banyaknya

pengeluaran yang mereka lakukan karena wujud uang yang tidak berbentuk sehingga mereka tidak mempunyai *sense of belonging* (rasa memiliki) yang kuat. Narasumber juga mengatakan lebih sering menggunakan uang elektronik untuk melakukan berbagai transaksi dalam memenuhi kebutuhan hidupnya terutama pada transaksi di atas Rp. 50.000 keatas di samping tempat yang mendukung mereka menggunakan uang elektronik tersebut.

Mereka menggunakan uang elektronik (DANA) untuk membeli produk atau jasa yang bukan kebutuhan tetapi hanya keinginan. Hal ini menunjukkan bagaimana mahasiswa manajemen di Universitas Fajar Makassar berperilaku konsumtif ketika mereka melakukan pembelian karena keputusan dibuat murni karena keinginan daripada mempertimbangkan tujuan dan imbalan yang ditawarkan. Perilaku konsumtif adalah kecenderungan untuk mengkonsumsi terlalu banyak atau melakukan pembelian barang dan jasa yang tidak rasional yang sebenarnya tidak diperlukan dan ketika seseorang lebih fokus pada keinginan daripada kebutuhan. (Dikria & Mintarti, 2016).

Sejalan dengan itu, Sunyoto (2013) berpendapat dalam bukunya bahwa baik pengaruh internal maupun eksternal, atau yang mempengaruhi konsumsi, memiliki dampak. Budaya, kelas sosial ekonomi, keluarga, referensi, lingkaran sosial, dan motivasi adalah contoh variabel eksternal. Kesadaran, pembelajaran, konsep diri dan kepribadian, serta keyakinan dan sikap, merupakan unsur-unsur internal.

Beberapa penelitian sebelumnya, seperti temuan Insana & Johan (2021) bahwa penggunaan uang elektronik memiliki pengaruh positif yang besar terhadap perilaku konsumsi siswa, memberikan bukti yang

menguatkan penelitian ini, dan menurut Afyah (2020) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif (Studi pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)” dengan hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa sebesar 12,5%.

Pada permasalahan dan fakta yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul tersebut **“Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (DANA) terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar)”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada temuan ini ialah Bagaimana Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (DANA) terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada temuan ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan uang elektronik (DANA) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa?

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Manfaat dari temuan ini diantisipasi untuk menjadi baik teoritis dan praktis. Dijelaskan dua keuntungan berikut.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- a. Perspektif lebih lanjut tentang studi manajemen, khususnya masalah manajemen keuangan.
- b. Selain penelitian teoritis tentang perilaku konsumen dan kaitannya dengan penggunaan uang elektronik DANA.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Kajian ini diharapkan dapat menjadi bahan bagi operator uang elektronik DANA dalam menjawab permintaan pelanggan agar dapat terus meningkatkan pelayanan dan fasilitas yang ditawarkan.
- b. Temuan ini diharapkan bisa menjadi bahan diskusi dan masukan untuk membantu pengguna uang elektronik DANA khususnya mahasiswa Manajemen Universitas Fajar untuk mengurangi perilaku konsumtif dalam menggunakan uang elektronik DANA.
- c. Temuan ini diyakini akan bermanfaat bagi para pembaca dan peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang perilaku konsumen dan bagaimana hubungannya dengan penggunaan uang elektronik.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup temuan yang digunakan peneliti yakni Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Fajar Makassar angkatan 2019-2021.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Uang Elektronik**

Singkatnya, uang elektronik adalah metode pembayaran dimana nilai transaksi disimpan secara elektronik. Kriteria yang harus dipenuhi agar suatu alat pembayaran dapat dianggap sebagai uang elektronik, menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik:

- a. Nilai atau jumlah uang elektronik yang dikelola penerbit bukan merupakan titipan sebagaimana ditentukan oleh undang-undang yang mengatur tentang perbankan.
- b. Itu diterbitkan berdasarkan nilai uang yang dibayarkan di muka kepada penerbit. Itu juga disimpan secara elektronik di server media atau chip.
- c. Jenis nilai uang lainnya ialah nilai uang elektronik, yaitu nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam media server atau transferable chip untuk digunakan dalam transaksi transfer dana dan/atau pembayaran. Nilai uang elektronik juga mengacu pada nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau transferable chip untuk keperluan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana.

Uang elektronik didefinisikan sebagai “stored value atau produk Prabayar dimana nota uang atau nilai yang dimiliki pengguna disimpan pada

perangkat elektronik yang dimiliki pengguna” oleh Bank for International Settlements (BIS) dalam Aneke et al.

Dalam entri jurnalnya berjudul "Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa", Ramadani (2016) berpendapat bahwa, tidak seperti kartu telepon, yang merupakan kartu prabayar satu tujuan, uang elektronik (atau *e-money*) adalah bentuk pembayaran yang dapat dapat digunakan untuk berbagai transaksi (atau multiguna).

Penggunaan media elektronik tertentu yang dimiliki oleh pengguna, berlisensi, dan diatur oleh Peraturan Bank Indonesia mengarah pada kesimpulan bahwa uang elektronik adalah inovasi pembayaran yang dihasilkan dari pengaruh kemajuan teknologi dan informasi yang semakin cepat.

#### **A. Jenis dan Batas Uang Elektronik**

Menurut Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik, ada dua kategori uang elektronik yaitu *closed loop* dan *open loop*.

1. *Closed loop*, hanya bisa digunakan sebagai metode pembayaran bagi vendor yang juga merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
2. *Open loop*, hanya bisa digunakan sebagai alat pembayaran bagi pemasok barang atau jasa yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

Dalam situasi ini, seperti yang telah disebutkan pada kalimat sebelumnya, *e-money* bisa didistribusikan berdasarkan media penyimpanan dan rekaman informasi identitas pengguna.

1. Media penyimpanan nilai uang elektronik yang berupa:
  - a. *Server based*, yakni yang menyimpan nilai uang elektronik hanya pada perangkat penyimpanan digital di bawah manajemen penerbit. *T-Cash, Rekening Ponsel, Gopay, OVO, Dana, Shopeepay*, dan banyak lagi contohnya.
  - b. *Chip based*, yakni menyimpan nilai e-money berupa chip, dimana nilai uang elektronik disimpan baik pada media uang elektronik yang dikelola oleh pemilik maupun penerbit. Hal ini menegaskan keberlangsungan transaksi menggunakan uang elektronik berbasis kartu, seperti *TapCash BNI, Flazz BCA, Brizzi BRI, Mandiri e-Money Bank Mandiri, JakCard Bank DKI*, dan lainnya, serta uang elektronik offline.
2. Pencatatan data identitas pengguna uang elektronik yang berupa:
  - a. *Unregistered*, yakni uang elektronik yang penerbitnya tidak mendaftarkan pengguna atau mencatat atau menyimpan informasi identitas pengguna. Jumlah Uang Elektronik tertinggi yang dapat disimpan dalam sebuah chip atau server dalam situasi ini adalah Rp1.000.000,00 (satu juta Rupiah).
  - b. *Registered*, yaitu uang elektronik yang penerbitnya telah terdaftar dan menerima informasi identitas pengguna. Dalam menerbitkan uang elektronik Terdaftar, penerbit harus menganut konsep *know your customer*. Rp5.000.000,00 (lima juta Rupiah) adalah jumlah maksimum mata uang elektronik yang dapat disimpan pada media chip atau server untuk jenis terdaftar.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa uang elektronik dapat diklasifikasikan sebagai *close loop* atau *open loop* tergantung pada tingkat penerapannya, dan bahwa *close loop* atau *open loop* dapat dipisahkan lebih lanjut menjadi e-money dengan media simpan server dan chip. Selain itu, informasi identifikasi pengguna dapat membedakan antara pengguna yang tidak terdaftar dan terdaftar.

## **B. Pihak-pihak Penyelenggara Uang Elektronik**

Menurut Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018, penyelenggara uang elektronik harus memiliki unsur sebagai berikut:

1. Penerbit adalah pihak yang menerbitkan Uang Elektronik.
2. *Acquirer* adalah pihak yang:
  - a. Agar pemasok produk dan/atau jasa dapat melakukan transaksi Uang Elektronik yang diterbitkan oleh pihak selain pengakuisisi yang bersangkutan, pemasok harus melakukan kerja sama dengan pemasok.
  - b. Bertanggung jawab atas penyelesaian pembayaran kepada pemasok.
3. *Prinsipal* adalah pihak yang bertanggung jawab atas:
  - a. Penyusunan tata cara dan tata cara bisnis antar anggota yang berperan sebagai Penerbit dan/atau Acquirer dalam transaksi Uang Elektronik
  - b. Pelaksanaan perhitungan hak dan kewajiban
  - c. Penyelesaian pembayaran
  - d. Penyampaian data transaksi Uang Elektronik secara lintas jaringan.

4. Pihak yang mengoordinasikan penyelenggaraan penyediaan infrastruktur dan berfungsi sebagai hub dan/atau penghubung pengiriman data transaksi pembayaran dengan uang elektronik disebut sebagai penyelenggara *switching*.
5. Setelah adanya transaksi uang elektronik, penyelenggara kliring adalah orang yang menentukan hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dan/atau pengakuisisi.
6. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan oleh Penyelenggara Kliring, Penyelenggara Penyelesaian akhir melaksanakan dan bertanggung jawab atas penyelesaian akhir hak dan kewajiban keuangan masing-masing Penerbit dan/atau Acquirer.
7. Dalam konteks transaksi uang elektronik, operator (terkadang disebut sebagai penerbit, pengakuisisi, prinsipal, operator switching, operator kliring, dan operator penyelesaian akhir) dilibatkan.
8. Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran adalah istilah yang digunakan dalam peraturan Bank Indonesia yang mengatur tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran.
9. Penyelenggara penunjang adalah yang mengolah penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran.
10. Orang yang memanfaatkan uang elektronik adalah pengguna.
11. Pihak yang menjual produk dan/atau jasa dan menerima pembayaran dari pengguna disebut sebagai penyedia barang dan/atau jasa.
12. Top Up adalah proses peningkatan nilai uang elektronik.

13. Seluruh Nilai Uang Elektronik yang ada pada Penerbit untuk tujuan penerbitan Uang Elektronik dan/atau Top Up, dan yang masih menjadi kewajiban Penerbit kepada Pengguna, dianggap sebagai Dana Float.
14. Layanan Keuangan Digital ialah kegiatan sistem pembayaran dan layanan keuangan yang dilakukan oleh Emiten bersama dengan pihak ketiga dan memanfaatkan sarana dan perangkat teknologi berbasis mobile dan web untuk keuangan inklusif. Mereka selanjutnya disebut sebagai LKD.
15. Penerbit yang telah mendapat izin dari Bank Indonesia untuk menyelenggarakan LKD disebut sebagai Penyelenggara.
16. Agen LKD adalah pihak ketiga yang bekerja sama dengan Emiten dan mewakili Emiten dalam penyediaan LKD.

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan di atas bahwa dalam Peraturan BI Uang Elektronik Nomor 20/6/PBI/2018 B, terdapat 16 pihak yang terlibat dalam pengelolaan uang elektronik dan masing-masing memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda dalam penyelenggaraan uang elektronik di Indonesia.

### **C. Indikator Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik**

Menurut Davis dalam Afyah (2020), metrik kemudahan penggunaan dibagi menjadi empat kategori. Jika korelasi dibuat, terlihat seperti berikut:

#### **1. Mudah dipelajari**

Uang elektronik dapat digunakan dengan berbagai cara dan sangat mudah dipahami. Hal ini dapat diakses melalui agen layanan *e-money* dan melalui internet.

## 2. Fleksibel

Menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah luwes, mudah, dan cepat beradaptasi. Uang elektronik diterima di bisnis yang bekerja sama dengan bank; banyak kegunaannya terkait dengan makanan cepat saji, parkir, tol, dan layanan lain yang tersedia dengan mudah bagi pengguna. Selain itu, bank, ATM, mobile banking, dan bahkan minimarket semuanya memudahkan pengisian rekening uang elektronik. Alhasil, penggunaan uang elektronik menjadi nyaman dan kapan saja, memungkinkan penyesuaian untuk memenuhi permintaan pengguna.

## 3. Dapat mengontrol pekerjaan

Penggunaan uang elektronik memiliki nilai praktis hanya dengan dua syarat, yaitu memiliki saldo uang elektronik dan perangkat yang didedikasikan untuk pembayaran. Dengan demikian, uang elektronik dapat mempercepat pekerja penggunaannya dan transaksi yang akan dilakukan.

## 4. Mudah digunakan

Menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran adalah sebuah pilihan. Untuk menggunakan uang elektronik, yang perlu dilakukan hanyalah memastikan bahwa ada cukup uang di rekening. Untuk uang elektronik berbasis chip, cukup masukkan kartu ke perangkat *Electronic Data Capture* (EDC), dan untuk uang elektronik berbasis server, konfigurasi layanan sesuai kebutuhan.

Dari empat indikator kemudahan yang dikemukakan Davis tersebut, peneliti memilih indikator tersebut untuk diteliti. Hal ini sesuai dengan temuan sebelumnya mengenai faktor kemudahan yang dapat

mempengaruhi seseorang dalam menggunakan uang elektronik. Oleh karena itu, peneliti menggunakan indikator kemudahan penggunaan yang juga dikemukakan Davis, yakni mudah dipelajari, fleksibel, dapat mengontrol pekerjaan, serta mudah digunakan. Sesuai dengan keadaan seseorang ketika memakai suatu teknologi tidak hanya karena kemudahan seperti mudah digunakan dan mudah dipelajari saja melainkan juga dapat membantu agar mengontrol pekerjaan serta penggunaan yang fleksibel.

#### **D. Manfaat Uang Elektronik**

Berikut keuntungan menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran menurut Bank Indonesia:

##### **1. Praktis dan nyaman**

Pengguna yang menggunakan metode pembayaran nontunai mungkin tidak perlu lagi khawatir akan tertipu oleh penipuan mata uang palsu. Pengguna juga mengurangi risiko menjadi korban kejahatan dengan tidak harus membawa uang tunai pada jumlah besar ke tempat-tempat umum, bahkan jika harus membeli barang-barang mahal.

##### **2. Efisiensi waktu**

Lebih mudah membayar tagihan (listrik, kartu kredit, uang sekolah) tanpa harus antre di lokasi pembayaran. Tidak perlu mengunjungi toko; transaksi dapat diselesaikan hanya dari telepon.

##### **3. Tidak pusing dengan uang kembalian**

Bayar jumlah uang yang tepat sambil membayar cukup. Baik pembeli maupun penjual tidak perlu khawatir mempertimbangkan modifikasi jika harga nominal barang tidak sesuai kesepakatan. Selain itu,

tidak perlu khawatir salah menghitung jumlah nominal uang, apalagi jika jumlahnya sangat besar. Pastikan untuk memperhatikan jumlah nominal sebelum menyetujui transaksi.

#### 4. Manfaat promosi produk

Jika membayar dengan kartu kredit, kartu debit, atau uang elektronik tertentu, banyak penyedia layanan pembayaran nontunai memberikan promosi di berbagai tempat usaha, antara lain restoran, teater, toko, dan tempat hiburan lainnya, berupa diskon, beli satu dapat satu penawaran, dan sebagainya.

#### 5. Memudahkan pencatatan transaksi

Setiap transaksi akan tercatat secara otomatis di akun pengguna. Untuk mengidentifikasi transaksi yang tidak dilakukan, pengguna juga dapat mendaftarkan notifikasi transaksi.

### **E. Kelebihan dan Kekurangan Uang Elektronik**

Gianov (2023) menyatakan bahwa disamping manfaat uang elektronik, terdapat kelebihan dan kekurangan dari uang elektronik, yaitu:

#### 1. Kelebihan

Berikut ini beberapa kelebihan dari uang elektronik, yaitu:

##### a. Mudah dan praktis

Salah satu manfaat utama menggunakan uang elektronik adalah sederhana dan nyaman. Tentu saja, membawa uang non tunai bisa lebih efisien dan nyaman dibandingkan membawa uang tunai dalam jumlah besar. Karena hanya membutuhkan satu kartu atau aplikasi smartphone untuk bertransaksi, konsumen tidak perlu

membawa banyak uang tunai. Pengguna uang elektronik dapat melakukan transaksi kapan saja dan dari mana saja. Oleh karena itu, dibandingkan dengan menggunakan uang tunai, transaksi yang dilakukan sangat praktis.

b. Banyak program menguntungkan

Banyak bisnis yang menerima pembayaran elektronik sering mengadakan promosi menarik untuk membuat pelanggan menjadi non-tunai. Kedai kopi, restoran, angkutan umum, dan bisnis lainnya sering memberikan promosi yang menarik dan sukses. Acara promosi biasanya diadakan pada hari atau waktu tertentu, seperti hari libur atau acara khusus lainnya. Diskon yang ditawarkan juga tidak main-main dan dapat menginspirasi Anda untuk menyelesaikan transaksi. Jadi, jika Anda lebih suka mencari diskon, memanfaatkan uang elektronik bisa menjadi pilihan yang baik.

c. Terhindar dari risiko pencurian

Uang tunai dalam jumlah besar yang Anda miliki tidak pernah aman. Pasalnya, pencurian dan kejahatan lain seperti pencopetan kerap mengincar mereka yang terlihat punya banyak uang. Anda dapat mengurangi risiko pencurian atau penjabretan saat bepergian dengan menggunakan uang elektronik.

2. Kekurangan

Berikut ini beberapa kelebihan dari uang elektronik, yaitu:

a. Menjadi lebih konsumtif

Penggunaan uang elektronik memang membuat transaksi menjadi cepat dan mudah. Kami tampaknya menjadi lebih

mengonsumsi sebagai hasilnya. Kesederhanaan transaksi akan memudahkan kita untuk menyerah pada godaan dan terus membeli. Masuk akal jika kita akan menyia-nyiakan lebih banyak jika kita tidak mampu menahan godaan. Berbeda dengan membayar dengan uang tunai karena kita dapat dengan cepat melihat berapa banyak yang terutang.

b. Mudah hilang

Kurangnya keamanan adalah salah satu hal negatif dari uang elektronik yang harus Anda waspadai. Hal ini disebabkan mudahnya kartu e-money bisa hilang jika disimpan dengan tidak benar. Nyatanya, sang pencipta masih bisa dengan mudah memanfaatkannya meski kehilangannya. Padahal, berbeda dengan dompet digital atau e-wallet, konsumen tidak perlu memasukkan password saat menggunakan uang elektronik. Oleh karena itu, siapapun yang menemukan kartu uang elektronik dapat dengan mudah langsung menggunakannya hingga saldo habis.

c. Sisa saldo tidak dapat diuangkan

Salah satu kelemahan utama menggunakan uang elektronik adalah ketidakmampuan untuk mencairkan jumlahnya. Kartu uang elektronik tidak lagi dapat dibayarkan jika saldo sudah melebihi batas. Jika Anda memiliki kelebihan saldo, Anda harus menggunakannya untuk transaksi apakah Anda mau atau tidak, dan itu tidak lagi dapat digunakan sebagai mata uang. Keadaan ini tentu agak sulit karena kita masih harus menggunakan kartu debit untuk mengambil uang tunai dari ATM saat kita membutuhkannya.

## **F. Risiko Uang Elektronik**

Pengguna uang elektronik harus berhati-hati saat menggunakannya karena ada bahaya yang terlibat. Risiko yang perlu diwaspadai menurut Bank Indonesia antara lain:

1. Bahaya kehilangan uang elektronik dan dimanfaatkan oleh pihak ketiga karena secara teori uang elektronik sama dengan uang tunai yang apabila hilang tidak dapat diminta kembali oleh penerbit.
2. Risiko yang terkait dengan kurangnya pengetahuan pengguna tentang cara menggunakan uang elektronik, seperti konsumen tidak menyadari bahwa uang elektronik yang sama ditempelkan pada alat pembaca sebanyak 2 (dua) kali, sehingga mengakibatkan penurunan nilai uang elektronik yang lebih besar dibandingkan dengan uang elektronik dan nilai transaksi.
3. Risiko salah transfer, ketika pengguna salah dalam memasukkan nomor rekening maka akan terjadi salah transfer/kirim uang. Hal tersebut membuat pengguna kehilangan uang dan tidak bisa di refund lagi.

### **2.1.2 Perilaku Konsumtif**

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan tingkah laku sebagai tanggapan unik seseorang terhadap rangsangan atau lingkungannya. Konsumtif, di sisi lain, mengacu pada segala sesuatu yang bergantung pada output orang lain atau hanya mengkonsumsi apa yang dibuat orang lain. Tindakan mengkonsumsi sesuatu secara fundamental menyebabkan mentalitas konsumtif ini.

Perilaku konsumtif menurut Echols dan Shadly dalam Prakoso (2017) merupakan kata sifat yang berasal dari kata “konsumen” yang mengacu pada seseorang yang menggunakan produk, baik barang industri maupun jasa. Konsumtif mengacu pada tindakan mengkonsumsi terlalu banyak. Perilaku konsumtif menurut Tambunan dan Tulus dalam Dikria dan Minarti (2016) adalah kecenderungan untuk mengkonsumsi komoditas yang sebenarnya tidak diperlukan secara berlebihan untuk mendapatkan kenikmatan yang maksimal.

Menurut beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, perilaku konsumtif dapat didefinisikan sebagai perilaku konsumen dimana individu terlibat dalam konsumsi barang dan jasa secara berlebihan tanpa terlebih dahulu menentukan apakah akan berguna atau memenuhi kebutuhannya. maksimum.

#### **A. Indikator Perilaku Konsumtif**

Sembiring (2008) dalam Prakoso (2017) menyatakan ciri-ciri perilaku konsumtif adalah sebagai berikut.

1. Hanya memperhitungkan prestise yang terkait dengan suatu objek saat membeli barang, mengabaikan fungsionalitas atau utilitas.
2. Penggunaan barang atau jasa secara berlebihan.
3. Memberi bobot lebih pada keinginan daripada kebutuhan.
4. Tidak ada skala prioritas.

Dari indikator perilaku konsumtif di atas, penelitian ini mengambil pendapat menurut Sembiring, karena kemudahan yang ditawarkan teknologi ini, konsumen akan merasa kurang peka terhadap pola konsumsi yang

dilakukan, seperti tidak memperhitungkan fungsi atau kegunaan saat membeli barang, mengonsumsi secara berlebihan, mengutamakan keinginan daripada kebutuhan, dan tidak memiliki skala prioritas. Keempat indikator ini mewakili apa yang ingin Anda ukur dalam perilaku konsumsi konsumen dalam skenario ini.

## **B. Faktor-faktor Perilaku Konsumtif**

Menurut Philip Kotler dalam Sunyoto (2013), ada dua jenis elemen yang mempengaruhi perilaku pelanggan saat melakukan pembelian: faktor eksternal dan pertimbangan internal.

### **1. Faktor Eksternal**

Perilaku konsumen dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal, yaitu:

#### **a. Kebudayaan**

Apapun yang dipelajari melalui pola perilaku normatif, yang mencakup semua mode atau pola berpikir, merasa, dan berbuat, disebut sebagai budaya. Permintaan akan beragam barang dan jasa dipengaruhi oleh cara hidup budaya, kebiasaan, dan tradisi, yang semuanya berdampak pada perilaku konsumen. Budaya sebagai sistem komprehensif yang menggabungkan informasi, kepercayaan, seni, hukum, moralitas, konvensi, dan keterampilan serta rutinitas lain yang telah dipelajari orang sebagai anggota komunitas. Ketika membahas budaya dan bagaimana pengaruhnya terhadap perilaku konsumen, budaya disebut sebagai keseluruhan gagasan, nilai, dan kebiasaan yang telah dikembangkan oleh sekelompok orang tertentu sepanjang waktu. Oleh karena itu perilaku konsumen sangat

dipengaruhi oleh masyarakat di mana ia berada, dan efek ini akan selalu berfluktuasi dengan waktu.

b. Kelas sosial

Kelas sosial adalah kelompok yang sangat homogen yang bertahan lama dalam masyarakat yang diatur secara hierarkis dan anggotanya memiliki kepercayaan, minat, dan perilaku yang sama.

c. Keluarga

Setiap anggota keluarga memiliki opsi pembelian yang berbeda. Setiap anggota keluarga memiliki preferensi dan aspirasi yang unik. Misalnya, keluarga inti (ayah, ibu, dan anak) dan keluarga besar (ayah, ibu, anak, saudara laki-laki, paman, bibi, dan menantu) adalah contoh dari berbagai jenis keluarga.

d. Kelompok Referensi dan Kelompok Sosial

Kelompok referensi ialah kumpulan orang yang digunakan untuk mengukur bagaimana kepribadian pelaku telah berubah. Setiap kelompok seringkali memiliki pandangan pionir yang dapat membujuk anggotanya untuk membeli suatu produk. Manusia menggunakan ide, perasaan, dan kemauannya untuk memahami alam dan beradaptasi dengan lingkungannya. tatanan yang diperlukan bagi pengelompokan sosial untuk muncul dalam keberadaan masyarakat.

2. Faktor Internal

Perilaku konsumen dipengaruhi oleh faktor-faktor internal, yaitu:

a. Motivasi

Adanya suatu tujuan yang mendorong seseorang untuk mencapai suatu tujuan merupakan langkah awal dalam menentukan

bagaimana orang tersebut bertindak. Motivasi adalah dorongan keinginan dan aspirasi pribadi yang ditujukan untuk mencapai pemenuhan.

b. Persepsi

Persepsi sebagai metode yang digunakan seseorang untuk memilih, mengatur, dan menganalisis data sensorik untuk menghasilkan gambaran yang bermakna tentang dunia ini. Penilaian seseorang terhadap suatu peristiwa berdasarkan pengalaman sebelumnya adalah contoh persepsi.

c. Belajar

Belajar menjelaskan bagaimana pengalaman menyebabkan perubahan perilaku. Kontak antara manusia—yang pada hakekatnya adalah individu-individu dalam lingkungan tertentu yang khas memungkinkan terjadinya proses belajar. Proses pembelajaran dalam pembelian terjadi ketika pelanggan ingin merespon dan puas, atau tidak terjadi ketika pelanggan dikecewakan oleh produk di bawah standar.

d. Kepribadian dan Konsep Diri

Kebiasaan, sikap, dan sifat sifat dan watak yang justru mempengaruhi variasi tingkah laku setiap individu dan yang muncul pada saat orang tersebut berinteraksi dengan orang lain disebut sebagai kepribadian. Konsep diri mempengaruhi bagaimana konsumen berperilaku saat melakukan pembelian. Konsep diri adalah istilah terkenal untuk menggambarkan bagaimana persepsi

konsumen tentang diri mereka sendiri berhubungan dengan merek dan penjual.

e. Kepercayaan dan Sikap

Citra produk dan merek terbentuk dari kepercayaan ini. Orang-orang mengikuti keyakinan mereka melalui perilaku mereka. Jika salah satu dari mitos ini nyata dan mencegah konsumen melakukan pembelian, bisnis akan meluncurkan upaya untuk menyanggahnya. Sikap adalah penilaian kognitif yang positif atau buruk, keadaan emosi, dan disposisi tindakan yang gigih terhadap hal atau gagasan tertentu. Dalam sistem berpikir, suka atau tidak suka terhadap barang yang sama, sikap adalah sebuah merek.

Berdasarkan unsur-unsur tersebut di atas dan lainnya, perilaku konsumsi konsumen seringkali dipengaruhi oleh pengaruh internal dan eksternal, yang keduanya berperan dalam mempengaruhi keputusan konsumen untuk membeli suatu barang atau jasa. Dengan kata lain, elemen ini tidak hanya berasal dari pelanggan; mereka juga dapat berdampak pada perilaku mereka dari luar, terutama lingkungan.

### **2.1.3 DANA**

DANA adalah dompet digital Indonesia yang dibuat untuk menangani semua transaksi non tunai dan non-kartu digital online dan offline secara cepat, realistis, dan dengan jaminan keamanan. Diluncurkan oleh PT. Espay Debit Indonesia Koe, DANA adalah aplikasi dompet digital yang menawarkan layanan keuangan online. DANA mulai memasuki pasar Indonesia pada akhir tahun 2018 dan memperoleh lisensi resmi dari Bank Indonesia dengan

nomor lisensi 20/1370/DSSK/Srt/B yang disetujui pada tanggal 28 Agustus 2018. DANA adalah salah satu layanan transaksi pembayaran baik itu secara *online* maupun *offline* yang banyak bekerja sama dengan beberapa *merchant*, dan kreasi di bidang layanan keuangan yang berbasis teknologi atau *fintech* yang menyediakan jasa layanan dompet digital,

Dilansir dari Liputan6.Com, DANA merupakan sistem pembayaran digital yang memiliki arsitektur terbuka dan dapat diterapkan pada berbagai setting bisnis online maupun offline. Konsep open platform ini yang kemudian dimanfaatkan di seluruh sektor layanan seperti Pendidikan, *public*, sosial hingga pedagang untuk mendukung setiap transaksinya dengan mudah dan juga aman.

#### **A. Kelebihan Aplikasi DANA**

Menurut Pradana (2022) keuntungan yang dapat dinikmati sebagai pengguna DANA:

##### **1. Pendaftaran gratis**

Tidak ada biaya untuk mendaftar akun DANA; Anda tidak diharuskan mengisi akun terlebih dahulu. Bahkan jika Anda memilih untuk tidak meningkatkan ke akun Premium, Anda mungkin sudah melakukan transaksi dompet digital biasa dengan akun Reguler Anda.

##### **2. Fitur lengkap**

Program tersebut memiliki sejumlah kemampuan yang dibutuhkan oleh dompet digital, seperti membayar menggunakan QR Code, melunasi tagihan, dan menyembunyikan saldo.

3. Dapat dihubungkan ke kartu debit/kredit

Anda dapat menautkan akun DANA Anda dengan kartu debit dan kredit sebagai alat pembayaran selain hanya menggunakan saldo Anda. DANA memiliki keunggulan dibandingkan OVO karena dapat langsung terhubung dengan kartu debit atau kredit.

4. Gratis top up dan biaya transfer

Pengguna DANA dapat menerima berbagai fasilitas gratis, termasuk isi ulang dan transfer uang ke rekening bank. Biaya OVO Rp. 1.500 untuk setiap top-up sebaliknya. DANA, di sisi lain, menawarkan batas transfer gratis 10x per bulan, sehingga memungkinkan untuk menggunakannya untuk transfer antar bank gratis.

5. Garansi saldo kembali

Anda dapat berbisnis dengan aman dan nyaman berkat fungsi DANA Protection yang memastikan setiap transaksi Anda terlindungi dengan baik.

6. Voucher dan diskon menarik

DANA sering menawarkan promosi kepada pelanggannya, seperti kupon diskon 50% untuk membayar tagihan listrik dan air atau pengembalian hingga 50% untuk pembelian di toko Robinson dan Ramayana. DANA menawarkan insentif terbesar dibandingkan software e-wallet lainnya. Sebagai gambaran, LinkAja tidak memberikan banyak keuntungan untuk pembayaran atau pembelian.

7. Investasi emas

Tanpa beralih program, pengguna dapat benar-benar mengekstraksi emas dan membeli, menjual, dan menukarnya. Dompok digital lainnya, seperti Gopay, juga menyediakan kemampuan investasi emas.

## 8. Ekosistem *online* dan *offline*

Untuk memberikan konsumennya inklusi keuangan, DANA berintegrasi dan bekerja sama dengan beberapa sumber fisik dan online. Dompot digital DANA kompatibel dengan SamsungPay dan dapat digunakan di pasar, minimarket, teater, dan pusat perbelanjaan.

### **B. Kekurangan Aplikasi DANA**

Menurut Pradana (2022), DANA memiliki lebih banyak keuntungan daripada kerugian. Namun, berdasarkan umpan balik pengguna, DANA perlu ditingkatkan di bidang-bidang berikut:

#### 1. Pilihan merchant masih terbatas

Sayangnya, DANA belum menjalin kerjasama dengan perusahaan kecil seperti pedagang kaki lima dan hanya menangani pengecer besar. Namun, karena QRIS adalah mode global, kendala ini dapat diatasi dengan menggunakan QRIS.

#### 2. Aplikasi cukup berat

Aplikasi DANA terbilang lumayan karena kepadatan fiturnya, apalagi jika perangkat yang digunakan tidak terlalu mumpuni dalam hal penyimpanan dan performa. Untuk memenuhi persyaratan transaksi non tunai, aplikasi Dompot Digital DANA umumnya sangat terintegrasi dan komprehensif. Oleh karena itu, e-wallet ini sangat disarankan bagi pengguna yang ingin mulai berintegrasi ke dalam budaya *cashless*.

## 2.2 Tinjauan Empirik

Penulis akan membahas temuan penelitian sebelumnya yang terkait dengan judul penelitian untuk membenarkan penelitian saat ini.

Tabel 2. 1  
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penelitian (Tahun)	Judul penelitian	Hasil penelitian
1.	Laila Ramadani (2016)	Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik ( <i>E-Money</i> ) terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa	Adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan kartu debit dan uang elektronik ( <i>e-money</i> ) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa.
2.	Dwi Rorin Mauludin Insana dan Ria Susanti Johan (2021)	Analisis Pengaruh Pnggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI Jakarta	Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan tetapi memiliki korelasi yang rendah dengan kontribusi penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa sebesar 10,56% dan sisanya sebesar 89,44% dipengaruhi oleh faktor lainnya.
3.	Lailatu Syifa (2019)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan <i>Mobile Banking</i>	Terdapat pengaruh kemudahan penggunaan <i>mobile banking</i> terhadap perilaku konsumtif mahasiswa

No.	Nama Penelitian (Tahun)	Judul penelitian	Hasil penelitian
		terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
4.	Rida Nur Afiah (2020)	Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa sebesar 12,5%, dan perilaku konsumtif mahasiswa yang ditimbulkan dalam penggunaan uang elektronik adalah tidak mempertimbangkan fungsi/kegunaan, mengonsumsi barang secara berlebihan, mendahulukan keinginan daripada kebutuhan, dan tidak ada skala prioritas.
5.	Novia Setiyani (2022)	Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi	Terdapat pengaruh signifikan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi dengan nilai kontribusi sebesar 48,1% yang artinya memiliki tingkat

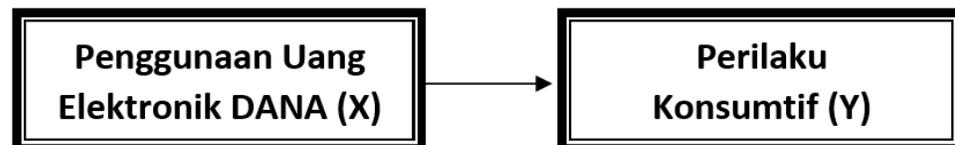
No.	Nama Penelitian (Tahun)	Judul penelitian	Hasil penelitian
		Universitas Pasundan	pengaruh yang cukup kuat.
6.	Aneke Nurdian Dwi Sari, dkk (2020)	Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) terhadap Perilaku Konsumen	<i>E-money</i> mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumen berdasarkan faktor agama.

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Sugiyono (2017) mengklaim bahwa kerangka berpikir merupakan representasi konseptual mengenai bagaimana teori mengintegrasikan beragam komponen dan mengidentifikasi tantangan penting.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut di atas, kerangka kerja penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

Gambar 2. 1  
Kerangka Pemikiran



Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Keterangan:

X = Variabel Independen yaitu Penggunaan Uang Elektronik (DANA)

Y = Variabel Dependen yaitu Perilaku Konsumtif

→ = Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik DANA terhadap

perilaku konsumtif

## 2.4 Definisi Operasional

Spesifikasi variabel yang akan diteliti dengan menyebutkan cara mengukur variabel tersebut merupakan definisi operasional dari suatu variabel (Syifa, 2019).

Variabel dalam temuan ini memiliki definisi operasional, yaitu:

### 1. Variabel Bebas (Independen Variabel)

Variabel independen pertama adalah variabel independen.

Menurut Sekaran (2016), faktor independen dapat berdampak positif atau negatif terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini variabel bebas meliputi: Penggunaan DANA, mata uang elektronik yang direpresentasikan dengan karakter X.

### 2. Variabel Terikat (Dependen Variabel)

Variabel utama yang menjadi faktor yang berlaku dalam inkuiri, atau variabel utama yang menjadi perhatian utama peneliti (Sekaran, 2016), adalah variabel dependen. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah: Tindakan Konsumtif diwakili oleh huruf Y.

Tabel 2. 2  
Definisi Operasional Variabel X

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Penggunaan Uang Elektronik Dana (X)	Kemudahan penggunaan uang elektronik (DANA)	1. Mudah dipelajari	Likert
		2. Fleksibel	
		3. Dapat mengontrol pekerjaan	
		4. Mudah digunakan	

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Tabel 2. 3  
Definisi Operasional Variabel Y

Variabel	Indikator	Skala
Perilaku Konsumtif (Y)	1. Tidak mempertimbangkan fungsi/kegunaan	Likert
	2. Mengonsumsi barang/jasa secara berlebihan	
	3. Mendahulukan keinginan daripada kebutuhan	
	4. Tidak ada skala prioritas	

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

## 2.5 Hipotesis

Pada dasarnya, hipotesis adalah pernyataan atau asumsi yang mungkin benar. Ini sering digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan, pemecahan masalah, atau studi lebih lanjut (Supranto, 2009). Hipotesis penelitian berikut dapat diturunkan dengan menggunakan landasan teori yang ditunjukkan sebelumnya, penelitian yang ada, dan kerangka kerja yang diberikan di atas:

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

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik (DANA) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa

Dari hipotesis tersebut, jika terdapat hubungan positif antara penggunaan uang elektronik pada perilaku konsumtif maka Ha diterima dan Ho ditolak.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

Menurut tujuan temuan dan hasil yang diantisipasi, itu termasuk dalam kategori penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2016) menegaskan bahwa pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian bersifat numerik dan analisisnya bersifat statistik. Untuk mengevaluasi hipotesis yang telah dikemukakan, penelitian kuantitatif ialah jenis metodologi temuan yang didasarkan pada aliran pemikiran positivis. Ini melibatkan pemeriksaan populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan peralatan temuan, dan mengevaluasi data kuantitatif atau statistik (Sugiyono, 2017).

#### **3.2 Tempat dan Waktu**

Adapun tempat penelitian ini di Universitas Fajar yang beralamat di Jl. Prof. Abdurrahman Basalamah No. 101, Makassar. Nomor telepon: (0411) 447508-459938 fax. (0411) 441119 Email: [feis@unifa.ac.id](mailto:feis@unifa.ac.id). Dan waktu penelitian dilakukan pada bulan Juni-Juli 2023.

#### **3.3 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **3.3.1 Populasi**

Populasi penelitian ialah sekelompok objek studi (universum), yang dapat mencakup orang, hewan, tumbuhan, udara, gejala, kepercayaan, peristiwa, sikap, dan banyak lagi. Agar item-item tersebut bisa dijadikan sebagai sumber data kajian (Siregar, 2013). Populasi penelitian ini adalah

mahasiswa manajemen angkatan 2019–2020 dan 2021 di Universitas Fajar Makassar. Para mahasiswa ini memiliki pengetahuan yang cukup tentang uang elektronik dan perilaku konsumen berkat mata kuliah yang telah mereka ikuti. Adapun mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar angkatan 2019, 2020 dan 2021 ini berjumlah 391 mahasiswa.

Tabel 3. 1  
Jumlah Mahasiswa Angkatan 2019-2021

No.	Angkatan	Jumlah Mahasiswa
1.	2019	160
2.	2020	124
3.	2021	107
	Jumlah	391 Mahasiswa

Sumber: Biro Akademik Universitas Fajar (2023)

### 3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017), sampel merupakan perwakilan dari populasi yang menjadi sumber data yang digunakan dalam penelitian, dan populasi memiliki karakteristik yang beragam. Metodologi pengambilan sampel purposif, khususnya, adalah teori terbatas atau metode pengambilan sampel non-probabilitas yang digunakan untuk membuat sampel untuk penyelidikan ini. Berdasarkan kriteria tertentu, responden dipilih untuk pengambilan sampel melalui penggunaan purposeful sampling (Siregar, 2013). Peneliti memilih kriteria sampel yang diantisipasi sebelum pengambilan sampel menggunakan kriteria tertentu. Kriteria yang disarankan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Fajar Makassar angkatan 2019, 2020 dan 2021.
2. Memiliki dan menggunakan uang elektronik (DANA).
3. Menggunakan uang elektronik (DANA) minimal 3 kali selama satu bulan terakhir.

Jumlah sampel dalam temuan ini ditentukan dengan rumus menurut Slovin, yaitu:

$$\left( n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \right)$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = margin eror yang ditoleransi (10%)

Dengan demikian, sampel yang ditentukan berjumlah:

$$n = \frac{391}{1 + 391(0,1)^2}$$

$$n = \frac{391}{1 + 3,91}$$

$$n = \frac{391}{4,91} = 79,63 \text{ dibulatkan menjadi } 80$$

### 3.4 Jenis dan Sumber Data

#### 3.4.1 Jenis Data

Data kuantitatif adalah jenis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Informasi atau data yang dikumpulkan dalam bentuk numerik atau numerik

disebut sebagai data kuantitatif. Data kuantitatif dapat diproses menggunakan rumus matematika ataupun diperiksa dengan algoritma statistik bila disajikan dalam bentuk format.

#### **3.4.2 Sumber Data**

Ada dua macam sumber data dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder:

##### **1. Data Primer**

Data Primer yaitu data yang diambil langsung dari narasumber atau sumber asli dari lokasi dimana penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini, data primer dikumpulkan langsung dari sumber aslinya dengan menyebarkan kuesioner kepada Mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar angkatan 2019, 2020 dan 2021.

##### **2. Data Sekunder**

Data sekunder yaitu data yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah tersedia. Data sekunder yang digunakan pada temuan ini seperti dari buku-buku, artikel ilmiah, laporan-laporan, dan lain sebagainya.

#### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Salah satu metode yang digunakan pada pengumpulan data yaitu menggunakan kuesioner (angket). Kuesioner atau yang biasa disebut angket merupakan teknik pengumpulan data, dimana partisipan/responden diminta mengisi jawaban dari pertanyaan/ Pernyataan yang telah diberikan oleh peneliti, kemudian setelah mengisi dengan lengkap, responden mengembalikan kepada peneliti.

Temuan ini mengumpulkan data dengan kuesioner (angket) untuk memberikan responden daftar pertanyaan atau pernyataan sederhana mengenai variabel yang terkait dengan penggunaan uang elektronik (DANA) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa untuk mengetahui bagaimana variabel tersebut dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Fajar Makassar. Responden kemudian mengisi kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti. Tanggapan responden menjadi dasar analisis peneliti terhadap perdebatan tersebut.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen temuan ialah perangkat agar pengumpulan data. Alat temuan yang digunakan ialah kuesioner yang menanyakan kepada mahasiswa manajemen Universitas Fajar angkatan 2019–2021 serangkaian pertanyaan dengan skala Likert. Responden disajikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan dan kemudian diminta untuk memilih tanggapan. Tanggapan juga dinilai menggunakan skala Likert. Memberi skor pada skala ini antara 1 dan 5, bersama dengan informasi di bawah ini:

Tabel 3. 2  
Skala likert

Pernyataan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2023)

Temuan ini dengan bantuan metode analisis data dengan menggunakan software IBM SPSS Statistics 25.

### 3.7 Analisis Data

Data yang terkumpul pada temuan kemudian dianalisis menggunakan metode berikut:

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas ialah pengujian yang digunakan untuk menguji derajat kebenaran atau tingkat validitas suatu instrumen masing-masing variabel. Instrumen akan diukur apakah valid atau tidak. Jika instrumen dinyatakan valid maka instrumen bisa digunakan mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2018).

Rumus statistik untuk pengujian validitas:

Uji validitas dengan  $r$  tabel pada tingkat signifikansi 0,05.

Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai positif dan  $r$  hitung  $\geq r$  tabel maka item pernyataan dinyatakan valid.
  - b. Jika  $r$  hitung  $\leq r$  tabel maka item pernyataan dinyatakan tidak valid.
- #### 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ialah menguji atau mengukur konsistensi alat ukur yang dipakai pada temuan kuantitatif. Untuk mengetahui ketepatan hasil pengukuran pada sampel yang sama namun pada waktu yang berbeda. Pada temuan ini, uji reliabilitas pada temuan ini ialah menggunakan *Cronbach's Alpha*.

Pengujian reliabilitas *Cronbach's Alpha* dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,70 maka pernyataan reliable.
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,70 maka pernyataan tidak reliable.

### 3. Regresi Linier Sederhana

Metode pendekatan untuk memodelkan hubungan antara satu variabel dependen dan satu variabel independen adalah regresi linier sederhana. Perubahan variabel X akan menghasilkan perubahan permanen pada variabel Y dalam analisis regresi dasar karena hubungan antar variabel bersifat linier.

Secara umum rumus regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bx + e$$

Keterangan:

Y = Variabel perilaku konsumtif

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

x = Variabel penggunaan uang elektronik (DANA)

e = error

### 4. Uji Hipotesis

#### a. Uji-t (Parsial)

Anda dapat menggunakan uji-t untuk menentukan apakah persamaan regresi itu valid. Untuk memastikan apakah ada hubungan yang signifikan antara faktor independen dan variabel dependen, lakukan uji-t. Ini adalah langkah-langkah ujian:

1) Merumuskan hipotesis.

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan uang elektronik (DANA) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa

Ha: Ada pengaruh penggunaan uang elektronik (DANA) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa

2) Menentukan t hitung dan signifikansi.  $t_{tabel} = t(\alpha/2)(n-2)$

3) Syarat pengujian.

- Jika  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka Ho diterima.

- Jika  $-t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka Ho ditolak.

4) Berdasarkan signifikansi:

- Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka Ho diterima.

- Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka Ho ditolak.

5) Membuat kesimpulan.

b. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ialah alat statistik yang bisa digunakan untuk menguji hubungan antara sejumlah variabel. Koefisien determinasi ialah nilai numerik yang menyatakan atau digunakan untuk mengukur kontribusi satu atau lebih variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Metodenya yakni:

$$KD = (R)^2 \times 100\%$$

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Instansi**

##### **4.1.1 Profil Singkat Universitas Fajar**

Universitas Fajar merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Makassar. Lembaga ini didirikan sejak tanggal 8 Agustus 2008 oleh Rektor I Prof. Dr. Halide, setelah adanya kesepakatan antara tiga pimpinan Universitas pada tahun 2007 di bawah arahan Ketua Yayasan Pendidikan Fajar. Ketiga institusi tersebut, yakni Sekolah Tinggi Fajar Makassar Ilmu Komunikasi (STIKOM), Akademi Pariwisata Fajar (Akpar) dan Akademi Akuntansi Fajar (AAF). Oleh karena itu, Universitas Fajar didirikan di atas ketiga institusi tersebut. Saat ini ada 12 jurusan yang tersedia di Universitas Fajar, diantaranya:

1. Program Studi Manajemen (S1)
2. Program Studi Ilmu Komunikasi (S1)
3. Program Studi Akuntansi (S1)
4. Program Studi Hubungan Internasional (S1)
5. Program Studi Sastra Inggris (S1)
6. Program Studi Akuntansi (D3)
7. Program Studi Binawisata (D3)
8. Program Studi Teknik Elektro (S1)
9. Program Studi Teknik Arsitek (S1)
10. Program Studi Teknik Sipil (S1)

11. Program Studi Teknik Kimia (S1)

12. Program Studi Teknik Mesin (S1)

Program Studi Manajemen termasuk salah satu dari jurusan yang ada di Universitas Fajar, tepatnya di Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial. Program Studi Manajemen memiliki 3 konsentrasi, yaitu:

1. Manajemen Sumber Daya Manusia
2. Manajemen Pemasaran
3. Manajemen Keuangan Syariah

#### **4.1.2 Visi, Misi dan Tujuan Universitas Fajar**

##### 5.2.1 Visi

Menjadi Universitas terkemuka di Indonesia yang menghasilkan lulusan unggul, inovatif, mandiri, bermartabat dan berbudaya.

##### 5.2.2 Misi

- a. Menyelenggarakan pendidikan bermutu untuk menghasilkan lulusan yang bermoral, berakhlak mulia, berintegritas tinggi, kreatif, adaptif, berbudaya dan inovatif.
- b. Mengembangkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka memenuhi kebutuhan pengembangan keilmuan dan pemberdayaan masyarakat.
- c. Mengelola dan mengembangkan Universitas Fajar dengan prinsip tata kelola universitas yang baik (*Good University Governance*).

##### 5.2.3 Tujuan

Menghasilkan lulusan bermutu yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya dilandasi watak dan jiwa

*entrepreneurship* yang kuat, menghasilkan hasil penelitian sesuai dengan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk kepentingan masyarakat dan dunia industri. Mewujudkan kehidupan masyarakat ilmiah yang mandiri melalui tata kelola universitas yang baik (*Good University Governance*).

## 4.2 Deskripsi Responden

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial, Universitas Fajar. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa manajemen angkatan 2019, 2020 dan 2021 yang menggunakan memiliki dan menggunakan uang elektronik (DANA) dengan total 80 mahasiswa.

### 4.2.1 Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4. 1  
Responden Berdasarkan Usia

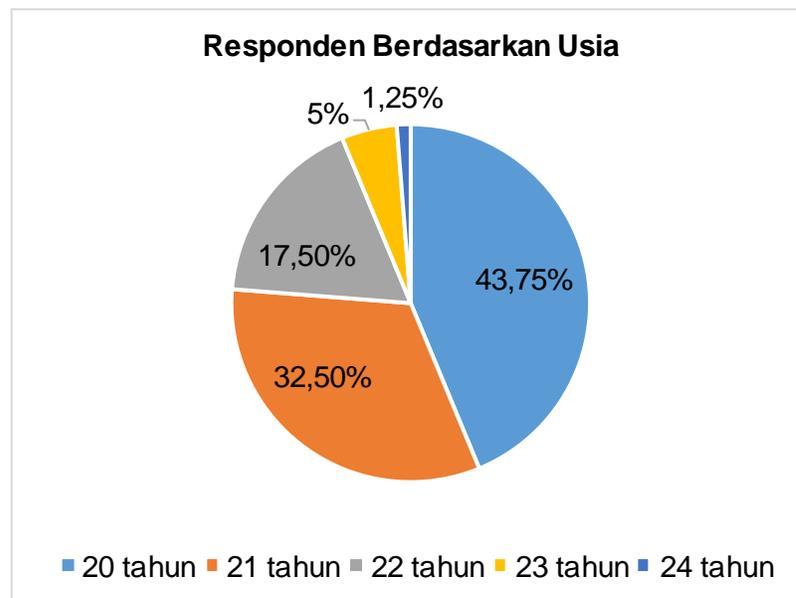
No.	Usia	Frekuensi	Presentase
1.	20 tahun	35	43,75%
2.	21 tahun	26	32,5%
3.	22 tahun	14	17,5%
4.	23 tahun	4	5%
5.	24 tahun	1	1,25%
Jumlah		80	100%

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Tabel di atas menunjukkan bahwa responden yang berusia 20 tahun sebanyak 35 orang atau (43,75%), usia 21 tahun sebanyak 26 orang atau (32,5%), usia 22 tahun sebanyak 14 orang atau (17,5%), usia 23 tahun

sebanyak 4 orang atau (5%) dan usia 24 tahun sebanyak 1 orang atau 1,25%. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwasanya yang paling tinggi jumlah respondenya yaitu usia 20 tahun dengan jumlah responden 35 orang atau 43,75%. Berikut gambar diagram lingkaran dan presentase responden berdasarkan usia.

Gambar 4. 1  
Responden Berdasarkan Usia



Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

#### 4.2.2 Responden berdasarkan angkatan

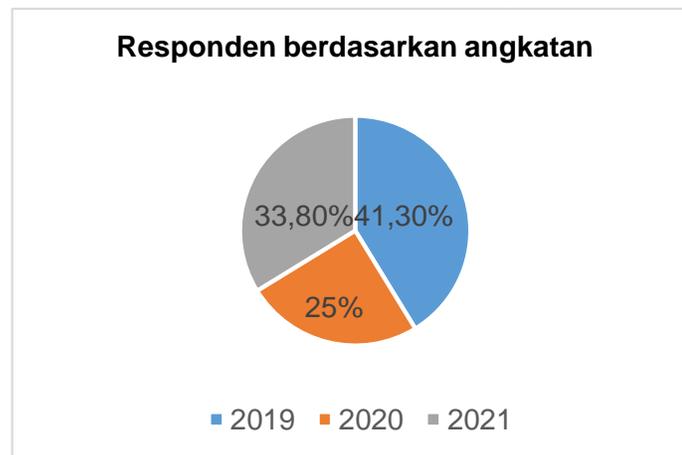
Tabel 4. 2  
Responden berdasarkan Angkatan

No.	Angkatan	Frekuensi	Presentase
1.	2019	33	41,25%
2.	2020	20	25%
3.	2021	27	33,75%
Jumlah		80	100%

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Tabel sebelumnya menunjukkan bahwa jumlah responden dari angkatan 2019 sebanyak 33 orang atau (41,3%), angkatan 2020 sebanyak 20 orang atau (25%) dan angkatan 2021 sebanyak 27 orang atau (33,8%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa yang mendominasi yaitu angkatan 2019 dengan jumlah responden 33 orang atau 41,3%. Berikut gambar diagram lingkaran dan presentase responden berdasarkan angkatan.

Gambar 4. 2  
Responden berdasarkan Angkatan



Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

#### 4.2.3 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. 3  
Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

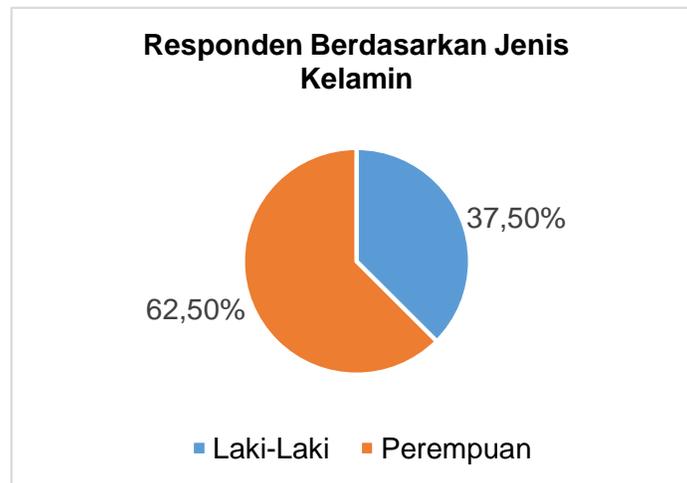
No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1.	Laki-laki	30	37,5%
2.	Perempuan	50	62,5%
Jumlah		80	100%

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah responden berdasarkan jenis kelamin sebanyak 30 laki-laki atau (37,5%) dan 50 perempuan atau (62,5%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa yang mendominasi yaitu

responden yang berjenis kelamin perempuan dengan jumlah responden 50 orang atau (62,5%). Berikut gambar diagram lingkaran dan presentase responden berdasarkan jenis kelamin.

Gambar 4. 3  
Responden berdasarkan Jenis Kelamin



Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

#### 4.2.4 Responden berdasarkan frekuensi penggunaan uang elektronik (DANA) dalam sebulan terakhir

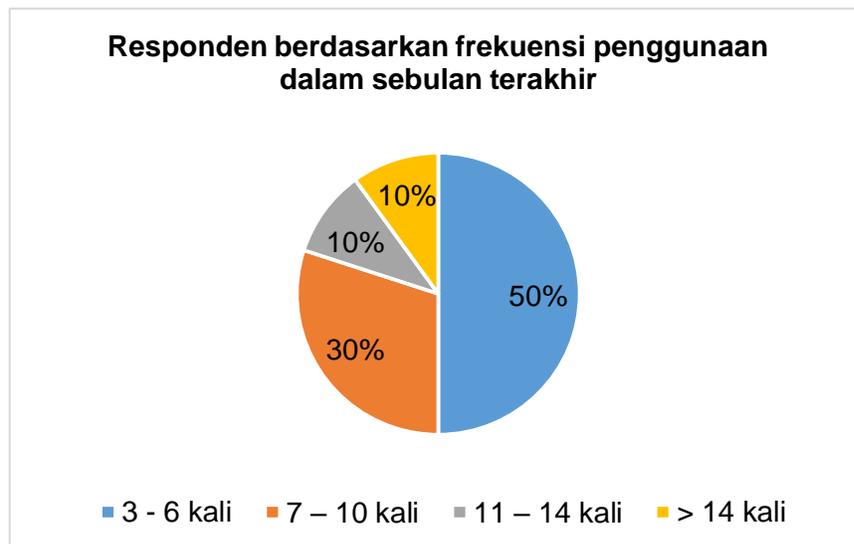
Tabel 4. 4  
Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Uang Elektronik (DANA) dalam Sebulan Terakhir

No.	Frekuensi Penggunaan	Frekuensi	Presentase
1.	3 - 6 kali	40	50%
2.	7 – 10 kali	24	30%
3.	11 – 14 kali	8	10%
4.	> 14 kali	8	10%
Jumlah		80	100%

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Tabel sebelumnya menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan uang elektronik (DANA) dalam sebulan terakhir yaitu 3 – 6 kali sebanyak 40 orang atau (50%), 7 – 10 kali sebanyak 24 orang atau (30%), 11 – 14 kali sebanyak 8 responden atau (10%) serta >14 kali sejumlah 8 orang atau (10%). Oleh sebab itu, disimpulkan bahwa yang mendominasi frekuensi penggunaan uang elektronik (DANA) dalam sebulan terakhir yaitu 3 – 6 kali dengan jumlah responden 40 orang atau (50%). Berikut gambar diagram lingkaran dan presentase responden berdasarkan frekuensi penggunaan dalam sebulan terakhir.

Gambar 4. 4  
Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan  
Uang Elektronik (DANA) dalam Sebulan Terakhir



Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

#### 4.2.5 Responden Berdasarkan Jumlah Transaksi dalam Sebulan Terakhir

Tabel 4. 5  
Responden Berdasarkan Jumlah Transaksi dalam Sebulan Terakhir

No.	Jumlah Transaksi	Frekuensi	Presentase
1.	Rp 300.000 – Rp 500.000	52	65%
2.	Rp 500.000 – Rp 800.000	13	16,25%
3.	Rp 800.000 – Rp 1.000.000	6	7,5%
4.	> Rp 1.000.000	9	11,25%
Jumlah		80	100%

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah transaksi dalam sebulan terakhir Rp 300.000 – Rp 500.000 sebanyak 52 orang atau (65%), Rp 500.000 – Rp 800.000 sebanyak 13 orang atau (16,25%), Rp 800.000 – Rp 1.000.000 sebanyak 6 orang atau (7,5%) dan > Rp 1.000.000 sebanyak 9 orang atau (11,25%). Maka dari itu, dapat diambil kesimpulan yaitu yang mendominasi jumlah transaksi dalam sebulan terakhir yaitu Rp 300.000 – Rp 500.000 dengan jumlah responden 52 orang atau (65%). Berikut gambar diagram lingkaran dan presentase responden berdasarkan jumlah transaksi dalam sebulan terakhir.

Gambar 4. 5  
Responden Berdasarkan Jumlah Transaksi dalam Sebulan Terakhir



Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

### 4.3 Deskripsi Data Penelitian

#### 4.3.1 Penggunaan Uang Elektronik DANA (X)

Pada penelitian ini, variabel penggunaan uang elektronik (DANA) memakai 4 indikator dengan 9 bagian pernyataan yang diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 6  
Variabel Penggunaan Uang Elektronik (X)

Penggunaan Uang Elektronik									
No.	Pernyataan	Skala Penilaian					N	SKOR	MEAN
		SS	S	N	KS	TS			
1	X1	52	23	4	0	1	80	365	4,56
2	X2	42	31	6	0	1	80	353	4,41
3	X3	55	20	3	0	2	80	366	4,58
4	X4	54	18	5	1	2	80	361	4,51
5	X5	49	18	12	0	1	80	354	4,43

Penggunaan Uang Elektronik									
No.	Pernyataan	Skala Penilaian					N	SKOR	MEAN
		SS	S	N	KS	TS			
6	X6	51	23	4	0	2	80	361	4,51
7	X7	44	24	10	1	1	80	349	4,36
8	X8	62	16	2	0	0	80	380	4,75
9	X9	55	22	2	1	0	80	371	4,64

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Pada tabel diatas menunjukkan bagian pernyataan pertama (X1) mendominasi 52 pernyataan responden yang memilih sangat setuju. Pernyataan kedua (X2) mendominasi 42 pernyataan responden yang merespon sangat setuju. Selanjutnya pernyataan ketiga (X3) mendominasi 55 pernyataan responden yang merespon sangat setuju. Berikuntnya pernyataan keempat (X4) mendominasi 54 pernyataan responden yang merespon sangat setuju. Kemudian, pernyataan kelima (X5) mendominasi 49 pernyataan responden yang merespon sangat setuju. Lalu pernyataan keenam (X6) mendominasi 51 pernyataan responden yang merespon sangat setuju. Pernyataan kedua (X7) mendominasi 44 pernyataan responden yang merespon sangat setuju. Pernyataan kedelapan (X8) mendominasi 62 pernyataan responden yang merespon sangat setuju. Terakhir pernyataan kesembilan (X9) mendominasi 55 pernyataan responden yang merespon sangat setuju.

Dari semua bagian pernyataan dalam variabel penggunaan uang elektronik (DANA), responden yang paling mendominasi pernyataan sangat setuju yakni poin pernyataan kedelapan (X8) dengan nilai mean 4,75 yang

berarti bahwasanya mahasiswa program studi manajemen Universitas Fajar menggunakan uang elektronik karena mudah dibawa kemana saja.

#### 4.3.2 Perilaku Konsumtif (Y)

Pada peneletian ini, variabel perilaku konsumtif memakai 4 indikator dengan 11 poin pernyataan dengan penjelasan yang diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 7  
Variabel Perilaku Konsumtif (Y)

Perilaku Konsumtif									
No.	Pernyataan	Skala Penilaian					N	SKOR	MEAN
		SS	S	N	KS	TS			
1.	Y1	1	12	29	24	14	80	202	2,53
2.	Y2	6	17	35	17	5	80	242	3,03
3.	Y3	0	6	14	27	33	80	153	1,91
4.	Y4	4	13	29	25	9	80	218	2,73
5.	Y5	6	19	26	21	8	80	234	2,93
6.	Y6	5	10	34	25	6	80	223	2,79
7.	Y7	0	8	30	24	18	80	188	2,35
8.	Y8	2	12	25	27	14	80	201	2,51
9.	Y9	0	3	35	27	15	80	186	2,33
10.	Y10	5	13	34	22	6	80	229	2,86
11.	Y11	2	16	33	17	12	80	219	2,74

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Pada tabel diatas menunjukkan poin pernyataan pertama (Y1) mendominasi 29 pernyataan responden yang merespon netral. Pernyataan kedua (Y2) mendominasi 35 pernyataan responden yang merespon netral. Selanjutnya pernyataan ketiga (Y3) mendominasi 33 pernyataan responden

yang merespon tidak setuju. Berikutnya pernyataan keempat (Y4) mendominasi 29 pernyataan responden yang merespon netral. Lalu pada pernyataan kelima (Y5) mendominasi 26 pernyataan responden yang merespon netral. Pernyataan keenam (Y6) mendominasi 34 pernyataan responden yang merespon netral. Pernyataan ketujuh (Y7) mendominasi 30 pernyataan responden yang merespon netral. Pernyataan kedelapan (Y8) mendominasi 27 pernyataan responden yang merespon kurang setuju. Pernyataan kesembilan (Y9) mendominasi 35 pernyataan responden yang merespon netral. Pernyataan kesepuluh (Y10) mendominasi 34 pernyataan responden yang merespon netral. Terakhir pada pernyataan kesebelas (Y11) mendominasi 33 pernyataan responden yang merespon netral.

Dari semua poin pernyataan dalam variabel perilaku konsumtif, responden mahasiswa yang paling mendominasi pernyataan netral yakni poin pernyataan kedua (X2) dengan nilai mean 3,03 dan poin pernyataan kesembilan (X9) dengan nilai mean 2,33 yang berarti mahasiswa program studi manajemen Universitas Fajar belum tentu membeli produk yang disukai banyak orang dan belum tentu membeli barang yang sama hanya karena ingin mengikuti tren atau mode.

#### **4.4 Intrumen Penelitian**

Pengujian validitas, realibilitas, regresi linier sederhana, hipotesis (uji T) dan koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada penelitian ini dihasilkan dari program SPSS versi 25 dengan 80 responden.

## 4.5 Analisis Data

### 4.5.1 Uji Validitas

Uji validitas yakni suatu proses untuk mengevaluasi mengenai skala pengukuran yang dipakai oleh peneliti. Uji validitas ini juga dipakai untuk mengukur valid ataupun tidaknya instrument yang sudah digunakan. Validitas ini dipakai untuk menguji seberapa baik suatu instrument dibuat untuk mengukur konsep tertentu yang ingin diukur peneliti. Uji validitas dilakukan dengan perbandingan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel untuk untuk *degree of freedom* ( $df$ ) =  $n - 2$ , dalam kasus ini yakni jumlah sampel.

Penelitian ini memakai sampel sejumlah ( $n$ ) = 80, akibatnya besar  $df$  =  $80 - 2 = 78$ . Dengan  $\alpha = 0,05$  akibatnya diperoleh nilai  $r$  tabel sebanyak 0,219. Sehingga apabila  $r$  Hitung >  $r$  Tabel dan nilai positif akibatnya instrument ataupun item pernyataan dinyatakan valid.

Tabel 4. 8  
Hasil Uji Validitas Variabel (X) dan Variabel (Y)

Variabel	Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (X)	X1	0,827	0,219	Valid
	X2	0,798	0,219	Valid
	X3	0,674	0,219	Valid
	X4	0,798	0,219	Valid
	X5	0,718	0,219	Valid
	X6	0,848	0,219	Valid
	X7	0,705	0,219	Valid
	X8	0,589	0,219	Valid
	X9	0,683	0,219	Valid
Perilaku Konsumtif (Y)	Y1	0,244	0,219	Valid
	Y2	0,497	0,219	Valid

Variabel	Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Perilaku Konsumtif (Y)	Y3	0,240	0,219	Valid
	Y4	0,282	0,219	Valid
	Y5	0,443	0,219	Valid
	Y6	0,546	0,219	Valid
	Y7	0,310	0,219	Valid
	Y8	0,504	0,219	Valid
	Y9	0,415	0,219	Valid
	Y10	0,518	0,219	Valid
	Y11	0,496	0,219	Valid

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Pada tabel 4.8 menunjukkan bahwasanya instrument pada variabel penggunaan uang elektronik (X) dan variabel perilaku konsumtif (Y) dinyatakan valid untuk dipakai sebagai jawaban dalam menilai setiap variabel yang diteliti pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Fajar.

#### 4.5.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrument penelitian ini yaitu dengan memakai rumus *Cronbach's Alpha* yang mana variabel dikatakan realibilitas bila memberi *Cronbach's Alpha* bila  $> 0,70$ .

Berikut ini hasil pengujian reliabilitas dari variabel penggunaan uang elektronik DANA (X) dan variabel perilaku konsumtif (Y) dengan 80 sampel.

Tabel 4. 9  
Hasil Pengujian Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N Of Items</i>	Keterangan
Penggunaan Uang Elektronik (X)	0,894	9	<i>Reliable</i>
Perilaku Konsumtif (Y)	0,716	11	<i>Reliable</i>

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Pada tabel 4.9 di atas bisa dilihat bahwasanya nilai *Cronbach's Alpha* bahwa nilai telah melampaui batas ketentuan dari nilai koefisien reliabilitas sendiri yakni 0,70 jadi seluruh variabel penelitian ini bisa diartikan sudah *reliable*. Artinya seluruh item di setiap variabel dikatakan “layak” untuk dijadikan sebagai pengukuran penelitian.

#### 4.5.3 Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana memiliki tujuan untuk mencari tahu pengaruh dari satu variabel ke variabel lainnya.

Tabel 4. 10  
Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>						
Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	( <i>Constant</i> )	20,352	4,034		5,046	,000
	KEMUDAHAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK	,205	,098	,229	2,082	,041

a. *Dependent Variable*: PERILAKU KONSUMTIF

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Dari tabel di atas hasil persamaan regresi linear sederhana *Coefficients<sup>a</sup>*: Didapatkan persamaan regresi berikut:

$$Y = a + bx + e$$

$$Y = 20,352 + 0,205x + e$$

Dari koefisien-koefisien persamaan regresi linear sederhana sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa nilai konstanta positif sebesar 20,352 menunjukkan pengaruh positif variabel *independent* (penggunaan uang

elektronik). Bila variabel independent naik atau berpengaruh dalam satu satuan, maka variabel perilaku konsumtif akan naik atau terpenuhi. Dan koefisien regresi X sebesar 0,205 menyatakan bahwa jika penggunaan uang elektroik (X) mengalami kenaikan satu satuan, maka perilaku konsumtif (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,205 atau 20,5%.

#### 4.5.4 Pengujian Hipotesis

##### A. Uji-t (Parsial)

Tabel 4. 11  
Hasil Uji T Parsial

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20,352	4,034		5,046	,000
	KEMUDAHAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK	,205	,098	,229	2,082	,041

a. *Dependent Variable:* PERILAKU KONSUMTIF

Sumber: Diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik (DANA) berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dikarenakan nilai t-hitung lebih besar dari t tabel yakni  $2,082 > 1,991$  dan untuk signifikan yaitu  $0,041 < 0,05$  akibatnya hipotesis yang diajukan diterima.

## B. Koefisien Determinasi (R)<sup>2</sup>

Tabel 4. 12  
Hasil Koefisien Determinasi (R)<sup>2</sup>

<b>Model Summary</b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,229 <sup>a</sup>	,053	,040	4,360
a. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK				

Sumber: Diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 4.12 di atas menunjukkan bahwa R Square sebesar 0,053. Hal ini menandakan bahwa pengaruh kemudahan penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa adalah sebesar 5,3% ( $KD = 0,053 \times 100\%$ ). Sedangkan sisanya sebesar 94,7% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor lain tersebut yakni faktor kemanfaatan, promosi, sikap penggunaan, risiko dan fitur layanan.

## 4.6 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan uang elektronik memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa program studi manajemen. Adapun nilai koefisien determinasi menunjukkan hasil 5,3%, ini menandakan bahwa kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh variabel penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif terbilang kecil dan memiliki tingkat kekuatan hubungan yang lemah. Kecil dan lemahnya pengaruh yang diberikan antara penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif ini terjadi karena penggunaan uang elektronik (DANA) kurang diminati oleh

mahasiswa dan faktor penggunaan uang elektronik yang diteliti disini hanya dari segi faktor kemudahan.

Sisanya sebesar 95,9% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti yang ada pada penelitian Genady (2018) misalnya faktor kemanfaatan menurut Davis, promosi menurut Kotler dan Keller, sikap penggunaan menurut Kusuma dan Susilowati serta Yahyapour, risiko menurut Dowling dan Staelin, fitur layanan menurut Steward dkk.

Peneliti memilih faktor kemudahan karena berdasarkan alasan yang dominan yang diperoleh dari lapangan, yakni hasil wawancara pra penelitian dan kuesioner penelitian yang menjelaskan bahwa mahasiswa menggunakan uang elektronik karena mudah dalam penggunaan, cepat dan praktis. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan Davis dalam Syifa (2019) bahwa penggunaan e-money adalah keyakinan seseorang terhadap kemudahan penggunaan teknologi tanpa pengguna harus berusaha keras untuk menggunakannya. Kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa sistem dirancang bukan untuk mempersulit pengguna tetapi untuk memudahkan seseorang dalam melakukan pekerjaannya. Dengan kata lain, pengguna sistem bekerja lebih mudah dibandingkan mereka yang tidak menggunakan sistem.

Davis dalam Afyah (2020) menyebutkan terdapat 4 indikator kemudahan penggunaan uang elektronik, yaitu: mudah dipahami, fleksibel, dapat mengontrol pekerjaan dan mudah digunakan. Indikator tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan berupa kuesioner menggunakan *google form*, bahwasanya banyak responden yang

menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan uang elektronik (DANA) sangat mudah, fleksibel dan dapat mengontrol pekerjaan. Mahasiswa percaya dengan kemudahan yang ditawarkan oleh penggunaan uang elektronik (DANA) dapat mempercepat transaksi pembayaran baik pembelian secara online maupun offline. Sehingga dari kemudahan tersebut membuat mahasiswa menjadi lebih konsumtif dalam berbelanja.

Berikutnya, persamaan regresi  $Y = 20,352 + 0,205x + e$ . Nilai koefisien positif sebesar 20,352 menunjukkan pengaruh positif variabel *independent* (penggunaan uang elektronik). Bila variabel independent naik atau berpengaruh dalam satu satuan, maka variabel perilaku konsumtif akan naik atau terpenuhi. Dan koefisien regresi X sebesar 0,205 menyatakan bahwa jika kemudahan penggunaan uang elektroik (X) mengalami kenaikan satu satuan, maka perilaku konsumtif (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,205 atau 20,5% dan sebaliknya jika variabel penggunaan uang elektronik menurun, maka perilaku konsumtif mahasiswa program studi manajemen akan mengalami penurunan.

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Jati dalam Afiah (2020) mengenai e-money dan perilaku konsumtif. Bahwasanya, kehadiran uang elektronik menjadi salah satu cara untuk mendorong masyarakat menjadi konsumtif. Hal tersebut dikarenakan, adanya sentuhan teknologi dalam konsumsi melalui e-money telah meberikan warna baru dalam memaknai konsumsi.

Sunyoto (2013) menjelaskan bahwa ada dua faktor yang memengaruhi sikap konsumtif konsumen yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang keduanya penting dalam memengaruhi pembeli dalam

memutuskan pembelian suatu barang atau jasa. Dengan kata lain, faktor-faktor tersebut tidak hanya datang dari dalam diri konsumen tetapi juga dari luar konsumen, khususnya lingkungan, yang juga dapat mempengaruhi perilaku konsumsinya.

Dalam penelitian ini diketahui bahwa penggunaan uang elektronik memiliki berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Ramadani (2020) bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan uang elektronik (e-money) terhadap pengeluaran konsumsi. Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh Afyah (2020) bahwa terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa berdasarkan faktor kemudahan sebesar 12,5%.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada Bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh secara positif dan signifikan penggunaan uang elektronik (DANA) terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa program studi manajemen Universitas Fajar yang dipengaruhi dari segi faktor kemudahan tetapi sangat kecil dan lemah. Hal tersebut dikarenakan dari penggunaan uang elektronik (DANA) mahasiswa manajemen Universitas Fajar angkatan 2019, 2020 dan 2021 kurang diminati oleh mahasiswa khususnya dalam melakukan transaksi. Serta faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti faktor kemanfaatan, promosi, sikap penggunaan, risiko dan fitur layanan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil temuan, penulis bermaksud memberikan beberapa saran yang semoga memiliki manfaat bagi lembaga, peneliti selanjutnya dan mahasiswa, khususnya sebagai berikut.

##### **5.2.1 Bagi Pihak Lembaga**

Diharapkan pihak lembaga untuk mengadakan sosialisasi tentang penggunaan uang elektronik khususnya (DANA). Dikarenakan mahasiswa manajemen Universitas Fajar masih kurang menggunakan uang elektronik (DANA) dalam melakukan transaksi.

Hal tersebut bisa terkait dari faktor kemudahan, kemanfaatan, promosi, sikap penggunaan, risiko dan fitur layanan dalam penggunaan uang elektronik (DANA).

### **5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan penelitian selanjutnya bisa menggunakan variabel lain yang tidak diteliti dalam temuan ini. Seperti dari segi faktor kemanfaatan, promosi, fitur layanan, dan lain sebagainya. Begitupun dengan sampel atau reponden yang diteliti agar bisa diperluas.

### **5.2.3 Bagi Mahasiswa**

Diharapkan bagi mahasiswa untuk lebih mencari tahu dan mengenal konsep penggunaan uang elektronik khususnya (DANA). Serta menggunakan uang elektronik dengan bijak dan bisa meminimalisir perilaku konsumtif dengan mempertimbangkan fungsi/kegunaan ketika ingin membeli, dan tidak mendahulukan keinginan daripada kebutuhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, R.N. 2020. *Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Amalia, Y. 2023. *Pengguna Aplikasi DANA di Luar Pulau Jawa Tumbuh 40 Persen*, (Online), (<https://www.liputan6.com/bisnis/read/5189253/pengguna-aplikasi-dana-di-luar-pulau-jawa-tumbuh-40-persen>, diakses tanggal 14 April 2023).
- Annur, Cindy Mutia. 2021. *Survei: OVO Rajai Pangsa Pasar E-Wallet Indonesia pada 2020*, (Online), (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/14/survei-ovo-rajai-pangsa-pasar-e-wallet-indonesia-pada-2020>, diakses tanggal 7 Juli 2021).
- Bank Indonesia. *Sistem Pembayaran & Pengelolaan Uang Rupiah*, (Online), (<https://www.bi.go.id/PJSPQRIS/default.aspx>, diakses tanggal 15 April 2023).
- Bank Indonesia. 2018. *Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik*, (Online), (<https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/PBI-200618.aspx>, diakses tanggal 13 April 2023).
- DANA. 2023. *Tentang Dana*. (Online), (<https://www.dana.id/about>, diakses tanggal 15 April 2023).
- Dikria, O., Sri, U.M.W. 2016. Pengaruh Literasi Keuangan Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang Angkatan 2013. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, (Online), Vol.9, No.2, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/7161/3187>, diakses 5 April 2023).
- Genady, D.I. 2018. *Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik di Masyarakat*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Gianov, I. 2023. *Sebelum Menggunakan, Ketahui Dulu Kelebihan dan Kekurangan Uang Elektronik*. (Online), (<https://glints.com/id/lowongan/kelebihan-dan-kekurangan-uang-elektronik/> diakses pada tanggal 7 Juli 2023).
- Gideon, A. 2018. *Hal yang Perlu Diketahui Soal DANA, Dompot Digital Besutan Anak Negeri*. (Online), (<https://www.liputan6.com/bisnis/read/3802191/hal-yang-perlu-diketahui-soal-dana-dompot-digital-besutan-anak-negeri>, diakses pada tanggal 12 April 2023).
- Insana, D.R.M. dan Ria S.J. 2021. Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Relasi : Jurnal Ekonomi*, (Online),

- Vol.17,No.2,(<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/JABE/article/view/7822/3697>, diakses 5 April 2023).
- Juani, R. 2022. *Penggunaan Uang Jaminan Lelang berupa Uang Elektronik Berbasis Server*.(Online),(<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/15691/PenggunaanUangJaminanLelangberupaUangElektronikBerbasisServer.html#:~:text=Contoh%20uang%20elektronik%20berbasis%20chip,%2C%20GoPay%2C%20Dana%20dan%20ShopeePay>, diakses tanggal 12 April 2023).
- KBBI Daring Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Online), (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses pada tanggal 14 April 2023).
- Loay, M. 2022. *Pengaruh Persepsi Mahasiswa mengenai Dompot Digital terhadap Minat Penggunaan Aplikasi “Dana” (Studi Kasus: UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya)*. Skripsi. Palembang: Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
- Otoritas Jasa Keuangan (2016). Undan-Undang OJK Peraturan Otoritas Jasa Keuangan, 53(9), 1689-1699.
- Otoritas Jasa Keuangan. 2023. *Transaksi Jadi Lebih Mudah dengan Uang Elektronik* (Online),(<https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/10394#:~:text=Saat%20ini%20penggunaan%20uang%20elektronik,transportasi%2C%20dan%20lain%2Dlain> diakses tanggal 7 Juli 2023).
- Pradana, M. 2022. *Review Aplikasi DANA: Kelebihan dan Kekurangan*. (Online), (<https://investbro.id/review-aplikasi-dana/>, diakses tanggal 24 April 2023).
- Prakoso, S.A. 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)*. Skripsi. Semarang: Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.
- Rachma, S.Y. 2022. *DANA Catat 22,5 Juta Pelaku Usaha Sudah Pakai QRIS*. (Online), (<https://www.merdeka.com/uang/dana-catat-225-juta-pelaku-usaha-sudah-pakai-qris.html>, diakses pada tanggal 12 April 2023).
- Ramadani, L. 2016. Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (EMoney) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Studi Pembangunan*, (Online), Vol. 8, No. 1, (<http://dx.doi.org/10.17977/um002v8i12016p001>, diakses 6 April 2023).
- Sari, A.N.D., dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) terhadap Perilaku Konsumen. *Prosiding Hukum Ekonomi Syariah*, (Online), Vol. 6, No. 1, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/7161/3187>, diakses 6 April 2023).
- Sekaran, U. 2016. *Metodologi Penelitian untuk Bisnis*, Jakarta: Salemba Empat.
- Setiyani, N. 2022. *Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pasundan*. Skripsi.

Bandung: Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung.

- Siregar, S. 2013. *Statistik Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukirno, S. 2016. *Mikroekonomi Teori Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sunyoto, Danang. 2013. *Teori, Kuesioner dan Analisis Data untuk Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Supranto, J. 2009. *Statistika Teori dan Aplikasi Edisi Ketujuh*. Jakarta: Erlangga.
- Syifa, L. 2019. *Pengaruh Kemudahan Penggunaan Mobile Banking terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## Lampiran 1 Biodata Penulis

### BIODATA PENULIS

#### Identitas Diri

Nama : Andi Sulfiana Eka Putri  
NIM : 1910421053  
Tempat, Tanggal Lahir : Palattae, 24 September 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Perguruan Tinggi : Universitas Fajar  
Program Studi : Manajemen  
Konsentrasi : Manajemen Keuangan Syariah  
No. Telepon : 081242485556  
E-mail : [andisulfiana.ekaputri@gmail.com](mailto:andisulfiana.ekaputri@gmail.com)



#### Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 277 Palattae  
SMP : SMP Negeri 1 Kahu  
SMA : SMA Negeri 6 Bone

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenarnya.

Makassar, 17 Agustus 2023

Andi Sulfiana Eka Putri

## Lampiran 2 Kuesioner Penelitian

### KUESIONER

**PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (DANA)  
TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA  
(Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar)**

Kepada Yth: Saudara/i Responden

Di Tempat

Dengan Hormat

Perkenalkan saya Andi Sulfiana Eka Putri mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Fajar Konsentrasi Manajemen Keuangan Syariah. Saya saat ini sedang melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi mengenai **“PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (DANA) TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Universitas Fajar Makassar)”**.

Berkaitan dengan hal tersebut, saya memohon kesediaan Saudara/i, meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini. Kuesioner ini adalah salah satu sarana untuk memperoleh data yang diperlukan untuk penulisan skripsi. Jawaban yang Saudara/i berikan tidak akan dinilai benar atau salah. Semua informasi yang Anda berikan dijamin kerahasiaannya.

Saya sangat menghargai pengorbanan waktu dan sumbangan pemikiran Saudara/i untuk, untuk mengisi kuesioner ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan

banyak terima kasih, semoga bantuan dan amal baik Saudara/i sekalian mendapat imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Amin.

### **1. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Angkatan :

### **2. SYARAT RESPONDEN**

Kriteria responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Fajar Makassar angkatan 2019, 2020 dan 2021.
- 2) Memiliki dan menggunakan uang elektronik (DANA).
- 3) Menggunakan uang elektronik (DANA) minimal 3 kali selama satu bulan terakhir.

### **3. PROFIL RESPONDEN DALAM MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (DANA)**

- 1) Berapa kali Anda menggunakan uang elektronik (DANA) dalam satu bulan terakhir
  - a. 3 – 6 kali
  - b. 7 – 10 kali

c. 11 – 14 kali

d. > 14 kali

2) Jumlah transaksi menggunakan uang elektronik (DANA) dalam satu bulan terakhir

a. Rp 300.000 – Rp 500.000

b. Rp 500.000 – Rp 800.000

c. Rp 800.000 – Rp 1.000.000

d. > Rp 1.000.000

Isilah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan memilih salah satu jawaban yang menurut Anda paling sesuai. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari lima jawaban yang ada:

Singkatan	Keterangan	Bobot
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

#### 4. KEMUDAHAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (DANA)

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
Indikator: Mudah dipelajari						
1.	Cara penggunaan uang elektronik (DANA) mudah saya pahami					
2.	Fasilitas pada uang elektronik (DANA) sangat jelas					
Indikator: Fleksibel						
3.	Saya dapat menggunakan uang elektronik (DANA) kapan saja selama ada jaringan internet					
4.	Penggunaan uang elektronik (DANA) membuat saya tidak perlu menunggu atau menerima uang kembalian					
5.	Pengisian uang elektronik (DANA) bisa dilakukan dimana saja					
Indikator: Dapat mengontrol pekerjaan						
6.	Saya menggunakan uang elektronik (DANA) karena dapat mempercepat transaksi pembayaran					
7.	Uang elektronik (DANA) membuat saya lebih mudah menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan keinginan					
Indikator: Mudah digunakan						
8.	Uang elektronik (DANA) mudah dibawa kemana saja					
9.	Mengoperasikan uang elektronik (DANA) sangatlah mudah					

## 5. PERILAKU KONSUMTIF

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
Indikator: Tidak mempertimbangkan fungsi/kegunaan						
1.	Saya memiliki keinginan mencoba produk baru meskipun belum tentu digunakan					
2.	Saya membeli produk yang disukai banyak orang					
3.	Saya membeli barang hanya karena ingin meniru gaya hidup orang lain, tanpa mempertimbangkan fungsi/kegunaanya					
Indikator: Mengonsumsi barang/jasa secara berlebihan						
4.	Saya membeli produk baru meskipun yang lama masih digunakan					
5.	Saya membeli beberapa barang tanpa ragu saat saya menyukainya					
6.	Saya melakukan pembelian barang secara terus menerus pada barang yang sedang discount					
Indikator: Mendahulukan keinginan daripada kebutuhan						
7.	Saya suka melakukan pembelian karena keinginan sesaat					
8.	Saya tetap membeli barang yang saya suka meskipun bukan yang saya butuhkan					
9.	Saya membeli barang yang sama hanya karena ingin mengikuti tren atau mode					
Indikator: Tidak ada skala prioritas						
10.	Saya suka membeli barang secara spontan					
11.	Saya suka membeli barang dibanyak toko sekaligus					

## Lampiran 3 Hasil Kuesioner Penelitian

Timest amp	Us ia	Jenis Kelami n	Angka tan	Deskri psi 1	Deskri psi 2	KEMUDAHAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK									TOT AL	PERILAKU KONSUMTIF										TOT AL		
						X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9		Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y1 0		Y1 1	
7/18/20 23 10.04.2 7	22	Laki-laki	2019	11 – 14 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	5	5	3	3	5	5	3	5	39	3	4	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	30
7/18/20 23 10.08.2 2	22	Laki-laki	2019	7 – 10 kali	> Rp 1.000. 000	5	5	4	3	3	5	5	5	5	40	1	5	1	2	5	2	3	1	1	3	3	27	
7/18/20 23 10.10.1 4	22	Laki-laki	2019	> 14 kali	> Rp 1.000. 000	5	5	5	4	3	4	3	5	5	39	3	4	4	4	5	5	2	4	4	5	5	45	
7/18/20 23 10.15.1 8	22	Peremp uan	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	4	5	4	5	5	5	5	5	5	43	1	3	1	2	5	3	3	2	1	3	3	27	
7/18/20 23 10.42.3 8	23	Laki-laki	2019	> 14 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	3	1	3	4	1	2	2	4	4	2	4	30	
7/18/20 23 10.43.3 3	21	Peremp uan	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	30	
7/18/20 23 10.44.3	21	Peremp uan	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp	5	4	5	5	5	4	4	4	4	40	2	3	1	2	2	3	1	1	1	3	1	20	



7/18/20 23 11.42.3 6	22	Peremp uan	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	5	5	3	5	5	4	5	5	42	3	3	3	3	5	3	3	3	1	3	2	32
7/18/20 23 12.01.1 0	24	Peremp uan	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	30
7/18/20 23 12.07.0 9	21	Peremp uan	2020	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	4	5	5	5	5	4	5	5	43	2	3	1	3	2	3	3	3	3	2	2	27
7/18/20 23 13.02.4 7	23	Laki-laki	2019	> 14 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	4	4	4	1	4	5	1	4	1	1	1	30
7/18/20 23 13.03.3 5	22	Laki-laki	2019	7 – 10 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	4	4	5	5	4	4	4	4	4	38	3	3	1	3	2	4	3	1	2	2	1	25
7/18/20 23 18.44.1 0	21	Peremp uan	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	4	5	4	5	5	5	3	5	4	40	3	3	1	1	3	1	3	1	3	2	4	25
7/19/20 23 9.22.47	21	Peremp uan	2020	7 – 10 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	2	3	2	3	3	3	3	1	1	3	3	27
7/19/20 23 18.00.5	20	Laki-laki	2020	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp	4	4	5	5	3	5	3	5	4	38	1	2	1	3	3	2	1	5	3	2	5	28



7/19/20 23 20.50.2 3	22	Peremp uan	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	1	2	4	2	2	3	4	30
7/20/20 23 7.18.31	22	Peremp uan	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	3	4	4	3	4	3	3	5	4	33	3	3	1	3	3	3	2	3	2	3	3	29
7/20/20 23 14.10.0 7	20	Peremp uan	2021	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	4	5	4	5	5	5	5	5	43	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	4	30
7/20/20 23 14.17.4 9	20	Laki-laki	2021	> 14 kali	> Rp 1.000. 000	5	5	5	5	4	5	4	5	5	43	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	36
7/20/20 23 14.18.0 4	20	Peremp uan	2021	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	5	5	5	5	5	4	5	5	44	2	5	1	3	4	3	3	2	3	3	3	32
7/20/20 23 14.21.5 0	22	Laki-laki	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	3	3	3	2	1	1	1	1	2	2	1	20
7/20/20 23 14.27.0 7	20	Peremp uan	2021	7 – 10 kali	> Rp 1.000. 000	5	4	5	5	5	5	5	5	5	44	4	4	1	3	4	4	3	2	2	4	2	33
7/20/20 23 14.30.0 1	22	Laki-laki	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	4	4	5	4	3	4	3	4	4	35	2	2	4	3	4	2	1	2	2	2	3	27

7/20/20 23 14.53.3 9	22	Peremp uan	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	4	3	5	4	4	4	3	4	4	35	2	3	1	3	3	4	4	1	3	5	3	32
7/20/20 23 15.17.5 8	20	Peremp uan	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	5	5	5	3	5	5	5	5	43	5	3	1	3	4	3	2	2	2	4	3	32
7/20/20 23 15.30.2 7	20	Laki-laki	2021	7 – 10 kali	Rp 500.00 0 – Rp 800.00 0	4	4	5	5	5	5	4	4	4	40	3	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	29
7/20/20 23 15.40.3 3	20	Peremp uan	2020	7 – 10 kali	Rp 800.00 0 – Rp 1.000. 000	4	4	5	5	3	4	3	4	4	36	3	2	2	3	4	2	2	3	2	3	3	29
7/20/20 23 16.00.0 8	21	Peremp uan	2020	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	4	5	1	5	4	3	1	1	3	5	4	36
7/20/20 23 16.25.5 0	20	Peremp uan	2020	11 – 14 kali	Rp 500.00 0 – Rp 800.00 0	1	1	1	1	1	1	5	5	5	21	4	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	20
7/20/20 23 17.02.2 0	21	Laki-laki	2020	7 – 10 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	4	4	5	5	3	5	4	5	5	40	4	4	2	2	4	2	2	3	2	3	3	31
7/20/20 23 21.01.4	21	Peremp uan	2019	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	26



7/24/20 23 11.50.2 1	21	Peremp uan	2020	7 – 10 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	5	4	5	5	5	4	5	5	43	3	4	2	2	4	2	1	4	1	3	3	29
7/24/20 23 11.56.1 6	21	Laki-laki	2020	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	30
7/24/20 23 12.06.3 9	20	Laki-laki	2020	7 – 10 kali	Rp 500.00 0 – Rp 800.00 0	5	4	4	5	4	5	5	5	4	41	4	4	1	1	3	5	1	3	3	4	4	33
7/24/20 23 12.10.3 4	21	Peremp uan	2020	7 – 10 kali	Rp 500.00 0 – Rp 800.00 0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	5	2	1	4	5	1	4	3	4	4	34
7/24/20 23 12.32.0 8	20	Peremp uan	2020	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	4	4	5	5	5	5	5	4	42	2	2	2	1	2	3	2	2	1	3	3	23
7/24/20 23 12.58.0 2	21	Peremp uan	2020	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp 500.00 0	5	4	5	5	5	5	5	5	5	44	2	2	2	4	4	3	2	2	2	1	1	25
7/24/20 23 13.00.5 3	21	Peremp uan	2020	7 – 10 kali	Rp 500.00 0 – Rp 800.00 0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	4	3	2	2	2	3	4	3	3	2	2	30
7/24/20 23 13.05.1	21	Laki-laki	2020	3 – 6 kali	Rp 300.00 0 – Rp	5	4	5	5	5	5	5	5	5	44	1	5	1	1	4	4	2	4	1	4	4	31









X8	Pearson Correlation	,410**	,392**	,147	,392**	,385**	,390**	,496**	1	,591**	,589**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,194	,000	,000	,000	,000		,000	,000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X9	Pearson Correlation	,485**	,482**	,258*	,432**	,335**	,516**	,636**	,591**	1	,683**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,021	,000	,002	,000	,000	,000		,000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
TOTAL_X	Pearson Correlation	,827**	,798**	,674**	,798**	,718**	,848**	,705**	,589**	,683**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,894	,896	9

## Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	TOTAL _Y
Y1	Pearson	1	,192	,036	,192	-	,064	,004	-	,005	-	-	,244*
	Correlation					,045			,056		,157	,136	
	Sig. (2-tailed)		,088	,750	,088	,694	,571	,972	,622	,962	,163	,229	,029
N		80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y2	Pearson	,192	1	,056	-	,268	,358	,085	-	-	,209	,106	,497**
	Correlation				,006	*	**		,013	,056			
	Sig. (2-tailed)	,088		,619	,961	,016	,001	,453	,911	,619	,062	,351	,000
N		80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y3	Pearson	,036	,056	1	,131	,006	-	,035	,164	,053	-	-	,240*
	Correlation						,103				,189	,063	
	Sig. (2-tailed)	,750	,619		,247	,959	,364	,759	,147	,638	,093	,578	,032
N		80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y4	Pearson	,192	-	,131	1	,082	-	-	-	,032	-	,027	,282*
	Correlation		,006				,059	,030	,068		,075		
	Sig. (2-tailed)	,088	,961	,247		,469	,605	,792	,548	,778	,510	,815	,011
N		80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y5	Pearson	-	,268	,006	,082	1	,291	,026	,168	-	,153	,027	,443**
	Correlation	,045	*				**			,127			
	Sig. (2-tailed)	,694	,016	,959	,469		,009	,821	,136	,263	,175	,811	,000
N		80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y6	Pearson	,064	,358	-	-	,291	1	,041	,273	,118	,349	,108	,546**
	Correlation		**	,103	,059	**			*		**		
	Sig. (2-tailed)	,571	,001	,364	,605	,009		,721	,014	,295	,002	,342	,000
N		80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y7	Pearson	,004	,085	,035	-	,026	,041	1	,100	,129	,120	-	,310**
	Correlation				,030							,048	
	Sig. (2-tailed)	,972	,453	,759	,792	,821	,721		,379	,255	,289	,675	,005
N		80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y8	Pearson	-	-	,164	-	,168	,273	,100	1	,264	,107	,320	,504**
	Correlation	,056	,013		,068		*			*		**	
	Sig. (2-tailed)	,622	,911	,147	,548	,136	,014	,379		,018	,345	,004	,000
N		80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y9	Pearson	,005	-	,053	,032	-	,118	,129	,264	1	,273	,341	,415**
	Correlation		,056			,127			*		*	**	

	Sig. (2-tailed)	,962	,619	,638	,778	,263	,295	,255	,018		,014	,002	,000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y10	Pearson	-	,209	-	-	,153	,349	,120	,107	,273	1	,548	,518**
	Correlation	,157		,189	,075		**			*		**	
	Sig. (2-tailed)	,163	,062	,093	,510	,175	,002	,289	,345	,014		,000	,000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y11	Pearson	-	,106	-	,027	,027	,108	-	,320	,341	,548	1	,496**
	Correlation	,136		,063				,048	**	**	**		
	Sig. (2-tailed)	,229	,351	,578	,815	,811	,342	,675	,004	,002	,000		,000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
TOT	Pearson	,244	,497	,240	,282	,443	,546	,310	,504	,415	,518	,496	1
AL_Y	Correlation	*	**	*	*	**	**	**	**	**	**	**	
	Sig. (2-tailed)	,029	,000	,032	,011	,000	,000	,005	,000	,000	,000	,000	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,716	,715	11

### Lampiran 5 Hasil Uji Regresi dan Uji T (Parsial)

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	20,352	4,034		5,046	,000
	KEMUDAHAN PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK	,205	,098	,229	2,082	,041

a. Dependent Variable: PERILAKU KONSUMTIF

**Lampiran 6 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,229 <sup>a</sup>	,053	,040	4,360

a. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK