

**PENGARUH *ELECTRONIC WALLET*, LITERASI KEUANGAN,
DAN LITERASI DIGITAL TERHADAP PERUBAHAN
PERILAKU KONSUMTIF PADA MAHASISWA FAKULTAS
EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

SKRIPSI

diajukan Kepada Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Program Studi Ekonomi Syariah



Oleh:
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Muhammad Raziv Aulia Effendi
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
205105020006
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
APRIL 2024**

**PENGARUH *ELECTRONIC WALLET*, LITERASI KEUANGAN,
DAN LITERASI DIGITAL TERHADAP PERUBAHAN
PERILAKU KONSUMTIF PADAMAHASISWA FAKULTAS
EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

SKRIPSI

diajukan Kepada Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Program Studi Ekonomi Syariah

Oleh :

Muhammad Raziv Aulia Effendi

Nim : 205105020006

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Dr. Siti Masrohatin, S.E., M.M.

NIP. 197806122009122001

**PENGARUH *ELECTRONIC WALLET*, LITERASI KEUANGAN,
DAN LITERASI DIGITAL TERHADAP PERUBAHAN
PERILAKU KONSUMTIF PADA MAHASISWA FAKULTAS
EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Program Studi Ekonomi Syariah

Hari : Selasa
Tanggal : 30 April 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Mahmudah, M.E.I

NIP. 197507021998032002

Siti Indah Purwaning Y, S.Si., M.M

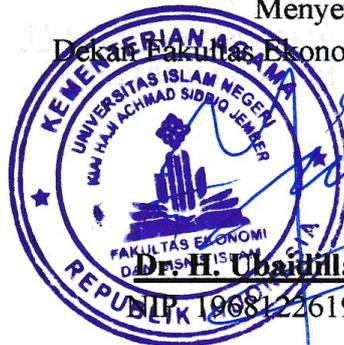
NIP. 198509152019032005

Anggota:

1. Dr. H. Fauzan S.Pd., M.Si
2. Dr. Siti Masrohatin, S.E., M.M.

Menyetujui

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam



Dr. H. Ubaidillah, M.Ag.

NIP. 196812261996031001

MOTTO

يٰۤاِبْنِ اٰدَمَ خُذْ وَاٰدَمَ خُذُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا ۗ اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

“Wahai anak cucu Adam, pakailah pakaianmu yang indah pada setiap (memasuki) masjid dan makan serta minumlah, tetapi janganlah berlebihan. Sesungguhnya Dia tidak menyukai orang-orang yang berlebihan.” (Q.S Al-A’raf [7]: 31)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementerian Agama RI, “Al-Qur’an Surah Al-A’raf Ayat 31,” Qur’an Kemenag, accessed March 13, 2024, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/7?from=1&to=206>.

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang beserta junjungan kita semua Nabi Muhammad SAW, semoga skripsi ini memperoleh Ridho Allah SWT. Sebagai tanda terimakasih, penulis persembahkan skripsi ini untuk:

1. Untuk kedua orang tua saya, ibu Fathiyah dan ayah Dedi Ependi yang sangat saya sayangi, terima kasih karena selalu ada untuk saya dan terima kasih atas semua doa, kasih sayang, perhatian, dan support material yang telah diberikan.
2. Seluruh dosen-dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember terkhusus dosen yang telah mengajari saya dari awal masuk perkuliahan hingga sampai saat ini
3. Almamater saya, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember terkhususnya Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
4. Nuraliftsa Maharani Dewi yang selalu menemani serta *men-support* penulis selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih atas dukungannya yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan materi kepada penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Bapak Dr. H. Ubaidillah, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. M.F Hidayatullah S.H.I., M.S.I. selaku Ketua Jurusan Ekonomi Islam.
4. Ibu Dr. Nurul Widyawati I.R., S.Sos., M.Si. selaku Wakil Dekan 1 UIN KHAS Jember
5. Ibu Sofiah, M. E. selaku Koordinator Program Studi Ekonomi Syariah.
6. Ibu Dr. Siti Masrohatin, S.E, M.M selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
7. Ibu Mariyah Ulfah, M.E.I selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membimbing saya dari awal masuk perkuliahan hingga sampai saat ini.

8. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung turut membantu dalam penulisan skripsi ini

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik dari Allah.

Jember, 8 Maret 2024

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Muhammad Raziv Aulia Effendi, 2024: *Pengaruh Electronic Wallet, Literasi Keuangan, dan Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.*

Kata Kunci: Electronic Wallet, Literasi Keuangan, Literasi Digital, Perilaku Konsumtif

Di era globalisasi saat ini membuat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin beraneka ragam dan juga memperlihatkan kemajuan yang begitu pesat. Mayoritas dari setiap aktivitas yang biasa dilakukan oleh manusia mulai tergantikan oleh teknologi, begitu pula berdampak pada sistem pembayaran yang saat ini sudah tidak menggunakan uang tunai sebagai alat transaksinya, melainkan menggunakan sebuah sistem yang disebut *financial technology* (fintech).

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: 1) Apakah terdapat pengaruh Signifikan penggunaan *Electronic Wallet* terhadap perubahan perilaku konsumtif pada mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember? 2) Apakah terdapat pengaruh Signifikan literasi keuangan terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember 3) Apakah terdapat pengaruh Signifikan literasi digital terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember? 4) Apakah terdapat pengaruh *Electronic Wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital secara simultan terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember?

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Signifikan penggunaan *Electronic Wallet* terhadap perubahan perilaku konsumtif pada mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember? 2) Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Signifikan literasi keuangan terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember 3) Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Signifikan literasi digital terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember? 4) Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *Electronic Wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember?

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data yakni menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Jumlah sampel yang didapatkan yaitu 365 responden. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *Simple Random Sampling*. Metode analisis data yang digunakan yaitu regresi linear berganda dengan menggunakan alat bantu *SPSS For Windows 23*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga berpengaruh signifikan baik secara parsial maupun simultan terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember. Dapat dilihat dari nilai uji t, uji f dan nilai koefisien determinasi yang menunjukkan nilai uji t dari tiap variabel yaitu X1 sebesar $0,033 < 0,05$, X2 sebesar $0,001 < 0,05$, X3 sebesar $0,00 < 0,05$. Pada hasil uji f didapatkan nilai signifikansinya sebesar $0,00 < 0,05$ serta nilai f hitung $> f$ tabel dengan nilai probabilitas 50,974. Sedangkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,292 atau 29,2% yang artinya ketiga variabel kontribusi terhadap perubahan perilaku konsumtif sebesar 29,2%, sedangkan sisanya sebesar 70,8% dipengaruhi oleh faktor lain.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	16
C. Tujuan Penelitian	16
D. Manfaat Penelitian	17
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	18
F. Definisi Operasional.....	20
G. Asumsi Peneliti	23
H. Hipotesis.....	25
I. Sistematika Pembahasan	25
BAB II KAJIAN PUSTAKA	27
A. Penelitian Terdahulu	27
B. Kajian Teori	42

BAB III METODE PENELITIAN	82
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	82
B. Populasi dan Sampel	82
C. Teknik dan Instrumen Penelitian	84
D. Analisis Data	87
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	95
A. Gambaran Objek Penelitian	95
B. Penyajian Data	99
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	103
D. Pembahasan.....	119
BAB V PENUTUP	128
A. Simpulan	128
B. Saran-Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	131

Lampiran-Lampiran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator <i>Electronic Wallet</i> , Literasi Keuangan, Literasi Digital, dan Perilaku Konsumtif	19
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan.....	37
Tabel 3.1 Skor Modifikasi Skala <i>Likert</i>	85
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	85
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Program Studi.....	98
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Angkatan	99
Tabel 4.3 Hasil Statistik Deskriptif.....	100
Tabel 4.4 Kategori Variabel <i>Electronic Wallet</i>	100
Tabel 4.5 Kategori Variabel Literasi Keuangan	101
Tabel 4.6 Kategori Variabel Literasi Digital.....	102
Tabel 4.7 Kategori Variabel Perilaku Konsumtif	103
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Electronic Wallet</i>	104
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Variabel Literasi Keuangan	104
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Variabel Literasi Digital.....	105
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Konsumtif	106
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabel.....	106
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas	107
Tabel 4.14 Hasil Uji Multikolinearitas.....	108
Tabel 4.15 Hasil Uji Heteroskedastisitas	109
Tabel 4.16 Hasil Uji T.....	110
Tabel 4.17 Hasil Uji F.....	115

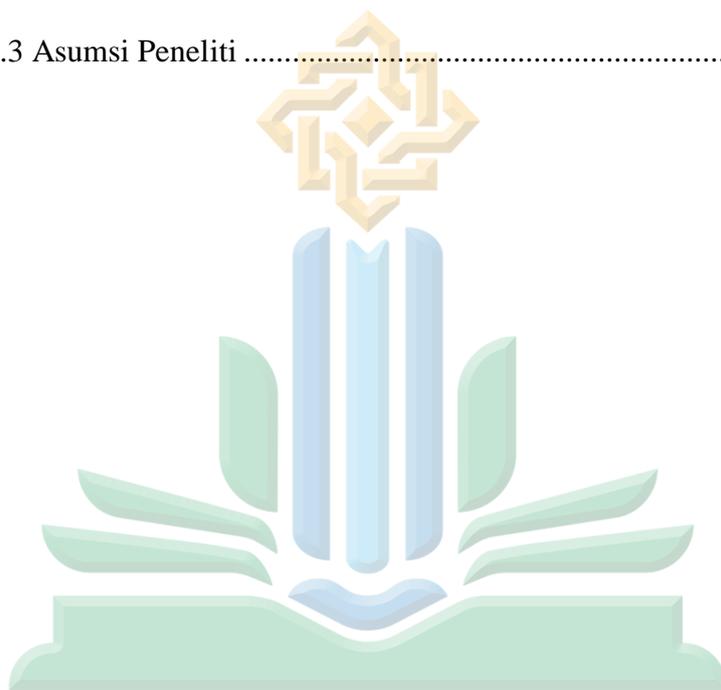
Tabel 4.18 Hasil Uji Koefisien Determinasi	116
Tabel 4.19 Uji Regresi Linear Berganda.....	117



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Jumlah Transaksi Uang Elektronik Periode Desember 2020 – Desember 2022.....	4
Gambar 1.2 Perbandingan Indeks Literasi Digital Berdasarkan 4 Pilar Periode 2021 – 2022.....	10
Gambar 1.3 Asumsi Peneliti	24



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Di era modern saat ini membuat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin beraneka ragam dan memperlihatkan kemajuan yang begitu pesat. Saat ini, globalisasi telah memasuki periode baru yang dikenal sebagai *society 5.0*, yang mana hal tersebut memberikan perubahan yang cukup penting dalam mempengaruhi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi dan informasi menjadikan setiap hal yang diinginkan atau dilakukan menjadi lebih cepat dan mudah. Hal ini dikarenakan mayoritas kegiatan yang biasa dilakukan oleh manusia telah tersingkirkan oleh adanya tenaga mesin dan *Artificial Intelligence* (AI), mulai dari kegiatan sosial, ekonomi, pendidikan, serta transportasi. Mayoritas dari setiap aktifitas yang bisa dilakukan oleh manusia tergantikan oleh teknologi, begitu pula berdampak pada metode transaksi yang saat ini tidak menggunakan *cash* atau uang tunai sebagai alat transaksi yang disebut dengan *Financial technology*².

Perkembangan teknologi dalam bidang *financial technology* (*Fintech*) ini dapat memberikan kemudahan dalam melakukan kegiatan transaksi. *Fintech* merupakan gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang menjadikan suatu model bisnis yang sebelumnya berupa konvensional menjadi moderat, dimana model tersebut merubah sistem transaksi yang awalnya harus dilakukan dengan tatap muka menjadi metode transaksi jarak

² Urfiyah, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Konsumtif Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Go-Pay Dalam Bertransaksi" (2020), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54108>.

jauh dengan durasi hanya dalam hitungan detik. Adanya perubahan metode transaksi ini membuat fungsi uang tunai sebagai alat transaksi berubah menjadi transaksi non tunai.

Ketersediaan alat transaksi non-tunai secara luas memiliki dampak pada permintaan terhadap uang tunai semakin menurun yang dikeluarkan oleh bank sentral. Sejalan dengan program yang dimiliki oleh Bank Indonesia (BI) yaitu GNNT (Gerakan nasional Non Tunai) yang dikeluarkan pada tahun 2014, yang mana adanya program tersebut ditujukan agar dapat memberikan kesadaran kepada masyarakat terhadap penggunaan sistem transaksi secara non-tunai³. Dengan adanya inovasi teknologi informasi seperti ini dapat memberikan dampak positif terhadap penggunaan uang tunai oleh masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran.

Semakin banyaknya masyarakat yang mulai beralih pada pembayaran non tunai, Bank Indonesia memahami bahwa sistem pembayaran yang tersedia di Indonesia saat ini masih diperlu adaptasi dengan kehadirannya digitalisasi teknologi⁴. Dengan meningkatkan efisiensi, inklusivitas, serta kemudahan yang didukung dengan penggabungan ekonomi dengan sistem keuangan digital. Bank Indonesia berharap agar perekonomian tumbuh menjadi lebih sejajar, inklusif, kuat, serta berkelanjutan. Upaya yang dilakukan oleh bank

³ Rika Pristian Fitri Astuti Ali Mujahidin, "Pengaruh Fintech E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial," *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis* 8, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.35314/inovbiz.v8i2.1513>.

⁴ Angelita Kania Ramdan, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi X Kantor Berita Antara Pada Penggunaan Promosi Potongan Harga Di Aplikasi Dompot Digital" (Universitas negeri Jakarta, 2022).

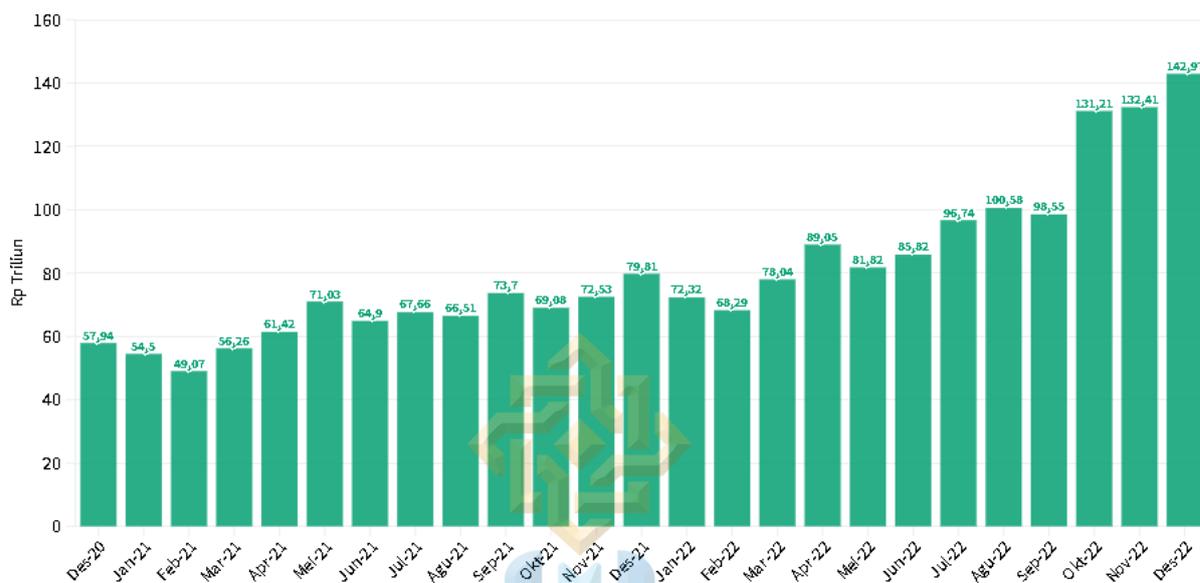
Indonesia untuk mendorong penyatuan keuangan digital dengan ekonomi yaitu dengan mengeluarkan kebijakan elektronifikasi transaksi.

Kebijakan yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia tercantum didalam peraturan Bank Indonesia No.19/12/PBI/2017 tentang penyelenggaraan teknologi finansial. Peraturan ini dikeluarkan oleh Bank Indonesia dengan bertujuan bagi para penyelenggara teknologi finansial di bidang sistem pembayaran. Didalam peraturan tersebut terdapat beberapa point penting, yaitu tentang perlindungan konsumen bagi penyelenggara teknologi finansial, dampak positif serta negatif, pengawasan ekosistem teknologi finansial, dan juga inovasi-inovasi yang lahir yang berkaitan dengan teknologi finansial⁵.

Salah satu inovasi yang muncul dari sistem pembayaran non-tunai yaitu uang elektronik atau *e-money*. Saat ini *e-money* menjadi semakin sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dikalangan anak muda. Tidak hanya digunakan sebagai alat pembayaran tol non tunai saja, penggunaan *e-money* menjadi semakin meluas seperti dalam melakukan transaksi baik berbelanja secara langsung atau melalui *e-commerce*, pembayaran parkir, serta dalam pembayaran transportasi⁶. Bertambahnya jumlah pengguna transaksi non tunai disertai dengan perkembangan teknologi digital yang menjadi salah satu faktor utama banyaknya pengguna *e-money*.

⁵ Bank Indonesia, "Peraturan Bank Indonesia Tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial (19/12/PBI/2017)" (2017).

⁶ Urfiyah, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Konsumtif Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Go-Pay Dalam Bertransaksi."



Gambar 1.1

**Data Jumlah Transaksi Uang Elektronik
Periode Desember 2020 – Desember 2022**

Sumber: Bank Indonesia

Dari data pada gambar 1.1 dapat diketahui bahwa penggunaan uang elektronik semakin bertambah pesat. Jumlah transaksi dengan menggunakan uang elektronik juga meningkat sebanyak 79,14% dengan jumlah transaksi sebesar Rp. 79,81 triliun pada Desember tahun 2021. Dapat dilihat juga bahwa pada jumlah tersebut semakin meningkat jika dibandingkan dengan periode sebelumnya yakni pada Desember 2020 sebesar Rp. 57,94 triliun. Bank Indonesia (BI) menyatakan bahwa jumlah transaksi yang menggunakan uang elektronik pada Desember 2022 mencapai Rp. 142,97 triliun rupiah, yang mana jumlah tersebut meningkat sebanyak 7,98% dibandingkan bulan sebelumnya. sebesar Rp. 132,41 triliun rupiah⁷. Banyaknya jumlah transaksi

⁷ Ridhwan Mustajab, “Nilai Transaksi Uang Elektronik Naik 7,98% Pada Desember 2022,” DataIndonesia.id, 2023, <https://dataindonesia.id/keuangan/detail/nilai-transaksi-uang-elektronik-naik-798-pada-desember-2022>.

tersebut merupakan akumulasi dari beberapa kegiatan, seperti transaksi belanja, top up uang elektronik, dan tarik tunai uang elektronik.

Berdasarkan pemaparan data-data tersebut, dapat dikatakan bahwa keberadaan uang elektronik sebagai alat transaksi menjadi hal yang paling disukai oleh masyarakat Indonesia. Dapat dilihat dari meningkatnya nilai transaksi menggunakan uang elektronik selama tiga tahun terakhir. Dari kedua macam uang elektronik yaitu *chip based* dan *server based*, jenis uang elektronik berbasis server atau *E-wallet* inilah yang cenderung digemari penggunaannya oleh masyarakat Indonesia⁸.

Uang elektronik merupakan suatu alat pembayaran non tunai yang dalam penggunaannya membutuhkan jaringan internet⁹. Untuk menggunakan uang elektronik hanya bisa digunakan pada agen-agen tertentu yang telah bekerjasama dengan developer aplikasi uang elektronik tersebut, yaitu seperti adanya QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard). terdapat beberapa jenis produk dari uang elektronik yang telah banyak digunakan oleh masyarakat, diantaranya yaitu ada yang berbentuk kartu dan berbentuk aplikasi. Pada uang elektronik yang berbentuk kartu terdapat produk dari BRI berupa *Brizzi*, BCA berupa *Flazz*, dan BNI berupa *TapCash*. Sedangkan uang elektronik yang berbentuk aplikasi diantaranya yaitu Linkaja, DANA, OVO, Go-Pay, dan Shoppepay.

⁸ Angelita Kania Ramdan, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi X Kantor Berita Antara Pada Penggunaan Promosi Potongan Harga Di Aplikasi Dompot Digital."

⁹ Nunuk Indarti Milatuk Karimah, Dies Nurhayati, "Pengaruh Penggunaan E-Money, Fitur Live Streaming, Dan Literasi Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Pembelanjaan Online," *Jurnal Equilibrium Nusantara* 1, no. 1 (2022): 8–15, <https://doi.org/10.56854/jeqn.v1i1.26>.

Saat ini, penggunaan uang elektronik dikehidupan sehari-hari lebih sering menggunakan uang elektronik dalam bentuk aplikasi yang dinamakan *Electronic Wallet* (Dompot Digital). *E-wallet* merupakan suatu aplikasi yang diperuntukkan sebagai alat transaksi digital, yang memungkinkan seseorang melakukan kegiatan menyimpan serta transaksi untuk berbelanja baik dilakukan secara *online* ataupun *offline* yang dapat diakses melalui *smartphone*. Definisi lain menyatakan bahwa *E-wallet* merupakan suatu akun prabayar yang memiliki perlindungan berupa *password* serta uang yang dimiliki oleh pengguna disimpan secara digital atau elektronik dan dapat digunakan saat ingin melakukan pembayaran secara *online*¹⁰. Adanya *E-wallet* dapat menggeser fungsi uang tunai apabila telah memenuhi syarat, seperti dapat memfasilitasi kegiatan transaksi tanpa perlu membawa uang tunai, *E-wallet* dapat mempercepat transaksi pembayaran tanpa harus melakukan perhitungan, dapat mengurangi resiko keamanan dari pencurian, dan menjaga privasi pengguna.

Jika dilihat dari sudut pandang dari bidang teknologi informasi, *E-wallet* telah menyumbang kemajuan teknologi yang cukup pesat¹¹. Hal tersebut dapat dilihat dari dampaknya terhadap masyarakat yang menjadikan setiap kegiatan transaksinya menjadi lebih praktis dengan menggunakan *E-wallet*. Dalam menggunakan *E-wallet*, masyarakat dapat melakukan banyak hal seperti memesan transportasi, membeli makanan baik melalui aplikasi

¹⁰ dan Aniek Hindrayani Madhan Abidzar, Mintasih Indriayu, "Pengaruh Dompot Digital Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Surakarta," *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 7, no. 2 (2023).

¹¹ Verham Teguh Kusuma, "Pengaruh Dompot Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Bagi Mahasiswa Di Universitas Raharja," *Jl-Tech* 16, no. 2 (2020): 50–54.

maupun transaksi langsung pada toko fisiknya, membeli berbagai kebutuhan yang diinginkan, membayar tagihan, serta masih banyak lagi dan semua itu dapat dilakukan hanya melalui *smartphone* saja.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Madhan Abidzar, Mintasih Indriayu, dan Aniek Hindrayani yang menyatakan bahwa dompet digital berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Pada penelitian ini didukung dengan kondisi yang terjadi di lapangan dengan melihat dari dua indikator yang digunakan, yaitu *perceived ease of use* yang menyatakan bahwa mahasiswa mendapatkan kemudahan saat menggunakan *e-wallet* dalam melakukan transaksi maupun berbelanja dimana saja, dan pada *perceived usefulness* yang menyatakan bahwa berbelanja menggunakan dompet digital lebih efisien dibandingkan dengan uang tunai¹².

Literasi keuangan diartikan sebagai sebuah pengetahuan, atau kemampuan yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang agar dapat meningkatkan potensi diri dalam mengambil keputusan dan pengelolaan keuangan agar mendapat kesejahteraan¹³. Seseorang yang memiliki pemahaman tentang literasi keuangan yang dimiliki masyarakat dapat memberikan kemampuan dalam mengelola keuangan agar dapat mengaturnya secara baik dan bertanggung jawab. *Output* yang diinginkan dengan adanya literasi keuangan yaitu dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat. Hal itu dikarenakan apabila seseorang memiliki angka penghasilan yang tinggi tetapi

¹² Madhan Abidzar, Mintasih Indriayu, "Pengaruh Dompet Digital Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Surakarta."

¹³ Nurul Safura Azizah, "Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Pada Perilaku Keuangan Pada Generasi Milenial," *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)* 01, no. 02 (2020): 92–101.

tidak memiliki kemampuan untuk mengatur keuangannya sendiri, maka akan membuat finansialnya menjadi tidak stabil.

Literasi keuangan menjadi sikap yang penting dimiliki setiap orang supaya terhindar dari masalah finansial masyarakat itu sendiri. Permasalahan terkait finansial dapat terjadi karena individu itu sendiri kurang memiliki pemahaman tentang keuangan serta memiliki kebiasaan mengatur keuangan yang buruk. Hal tersebut dapat dilihat dari *life style* atau gaya hidup individu tersebut yang tidak seimbang dengan pendapatan yang mereka miliki yang diikuti dengan memiliki hutang dan defisit keuangan yang berkesinambungan. Memiliki gaya hidup yang tidak disesuaikan dengan finansial yang ada dapat membuat seseorang melakukan berbagai cara untuk dapat memenuhi keinginannya tersebut.

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melakukan survei pada kegiatan Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2022 yang didapatkan bahwa literasi keuangan yang dimiliki masyarakat Indonesia 49,68 persen yang mana jumlah tersebut meningkat dibandingkan dengan tahun 2019 yang hanya sebesar 38,03 persen. Bisa dikatakan bahwa literasi keuangan yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia meningkat sebanyak 11,65 persen. Dengan kata lain, bahwa perilaku keuangan masyarakat telah memiliki perkembangan positif dari segi pengetahuan, keterampilan, keyakinan, sikap, dan perilakunya dalam mengatur finansial individu itu sendiri¹⁴.

¹⁴ Otoritas Jasa Keuangan, "Siaran Pers: Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan Tahun 2022," ojk.go.id, 2022, <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-Tahun-2022.aspx>.

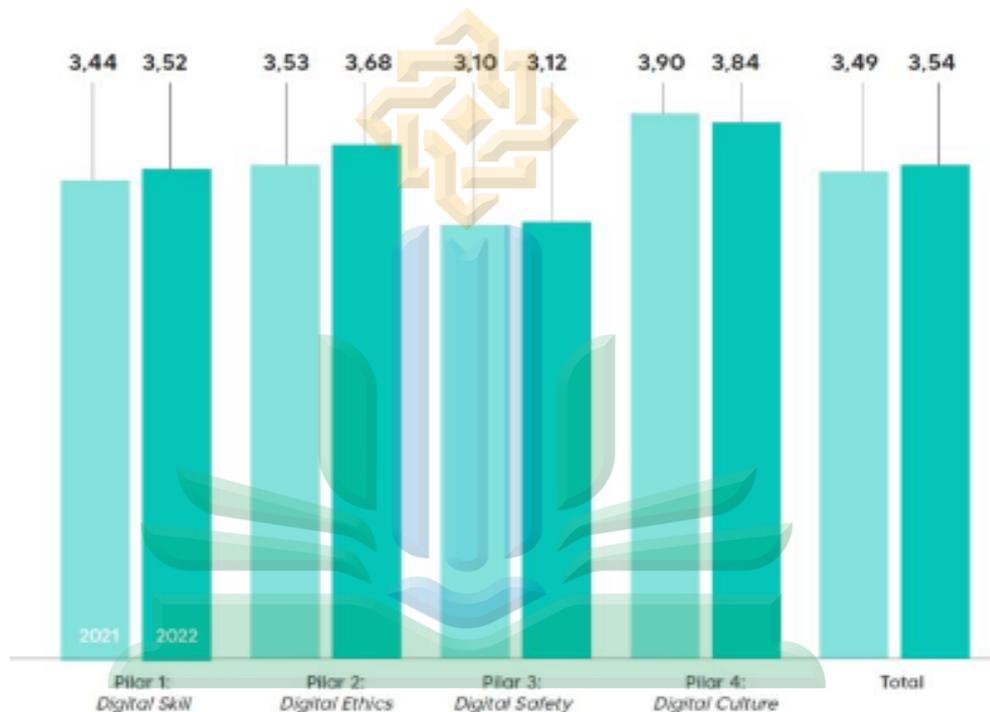
Seseorang yang memiliki pengetahuan tentang teknologi digital saat ini tidak jauh dari kegiatan belanja online melalui *e-commerce*. Keinginan untuk melakukan belanja tersebut tidak hanya didasari oleh keinginan pribadi itu sendiri, tetapi juga hal-hal yang dilihat pada media sosial berupa iklan ataupun *endorment*. Dapat dilihat bahwa tidak hanya literasi digital saja yang dibutuhkan saat ini, tetapi juga pengetahuan tentang manajemen keuangan tiap individu itu sendiri harus di tingkatkan. Dengan begitu, masyarakat tidak akan dengan mudah terbawa oleh keinginan semata dan menjadi konsumtif pada hal yang sebenarnya tidak mereka butuhkan.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fajar Rohmanto dan Ari Susanti yang memaparkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif. Literasi keuangan yang didalamnya membedakan solusi keuangan, tidak mempermasalahkan keuangan, merencanakan untuk masa depan, dan menangani peristiwa di kehidupan yang mempengaruhi keputusan terkait keuangan untuk sehari-harinya yang didalamnya termasuk dalam peristiwa ekonomi umum¹⁵.

Agar semua masyarakat bisa merasakan kemudahan yang diberikan oleh adanya E-wallet, diperlukannya pengetahuan tentang teknologi informasi bagi mereka yang masih belum melek terhadap teknologi. Literasi digital yang menjadi tolak ukur terkait seseorang memiliki pengetahuan tentang teknologi ataupun tidak. Literasi digital merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengoperasikan teknologi digital yang tidak hanya dipergunakan untuk alat

¹⁵ Fajar Rohmanto dan Ari Susanti, "Pengaruh Literasi Keuangan, Lifestyle Hedonis, Dan Sikap Keuangan Pribadi Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *ECOBISMA* 8, no. 1 (2021): 40–48, <https://doi.org/10.37858/publisitas.v9i1.156>.

komunikasi saja, melainkan dapat digunakan juga sebagai alat untuk mengakses, mengelola, menganalisis informasi, serta mendapatkan pengetahuan yang baru¹⁶. Pada era saat ini literasi digital menjadi urgensi karena di era society 5.0 ini, setiap kegiatan akan selalu membutuhkan teknologi untuk menjalankannya.



Gambar 1.2
Perbandingan Indeks Literasi Digital Berdasarkan 4 Pilar
Periode 2021 – 2022

Sumber: *Kominfo.go.id*

Survei mengenai status literasi digital Indonesia tahun 2022 yang dilaksanakan oleh KOMINFO yang bekerja sama dengan Katadata Insight Center (KIC) menemukan bahwa indeks literasi digital tahun 2020 di Indonesia hanya mendapatkan skor 3,46 point. Sedangkan, tahun berikutnya

¹⁶ Febrian Alwan Bahrudin Firda Nurfauliyanti, Damanhuri, “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perkembangan Wawasan Kebangsaan Mahasiswa,” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 10, no. 3 (2022).

yakni 2021 naik sebanyak 0,03 point menjadi 3,49 point. Lalu pada tahun 2022, literasi digital di Indonesia naik sebanyak 0,05 point menjadi 3,54 point¹⁷.

Hasil survei tersebut membuktikan bahwa literasi digital yang dimiliki oleh masyarakat di Indonesia berada di kategori sedang. Sebagai acuan untuk mengukur indeks literasi digital yakni dengan menggunakan empat pilar, yaitu *digital skills* (kemampuan digital), *digital ethics* (etika digital), *digital safety* (keamanan digital), dan *digital culture* (budaya digital). Melalui empat pilar tersebut, diketahui bahwa hanya terdapat 3 indikator yang mengalami peningkatan dari tahun sebelum, yaitu *digital skills* (dari 3,44 menjadi 3,52), *digital ethics* (3,53 menjadi 3,68), dan *digital safety* (3,10 menjadi 3,12). Sedangkan pada pilar *digital culture* mengalami penurunan dari yang sebelumnya 3,90 menjadi 3,84¹⁸.

Hasil survei tersebut juga mendapatkan bahwa generasi milenial memiliki keterampilan lebih tentang teknologi digital dibandingkan dengan generasi X. Adanya kesenjangan terkait pengetahuan terhadap teknologi digital antara kedua generasi tersebut yang dapat dilihat melalui subvariabel *usage device*. Subvariabel *usage device* merupakan pengetahuan terhadap penggunaan jaringan internet oleh masyarakat yang memiliki akses untuk menggunakan internet¹⁹. Dengan kata lain, bahwa generasi milenial lebih

¹⁷ Pratiwi Agustini, "Indeks Literasi Digital Indonesia Kembali Meningkatkan Tahun 2022," Aptika.Kominfo.go.id, 2023, <https://aptika.kominfo.go.id/2023/02/indeks-literasi-digital-indonesia-kembali-meningkat-tahun-2022/>.

¹⁸ Agustini.

¹⁹ Angelita Kania Ramdan, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi X Kantor Berita Antara Pada Penggunaan Promosi Potongan Harga Di Aplikasi Dompot Digital."

kapabel dalam menggunakan media digital, serta apabila semakin rendahnya kesenjangan digital, maka akan lebih baik juga literasi digital yang didapatkan.

Penelitian ini juga selaras dengan yang dilakukan oleh Milatul Karimah, Dies Nurhayati, dan Nunuk Indrati yang mengatakan bahwa literasi digital memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif. dengan adanya literasi digital yang dimiliki oleh mahasiswa dalam mengakses, memilih serta memahami beragam informasi yang didapat mampu meningkatkan kualitas hidup. Tetapi mayoritas dari mahasiswa tersebut membelanjakan sesuatu hanya karna ingin mengikuti tren dan juga membelinya dalam jumlah yang banyak²⁰.

Perilaku konsumtif adalah kegiatan mengkonsumsi barang maupun jasa diluar dari kebutuhan atau tidak memperkirakannya sehingga pengeluarannya menjadi berlebihan²¹. Perilaku konsumtif yang dimaksud lebih menekankan kepada pengeluaran yang didasari pada keinginannya saja, bukan karena kebutuhan yang cenderung didasari oleh nafsu dan kesenangan duniawi saja. Pengeluaran yang biasanya dilakukan oleh masyarakat saat ini lebih cenderung kepada *trend* yang sedang terjadi pada saat itu juga, seperti pembelian alat elektronik *smartphone*, atau barang-barang yang sedang viral lainnya yang sebenarnya ketika membeli barang tersebut tidak menjadi barang yang berguna pada kehidupannya.

²⁰ Milatul Karimah, Dies Nurhayati, "Pengaruh Penggunaan E-Money, Fitur Live Streaming, Dan Literasi Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Pembelian Online."

²¹ Chandra Kurniawan, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Ekonomi Pada Mahasiswa," *Jurnal Media Wahana Ekonomika* 13, no. 4 (2017): 1–12, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Ekonomika/article/view/2709/2520>.

Kurniawan menyatakan dalam hasil penelitiannya bahwa ditemukan dampak negatif dari adanya perilaku konsumtif, pertama, terdapat perilaku boros yang melatarbelakangi terjadinya kecemburuan sosial. Hal ini dikarenakan seseorang melakukan pengeluaran untuk membeli bermacam-macam produk yang mereka inginkan dengan tidak mempertimbangkan harga barangnya. Padahal, pendapatan yang individu tersebut miliki lebih rendah dari daya belinya dan tidak mencukupi untuk membeli barang-barang mahal. Kedua, minat untuk menabung semakin menurun. Hal ini dikarenakan seseorang menjadi lebih sering mengeluarkan uangnya dibandingkan dengan menyimpannya. Ketiga, terdapat kecenderungan individu tersebut tidak memikirkan kebutuhannya di masa depan nanti dan tidak memiliki dana darurat untukantisipasi apapun yang akan terjadi di masa depan nanti²².

Perilaku konsumtif yang terjadi di masyarakat cenderung didominasi oleh para pelajar maupun mahasiswa. Hal ini dilatarbelakangi oleh pengetahuan yang telah didapat oleh pelajar dan mahasiswa tentang teknologi khususnya e-commerce dan media sosial akan membuat mereka mudah terpengaruh dengan apa yang mereka lihat. Mahasiswa yang hanya memikirkan gengsinya, khususnya mahasiswa perempuan akan melakukan tindakan konsumtif yang hanya mementingkan gengsi dan *prestise*. Sedangkan jika seorang mahasiswa cenderung melihat dari sudut pandang rasionalnya akan lebih memperhitungkan manfaatnya serta harga produk.

²² Kurniawan.

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember adalah salah satu perguruan tinggi yang didirikan atas dasar gagasan serta keinginan kaum muslim yang didalamnya terdapat kader intelektual muslimin serta pemimpin yang dapat mengawal perkembangan kualitas bangsa²³. UIN KHAS ini pertama kali didirikan dengan nama Institut Agama Islam Djember (IAID) pada tahun 1965. Berdirinya IAID diawali dengan keinginan masyarakat yang disampaikan melalui konferensi syuriah Alim Ulama Nahdlatul Ulama pada 30 September 1964. IAID telah mengalami beberapa perubahan dan peningkatan pada statusnya. Sebelum menjadi UIN KHAS, pada tanggal 14 Februari 1966 IAID berubah status menjadi Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel cabang Jember dibawah naungan IAIN Sunan Ampel Surabaya. Setelah itu, pada tahun 1997 berubah statusnya menjadi STAIN jember. Sampai pada tanggal 17 Oktober 2014 diubah statusnya menjadi IAIN Jember. Perubahan status terakhir yang menjadikan IAIN Jember menjadi UIN KHAS Kiai Haji Achmad Siddiq terjadi pada tanggal 11 Mei 2021.

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) merupakan salah satu fakultas yang berada dibawah naungan UIN KHAS Jember. Didalamnya terdapat beberapa program studi yang dapat dipilih oleh mahasiswa, yaitu Ekonomi Syariah (ES), Perbankan Syariah (PS), Akuntansi Syariah, dan Manajemen Zakat dan Wakaf (MAZAWA). Pendapatan uang saku yang mereka terima tiap bulannya berasal dari orang tuanya ataupun ada yang

²³ Humas UIN KAS, "Sejarah UIN KHAS Jember," uinkhas.ac.id, 2022, [https://uinkhas.ac.id/page/detail/sejarah-uin-khas-jember#:~:text=Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq \(UIN KHAS\) Jember,mengawal perkembangan kualitas kehidupan bangsa.](https://uinkhas.ac.id/page/detail/sejarah-uin-khas-jember#:~:text=Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember,mengawal perkembangan kualitas kehidupan bangsa.)

bekerja sambil kuliah. Dengan begitu, perlunya para mahasiswa mampu untuk dapat mengatur serta mengelola keuangannya agar uang yang mereka dapatkan tiap bulannya dapat mencukupi kebutuhannya.

Jika dilihat dari kebiasaan mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember, mayoritas dari mahasiswanya memiliki sifat konsumtif dalam kehidupan sehari-harinya, baik mahasiswa yang berdomisili di Kabupaten Jember maupun dari luar Jember atau mahasiswa rantau. Menurut informasi yang didapat dari mahasiswa, alasan mereka menjadi konsumtif saat menjadi mahasiswa yaitu dikarenakan uang saku yang diberikan orang tuanya lebih dari cukup, beberapa juga menyebutkan karena jumlah uang yang diberikan terasa lebih banyak jika digunakan di wilayah Jember dibandingkan dengan tempat asalnya yakni di wilayah sekitar JABODETABEK. Alasan lainnya yakni pertemanan dan juga rasa gengsi yang muncul dikarenakan ingin terlihat keren dimata teman-temannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis menjadi tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Electronic Wallet*, Literasi keuangan, dan Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember”**

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Electronic Wallet* terhadap perubahan perilaku konsumtif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember?

2. Apakah terdapat pengaruh signifikan literasi keuangan terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan literasi digital terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember?
4. Apakah terdapat pengaruh signifikan *Electronic Wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh positif penggunaan *Electronic Wallet* terhadap perubahan perilaku konsumtif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh positif literasi keuangan terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh positif literasi digital terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *Electronic Wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan tentang pemahaman serta menambah pengetahuan terkait perubahan perilaku konsumtif yang terjadi dikalangan mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember yang dapat dilihat melalui beberapa aspek, yaitu *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, sehingga akan menambahkan perkembangan penerapan yang lebih baik dari penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat berupa pemahaman ataupun perkembangan ilmu pengetahuan bagi peneliti terkait meminimalisir perilaku konsumtif dengan melihat dari segi penggunaan e-wallet, pemahaman tentang teknologi digital serta dapat memanjemen pengeluaran agar tidak menjadi pribadi yang boros.

b. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi penulis dalam mengembangkan pengetahuan dan keilmuan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang nantinya dipergunakan sebagai bahan rujukan untuk kepentingan akademis.

c. Bagi Instansi/Pemerintah

Bagi instansi terkait, yaitu Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember yang diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan kepada para mahasiswa terkait pemahaman tentang bagaimana memajemen uang pribadi mereka. Sehingga nantinya mereka akan lebih paham terkait bagaimana cara menekan pengeluaran mereka agar tidak sering melakukan pembelian atas dasar keingannya saja, tetapi lebih dahulu kebutuhan sehari-harinya baik sebagai mahasiswa lokal maupun sebagai mahasiswa rantau.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel pada suatu penelitian merupakan bagian dari atribut, objek, maupun kegiatan yang memiliki banyak jenisnya dan telah ditetapkan peneliti untuk diteliti dan kemudian diambil kesimpulannya dalam penelitian ini. Didalam penelitian ini terdapat 4 macam variabel, antara lain:

a. Variabel Independen (X)

Variabel independen adalah suatu variabel yang berada didalam suatu waktu yang bersamaan dengan variabel lainnya dan dapat berubah jenis-jenis nya. Variabel bebas biasanya ditandai dengan simbol (X).. Variabel indopendent yang digunakan pada penelitianini yaitu *Electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital.

b. Variabel Dependent (Y)

Variabel dependent atau terikat merupakan sebuah variabel yang dapat berubah karena terpengaruh oleh variabel independent (X). Variabel dependent juga biasa disebut sebagai tergantung, efek, tak bebas, dan memiliki simbol (Y). Variabel dependent pada penelitian ini yaitu perilaku konsumtif.

2. Indikator Penelitian

Tabel 1.1
Indikator *Electronic Wallet*, Literasi Keuangan, Literasi Digital, dan Perilaku Konsumtif

No	Variabel	Indikator	Sumber
1	<i>Electronic Wallet</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan sesungguhnya (<i>Actual Use</i>) 2. Persepsi manfaat (<i>Perceived usefulness</i>) 3. Persepsi kemudahan (<i>Perceived ease of use</i>) 4. Persepsi risiko (<i>Perceived risk</i>) 	Suyanto ²⁴
2	Literasi Keuangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola uang dan berhemat 2. Membeli dan membandingkan suatu produk 3. Mengetahui nilai suatu barang dan prioritas dalam hidup 4. Manajemen risiko dan kredit 5. Pengetahuan akan investasi 	Andi Asari, Misbahul Munir, Sri Gustina, dkk. ²⁵

²⁴ Suyanto, *Mengenal Dompet Digital Di Indoneisa*, ed. Tim Kreasi CV. AA. Rizky (Serang - Banten: CV. AA. RIZKY, 2023).

²⁵ Abdurrahim Andi Asari, Misbahul Munir, Sri Gustini, Valentine Siagian, Herlina Rasjid, Siti Inayatul Faizah, Ulfi Pristina, *Literasi Keuangan*, 1st ed. (Malang: Madza Media, 2023).

3	Literasi Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menemukan dan mendapatkan informasi 2. Memilih informasi yang didapat 3. Kemampuan menggunakan informasi secara efektif 4. Konteks sosial budaya 5. Keamanan elektronik 	Hague Cassie dan Sarah Payton ²⁶
4	Perilaku Konsumtif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gaya hidup 2. Pertimbangan harga (bukan atas dasar manfaat dan kegunaan) 3. Promo atau diskon 4. Gengsi 	Sumartono dan Djabar ²⁷

Sumber: Data primer yang diolah

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan hal yang berisi mengenai apa saja yang menjadi fokus penelitian. Definisi operasional ini bertujuan agar apapun yang disampaikan oleh peneliti tidak akan menimbulkan kesalahpahaman pada makna dari istilah-istilah tersebut. jika dilihat dari judul penelitian ini yaitu Pengaruh Penggunaan *Electronic Wallet*, Literasi keuangan, dan Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember), hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. *Electronic wallet*

Electronic Wallet adalah suatu perkembangan teknologi dibidang ekonomi yang menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi multifungsi

²⁶ Cassie Hague dan Sarah Payton, *Digital Literacy Across The Curriculum, Futurelab*, vol. 4 (Bristol, 2010).

²⁷ Sumartono Djabar, *Terperangkap Dalam Iklan: Meneropong Imbas Pesan Iklan Televisi* (Alfabeta, 2002).

yang memiliki peran utama sebagai penyimpan data dari instrumen pembayaran serta pengganti sistem transaksi dari uang tunai menjadi uang non tunai dengan tujuan mempermudah dalam melakukan transaksi tanpa harus membawa uang tunai²⁸. Didalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan beberapa indikator terkait apa saja yang akan dijadikan sebagai acuan. Indikator-indikator tersebut yaitu penggunaan sesungguhnya (*Actual Use*), persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan (*Perceived ease of use*), dan persepsi risiko (*perceived risk*).

2. Literasi keuangan

Literasi keuangan ialah suatu pemahaman tentang finansial dan juga kemampuan dalam mengatur keuangan yang dibutuhkan oleh seseorang agar dapat mengambil keputusan yang tepat dan efektif tentang finansial pribadi²⁹. Didalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan beberapa indikator terkait apa saja yang akan dijadikan sebagai acuan. Indikator-indikator tersebut yaitu mengelola uang dan berhemat, beli dan membandingkan suatu produk, mengetahui nilai barang dan tingkat prioritas dalam hidup, manajemen risiko dan kredit, dan pengetahuan akan investasi.

3. Literasi digital adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengoperasikan suatu teknologi digital yang dapat digunakan tidak hanya

²⁸ Madhan Abidzar, Mintasih Indriayu, "Pengaruh Dompot Digital Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Surakarta."

²⁹ Azizah, "Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Pada Perilaku Keuangan Pada Generasi Milenial."

digunakan untuk alat komunikasi saja, tetapi digunakan sebagai alat mengakses, mengelola, menganalisis informasi, dan mencari pengetahuan yang baru³⁰. Didalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan beberapa indikator terkait apa saja yang akan dijadikan sebagai acuan. Indikator-indikator tersebut yaitu kemampuan menemukan dan memperoleh informasi, memilih informasi yang didapat, kemampuan menggunakan informasi secara efektif, konteks sosial budaya, dan keamanan elektronik.

4. Perilaku konsumtif merupakan suatu perilaku yang dimiliki konsumen dalam menggunakan nilai guna baik barang maupun jasa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan³¹. Didalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan beberapa indikator terkait apa saja yang akan dijadikan sebagai acuan. Indikator-indikator tersebut yaitu gaya hidup, pertimbangan harga (bukan atas dasar manfaat dan kegunaan), promo atau diskon, dan gengsi.

Pengaruh *Electronic Wallet*, Literasi Keuangan, dan Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember) merupakan sebuah judul penelitian yang sangat menarik dan relevan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana mahasiswa mengelola keuangan pribadinya, apalagi

³⁰ Firda Nurfauziyanti, Damanhuri, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perkembangan Wawasan Kebangsaan Mahasiswa."

³¹ Kurniawan, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Ekonomi Pada Mahasiswa."

kebanyakan keuangan mahasiswa masih bergantung pada pemberian orang tuanya. Adanya *e-wallet* memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengeluarkan uangnya untuk suatu hal yang tidak terlalu penting. Ditambah dengan konten-konten yang menjadi tontonan mahasiswa itu sendiri juga dapat membuat mereka terpengaruh untuk berperilaku konsumtif.

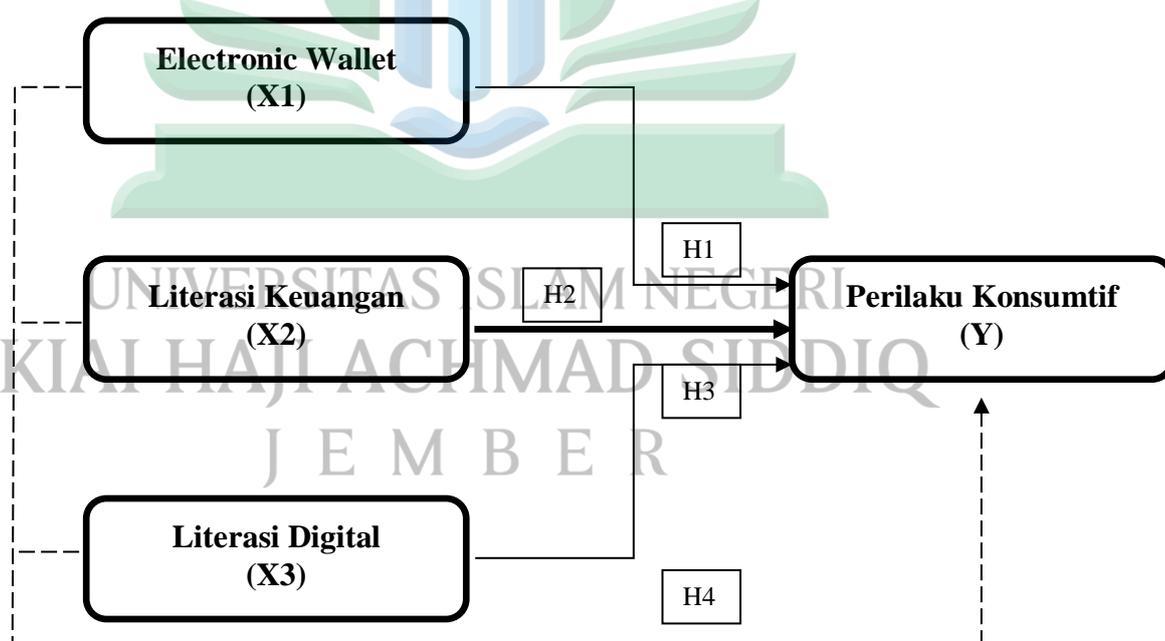
G. Asumsi Peneliti

Di era saat ini, perkembangan teknologi digital yang berbasis internet telah menjadi bagian dari kebutuhan hidup sehari-hari. Banyaknya informasi-informasi yang terdapat di internet, khususnya di media sosial membuat banyak sekali dampaknya kepada para penggunanya. Jika seseorang teliti dan menganalisis kembali dari apa yang telah dibacanya, maka akan mendapatkan dampak positif dari kehadiran media sosial tersebut. Tetapi jika seseorang lalai dan tidak berhati-hati saat menggunakannya, maka kemungkinan untuk terbawa hal-hal yang negatif akan semakin tinggi dan berdampak buruk bagi penggunanya.

Kemunculan *e-wallet* atau dompet digital menjadi hal yang paling sering digunakan saat ini. Pengaruh dari konten-konten yang tersedia di media sosial menjadi salah satu faktor seseorang memiliki perilaku konsumtif jika tidak bisa menjaga nafsunya untuk berbelanja online. Urgensi dari literasi keuangan dan literasi digital sangat dibutuhkan agar bisa mengurangi kemungkinan seseorang untuk berperilaku konsumtif. Literasi keuangan yang kurang tertanam didalam mahasiswa akan menyebabkan mereka akan

cenderung melakukan pengeluaran hal yang tidak perlu, seperti nongkrong di cafe atau jalan-jalan bersama teman-temannya, akan bertambah buruk pada mereka yang masih bergantung dari orang tua dalam masalah finansial selama berkuliah. Literasi digital yang dimiliki mahasiswa akan sangat membantu didalam kehidupannya, apalagi saat ini informasi yang diterima dari media sosial sangat beragam. Jika tidak berhati-hati, maka mahasiswa hanya akan mendapatkan informasi-informasi yang tidak berguna atau informasi yang salah.

Dari pembahasan diatas, maka pengaruh *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital terhadap perilaku konsumtif digambarkan menjadi sebuah kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 1.3
Asumsi Peneliti

Keterangan:

————— = Berpengaruh Secara Parsial

- - - - - = Berpengaruh Secara Simultan

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan yang bersifat sementara yang dijadikan jawaban terkait masalah yang sedang diteliti. Dikatakan sementara dikarenakan jawaban yang diberikan berdasarkan pada teori yang relevan dan belum didasari oleh fakta-fakta yang didapatkan melalui pengumpulan data. Berikut ini hipotesis pada penelitian ini:

H₀ : Tidak adanya pengaruh *Electronic wallet* (X1), literasi keuangan (X2), dan literasi digital (X3) secara parsial terhadap perubahan perilaku konsumtif (Y)

H₁ : *Electronoc Wallet* (X1) berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif (Y)

H₂ : Literasi keuangan (X2) berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif (Y)

H₃ : Literasi digital (X3) berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif (Y)

H₄ : terdapat pengaruh penggunaan *Electronic wallet* (X1), literasi keuangan (X2), dan literasi digital (X3) secara simultan terhadap perubahan perilaku konsumtif (Y)

I. Sistematika Pembahasan

Dalam menyusun penelitian ini, sistematika yang digunakan oleh peneliti yaitu membaginya menjadi lima bab. Kelima bab tersebut memaparkan terkait:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini, peneliti menjelaskan beberapa pembahasan seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi peneliti, hipotesis, dan juga sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisikan beberapa penelitian terdahulu yang dipakai peneliti dalam melakukan penelitian, serta mempunyai hubungan dengan penelitian ini. Bab ini juga menjelaskan tentang kajian teori berupa penjelasan terkait hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisikan bagaimana metode yang dipakai dalam penelitian ini, didalamnya terdapat pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data, serta analisis data.

BAB IV Penyajian Data dan Analisis

Bab ini berisikan mengenai gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis, serta pembahasan.

BAB V Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Seperti yang sudah dijelaskan pada bagian latar belakang, dengan tujuan untuk menunjang analisis yang menyeluruh serta akurat. Dengan begitu, peneliti melakukan pengkajian pustaka dengan melihat penelitian-penelitian yang telah dilakukan terdahulu yang memiliki implikasi sebagai bahan perbandingan.

1. Muhammad Adib Mawardi, Faridatu Fakhriyya, dan Sunan Trioko dengan judul “Pengaruh Literasi Keuangan dan *Cashless Society* Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Kota Blitar” (2023). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memahami apakah terdapat pengaruh literasi keuangan dan *cashless society* terhadap perilaku konsumtif. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan penggunaan sampel dengan total 100 mahasiswa dari Fakultas Ekonomi Universitas Islam Blitar. Hasil analisis dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan literasi keuangan dan *cashless society* terhadap perilaku konsumtif generasi Z di Kota Blitar, baik secara parsial maupun simultan. Persamaan penelitian ini dengan yang sedang diteliti oleh peneliti lakukan yaitu sama-sama memiliki salah satu fokus penelitiannya yaitu pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada variabel independen yang digunakan, pada penelitian ini variabel bebasnya menggunakan literasi keuangan dan

cashless society. Pada penelitian yang peneliti lakukan, variabel bebasnya menggunakan *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital³².

2. Madhan Abidzar, Mintasih Indriayu, dan Aniek Hindrayani dengan judul “Pengaruh Dompot Digital dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Surakarta” (2023). Penelitian ini bertujuan yaitu untuk memahami terkait apakah terdapat pengaruh dompet digital terhadap perilaku konsumtif, pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif, dan pengaruh dari keduanya secara bersama-sama terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 385 sampel yang berasal dari mahasiswa S1/D3 di Kota Surakarta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) dompet digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Surakarta, (2) Literasi keuangan memiliki pengaruh secara negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Surakarta, dan (3) Dompot digital dan literasi keuangan memiliki pengaruh secara bersama-sama (simultan) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Surakarta. Persamaan antara penelitian ini dengan yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu fokus penelitiannya berupa pengaruh dompet digital (*e-wallet*) dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jumlah variabel independen yang digunakan, pada penelitian ini hanya menggunakan dua variabel independen yaitu

³² Sunan Trioko Muhammad Adib Mawardi, Faridatu Fakhriyya, “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Cashless Society Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Di Kota Blitar,” *Jurnal Eco-Entrepreneur* 9, no. 1 (2023): 1–11.

dompet digital dan literasi keuangan, pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan tiga variabel independen yaitu *e-wallet*, literasi keuangan dan literasi digital³³.

3. Dewi Oktary dan Faradina Inda Wardhani dengan judul “Pengaruh Literasi Keuangan Dan *E-Wallet* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIE Indonesia Pontianak” (2022). Penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mengetahui apakah literasi keuangan dan *e-wallet* memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa STIE Indonesia Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sampel yang digunakan sebanyak 72 mahasiswa dari total 481 mahasiswa STIE Indonesia Pontianak semester ganjil tahun 2021/2022. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) literasi keuangan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa STIE Indonesia Pontianak yang bisa dilihat dari nilai uji t yaitu $1,229 < 1,995$ dengan signifikansi sebesar $0,223 > 0,05$. (2) *e-wallet* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif dengan nilai uji t $2,358 > 1,995$ signifikansi $0,021 > 0,05$. (3) literasi keuangan dan *e-wallet* memiliki pengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif, dapat dilihat dari hasil uji f $6,607 > 3,13$ dengan signifikansi $0,02 < 0,05$ dengan nilai koefisien determinasi sebesar 16,1% dan 83,9% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti. Persamaan antara penelitian ini dengan yang sedang peneliti lakukan adalah penelitian ini kesamaan dari dua variabel

³³ Madhan Abidzar, Mintasih Indriayu, “Pengaruh Dompet Digital Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Surakarta.”

yang digunakan yakni tentang literasi keuangan dan *E-wallet* terhadap perilaku konsumtif serta subjek penelitian yang sama yaitu mahasiswa. Sedangkan perbedaannya yaitu penggunaan variabel independen pada penelitian ini hanya dua variabel saja, yaitu literasi keuangan dan *E-wallet*, pada penelitian yang peneliti lakukan memiliki tiga variabel independen, yaitu *E-wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital³⁴.

4. Dewi Aprilia dan Sita Deliyana Firmialy dengan judul “Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Dalam menggunakan Layanan ShopeePay Pada Generasi Y dan Z Di Kota Bandung” (2022). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah gaya hidup dan literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif dalam menggunakan layanan shopeepay pada generasi Y dan Z. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sampel yang digunakan sebanyak 100 orang yang didapat dari generasi Y dan Z di kota Bandung. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa gaya hidup dan literasi keuangan memiliki pengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif dengan hasil uji t nya menunjukkan t hitung > t tabel dan signifikansi sebesar $< 0,05$. Gaya hidup dan literasi keuangan memiliki pengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif pada generasi Y dan Z di Kota Bandung dengan melihat hasil uji f yang didapat yaitu f hitung > f tabel dan signifikansi sebesar $< 0,05$. Persamaan antara penelitian ini dengan yang sedang peneliti lakukan yaitu kesamaan salah satu variabel

³⁴ Faradina Inda Wardhani Dewi Oktary, “Pengaruh Literasi Keuangan Dan E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Stie Indonesia Pontianak,” *Jurnal Ekonomi Integra* 13, no. 1 (2023): 11–22.

bebas yang digunakan, yaitu pengaruh dari literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan perbedaannya yaitu pada jumlah variabel bebas yang digunakan pada penelitian yang peneliti lakukan memiliki tiga variabel bebas, yaitu *E-wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital³⁵.

5. Milatul Karimah, Dies Nurhayati, dan Nunuk Indarti dengan judul “Pengaruh Penggunaan *E-Money*, Fitur *Live Streaming*, Dan Literasi Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Pembelanjaan *Online*” (2022). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *e-money*, fitur *live streaming*, dan literasi digital memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan sampel sebanyak 70 orang yang didapat dari rumus slovin. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketiga variabel bebas yaitu *e-money*, fitur *live streaming*, dan literasi digital memiliki pengaruh positif signifikan dan juga secara parsial terhadap perilaku konsumtif dengan melihat nilai signifikansi dari variabel *e-money* $0,043 < 0,05$, pada variabel fitur *live streaming* memiliki signifikansi $0,001 < 0,05$, dan pada variabel literasi digital memiliki nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dari hasil uji f didapatkan bahwa ketiga variabel bebas tersebut berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif dengan nilai $23,008 > 2,74$ dan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ serta memiliki nilai R square sebesar 0,511. Persamaan antara penelitian ini dengan yang sedang peneliti

³⁵ Sita Deliyana Firmialy Dewi Aprilia, “Pengaruh Gaya Hidup Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Dalam Menggunakan Layanan ShopeePay Pada Generasi Y Dan Z Di Kota Bandung,” *Journal of Management & Business* 5, no. 2 (2022): 178–200, <https://doi.org/10.37531/sejaman.v5i2.2893>.

lakukan yaitu kesamaan salah satu fokus penelitiannya, yaitu pengaruh literasi digital terhadap perilaku konsumtif. Perbedaannya terdapat pada pembahasan pada variabel bebasnya, dimana pada penelitian ini menggunakan variabel bebas berupa *e-money*, *live streaming*, dan literasi digital, sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan memiliki variabel bebas berupa *e-wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital³⁶.

6. Wahyu Tri Utami dan Tri Ratna Pamikatsih dengan judul “Pengaruh *Financial Literacy*, *Lifestyle*, Dan *Self Control* Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Layanan Gopay Di Surakarta” (2022). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah *financial literacy*, *lifestyle*, dan *self control* memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif pada pengguna layanan gopay di Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sampel yang digunakan berjumlah 130 sampel yang didapatkan melalui kuisisioner yang disebarakan secara *online*. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa variabel *financial literacy*, *lifestyle*, dan *self control* memiliki pengaruh yang positif dan juga signifikan terhadap perilaku konsumtif pengguna layanan Gopay di Surakarta. Persamaan antara penelitian ini dengan yang sedang peneliti lakukan yakni kesamaannya dalam membahas terkait apakah literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan perbedaannya yaitu fokus penelitian pada penelitian ini dengan variabel bebas berupa *financial literacy*, *lifestyle*, dan *self control*, pada penelitian yang dilakukan oleh

³⁶ Milatuk Karimah, Dies Nurhayati, “Pengaruh Penggunaan E-Money, Fitur Live Streaming, Dan Literasi Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Pembelanjaan Online.”

peneliti memiliki fokus penelitian dengan variabel bebas berupa *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital³⁷.

7. Priscilla Irene Sudiro dengan judul “Pengaruh *Financial Literacy*, Uang Elektronik, Demografi, Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial” (2022). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah *financial literacy*, uang elektronik, demografi, gaya hidup, dan kontrol memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif pada generasi milenial. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *purposive sampling* dan *snowball sampling* sebagai teknik pengumpulan sampelnya dengan kriteria generasi milenial antara umur 21 samapai 41 tahun di Kota Surabaya. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa variabel *financial literacy* dan kontrol diri memiliki pengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif pada generasi milenial di Kota Surabaya. Persamaan antara penelitian ini dengan yang sedang peneliti lakukan yaitu salah satu fokus penelitiannya berupa pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif. Untuk perbedaannya yakni pada variabel bebas yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan *financial literacy*, uang elektronik, demografi, gaya hidup, dan kontrol diri. Pada

³⁷ Wahyu Tri Utami and Tri Ratna Pamikatsih, “Pengaruh Financial Literacy, Lifestyle, Dan Self Control Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Layanan Gopay Di Surakarta,” *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)*, 2023, 350–59, <https://doi.org/10.36441/snpk.vol2.2023.140>.

penelitian yang peneliti lakukan menggunakan variabel bebas berupa *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital³⁸.

8. Martika Siti Mubarakah dan Vivi Pratiwi dengan judul “Pengaruh *E-Commerce*, Uang Saku, Dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19” (2022). Tujuan Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah *e-commerce*, uang saku, dan literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa saat pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sampel yang digunakan berjumlah 121 sampel yang didapat dari mahasiswa program studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa: (1) variabel *e-commerce* memiliki pengaruh yang positif secara parsial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. (2) variabel uang saku memiliki pengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. (3) variabel literasi keuangan memiliki pengaruh signifikan negatif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. (4) dari ketiga variabel tersebut berpengaruh signifikan secara simultan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa sebanyak 72,7% sedangkan 27,3% dipengaruhi oleh faktor lain. Persamaan antara penelitian ini dengan yang sedang peneliti lakukan yakni kesamaan pada salah satu fokus penelitian yakni apakah literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif dan juga subjek penelitiannya yaitu mahasiswa. Untuk perbedaannya ada pada variabel

³⁸ Nadia Asandimitra Priscilla Irene Sudiro, “Pengaruh Financial Literacy, Uang Elektronik, Demografi, Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial,” *Jurnal Ilmu Manajemen* 10, no. 1 (2022).

bebas yang dipakai, pada penelitian ini variabel bebasnya menggunakan *e-commerce*, uang saku, dan literasi keuangan. Pada penelitian yang peneliti lakukan, variabel bebasnya menggunakan *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital³⁹

9. Diary Prihatini dan Agus Irianto dengan judul “Pengaruh Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa” (2021). Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui apakah literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, pengendalian diri memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, dan literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap pengendalian diri. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sampel yang didapat melalui kuisionel yang didistribusikan kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa: (1) variabel literasi keuangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. (2) variabel pengendalian diri berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. (3) variabel literasi keuangan berpengaruh secara signifikan terhadap pengendalian diri mahasiswa Fakultas Ekonomi

³⁹ Vivi Pratiwi Martika Siti Mubarakah, “Pengaruh E-Commerce, Uang Saku, Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19,” *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana* 11, no. 04 (2022): 496, <https://doi.org/10.24843/eeb.2022.v11.i04.p10>.

Universitas Negeri Padang. Persamaan antara penelitian ini dengan yang peneliti lakukan yaitu kesamaan pada salah satu variabel yang membahas tentang literasi keuangan yang memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif serta subjeknya yaitu mahasiswa. Sedangkan perbedaannya yaitu fokus penelitian pada penelitian ini dengan variabel bebas berupa literasi keuangan dan pengendalian diri, pada penelitian yang peneliti lakukan memiliki fokus penelitian dengan variabel bebas berupa *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital⁴⁰.

10. Ali Mujahidin dan Rika Pristian Fitri Astuti dengan judul “Pengaruh Fintech E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial” (2020). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah *service quality*, *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan *trust* dari *financial teknologi e-wallet* memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif pada generasi milenial. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sampel yang digunakan sebanyak 154 sampel yang didapat dari generasi millennial dari lima kota besar, yaitu Surabaya, Yogyakarta, Semarang, Bandung, dan Jakarta. Persamaan antara penelitian ini dengan yang sedang peneliti lakukan yaitu kesamaannya dalam membahas terkait apakah *E-wallet* memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif. Sedangkan perbedaannya yaitu jumlah variabel bebas yang

⁴⁰ Agus Irianto Diary Prihatini, “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa,” *Jurnal Ecogen* 4, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i1.11035>.

digunakan pada penelitian yang peneliti lakukan memiliki tiga variabel bebas, yaitu *E-wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital⁴¹.

Dari beberapa penelitian-penelitian diatas, dapat disimpulkan letak persamaan dan perbedaannya antara lain:

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Muhammad Adib Mawardi, Faridatu Fakhriyya, dan Sunan Trioko. (2023)	Pengaruh Literasi Keuangan dan <i>Cashless Society</i> Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Kota Blitar	a. Salah satu fokus penelitiannya yaitu tentang pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif. b. Teknik pengambilan sample menggunakan <i>purposive sampling</i> . c. Subyek penelitiannya yaitu mahasiswa	Pada penelitian ini menggunakan variabel literasi keuangan, <i>cashless society</i> , dan perilaku konsumtif, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan <i>electronic wallet</i> , literasi keuangan, literasi digital, dan perilaku konsumtif.
2.	Madhan Abidzar, Mintasih Indriayu, dan Aniek Hindrayani (2023)	Pengaruh Dompot Digital dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Surakarta	a. Fokus penelitian yang digunakan yaitu tentang pengaruh dompet digital dan literasi keuangan terhadap perilaku	Pada penelitian ini menggunakan variabel dompet digital, literasi keuangan dan perilaku konsumtif, sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan variabel

⁴¹ Ali Mujahidin, "Pengaruh Fintech E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial."

			<p>konsumtif</p> <p>b. Subyek penelitiannya yaitu mahasiswa</p> <p>c. Teknik pengumpulan sample menggunakan <i>purposive sampling</i>.</p>	<p><i>electronic wallet</i>, literasi keuangan, literasi digital, dan perilaku konsumtif.</p>
3.	Dewi Oktary dan Faradina Inda Wardhani (2023)	Pengaruh Literasi Keuangan Dan <i>E-Wallet</i> Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIE Indonesia Pontianak	<p>a. Fokus penelitian yang digunakan yaitu tentang pengaruh literasi keuangan dan <i>e-wallet</i> terhadap perilaku konsumtif</p> <p>b. Subyek yang digunakan yaitu mahasiswa</p>	<p>a. Pada penelitian ini menggunakan variabel literasi keuangan, <i>e-wallet</i>, dan perilaku konsumtif, sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan <i>electronic wallet</i>, literasi keuangan, literasi digital, dan perilaku konsumtif.</p> <p>b. Teknik pengumpulan sample menggunakan <i>sample random sampling</i>, sedangkan peneliti menggunakan <i>purposive sampling</i></p>

4.	Dewi Aprilia dan Sita Deliyana Firmialy (2022)	Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Dalam menggunakan Layanan Shoppepay Pada Generasi Y dan Z Di Kota Bandung	<p>a. Salah satu fokus penelitiannya yaitu tentang pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif</p> <p>b. Teknik pengambilan sample menggunakan purposive sampling</p>	Penelitian ini menggunakan variabel gaya hidup, literasi keuangan, dan perilaku konsumtif, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan <i>electronic wallet</i> , literasi keuangan, literasi digital, dan perilaku konsumtif.
5.	Milatul Karimah, Dies Nurhayati, dan Nunuk Indarti (2022)	Pengaruh Penggunaan <i>E-Money</i> , Fitur <i>Live Streaming</i> , Dan Literasi Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Pembelanjaan <i>Online</i>	<p>a. Salah satu fokus penelitiannya yaitu tentang pengaruh literasi digital terhadap perilaku konsumtif</p> <p>b. Subjek yang digunakan yaitu mahasiswa</p>	Penelitian ini menggunakan variabel <i>e-money</i> , fitur <i>live streaming</i> , literasi digital, dan perilaku konsumtif, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan <i>electronic wallet</i> , literasi keuangan, literasi digital, dan perilaku konsumtif.
6.	Wahyu Tri Utami dan Tri Ratna Pamikatsih (2022)	Pengaruh <i>Financial Literacy</i> , <i>Lifestyle</i> , Dan <i>Self Control</i> Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Layanan Gopay Di Surakarta	<p>a. Salah satu fokus penelitiannya yaitu tentang pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif</p> <p>b. Teknik</p>	Pada penelitian ini menggunakan variabel <i>financial literacy</i> , <i>lifestyle</i> , <i>self control</i> , dan perilaku konsumtif, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan

			pengambilan sample menggunakan <i>purposive sampling</i>	<i>electronic wallet</i> , literasi keuangan, literasi digital, dan perilaku konsumtif.
7.	Priscilla Irene Sudiro (2022)	Pengaruh <i>Financial Literacy</i> , Uang Elektronik, Demografi, Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial	<p>a. Salah satu fokus penelitiannya yaitu tentang pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif.</p> <p>b. Subjek yang digunakan yaitu mahasiswa</p> <p>c. Teknik pengambilan sample menggunakan <i>purposive sampling</i></p>	Penelitian ini menggunakan variabel <i>financial literacy</i> , uang elektronik, demografi, gaya hidup, kontrol diri, dan perilaku konsumtif, pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan <i>electronic wallet</i> , literasi keuangan, literasi digital, dan perilaku konsumtif
8.	Martika Siti Mubarakah dan Vivi Pratiwi (2022)	Pengaruh <i>E-Commerce</i> , Uang Saku, Dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19	<p>a. Salah satu fokus penelitiannya yaitu pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif.</p> <p>b. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>purposive sampling</i></p> <p>c. Subyek yang digunakan yaitu mahasiswa</p>	Penelitian ini menggunakan variabel <i>e-commerce</i> , uang saku, literasi keuangan, dan perilaku konsumtif, pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan <i>electronic wallet</i> , literasi keuangan, literasi digital, dan perilaku konsumtif

9.	Diary Prihatini dan Agus Irianto (2021)	Pengaruh Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa	<p>a. Salah satu fokus penelitiannya yaitu tentang pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif</p> <p>b. Subyek yang digunakan yaitu mahasiswa</p>	<p>a. Variabel yang digunakan yaitu literasi keuangan, pengendalian diri, dan perilaku konsumtif, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan <i>electronic wallet</i>, literasi keuangan, literasi digital, dan perilaku konsumtif</p> <p>b. Teknik pengumplan sample menggunakan proportional random sampling, sedangkan peneliti menggunakan purposive sampling</p>
10.	Ali Mujahidin dan Rika Pristian Fitri Astuti (2020)	Pengaruh Fintech E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial	<p>a. Salah satu fokus penelitiannya yaitu tentang pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif.</p> <p>b. Subjek yang digunakan yaitu mahasiswa.</p>	<p>a. Penelitian ini menggunakan variabel <i>fintech e-wallet</i> dan perilaku konsumtif, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan <i>electronic wallet</i>, literasi</p>

				keuangan, literasi digital, dan perilaku konsumtif b. Teknik pengumpulan sample menggunakan <i>non- probability sampling</i> , sedangkan peneliti menggunakan purposive sampling
--	--	--	--	---

Sumber: Data Diolah Dari Penelitian Terdahulu

B. Kajian Teori

1. Manajemen Sumber Daya Manusia

a. Definisi Manajemen Sumber Daya Manusia

Manajemen sumber daya manusia (MSDM) ialah cabang dari bidang manajemen yang menjadi bagian utama pada suatu organisasi atau perusahaan untuk mengatasi permasalahan tenaga kerja yang menjadi pihak yang mengelola pada faktor produksi⁴². Manajemen sumber daya manusia juga bisa diartikan sebagai fungsi dari organisasi atau perusahaan yang bertanggung jawab untuk mengelola, merencanakan, serta mengoptimalkan penggunaan tenaga kerja untuk mencapai tujuan perusahaan.

⁴² Jumriani Sumarto Hadi, Ismi Rajiani, Mutiani, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, ed. Ersis Warmansyah Abbas, *Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin* (Banjarmasin, 2022), <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=e2ppEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=manajemen+pengetahuan&ots=gV368HYIR3&sig=ugm1Twmq-r6Ya9ITLRHYA6ieJi0>.

Manajemen sumber daya manusia juga dapat dijelaskan sebagai suatu ilmu pengetahuan atau seni untuk mengelola hubungan serta peranan dari karyawan agar lebih efektif dan efisien dalam membantu mewujudkan tujuan dari perusahaan, karyawan, serta masyarakat⁴³. Melalui pengelolaan yang bijak, manajemen SDM berusaha menyeimbangkan antara kepentingan perusahaan dalam mencapai tujuannya, harapan dan kebutuhan karyawan, serta dampak yang didapatkan dari masyarakat luas. Penempatan SDM yang tepat akan dapat lebih memungkinkan untuk merealisasikannya untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh perusahaan⁴⁴. MSDM berperan penting dalam menciptakan lingkungan kerja yang positif, produktif, dan berkelanjutan yang pada akhirnya akan mendorong tercapainya kesuksesan jangka panjang bagi perusahaan.

Adanya manajemen sumber daya manusia dibutuhkan oleh perusahaan agar dapat mengelola, mengurus, mengatur, dan menggunakan SDM lebih efektif, efisien, serta lebih produktif untuk mencapai tujuan perusahaan⁴⁵. Sumber daya manusia menjadi salah satu asset suatu perusahaan yang penting, maka dari itu perusahaan harus bisa mengelolanya secara cermat dan dapat sejalan dengan kebutuhan organisasi. Kegagalan dalam pengelolaan SDM yang

⁴³ Sumarto Hadi, Ismi Rajjani, Mutiani.

⁴⁴ Siti Masrohatin, *Manajemen Kinerja Sumberdaya Manusia Pendekatan Islamic Value*, Media Sains Indonesia (Jember, 2022).

⁴⁵ Sri Larasati, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (DEEPUBLISH, 2018).

dilakukan oleh perusahaan menyebabkan perusahaan gagal dalam mencapai sasaran dan tujuan.

Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa manajemen berisi tentang perencanaan, kepemimpinan, mengorganisasikan, dan mengontrol berbagai usaha dan sumber-sumber daya yang ada, termasuk sumber daya manusia untuk mencapai tujuan organisasi. Sedangkan manajemen.

b. Peranan Manajemen Sumber Daya Manusia

Adanya manajemen memberikan pengetahuan kepada seseorang bagaimana cara untuk menuntaskan masalah serta mencapai tujuan bersama dengan partner kerja lainnya. Sehingga MSDM dapat memahami peranan dari pentingnya sumber daya manusia yang merupakan inti dari manajemen itu sendiri. Berikut ini peranan-peranan manajemen sumber daya manusia, yaitu:⁴⁶

- 1) Merancang kebutuhan karyawan serta menentukan seleksi karyawan, dan penempatannya berdasarkan pada *prinsip the right man in te right place* dan *the right man in the right job*
- 2) Malakukan analisis jabatan dengan menetapkan kualitas, jumlah, dan penempatan karyawan dengan lebih efektif yang disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan berdasarkan pada deskripsi pekerjaan, spesifikasi pekerjaan, persyaratan pekerjaan, dan evaluasi pekerjaan.

⁴⁶ Larasati.

- 3) Menetapkan program kesejahteraan, pengembangan, mutasi, promosi, pemberhentian, dan pensiun.
- 4) Menetapkan gaji, cara memberikan kompensasi, dan memberikan insentif.
- 5) Membangun komitmen kerja
- 6) Mengatur program pelatihan, pendidikan, serta penilaian karyawan.
- 7) Mensosialisasikan, mengevaluasi, serta melaksanakan K3
- 8) Mengatasi permasalahan tentang karyawan dan perburuhan.
- 9) Mengatasi keluhan serta hubungan karyawan
- 10) Memprediksi permintaan dan penawaran tenaga kerja di masa yang akan datang.
- 11) Memonitor UU perburuhan dan kebijakan balas jasa perusahaan sejenis.
- 12) Secara khusus melihat perkembangan perusahaan dan melihat secara umum memperkirakan perekonomian perusahaan.
- 13) Memonitor perkembangan serikat buruh

c. Tujuan Manajemen Sumber Daya Manusia

Secara umum, MSDM ini bertujuan untuk mengoptimalkan produktifitas pada karyawan didalam suatu perusahaan. Produktifitas diartikan sebagai *output* yang dihasilkan dari sesuatu perusahaan baik berupa barang maupun jasa terhadap masuknya modal, bahan baku

produksi, SDM, dan energi. Berikut ini beberapa tujuan dari MSDM, yaitu⁴⁷:

1) Tujuan Fungsional

Pada tujuan ini dikhususkan untuk mempertahankan peran departemen pada tingkatan yang dibutuhkan oleh perusahaan. SDM akan menjadi tidak bernilai jika manajemen sumber daya manusianya tidak dapat menentukan kriteria yang sesuai dengan kebutuhan organisasi.

2) Tujuan Organisasional

Pada tujuan ini memfokuskan agar dapat mengenali keberadaan MSDM didalam kontribusinya dalam membuat efektivitas didalam perusahaan. Dapat dikatakan bahwa suatu departemen SDM dibangun agar dapat membantu manajer, tetapi menghilangkan bertanggung jawab atas kinerja karyawannya pada manajer⁴⁸.

3) Tujuan Sosial

Memfokuskan dalam memenuhi kebutuhan serta tantangan pada masyarakat dengan melakukan tindakan berupa meminimalisir dampak negatifnya terhadap perusahaan. Hambatan akan dirasakan oleh masyarakat apabila perusahaan tidak dapat menggunakan SDM dengan baik.

⁴⁷ Sumarto Hadi, Ismi Rajiani, Mutiani, *Manajemen Sumber Daya Manusia*.

⁴⁸ Ibrahim Bali Pamungkas Imbron, *Manajemen Sumber Daya Manusia, Widina Media Utama* (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021).

4) Tujuan Personal

Memfokuskan untuk membantu pekerja untuk mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kontribusi secara individu terhadap perusahaan. Tujuan dari setiap karyawan harus diperhitungkan apakah karyawan dapat dipertahankan, dipensiunkan, atau diberi motivasi.

d. Pendekatan Manajemen Sumber Daya Manusia

Agar dapat mengelola tenaga kerja yang ada, beberapa pendekatan yang dilakukan oleh suatu perusahaan antara lain⁴⁹:

1) Pendekatan Paternalis

Manajer ditugaskan sebagai kepala bagi karyawannya, yakni bawahannya diperlakukan dengan baik dan diberikan fasilitas yang memadai. Dampak negatif dari pendekatan ini yaitu karyawan menjadi manja dan malas yang menyebabkan berkurangnya produktifitas dalam bekerja.

2) Pendekatan Sumber Daya Manusia

Karyawan diperlakukan sebagai individu yang memiliki harga diri serta kepentingan hidupnya sendiri yang harus dilindungi dan diamati agar dapat hidup dengan layak.

⁴⁹ Larasati, *Manajemen Sumber Daya Manusia*.

3) Pendekatan Manajerial

Perusahaan sangat bergantung kepada manajer, dan kehidupan kerja serta prestasi karyawan sangat dipengaruhi oleh atasannya.

4) Pendekatan Sistem Sosial

Perusahaan dapat dikatakan berhasil apabila sistem sosialnya terintegrasi dan harmonis baik itu internal perusahaan maupun eksternalnya. Pada bagian internal perusahaan menyangkutkan karyawan dan atasan, sedangkan pada bagian eksternalnya melibatkan pemerintah, serikat buruh, dan masyarakat.

5) Pendekatan Proaktif

MSDM dapat meningkatkan kontribusi baik kepada manajer, karyawan, ataupun perusahaannya melalui prediksinya terhadap permasalahan yang akan muncul. Jika tidak diantisipasi, permasalahan tersebut akan sulit untuk dipecahkan.

2. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model merupakan suatu kerangka teoritis yang dipakai memahami cara pengguna menerima dan memanfaatkan teknologi⁵⁰. Teori ini dapat merepresentasikan mengenai analisis dalam memproses penggunaan teknologi yang diterima. TAM pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis pada tesis doktoral miliknya yang berjudul

⁵⁰ Soetam Rizky Wicaksono, *Teori Dasar Technology Acceptance Model*, 2022, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7754254>.

“A technology Acceptance model for Empirically Testing new End-User Information Systems” pada tahun 1986. Pada dasarnya, TAM dibuat untuk menjelaskan bagaimana seorang *user* dapat menerima teknologi informasi yang baru, seperti pada sistem informasi manajemen ataupun perangkat lunak.

Di dalam teori TAM ini, penerimaan terhadap teknologi dipengaruhi oleh dua persepsi, yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*). Penerimaan teknologi dapat terjadi ketika individu tersebut percaya sebenarnya teknologi dapat dioperasikan dengan mudah dan bermanfaat. Selain itu, teori TAM juga menegaskan tentang persepsi manfaat dan kemudahan dalam penggunaannya dapat mempengaruhi perilaku sebenarnya dalam penggunaan teknologi.

Seiring berkembangnya teknologi dan informasi, TAM digunakan dalam berbagai konteks teknologi, seperti media sosial, teknologi *mobile*, dan *Internet Of Things* (IoT). Sejak awal diperkenalkan oleh Fred Davis tahun 1986, TAM terus mengalami perkembangan serta peningkatan. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari munculnya TAM 2, *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT), TAM 3, TAM 4, dan TAM-Extended⁵¹.

Perkembangan-perkembangan yang terjadi pada TAM ini berisikan tentang perubahan serta penambahan dari variabel-variabel yang

⁵¹ Wicaksono.

digunakan. Pada TAM 2, Venkatesh dan Davis menambahkan variabel baru yaitu sikap dan norma subjektif yang digabungkan menjadi *sosial influence*. TAM 2 ini merupakan pengembangan dari *technology acceptance model* yang pertama kali diperkenalkan pada tahun 2000. TAM 2 ini menggabungkan dua variabel baru serta memodifikasi variabel TAM yang asli agar lebih tepat dalam menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi oleh *user*.

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh dan beberapa peneliti lainnya menambahkan variabel moderator, yaitu umur, gender, dan pengalaman penggunaan teknologi serta membedakan antara niat penggunaan dan perilaku *user*. UTAUT ini merupakan pengembangan dari TAM yang diperkenalkan pada tahun 2003. UTAUT menjadi kerangka kerja yang menggabungkan beberapa teori perilaku serta mempertimbangkan pengaruhnya terhadap variabel moderator dengan tujuan agar lebih baik dalam menjelaskan terkait adopsi teknologi oleh pengguna.

TAM 3 yang dikembangkan oleh Venkatesh dan Bala menambahkan tiga variabel baru, yaitu *trust* (kepercayaan), *facilitating conditions* (kondisi fasilitas yang ada), dan *subjective model* (norma subjektif). TAM 3 ini merupakan perkembangan dari TAM yang diperkenalkan pada tahun 2008 yang bertujuan untuk memperjelas hubungan antar variabel. Adanya TAM 3 ini diharapkan agar organisasi dapat memiliki pengetahuan yang baik terkait faktor apa saja yang dapat

mempengaruhi adopsi teknologi oleh *user* dan memastikan bahwa teknologi dapat diterima dengan baik.

TAM 4 yang dikembangkan oleh Venkatesh dan Davis menambahkan dua variabel baru, yaitu *hedonic motivation* (motivasi hedonis) dan *price value* (nilai harga). TAM 4 ini merupakan perkembangan dari Tam yang diperkenalkan pada tahun 2012. Dan pada TAM-Extended yang diperkenalkan oleh Wu dan Wang yang merupakan pengembangan dari UTAUT dan TAM. Pada model ini menambahkan empat variabel baru, yaitu *cognitive absorption* (daya serap kognitif), *effort expectancy* (ekpektasi usaha), *performance expectancy* (ekpektasi kerja), dan *social influence* (pengaruh sosial). TAM-Extended ini diperkenalkan pada tahun 2018.

3. *Electronic Wallet* (Dompot Digital)

a. Definisi *Electronic Wallet*

Electronic Wallet atau dompet digital diartikan pada Pasal 1 angka 7 Peraturan bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Tahun 2016

tentang Penyelenggaraan pemrosesan Transaksi Pembayaran merupakan pelayanan berbasis elektronik yang digunakan untuk menyimpan sebuah data berkaitan dengan transaksi diantaranya alat pembayaran dengan memanfaatkan *e-money* ataupun kartu, yang dapat menampung data untuk melaksanakan pembayaran⁵². *E-wallet* juga bisa diartikan suatu teknologi yang memungkinkan seseorang untuk

⁵² Bank Indonesia, “Peraturan Bank Indonesia Tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran (18/40/PBI/2016)” (2016).

mengelola, menyimpan, serta menggunakan uang elektroniknya melalui perangkat digital seperti *smartphone*, komputer, ataupun tablet⁵³. Dompot digital ini memiliki fungsi sebagai pengganti dompet konvensional yang berupa dompet fisik yang biasa digunakan oleh masyarakat. Hal ini juga dikarenakan perkembangan teknologi dan informasi membuat peralihan metode transaksi digital semakin meningkat.

Jika dilihat dari kebiasaan masyarakat di Indonesia, dompet digital menjadi hal yang sangat sering digunakan beberapa tahun terakhir yang puncaknya terjadi pada saat pandemi Covid-19. Penggunaan dompet digital yang dilakukan oleh masyarakat dijadikan alternatif pembayaran yang efektif dan efisien. Hal tersebut dapat terjadi karena fitur yang ditawarkan oleh dompet digital sangat beragam, mulai dari pembayaran transaksi baik secara online (*e-commerce*) maupun offline (QRIS), transfer uang sesama dompet digital atau antar bank, melakukan pembayaran terhadap tagihan, pembelian pulsa, dan lainnya⁵⁴.

Biasanya, dompet digital dapat dihubungkan dengan rekening bank ataupun kartu kredit pengguna. Melalui aplikasi dompet digital tersebut, *user* dapat mengakses serta menggunakan saldo rekeningnya melalui dompet digital terkait dan tidak memerlukan aplikasi *m-banking* dari bank tersebut. cara melakukan transaksinya yakni dengan

⁵³ Suyanto, *Mengenal Dompet Digital Di Indoneisa*.

⁵⁴ Suyanto.

memasukkan jumlah uang yang ingin dibayarkan atau dikirin, lalu masukkan nomer penerima atau *merchant*, dan lakukan konfirmasi dengan melalui keamanan aplikasi dengan memasukkan kode seperti kata sandi maupun sidik jari.

b. Keuntungan Penggunaan *Electronic Wallet*

Kehadiran *electronic wallet* menjadi sebuah perubahan bagaimana cara kita melakukan transaksi serta mengelola keuangan. Berikut ini merupakan beberapa keuntungan utama yang diperoleh dari menggunakan dompet digital di Indonesia⁵⁵

1) Jangkauan dan Kemudahan

Kemudahan-kemudahan yang ditawarkan serta akses jangkauan dari dompet digital yang tidak terbatas dalam hal melakukan transaksi keuangan. Hanya dengan menggunakan *smartphone*, *user* dapat mengakses dompet digital miliknya dan dapat dipergunakan untuk bermacam-macam transaksi, mulai dari membayar tagihan, tranfer uang, dan belanja secara *online*. Adanya dompet digital ini dapat mengurangi ketergantungan masyarakat dalam menggunakan uang tunai dan juga kartu kredit, serta aksesibilitas yang mudah pada layanan keuangan yang dapat dirasakan oleh seluruh masyarakat di Indonesia.

⁵⁵ Suyanto. Hal 6

2) Kecepatan dan Efisiensi

Keuntungan yang paling sering dirasakan dalam menggunakan dompet digital yaitu efisiensi serta kecepatannya. Jika dibandingkan dengan metode konvensional biasa seperti melakukan transfer melalui ATM, menggunakan dompet digital memungkinkan *user* untuk melakukan kegiatan tersebut secara instan hanya dengan menggunakan *smartphone* saja. Transaksi yang efisien dan cepat inilah yang membuat *user* untuk menghemat waktu dan tenaga yang biasanya digunakan jika menggunakan metode konvensional biasa.

3) Keamanan dan Perlindungan

Keamanan yang ada pada dompet digital menjadi hal yang paling diprioritaskan. Untuk melindungi data dan informasi *user*, penyedia dompet digital menerapkan beberapa langkah keamanan yang baik, mulai dari enkripsi data, otentikasi ganda, serta proteksi PIN. Selain itu, mayoritas dompet digital yang ada saat ini menyediakan fitur pelacakan transaksi atau riwayat transaksi yang memungkinkan pengguna untuk memantau setiap transaksi yang telah terjadi serta memberikan proteksi tambahan terhadap penipuan.

4) Loyalti dan Diskon

Semakin banyaknya dompet digital yang tersedia saat ini, mayoritas dari dompet digital tersebut menyediakan layanan yang

dikhususkan untuk pengguna aplikasinya yakni berupa loyalti dan diskon. Adanya program ini dibuat untuk memberikan *reward* kepada para *user* dalam bentuk poin ataupun diskon khusus pada saat melakukan transaksi menggunakan dompet digital mereka. Keuntungan ini memberikan manfaat bagi *user* agar semakin sering menggunakan dompet digitalnya karna merasa diuntungkan dengan program-program tersebut.

5) Dukungan terhadap Ekonomi Digital

Para *user* dompet digital juga mendorong pertumbuhan ekonomi digital secara signifikan di Indonesia. Dengan menggunakan dompet digital, *user* berpartisipasi pertumbuhan industri *e-commerce* dengan melakukan transaksi secara *online* dan membeli produk dengan layanan digital. Hal ini dapat memberikan partisipasi yang lebih positif terhadap pertumbuhan serta perkembangan ekonomi digital di Indonesia dan mendorong inovasi dari adanya bisnis *online*.

6) Kecepatan Transaksi

Salah satu keuntungan yang didapat dalam menggunakan dompet digital ialah kecepatan transaksinya. Hanya dalam hitungan detik saja, *user* dapat melakukan pembayaran atau melakukan transfer uang tanpa harus menunggu proses yang panjang yang memakan waktu seperti metode konvensional. Dengan melakukan beberapa step saja, transaksi dapat selesai dengan efisien dan cepat.

c. Manfaat Dompot Digital dalam Pengelolaan Keuangan

Manajemen keuangan pribadi menjadi hal penting dalam untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Dengan adanya dompet digital, masyarakat dapat menjadikannya sebagai alat untuk mengatur keuangan mereka agar lebih efektif. Beberapa manfaat yang diberikan dari menggunakan dompet digital untuk pengelolaan keuangan pribadi yakni sebagai berikut⁵⁶.

1) Kemudahan dan Kepraktisan yang Ditawarkan

Adanya dompet digital ini menawarkan kemudahan serta kepraktisannya bagi pada *user*-nya untuk mengelola keuangan pribadinya. Seseorang tidak perlu untuk membawa uang tunai ataupun kartu yang disimpan didalam dompet fisiknya, hanya dengan menggunakan aplikasi dompet digital yang ada pada *smartphone* pribadinya. Hanya dengan menggunakan aplikasi tersebut, *user* dapat melakukan pembayaran, transfer uang, serta melacak transaksi keuangan yang telah terjadi dengan cepat.

2) Pelacakan Pengeluaran

Manfaat dari penggunaan dompet digital salah satunya yaitu dapat melacak serta mencatat pengeluaran secara otomatis. Setiap *user* melakukan transaksi, data transaksi tersebut secara otomatis akan tercatat rinciannya, mulai dari tanggal kapan transaksi berlangsung, nominal jumlah saldo yang digunakan, serta

⁵⁶ Suyanto. Hal 65

siapa yang dituju didalam transaksi tersebut. Hal ini menjadikan *user* mengetahui dengan mudah untuk memantau dan menganalisis pengeluaran yang telah dilakukan. Dengan pemahaman tentang pengeluaran yang digunakan, *user* dapat mengambil langkah yang lebih bijak dan tepat untuk mengelola pengeluarannya agar lebih efisien.

3) *Budgeting* dan *Goal Setting*

Terdapat beberapa aplikasi dompet digital yang memiliki fitur berupa perencanaan anggaran. *User* dapat mengatur anggaran bulanan yang diperuntukkan untuk pengeluaran tertentu, seperti transportasi, makanan, ataupun hiburan. Aplikasi tersebut akan memberikan update secara langsung mengenai berapa banyak sisa budget yang bisa digunakan sesuai dengan yang telah ditetapkan.

Beberapa aplikasi dompet digital juga dapat membuat *user* bisa manajemen keuangan jangka panjangnya, seperti menabung untuk membeli properti ataupun liburan.

4) *Transparansi* dan *Laporan Keuangan*

Pada setiap aplikasi dompet digital biasanya menyediakan sebuah laporan keuangan yang transparan serta terperinci. *User* dapat melihat riwayat pengeluaran dan pemasukan, saldo akun, dan ringkasan terkait keuangan *user*. Adanya fitur ini dapat membantu *user* agar bisa memantau serta mengevaluasi keuangannya menjadi lebih baik. Dengan adanya pemahaman yang baik tentang kondisi

keuangan pribadi, *user* dapat mengambil keputusan yang lebih bijak dalam mengelola keuangannya sendiri.

5) *Reward* dan *Cashback*

Reward dan *cashback* menjadi hal yang sering didapatkan oleh *user* dompet digital. Setiap kali *user* melakukan transaksi melalui aplikasi dompet digital, *user* akan mendapatkan poin sebagai *reward* atau juga mendapatkan potongan harga berupa *cashback*. Hal ini dapat membuat *user* menjadi lebih sering menggunakan dompet digital karena memberikan insentif tambahan disetiap transaksinya dan dapat membantu *user* untuk mengurangi pengeluarannya secara keseluruhan.

d. Indikator *Electronic Wallet*

Indikator-indikator yang digunakan pada *electronic wallet*, yaitu⁵⁷:

1) Persepsi Sesungguhnya (*Actual Use*)

Pada indikator ini mengidentifikasi sejauh mana *user* benar-benar menggunakan dompet digital didalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini dapat dilihat dari frekuensi penggunaan, volume transaksi, serta jenis transaksi yang dilakukan oleh *user*.

2) Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Pada indikator ini merujuk pada sejauh mana *user* percaya bahwa dalam menggunakan *e-wallet* dapat memberikan manfaat yang signifikan didalam aktivitas sehari-hari. Evaluasi positif

⁵⁷ Suyanto.

terhadap persepsi manfaat dapat meningkatkan minat *user* dalam menggunakan dompet digital.

3) Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

Indikator ini mengukur sejauh mana *user* merasa pada saat menggunakan dompet digital akan menjadi mudah serta tidak memerlukan usaha yang berlebihan. Semakin mudah penggunaannya, semakin besar kemungkinan *user* akan menggunakan dompet digital.

4) Persepsi Risiko (*perceived Risk*)

Indikator ini mengukur sejauh mana *user* merasa pada saat menggunakan dompet digital memiliki risiko, seperti pada keamanan data pribadi, penipuan, serta masalah teknis. Berkurangnya risiko yang dimiliki oleh aplikasi dompet digital baik berupa teknis maupun keamanan, dapat membantu mengurangi hambatan dalam menggunakannya.

4. Literasi Keuangan

a. Definisi Literasi Keuangan

Literasi keuangan merupakan suatu kemampuan, kepercayaan diri, serta keinginan untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki tentang konsep dan risiko keuangan agar dapat mengambil keputusan terkait keuangan dengan lebih tepat dan bijak, meningkatkan keamanan keuangan baik kolektif maupun individu, serta berpartisipasi

didalam perekonomian⁵⁸. Selain itu, literasi keuangan juga dapat dikatakan sebagai pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki individu mengenai konsep, produk, risiko, serta keterampilan dalam mengelola keuangannya yang memungkinkan seseorang dapat mengambil keputusan dengan informasi yang baik⁵⁹. Didalam literasi keuangan terdapat tiga komponen penting, yaitu memahami dasar-dasar keuangan, berhitung, dan sikap terhadap pengambilan keputusan terhadap keuangan. Dengan kata lain, literasi keuangan seseorang merupakan suatu kemampuan menerapkan pengetahuan tentang literasi keuangan didalam kehidupannya.

Saat ini, masyarakat sudah mengetahui tentang keungan pribadinya yang memungkinkan seseorang dapat mengelola serta merencanakan keuangannya secara lebih efektif untuk kesejahteraannya. Banyaknya paradigma tentang literasi keuangan yang ada saat ini, menjadikan perubahan gagasan tentang literasi keuangan. Kewajiban seseorang agar mampu manajemen keuangannya untuk sekarang dan untuk dimasa depan, merencanakan kebutuhan keuangan, serta membuat pilihan yang memiliki *output* agar dapat menikmati hidupnya merupakan indikator dari kesejahteraan keuangan.

⁵⁸ Andi Asari, Misbahul Munir, Sri Gustini, Valentine Siagian, Herlina Rasjid, Siti Inayatul Faizah, Ulfi Pristina, *Literasi Keuangan*.

⁵⁹ Siti Masrohatin Desi Duwi Safitri, Wildatun Hasanah, Sri Wahyuni, "Peningkatan Literasi Keuangan Melalui Program Pengabdian Masyarakat : Optimalisasi Sistem Layanan Kredit Jangka Pendek Kantor Cabang PT. Pegadaian (Persero) Cabang Bondowoso," *GEMBIRA 2*, no. 1 (2024): 220–27.

Literasi keuangan menurut Surat Edaran Otoritas Jasa Keuangan Nomor 30/SEOJK.07/2017 Tentang pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan literasi keuangan di sektor jasa keuangan, yang didalamnya mencakup pengetahuan, keterampilan, serta perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh keyakinannya untuk meningkatkan kadar dalam pengambilan keputusan dan juga manajemen keuangan untuk mendapatkan kesejahteraan⁶⁰. Program ini diharapkan akan memberikan pengetahuan dibidang keuangan agar masyarakat bisa mengelola keuangannya dengan tepat dan cerdas agar dapat mengatasi kurangnya pengetahuan terkait industri keuangan, serta meminimalisir masyarakat agar tidak mudah tertipu.

b. Prinsip Dasar Literasi Keuangan

Terdapat empat prinsip dasar mengenai literasi digital menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dalam Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (Revisit 2017)⁶¹

1) Terencana dan Terukur

Kegiatan ini dilaksanakan dengan konsep yang disesuaikan dengan target, strategi, kebijakan pemerintah, serta kebijakan milik pelaku usaha di bidang jasa keuangan yang didalamnya terdapat indikator untuk mendapatkan informasi dalam meningkatkan literasi keuangan.

⁶⁰ Otoritas Jasa Keuangan, "Salinan Surat Edaran Otoritas Jasa Keuangan Nomor 30/SEOJK.07/2017 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Keuangan Di Sektor Jasa Keuangan." (2017).

⁶¹ Otoritas Jasa Keuangan, *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (Revisit 2017)*, 2017.

2) Berorientasi pada Pencapai

Kegiatan ini dilaksanakan agar dapat mencapai tujuannya yakni meningkatkan literasi keuangan dengan menggunakan sumber daya yang telah tersedia.

3) Berkelanjutan

Kegiatan dilaksanakan secara berkelanjutan dengan tujuan mencapai hal yang dirancang untuk memiliki aspek jangka panjang. Didalam prinsip ini, para pelaku jasa keuangan diwajibkan untuk memprioritaskan pemahaman terkait mengelola keuangan, lembaga, produk dan layanan jasa keuangan

4) Kolaborasi

Pada kegiatan ini melibatkan semua mitra yang ada dalam pelaksanaan kegiatan secara bersama-sama.

c. Aspek Literasi Keuangan

Didalam aspek literasi keuangan memiliki beberapa aspek, diantaranya yaitu⁶²:

1) *Basic Personal Finance*

Pada aspek ini berisi beberapa pemahaman yang dimiliki seseorang tentang sistem dasar keuangan, seperti perhitungan tentang bunga sederhana, inflasi, bunga majemuk, *opportunity cost*, likuiditas aset, waktu, dan lain sebagainya.

⁶² Andi Asari, Misbahul Munir, Sri Gustini, Valentine Siagian, Herlina Rasjid, Siti Inayatul Faizah, Ulfi Pristina, *Literasi Keuangan*.

2) Pengelolaan Uang (*Money Management*)

Aspek ini membahas tentang bagaimana individu dalam mengelola keuangan pribadinya. Semakin paham terkait literasi keuangan, individu tersebut juga akan semakin baik dalam mengelola keuangan pribadinya.

3) *Debt and Credit Management*

Dalam pengelolaan hutang dan kredit, didalamnya terdapat suatu komponen yang berhubungan langsung secara sistematis pada proses pengumpulan serta penyajian sebuah informasi didalam sistem kredit bank.

4) *Saving dan Investment*

Tabungan menjadi salah satu bagian dari pendapatan individu yang mana uangnya tidak dipergunakan untuk dipakai kebutuhan sehari-harinya. Salah satu manfaat dari tabungan yang dijadikan sebagai memutar perekonomian disebut investasi.

5) *Risk Management*

Risiko diartikan sebagai segala kemungkinan baik itu bahaya ataupun rintangan yang akan ditemui dan hadapi. Terdapat beberapa cara seseorang agar dapat mengurangi risiko yang tidak pasti yang disebut dengan manajemen risiko. Manajemen risiko memiliki arti menjalankan kemampuan yang dimiliki mengenai manajemen dengan tujuan untuk menghadapi risiko yang dirasakan oleh keluarga, bisnis, organisasi, maupun masyarakat.

d. Indikator Literasi keuangan

Agar dapat lebih memahami lebih mendalam tentang literasi keuangan, berikut ini merupakan parameter atau indikator pengetahuan yang bisa digunakan, yaitu⁶³:

1) Mengelola uang dan berhemat

Didalam indikator ini mencakup kemampuan individu dalam mengelola keuangan mereka dengan bijak, termasuk membuat anggaran pribadi, mengurangi pemborosan, serta menabung untuk tujuan masa depan.

2) Beli dan membandingkan suatu produk

Pada indikator ini, individu dapat melakukan pengamatan dan juga membandingkan berbagai produk sebelum membelinya. Ini juga mencakup dalam pemahaman tentang harga, kualitas, manfaat, dan risiko produk.

3) Mengetahui nilai suatu barang dan tingkatan prioritas dalam hidup

Indikator ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana cara menilai suatu produk jika dilihat dari prioritasnya, hal ini juga dapat membantu individu dalam membuat keputusan yang bijak mengenai apa yang perlu dan tidak diperlukan untuk dibeli.

4) Manajemen risiko dan kredit

Indikator ini menjelaskan bagaimana manajemen risiko berisikan tentang risiko keuangan serta cara melindungi diri dari

⁶³ Andi Asari, Misbahul Munir, Sri Gustini, Valentine Siagian, Herlina Rasjid, Siti Inayatul Faizah, Ulfi Pristina.

risiko yang tidak diinginkan, seperti membuat asuransi. Sedangkan pada manajemen kredit yang melibatkan tentang hutang, kewajiban, dan bagaimana cara meminimalisir risiko kredit yang tidak terkendali.

5) Pengetahuan akan investasi

Indikator ini mencakup pemahaman mengenai jenis-jenis investasi yang ada saat ini, seperti reksadana, obligasi, saham, properti, dan lain sebagainya. Hal ini juga mencakup pemahaman mengenai cara mengalokasikan dana untuk digunakan sebagai investasi, tujuan investasi, serta risiko yang berhubungan dengan investasi.

5. Literasi Digital

a. Definisi Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang untuk menafsirkan, mengidentifikasi, memahami, membuat, berkomunikasi, mengintegrasikan, mengevaluasi, serta menyediakan pengetahuan yang tepat dan aman dengan bantuan teknologi digital untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik ataupun berwirausaha⁶⁴. Lebih lanjut lagi, literasi digital ini mencakup berbagai kompetensi yang berbeda, mulai dari literasi komputer, literasi TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), literasi media, dan juga literasi informasi.

⁶⁴ Gary Wong Nancy Law, David Woo, Jimmy de la Torrie, "A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2.," *Information Paper*, 2018, <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>. Consultado em 05fev2023, 17:45.

Literasi digital juga dapat dikatakan sebagai suatu kemampuan agar dapat memahami serta menggunakan informasi dengan berbagai format yang ada dan dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer⁶⁵. Literasi digital ini merujuk pada kemampuan individu dalam pengenalan, memahami, mencari, menilai, dan menganalisis serta menggunakan teknologi digital dengan lebih bijak. Literasi digital sangat penting di era digital saat ini, yang mana teknologi digital mulai memiliki peran yang sangat penting di dalam setiap kegiatan baik itu dalam pekerjaan, komunikasi, serta akses untuk informasi. Salah satunya yaitu media sosial yang menjadi hal yang paling sering digunakan oleh semua orang. Karena itu masyarakat menjadi lebih tertarik pemasaran secara digital. Dengan kata lain, masyarakat lebih mudah tertarik dengan apa yang dilihatnya di media sosial⁶⁶.

Terdapat tujuh macam literasi yang harus dimiliki serta dikembangkan di dalam pendidikan, yaitu⁶⁷:

- 1) *Basic Literacy* (literasi dasar)

Literasi dasar atau yang biasa disebut dengan literasi fungsional merupakan kemampuan mendasar yang bersifat umum,

⁶⁵ Irsyad Maulana Yahya, "Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Pada Siswa Sma Negeri 1 Mayong" (2019), https://lib.unnes.ac.id/33441/1/1102414047_Optimized.pdf.

⁶⁶ Nur Ika Mauliyah M.F, Hidayatullah, Nathania Nur Rafidah, Nikmatul Masruroh, "Strategi Digital Marketing Dengan Instagram Dan TikTok Pada Butik Dot.Id," *Human Falah* 10, no. 1 (2024): 8–31, <https://doi.org/10.30829/hf.v10i1.15161>.

⁶⁷ Xiaorong Shao, "Effect Of Information Literacy Skills on Student Writing and Course Performance," *The Journal Of Academic Librarianship* 42, no. 6 (2016): 670–78.

seperti menulis, membaca, dan menghitung serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sosialnya secara aktif.

2) *Visual Literacy* (literasi visual)

Merupakan kemampuan seseorang untuk dapat memahami serta memanfaatkan kompetensi visual didalam kehidupannya.

3) *Media Literacy* (literasi media)

Merupakan kemampuan seseorang baik berupa sikap maupun pengetahuannya dalam memahami serta memanfaatkan media-media yang ada, seperti suara, gambar, dan video yang dibutuhkan dalam kehidupannya.

4) *Computer Literacy* (literasi komputer)

Merupakan penggabungan dari pengetahuan dan keterampilan seseorang dalam mengoperai komputer TIK seperti *smartphone*, laptop, PC, dan lainnya.

5) *Culratal Literacy* (literasi kultural),

Merupakan kemampuan seseorang untuk dapat memahami bermacam-macam tradisi serta kepercayaan yang ada di sebuah bangsa, organisasi sosial dan keagamaan, serta masyarakat, simbol-simbol agama, suku, budaya, dan etnik yang berpengaruh pada pengolahan serta evaluasi data atau informasi.

6) *Digital Literacy* (literasi digital)

Merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat memahami serta menggunakan informasi dengan lebih baik yang didapat dari berbagai macam komputasi digital.

7) *Network Literacy* (literasi jaringan)

Merupakan kemampuan individu dalam memanfaatkan jaringan digital secara baik dan bijak. Biasanya, literasi ini digunakan pada proses pembelajaran ataupun kursus yang biasa disebut dengan *Distance Learning* atau *E-Learning*. *E-Learning* merupakan kegiatan belajar-mengajar ataupun pelatihan yang dilakukan secara daring, seperti menggunakan website, aplikasi, email, dan lain sebagainya yang dijadikan sebagai ruang kelasnya secara virtual

b. Macam-macam Literasi Digital

Pada literasi digital ini dapat digolongkan pada beberapa jenis, yaitu⁶⁸:

1) Internet

Internet yaitu tempat dimana seseorang dapat terhubung dengan dunia luar dan juga dapat mengakses berbagai macam keaksaraan, mulai dari mencari informasi dan berkomunikasi.

⁶⁸ Yahya, "Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Pada Siswa Sma Negeri 1 Mayong."

2) Media Sosial

Media sosial yang sebuah alat yang dijadikan sebagai sarana bersosialisasi ataupun mencari hal-hal yang sedang hangat dibicarakan secara *online*. Platform-platform yang paling sering digunakan seperti Facebook, Instagram, X, dan Tiktok.

3) Buku Berbicara Elektronik (ETB)

ETB merupakan suatu perangkat elektronik yang dapat yang dapat mengeluarkan suara pada teks atau narasi buku yang dapat membantu orang-orang yang memiliki gangguan terhadap penglihatannya dan juga dapat menjadi sarana pembelajaran alternatif.

4) Buku Elektronik (*E-Book*)

Buku elektronik merupakan sebuah buku yang ditampilkan dalam versi digitalnya yang dapat diakses atau dibaca dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone*, *e-reader*, ataupun Personal Computer (PC). Adanya buku digital ini memudahkan dalam mengakses ke berbagai buku yang ada dan telah dipublikasikan.

5) *Blog*

Blog merupakan sebuah web yang berisikan entri yang berupa teks atau multimedia yang diterbitkan oleh penulis secara berkala yang biasanya ditulis dengan gaya penulisan peribadinya.

6) *Smartphone*

Smartphone merupakan salah satu jenis perangkat seluler yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan komputasi yang sangat baik. Perangkat ini juga bisa digunakan untuk mengirim pesan teks, telepon, menjelajah internet, mengambil foto, dan menggunakan berbagai aplikasi.

c. Manfaat Literasi Digital

Manfaat yang dapat dirasakan dari penggunaan literasi digital dengan bijak, yaitu⁶⁹:

1) Menghemat Waktu

Mahasiswa yang memiliki tugas akan mudah dalam mendapatkan sumber-sumber informasi yang relevan dan terpercaya untuk digunakan sebagai referensi untuk mengerjakan tugasnya. Waktu dikatakan sangat berharga dikarenakan saat melakukan pencarian informasi menjadi lebih mudah. Hal lain juga dapat dirasakan dari penggunaan layanan online yaitu ketika kita tidak perlu lagi datang atau mengunjungi langsung tempatnya.

2) Belajar Lebih Efektif dan Efisien

Banyaknya hal yang dapat dilakukan dan didapatkan melalui internet memungkinkan seorang pelajar ataupun mahasiswa mencari materi pembelajaran dengan lebih mudah. Beberapa media pembelajaran *online* juga memiliki aplikasi yang

⁶⁹ Nurlailah, "Analisis Literasi Digital Dan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Pembelajaran Berbasis Web," *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (2022).

dapat di unduh pada *smartphone* dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

3) Menghemat Uang

Saat akan melakukan belanja melalui *e-commerce*, banyak sekali penawaran yang menarik berupa diskon dan promo yang terbilang cukup menguntungkan. Jika dapat memanfaatkan aplikasi tersebut dengan baik, maka akan dapat menghemat pengeluaran jika ingin melakukan pembelian apapun yang dibutuhkan ataupun diinginkan.

4) Merasa Lebih Aman

Banyaknya sumber informasi yang ada di internet dapat membuat seseorang lebih *aware* terhadap apa yang ingin dilakukannya. Informasi-informasi tersebut dapat berupa kondisi cuaca, informasi tentang tempat yang ingin di kunjungi, jadwal pemberangkatan transportasi, dan lain sebagainya.

5) Mudah Mendapatkan Informasi Terkini

Informasi terkini yang dimaksud merupakan berita-berita apa saja yang sedang hangat di perbincangkan saat ini oleh masyarakat. Terkadang, hal yang menjadi bahan perbincangan bisa saja merupakan hal yang sangat penting atau juga bisa hal yang tidak penting.

6) Selalu Terhubung

Mayoritas aplikasi-aplikasi media sosial yang ada saat ini memiliki fitur untuk melakukan obrolan dengan teman ataupun orang lain. Hal ini yang menjadikan seseorang terhubung kepada banyak orang dan juga menjaga tali silaturahmi pada kerabat terdekat.

7) Membuat Keputusan Menjadi Lebih Baik

Literasi digital yang dimiliki seseorang dapat memungkinkannya dapat mampu mendapatkan informasi dan juga mempelajari, menganalisis, serta membandingkannya apakah informasi tersebut dapat membantu atau tidak, dan juga benar atau salah dengan informasi yang telah didapatkan. Jika seseorang telah membuat keputusan sampai ia melakukan tindakan, maka orang tersebut telah mendapatkan informasi yang sangat bernilai.

8) Menjadi Lebih Bahagia

Pada setiap media sosial yang ada saat ini, hampir semuanya memiliki konten-konten yang bersifat menghibur, baik berupa cerita, foto, ataupun video.

9) Mempengaruhi Dunia

Banyaknya teks-teks yang tersebar di media sosial yang dapat mempengaruhi pemikiran orang yang membacanya. Banyaknya konten-konten yang berisikan tentang pengetahuan yang mungkin baru saja didengar oleh sebagian orang dapat

memberikan kontribusi dalam perkembangan perubahan kehidupan sosial. Pada ruang lingkup makro, kontribusi dari pemikiran seseorang yang dituangkan kedalam konten yang ada di media sosial menjadi manifestasi yang bisa mempengaruhi kehidupan didunia menjadi lebih baik di masa depan.

d. Indikator Literasi Digital

Agar dapat memahami lebih dalam lagi terkait dengan literasi digital, terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi literasi digital, yaitu⁷⁰:

1) Kemampuan Menemukan dan Memperoleh Informasi

Kemampuan yang digunakan untuk mencari informasi secara efektif di dalam dunia digital dengan menggunakan mesin pencarian dan sumber-sumber informasi yang ada pada media sosial. Kemampuan ini juga termasuk dalam tingkat penilaian seseorang terhadap kendala informasi yang didapatkannya.

2) Memilih Informasi yang Didapat

Kemampuan untuk dapat memilah dan mengevaluasi sumber informasi yang lebih relevan dari informasi yang kurang relevan atau tidak dipercaya. Pada indikator ini juga termasuk dalam memahami tingkat perbedaan dari berbagai jenis sumber informasi yang ada, seperti dari artikel ilmiah, berita, dan juga konten media sosial.

⁷⁰ Payton, *Digital Literacy Across The Curriculum*.

3) Kemampuan Menggunakan Informasi Secara Efektif

Kemampuan yang digunakan untuk menginterpretasikan, mengintegrasikan, dan mengolah informasi yang didapat didalam benak pribadi atau kedalam konteks yang relevan. Didalam indikator ini juga melihat keterampilan dalam menggunakan alat-alat digital, seperti perangkat lunak berupa *spreadsheet* yang digunakan untuk memanfaatkan informasi yang ada.

4) Konteks Sosial Budaya

Pemahaman yang didalamnya menjelaskan tentang bagaimana konteks sosial dan budaya mempengaruhi suatu informasi dapat terlahir, dikelola, dan disebarkan. Indikator ini juga mencakup kemampuan individu dalam berpartisipasi didalam interaksi pada media sosial dengan melihat norma dan nilai-nilai budaya yang ada.

5) Keamanan Elektronik

Pemahaman mengenai risiko didalam ruang lingkup teknologi digital yang digunakan, termasuk ancaman yang ada seperti bocornya privasi, virus, phishing, dan penipuan.

6. Perilaku Konsumtif

a. Definisi Perilaku Konsumtif

Konsumsi merupakan sebuah kegiatan mengurangi nilai pakai baik barang maupun jasa. Menurut bahasa, konsumsi diartikan sebagai penggunaan barang dalam kegiatan sehari-hari. Konsumsi dapat

dikatakan sebagai pemakaian barang ataupun jasa yang bertujuan sebagai pemuas kebutuhan manusiawi (*the use of goods and services in the satisfaction of human wants*). Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumtif merupakan suatu hal yang dilakukan dengan menggunakan barang ataupun jasa yang tidak sampai habis nilai gunanya dalam penggunaannya, maksudnya yakni barang yang digunakan belum habis tetapi sudah memakai barang yang baru⁷¹.

Perilaku konsumtif juga dapat diartikan sebagai pemborosan yang dilakukan oleh seseorang terhadap perilakunya atas mengkonsumsi barang ataupun jasa⁷². Di sisi lain, perilaku konsumtif didasari pada pertimbangan individu yang bersifat tidak rasional yang hanya mengedepankan faktor keinginannya saja sebagaimana upaya tersebut untuk memaksimalkan kepuasannya. Individu yang memiliki sifat konsumtif akan melakukan tindakan konsumsi yang tidak untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan terkesan berlebihan, hal tersebut dapat menimbulkan sifat boros dan menumbuhkan rasa cemas dan tidak aman.

⁷¹ Erfi Syahnia Farahdiba, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pengguna E-Wallet (Electronic Wallet) Sebagai Alat Transaksi Terhadap Mahasiswa Di Yogyakarta (Studi Kasus : Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO Di Yogyakarta)" (Uniersitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2019).

⁷² Priscilla Irene Sudiro, "Pengaruh Financial Literacy, Uang Elektronik, Demografi, Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial."

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif

Setiap hal yang dilakukan oleh individu biasanya memiliki hal yang melatarbelakanginya. Terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi perilaku konsumtif, diantaranya yaitu⁷³:

1) Faktor budaya

Budaya memiliki arti yang sangat luas dan beragam, berikut ini beberapa unsur budaya yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif masyarakat dalam membeli suatu produk, yaitu:

- a) Budaya menjadi sebuah asal muasal keinginan dan menjadi dasar pembentukan perilaku manusia.
- b) Sub budaya, didalam budaya terdapat beberapa sub budaya yang lebih kecil dan memiliki keberagaman dan karakteristik sosial yang berbeda bagi setiap anggotanya. Sub budaya tersebut terdiri atas agama, kebangsaan, kelompok ras, geografis suatu daerah, dan lain sebagainya.
- c) Kelas sosial, kelas sosial memiliki anggota yang tiap-tiap kelas sosialnya mengarah kepada berperilaku mirip antara satu dengan yang lain, anggota dari kelas yang berbeda dapat dipandang lebih tinggi ataupun sebaliknya dari kelas sosial itu sendiri, kelas sosial yang dimiliki seseorang dapat diketahui dari beberapa variabel seperti pendidikan, pekerjaan dan

⁷³ Urfiyah, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Konsumtif Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Go-Pay Dalam Bertransaksi."

penghasilan. Dengan begitu, kelas sosial dapat mempengaruhi tingkat daya beli dan minat terhadap sebuah produk.

2) Faktor sosial

Faktor sosial yang berpengaruh terhadap perilaku konsumen yaitu:

- a) Kelompok acuan: yaitu individu yang berpengaruh secara langsung maupun tidak langsung terhadap perilaku seseorang.
- b) Keluarga: keluarga menjadi dasar utama yang sangat berpengaruh. Dalam kehidupan pembeli yaitu keluarga orientasi, keluarga tersebut terdiri dari orang tua serta saudara kandung.
- c) Peran dan status: setiap individu memiliki pengaruh pada suatu kelompok disepanjang hidupnya, bisa saja di dalam keluarga, klub, didalam organisasi, dan lain sebagainya.. Kedudukannya didalam kelompok tersebut dapat dilihat berdasarkan peran serta statusnya. Peran tersebut terdiri atas kegiatan yang ingin dilakukan seseorang. Peran tersebut akan menghasilkan sebuah status.

3) Faktor pribadi

Karakteristik pribadi seseorang dapat mempengaruhi keputusan dalam melakukan kegiatan konsumsi, yaitu:

- a) Usia: usia sangat berpengaruh dalam memenuhi kebutuhan seseorang baik berupa pangan, sandang, perlengkapan hidup,

dan lain sebagainya. Konsumsi juga dapat terbentuk dari siklus hidup keluarganya.

- b) Pekerjaan serta lingkungan ekonomi sekitarnya.
- c) Gaya hidup: pola hidup seseorang dilihat dari aktivitas yang dia lakukan, hobi serta pendapatnya. Gaya hidup menjelaskan seluruh kepribadian didalam diri seseorang yang akan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.
- d) Kepribadian dan konsep diri: kepribadian yaitu suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang memiliki perbedaan antara dia dengan individu lainnya yang memicu tanggapan yang teguh dan dapat bertahan lama didalam lingkungannya.

4) Faktor Psikologis

Didalam faktor psikologin yang mempengaruhi perilaku konsumtif diantaranya yaitu:

- a) Motivasi: yaitu sebuah dorongan yang menjadikan seseorang melakukan suatu tindakan.
- b) Persepsi: yaitu kegiatan yang lakukan seseorang dalam memilih, memanajemen serta menginterpretasi sebuah informasi yang dimilikinya menciptakan suatu gambaran tentang dunia yang bermakna.
- c) Pembelajaran: dapat merubah perilaku seseorang yang disebabkan dari pengalaman yang dia lakukan selama hidupnya.

d) Keyakinan dan sikap: keyakinan diartikan sebagai sebuah pemikiran individu mengenai sesuatu. Sedangkan sikap merupakan sesuatu evaluasi, emosi dan hal yang menguntungkan atau juga tidak memiliki keuntungan dan dapat bertahan lama yang dilakukan seseorang terhadap sesuatu atau sebuah pemikiran.

c. Aspek-aspek Pada Perilaku Konsumtif

Aspek-aspek yang terdapat pada perilaku konsumtif terbagi menjadi tiga, yaitu pembelian impulsif, pembelian yang boros, dan mencari kesenangan⁷⁴:

1) Pembelian Impulsif

Pembelian yang dimaksud dilakukan dengan maksud untuk memenuhi keinginan sementara dan bersifat spontan dikarenakan seseorang tertarik dengan teknik pemasaran yang penjual lakukan saat berdagang. Ketertarikan ini dapat terjadi karena tawaran yang diberikan oleh penjual, seperti potongan harga atau tawar menawar yang menjadikan seseorang yang tidak memiliki rencana untuk membeli menjadi tertarik untuk membelinya.

2) Pembelian yang Boros

Pemborosan diartikan sebagai kegiatan membelanjakan uangnya secara berlebihan atas harta yang dimiliki oleh individu yang dipakai untuk membeli hal-hal yang tidak di perlukan.

⁷⁴ Bingah Esa Nugraha, "Perubahan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Perantauan (Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)" (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019).

Perilaku ini dilatarbelakangi oleh nafsu untuk menghambur-hamburkan uang demi membeli hal yang tidak memiliki kegunaan yang jelas seperti membeli barang-barang bermerk yang hanya digunakan untuk menyombongkan diri dihadapan teman-temannya.

3) Pembelian yang Tidak Rasional

Pembelian yang tidak rasional disini merujuk pada mencari kesenangan untuk mengisi waktu luang dengan nongkrong di caffe ataupun di mall dengan tujuan untuk menunjukkan status pribadi seseorang agar terlihat terpandang diantara teman-temannya ataupun lingkungan sekitarnya.

d. Indikator Perilaku Konsumtif

Indikator-indikator yang digunakan untuk mengetahui perilaku konsumtif yang dimiliki oleh individu antara lain⁷⁵:

1) Gaya Hidup

Individu menggunakan barang ataupun jasa sebagai metode untuk membangun identitas diri. Gaya hidup juga sering berkaitan dengan tren yang sedang berlangsung yang memungkinkan individu cenderung mengikuti tren terkini agar terlihat relevan dilingkungan sosial mereka.

2) Pertimbangan Harga (Bukan atas dasar manfaat dan kegunaan)

Biasanya konsumen cenderung membeli barang ataupun jasa jika terdapat diskon besar, bahkan jika produk yang dibeli

⁷⁵ Djabar, *Terperangkap Dalam Iklan: Meneropong Imbas Pesan Iklan Televisi*.

tersebut bukan hal yang *urgent* untuk kebutuhannya. Individu fokus terhadap harga untuk membandingkan nilai produk ataupun jasa dengan manfaat yang diberikan.

3) Promo atau Diskon

Adanya promo ataupun diskon dapat membuat seseorang melakukan pembelian impulsif dengan memutuskan untuk membeli sesuatu tanpa perencanaan sebelumnya. Promo atau diskon ini juga menciptakan persepsi bahwa konsumen mendapatkan sesuatu dengan nilai lebih dari pembelian yang dilakukannya.

4) Gengsi

Seseorang memungkinkan untuk cenderung mengonsumsi suatu produk bermerek yang biasa dianggap sebagai simbol status sosial yang tinggi. Gengsi juga seringkali berkaitan dengan keinginan untuk diakui oleh orang lain di lingkungan sosialnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang serta rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan deskriptif sebagai jenis penelitiannya. Pendekatan kuantitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan cara menganalisis data yang berbentuk angka atau numerik dengan menggunakan alat berupa aplikasi statistik untuk menganalisisnya⁷⁶.

Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk melakukan penelitian pada populasi dan sampel yang telah ditentukan, dimana dalam pengumpulan datanya bersifat kuantitatif untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini yang berupa angka-angka atau numerik akan dijabarkan untuk memberikan gambaran yang lebih baik terhadap subyek dan objek yang diteliti menggunakan sampel dan data yang telah didapatkan.

B. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan generalisasi wilayah atau lokasi yang didalamnya terdapat subjek serta objek yang berkarakteristik dan memiliki kualitas tertentu yang telah dijadikan oleh peneliti sebagai bahan penelitian dan menyimpulkan hasilnya⁷⁷. Populasi yang dipakai pada penelitian ini yaitu data yang dikumpulkan melalui angket atau kuisisioner yang disebarakan secara online

⁷⁶ Urfiyah, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Konsumtif Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Go-Pay Dalam Bertransaksi."

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, ed. MT Dr. Ir. Sutopo. S.Pd, 2nd ed. (Bandung: Alfabeta, 2019).

melalui media sosial. Berdasarkan objek penelitian yang digunakan, maka populasi pada penelitian ini yaitu Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Sampel ialah sebagian dari banyaknya karakteristik yang ada pada suatu populasi⁷⁸. Sampel penelitian menjadi faktor penting yang harus diamati pada suatu penelitian karena mencerminkan seberapa bermanfaat sampel ini dalam membuat kesimpulan penelitian. Penelitian ini menggunakan sampel yaitu mahasiswa aktif angkatan 2020 - 2023 FEBI UIN KHAS Jember yang berjumlah 2.410 mahasiswa.

Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *Simple Random Sampling* yang berarti teknik pengumpulan sampel ditetapkan dengan pemilihan sampel secara acak dari suatu anggota dari seluruh populasi yang diteliti⁷⁹. Dalam menentukan banyaknya jumlah sampel yang digunakan peneliti menggunakan rumus *Slovin*. Penggunaan rumus *Slovin* ini dikarenakan jumlah populasinya telah diketahui. Adapun rumus *Slovin* yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batas toleransi kesalahan (5%)

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

$$n = \frac{2.410}{1 + (2.410 \times (0,05)^2)}$$

⁷⁸ Sugiyono.

⁷⁹ Sugiyono.

$$n = \frac{2.410}{1+(2.410 \times 0,0025)}$$

$$n = \frac{2.410}{7,025}$$

$$n = 343,060 = 343 \text{ sampel}$$

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data menjadi hal yang penting didalam sebuah penelitian. Berikut ini merupakan instrumen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

1. Angket atau Kuisisioner

Angket atau kuisisioner merupakan salah satu teknik mengumpulkan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan yang relevan dengan penelitian kepada orang lain untuk dijadikan sebagai responden⁸⁰. Pada penelitian ini, angket disebarakan dalam bentuk *google form* dan menggunakan media sosial sebagai alat untuk membagikannya kepada sampel yang ditargetkan yaitu mahasiswa aktif angkatan 2020-2023 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Dalam kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* sebagai cara untuk mengukur pendapat, sikap, serta persepsi suatu kelompok ataupun seseorang mengenai hal-hal apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti yang juga dapat disebut sebagai

⁸⁰ Urfiyah, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Konsumtif Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Go-Pay Dalam Bertransaksi."

variabel⁸¹. Pada saat penggunaan skala *likert*, variabel serta indikator yang digunakan sebagai tolak ukur untuk menyusun instrumen-instrumen pertanyaan. Skala *likert* ini biasa dikenal dengan cara menilai respondennya, semakin tinggi skor yang didapat oleh responden tersebut, semakin besar pula indikasi pengaruh positifnya terhadap objek yang ingin diteliti begitu juga sebaliknya.

Adapun bentuk dari skala penelitian ini berupa pertanyaan dengan jumlah pilihan jawabannya berdimensi 5 dengan rentan nilai 1 sampai dengan 5, dengan asumsi:

Tabel 3.1
Skor Modifikasi Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Butir pertanyaan
1	Electronic Wallet	Penggunaan sesungguhnya	1
		Persepsi manfaat	2
		Persepsi kemudahan	3
		Persepsi risiko	4
2	Literasi Keuangan	Mengelola keuangan dan berhemat	5
		Membeli dan membandingkan suatu produk	6
		Mengetahui nilai suatu barang dan prioritas dalam hidup	7
		Manajemen risiko dan kredit	8

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

		Pengetahuan akan investasi	9
3	Literasi Digital	Kemampuan menemukan dan memperoleh informasi	10
		Memilih informasi yang didapat	11
		Kemampuan menggunakan informasi secara efektif	12
		Konteks sosial budaya	13
		Keamanan elektronik	14
4	Perilaku Konsumtif	Gaya hidup	15
		Pertimbangan harga (bukan atas dasar manfaat dan kegunaan)	16
		Promo dan diskon	17
		Gengsi	18

Sumber: Data primer yang diolah

Teknik penggunaan angket yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

- a. Mengenai pengaruh positif penggunaan *electronic wallet* terhadap perubahan perilaku konsumtif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember.
- b. Mengenai pengaruh positif literasi keuangan terhadap perubahan perilaku konsumtif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember.
- c. Mengenai pengaruh positif literasi digital terhadap perubahan perilaku konsumtif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember.
- d. Mengenai pengaruh *electronic wallet*, literasi keuangan dan literasi digital terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember.

2. Dokumentasi

Penelitian ini mengumpulkan dan mendapatkan informasi serta data empiris dari berbagai sumber yang ada sebagai referensi, seperti buku, jurnal, *website*, dan artikel ilmiah yang selaras dengan penelitian.

Teknik dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

- a. Sejarah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember
- b. Visi dan misi dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember
- c. Jumlah mahasiswa aktif angkatan 2020 - 2023
- d. Dokumen-dokumen yang selaras dengan penelitian ini

D. Analisis Data

Data-data yang telah dikumpulkan, hal yang dilakukan setelahnya yakni menganalisis data tersebut dengan tujuan untuk mendapatkan kesimpulan final yang menjadi jawaban dari penelitian ini. Teknik analisis yang dipakai pada penelitian ini yaitu regresi linear berganda yang bertujuan untuk mencari seberapa besar pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Agar dapat mengetahui apakah variabel-variabel bebas yang digunakan berpengaruh terhadap variabel terikat, maka peneliti melakukan Uji T serta Uji F untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pada penelitian ini, alat yang dipakai untuk menganalisis berupa aplikasi *SPSS For Windows* untuk mengolah data. Berikut ini merupakan analisis yang akan di uji pada penelitian ini, yaitu:

1. Uji Instrumen

Instrumen penelitian ialah alat yang dipakai untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dan juga mengukur suatu objek dari variabel penelitian. Instrumen penelitian ini dikatakan baik dapat ditentukan dengan validitas dan reabilitas⁸²

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan cara yang dalam menentukan apakah valid atau tidaknya sebuah kuesioner yang digunakan dalam penelitian. Kuesioner bisa dikatakan valid jika isi dari kuesioner tersebut dapat menerangkan hal yang sedang dinilai oleh kuesioner tersebut. Cara kerja dari uji validitas ini yaitu dengan membandingkan hasil perhitungan antara r hitung dan r tabel menggunakan signifikansi 0,05 dari derajat kebebasan $df = n - 2$ dengan n adalah jumlah sampelnya. Jika r hitung memiliki nilai lebih besar dari r tabel dan bernilai positif, maka pertanyaan dan indikatornya dinyatakan valid⁸³. Agar dapat menguji validitas instrumen dalam bentuk kuesioner menggunakan teknik korelasi *Person Product Moment*, yaitu kalkulasi koefisien korelasi antara skor setiap pertanyaannya dengan skor dari total instrumennya. Signifikansinya diuji dengan kriteria:

⁸² Prayudhi Sulisty Nugraha, "Pengaruh Ekspektasi Pendapatan, Karakteristik Individu Dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha . (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta) SKRIPSI," *Journal of Chemical Information and Modeling* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), <http://www.elsevier.com/locate/scp>.

⁸³ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*, 2021.

- 1) Jika hasilnya menyatakan r hitung $>$ r tabel, maka pertanyaan tersebut valid.
- 2) Jika hasilnya menyatakan r hitung $<$ r tabel, maka pertanyaan tersebut tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu alat untuk mengetahui sebuah kuesioner yang mana menjadi indikator dari suatu variabel⁸⁴. Sebuah kuesioner dapat dikatakan reliabel ketika jawaban responden terhadap pertanyaannya konsisten dan stabil dari waktu ke waktu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji reliabilitas *Cronbach Alpha*. Pengukuran yang digunakan pada uji *Cronbach Alpha* ini yaitu jika nilaim *Cronbach Alpha* $>$ 0,06, maka pertanyaan pada variabel tersebut dianggap reliabel.

2. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan serangkaian tes statistik yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat pada data yang digunakan. Uji yang dilakukan ini penting untuk memastikan kevalidan dari hasil analisis regresi dan memastikannya agar dapat digunakan untuk mendapatkan prediksi yang akurat. Selain itu, uji asumsi klasik ini dipakai untuk mengetahui variabel bebas (X) memiliki pengaruh terhadap variabel terikat (Y), maka analisis regresi linear berganda yang dilakukan oleh peneliti dijadikan sebagai uji untuk membandingkan antar dua variabel

⁸⁴ Ghozali.

atau lebih. Sebelum analisis regresi linear berganda dilakukan harus melewati tiga uji asumsi klasik. Ini bertujuan agar data yang diolah bisa dipertanggung jawabkan. Jika data tersebut sudah bisa melewati ketiga uji tersebut, maka analisis regresi linear berganda bisa dilanjutkan:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah bagian dari salah satu rangkaian uji asumsi klasik dengan tujuan untuk mengetahui nilai distribusi pada variabel yang dipakai dalam penelitian ini⁸⁵. Metode yang dipakai dalam uji normalitas adalah *Kolmogorov-smirnov* yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dipakai berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini ketentuan dari uji normalitas *Kolmogorov-smirnov*:

- 1) Jika signifikansinya $< 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal
- 2) Jika signifikansinya $> 0,05$, maka data tersebut tidak berdistribusi normal

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas merupakan serangkaian uji yang diantaranya untuk mencari korelasi antara variabel bebas⁸⁶. Apabila antar variabel bebas terdapat korelasi, bisa dikatakan bahwa terdapat masalah didalam model regresi yang digunakan. Ketentuan dari Uji multikolinearitas yaitu:

⁸⁵ Farahdiba, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pengguna E-Wallet (Electronic Wallet) Sebagai Alat Transaksi Terhadap Mahasiswa Di Yogyakarta (Studi Kasus : Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO Di Yogyakarta)."

⁸⁶ Urfiyah, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Konsumtif Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Go-Pay Dalam Bertransaksi."

- 1) Jika nilai VIF < 10 atau nilai *Tolerance* $> 0,01$, maka itu tidak terjadi multikolinearitas
- 2) Jika nilai VIF > 10 atau nilai *Tolerance* $< 0,01$, maka telah terjadi multikolinearitas.

BLUE (*Best Linear Unbiased Estimator*) akan menjadi penentu model regresi tersebut terbebas dari multikolinearitas dan dapat dilakukan uji selanjutnya.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan serangkaian pengujian yang memiliki tujuan agar dapat mengetahui apakah didalam model regresi ditemukan ketidaksamaan residual dan *variance* satu dengan yang lain⁸⁷. Cara yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya heteroskedastisitas yaitu dengan menggunakan Uji *Glejser* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tersebut tidak terjadi heteroskedastisitas
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tersebut terjadi heteroskedastisitas

⁸⁷ Kurnia Nurfarida, "Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Kelas XI IPA SMAN 2 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), [http://digilib.uinkhas.ac.id/17446/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/17446/1/Kurnia Nurfarida_T20178061.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/17446/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/17446/1/Kurnia%20Nurfarida_T20178061.pdf).

3. Uji Hipotesis

a. Uji t

Uji t merupakan salah satu metode untuk menguji pengaruh dari variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat, yang mana dapat diartikan sebagai pengaruh dari antar variabel bebas yang terdiri dari *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital terhadap variabel terikatnya yaitu perilaku konsumtif. Dalam melakukan analisisnya, Uji t ini menggunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui hipotesisnya diterima atau tidak. Uji t dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Keterangan:

t = t hitung

r = koefisien korelasi

n = jumlah sampel

Kriteria yang digunakan untuk mengukur uji T yaitu:

- 1) Jika nilai T hitung > T tabel, maka H₀ ditolak dan H_a diterima
- 2) Jika nilai T hitung < T tabel, maka H₀ diterima dan H_a tertolak

b. Uji F

Uji F ini dipakai untuk menguji pengaruh antar variabel bebas dengan variabel terikat secara simultan. Jika variabel bebas terdapat pengaruh secara simultan terhadap variabel terikat, maka model regresi

tersebut termasuk cocok⁸⁸. Pada uji F ini metode untuk menguji apakah variabel bebas yaitu *electronic wallet* (X1), literasi keuangan (X2), dan literasi digital (X3) dapat berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu perilaku konsumtif. Kriteria yang digunakan yaitu:

- 1) Jika nilai F hitung $>$ F tabel, maka H0 ditolak dan Ha diterima
- 2) Jika nilai F hitung $<$ F tabel, maka H0 diterima dan Ha ditolak

c. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi merupakan jumlah kontribusi dari variabel bebas terhadap variabel terikat, semakin tinggi nilai koefisien determinasinya semakin tinggi juga pengaruhnya terhadap variabel terikat⁸⁹. Nilai dari koefisien determinasi (R^2) yakni diantara 0 dan 1. Ketentuan dari koefisien determinasi yaitu:

- 1) Apabila nilai R^2 mendekati angka 1, maka semakin kuat juga model regresi yang digunakan untuk menerangkan hubungan antar variabel.

- 2) Jika R^2 yang mendekati angka 0 berarti model regresi yang digunakan untuk menerangkan hubungan antar variabel semakin lemah.

⁸⁸ Urfiyah, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Konsumtif Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Go-Pay Dalam Bertransaksi."

⁸⁹ Nurfarida, "Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Kelas XI IPA SMAN 2 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023."

d. Regresi Linear Berganda

Regresi linear berganda dipakai untuk mengidentifikasi pengaruh dari dua variabel bebas atau lebih terhadap satu variabel terikat. Berikut ini merupakan satuan dari regresi linear berganda:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan:

Y	= Perilaku Konsumtif
β_0	= Konstanta
$\beta_1 \beta_2 \beta_3$	= Koefisien Regresi Parsial
X1	= <i>Electronic Wallet</i>
X2	= Literasi Keuangan
X3	= Literasi Digital
e	= error

Ketentuannya dari regresi linear berganda yaitu:

- Jika nilai t hitung > t tabel maka hipotesisnya diterima.
- Jika nilai t hitung > t tabel maka hipotesisnya tertolak.
- Jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka variabel bebasnya berpengaruh terhadap variabel terikatnya.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Profil FEBI UIN KHAS Jember

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) ini merupakan salah satu fakultan yang terdapat di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. FEBI tergolong menjadi fakultas baru di lingkungan UIN KHAS Jember. keberadaan fakultas ini tidak dapat dipisahkan dari historisnya itu sendiri, yakni proses peralihan status dari STAIN Jember menjadi IAIN Jember. Transformasi dari STAIN Jember menjadi IAIN Jember, lalu berubah menjadi UIN KHAS Jember yang dirancang oleh tim *Taskforce* yang dibentuk oleh ketua STAIN Jember pada saat itu. Berdasarkan Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 142 Tahun 2014 yang berisi tentang perubahan STAIN Jember menjadi IAIN Jember. Kemudian perubahan dari IAIN Jember menjadi UIN KHAS Jember terjadi pada tahun 2021 berdasarkan pada Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2021. Pemberian nama UIN K.H. Achmad Siddiq dilakukan oleh seorang ulama yang pernah menjabat sebagai ‘Aam Syuriah Nahdatul Ulama dan juga yang mnejadi perintis UIN KHAS Jember⁹⁰.

Saat ini, didalam Fakultas Ekenomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember memiliki 4 Program Studi (Prodi), yaitu Perbankan Syariah (PS),

⁹⁰ OPRFEBI, “Sejarah FEBI UIN KHAS Jember,” 2021, <https://febi.uinkhas.ac.id/page/detail/sejarah-febi-uinkhas-jember>.

Akuntansi Syariah (AKS), Ekonomi Syariah (ES), dan Manajemen Zakat dan Wakaf (MZW). Sebelum transformasi menjadi IAIN Jember dan UIN KHAS Jember, beberapa prodi seperti Perbankan Syariah (PS) dan Ekonomi Syariah (ES) sudah berdiri lebih dulu di bawah naungan Fakultas Syariah.

2. Visi dan Misi FEBI UIN KHAS Jember

a. Visi FEBI UIN KHAS Jember

Unggul dalam bidang Ekonomi dan Bisnis Islam berdasarkan nilai kearifan lokal di tingkat Asia Tenggara tahun 2035.

b. Misi FEBI UIN KHAS Jember

1. Memperkuat basis Keilmuan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam FEBI UIN KHAS Jember dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran secara profesional dan religius dalam bidang ekonomi dan bisnis Islam.

2. Meningkatkan jumlah dan mutu capaian Pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta menjamin berkembangnya pola ilmiah dan pengkajian ilmu ekonomi dan bisnis Islam yang tepat guna.

3. Membangun budaya akademik yang kompetitif, produktif, dan inovatif dalam pengelolaan sumber daya melalui pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

4. Membangun sistem tata kelola dan reputasi fakultas yang kredibel, akuntabel, dan transparan dan profesional berbasis teknologi informasi.
5. Membangun kepercayaan dan kerja sama dengan lembaga yang kompetitif di tingkat nasional dan internasional
6. Memperkuat pemberdayaan mahasiswa dan alumni di bidang Ekonomi dan Bisnis Islam
7. Mengembangkan budaya bisnis lokal dan ekonomi kreatif yang berlandaskan ekonomi Islam

3. Tujuan FEBI UIN KHAS Jember

- a. Menghasilkan sarjana yang berakhlakul karimah, serta profesional di bidang ekonomi dan bisnis, terutama di sektor perbankan syariah, lembaga keuangan syariah dan non bank, serta lembaga zakat dan wakaf.
- b. Terselenggaranya penelitian yang bermutu dan diterbitkan dalam bentuk buku maupun jurnal terakreditasi.
- c. Terselenggaranya pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud pengamalan ilmu pengetahuan yang dikembangkan di fakultas.
- d. Terciptanya kerjasama dengan stakeholder guna meningkatkan mutu akademik.

4. Data Umum Responden

Data yang didapatkan pada penelitian ini dimulai dengan menyebarkan kuesioner pada bulan Januari – Februari 2024 yang

ditujukan kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember angkatan 2020 – 2023 dengan jumlah populasi sebanyak 2.410 mahasiswa, ditetapkan jumlah sampel yang digunakan sebanyak 343 mahasiswa yang telah ditetapkan dengan menggunakan rumus *Slovin*. Akan tetapi, data yang didapatkan dari kuesioner penelitian sebanyak 365 responden. Responden yang telah didapatkan akan dianalisis karakteristiknya untuk memberikan gambaran apakah karakteristik yang berbeda-beda dapat menghasilkan penilaian yang sama atau tidak.

Dari data yang didapatkan berjumlah 365 responden, dapat dilihat dari daftar pertanyaan karakteristik dari responden, seperti Program Studi (Prodi) serta angkatan mereka saat ini sebagai berikut:

Tabel 4.1
Karakteristik Responden Berdasarkan Program Studi

No	Program Studi	Jumlah	Persentase
1	Perbankan Syariah	45	12,5%
2	Ekonomi Syariah	250	68,4%
3	Akuntansi Syariah	59	16,1%
4	Manajemen Zakat dan Wakaf	11	3%
	Total	365	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Dari tabel 4.1, didapatkan bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini berasal dari Program Studi Ekonomi Syariah dengan total responden sebanyak 250 responden (68,4%), Program Studi Akuntansi Syariah dengan total 59 responden (16,1%), Program Studi Perbankan Syariah dengan total 45 responden (12,5%), dan yang terakhir berasal dari Program Studi Manajemen Zakat dan Wakaf sebanyak 11 responden (3%).

Hal ini menyatakan bahwa mahasiswa dari Program Studi Ekonomi Syariah memiliki minat penggunaan *electronic wallet* yang lebih banyak daripada program studi yang lainnya.

Tabel 4.2
Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Angkatan

No	Angkatan	Jumlah	Persentase
1	2020	79	21,5%
2	2021	120	32,6%
3	2022	62	17,4%
4	2023	104	28,5%
	Total		

Sumber: Data primer yang diolah

Dari Tabel 4.2 diatas, dapat dilihat bahwa mahasiswa yang andil menjadi responden pada penelitian ini berasal dari mahasiswa angkatan 2020 dengan total 79 responden (21,5%), angkatan 2021 dengan total 120 responden (32,6%), angkatan 2022 dengan total 62 responden (17,4%), dan dari angkatan 2023 dengan total 104 responden (28,5%). Dapat dilihat bahwa yang paling banyak ikut andil menjadi responden pada penelitian ini berasal dari angkatan 2021.

B. Penyajian Data

Pada bagian penyajian data ini, didalamnya meliputi nilai minimum, maximum, *mean*, *standar deviasi*, serta tabel frekuensi responden yang dibagi menurut kategorinya dengan menggunakan aplikasi *SPSS Statistic For Windows*. Agar dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, data-data yang didapatkan menatanya terlebih dahulu sebelum dianalisis lebih lanjut, sehingga hasil yang didapat bisa digunakan sebagai landasan dalam pengambilan keputusan

Penyajian data dari setiap variabel dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.3
Hasil Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Electronic Wallet</i>	365	4	20	14,87	2,369
Literasi Keuangan	365	9	25	19,00	2,574
Literasi Digital	365	5	25	19,98	2,922
Perilaku Konsumtif	365	4	20	14,40	2,524
Valid N	365				

Sumber: Data primer yang diolah

Dari data yang didapatkan melalui hasil uji statistik deskriptif pada tabel 4.3, dapat dilihat bahwa:

1. *Electronic Wallet*

Pertanyaan yang digunakan pada variabel *electronic wallet* berjumlah 4 item pertanyaan. Jawaban yang diberikan oleh 354 responden terhadap *electronic wallet* diukur menggunakan skala *likert* 1 sampai 5. Skor tertinggi dengan total 20 dan skor terendahnya berjumlah 4, mean 12 dan standar deviasi 14,87.

Kategori dari variabel *electronic wallet* pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Kategori Variabel *Electronic Wallet*

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase(%)
1	Tinggi	$X \geq 14$	272	75%
2	Sedang	$4 \leq X < 14$	93	25%
3	Rendah	$X < 4$	0	0%
	Total		365	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan pada tabel 4.4, dapat dilihat bahwa kategori tinggi dengan jumlah 272 responden (75%), kategori sedang dengan jumlah 93 responden (25%), dan pada kategori rendah dengan jumlah 0 responden (0%). Dapat dikatakan bahwa penilaian yang diberikan responden terkait

variabel *electronic wallet* cukup tinggi dikarenakan banyak responden yang memberi penilaian tinggi.

2. Literasi Keuangan

Pertanyaan yang digunakan pada variabel literasi keuangan berjumlah 5 item pertanyaan. Jawaban yang diberikan oleh 354 responden terhadap literasi keuangan diukur menggunakan skala *likert* 1 sampai 5. Skor tertinggi dengan total 25 dan skor terendahnya berjumlah 9, mean 19 dan standar deviasi 2,574.

Kategori dari variabel literasi keuangan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Kategori Variabel Literasi Keuangan

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase(%)
1	Tinggi	$X \geq 19$	217	59%
2	Sedang	$9 \leq X < 19$	148	41%
3	Rendah	$X < 9$	0	0%
	Total		365	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan pada tabel 4.5, dapat dilihat bahwa kategori tinggi dengan jumlah 217 responden (59%), kategori sedang dengan jumlah 148 responden (41%), dan pada kategori rendah dengan jumlah 0 responden (0%). Dapat dikatakan bahwa penilaian yang diberikan oleh responden terkait variabel literasi keuangan cukup tinggi dikarenakan banyak responden yang memberi penilaian tinggi.

3. Literasi Digital

Pertanyaan yang digunakan pada variabel literasi digital berjumlah 5 item pertanyaan. Jawaban yang diberikan oleh 354 responden terhadap literasi digital diukur menggunakan skala *likert* 1 sampai 5. Skor tertinggi

dengan total 25 dan skor terendahnya berjumlah 5, mean 19,98 dan standar deviasi 2,922.

Kategori dari variabel literasi digital pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6
Kategori Variabel Literasi Digital

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase(%)
1	Tinggi	$X \geq 20$	223	61%
2	Sedang	$5 \leq X < 20$	142	39%
3	Rendah	$X < 5$	0	0%
	Total		365	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan pada tabel 4.6, dapat dilihat bahwa kategori tinggi dengan jumlah 223 responden (61%), kategori sedang dengan jumlah 142 responden (39%), dan pada kategori rendah dengan jumlah 0 responden (0%). Dapat dikatakan bahwa penilaian yang diberikan oleh responden terkait variabel literasi digital cukup tinggi dikarenakan banyak responden yang memberi penilaian tinggi.

4. Perilaku Konsumtif

Pertanyaan yang digunakan pada variabel perilaku konsumtif berjumlah 4 item pertanyaan. Jawaban yang diberikan oleh 354 responden terhadap perilaku konsumtif diukur menggunakan skala *likert* 1 sampai 5. Skor tertinggi dengan total 20 dan skor terendahnya berjumlah 4, mean 14,40 dan standar deviasi 25,24.

Kategori dari variabel perilaku konsumtif pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Kategori Variabel Perilaku Konsumtif

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase(%)
1	Tinggi	$X \geq 14$	232	64%
2	Sedang	$4 \leq X < 12$	133	36%
3	Rendah	$X < 4$	0	0%
	Total		365	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan pada tabel 4.7, dapat dilihat bahwa kategori tinggi dengan jumlah 232 responden (64%), kategori sedang dengan jumlah 133 responden (36%), dan pada kategori rendah dengan jumlah 0 responden (0%). Dapat dikatakan bahwa penilaian yang diberikan oleh responden terkait variabel perilaku konsumtif cukup tinggi dikarenakan banyak responden yang memberi penilaian tinggi.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Dalam menguji validitas yang diterapkan kepada 365 responden, koefisien korelasi kritis yang didapat dari tabel distribusi r dengan memakai signifikansi 0,05. Untuk mendapatkan nilai r tabel menggunakan rumus *degree of freedom* (df) dengan rumus $df=n-2$. Nilai n merupakan jumlah responden atau sampel yang digunakan yaitu 365 sampel. Setelah diketahui nilai n tersebut, didapat nilai df adalah $365-2=363$. Jika nilai df sebesar 363 dan nilai signifikansi 0,05, maka nilai r tabel sebesar 0,1027. signifikansinya diuji dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel.

- 1) Jika hasilnya menyatakan bahwa $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka pertanyaan tersebut valid
- 2) Jika hasilnya menyatakan bahwa $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka pertanyaan tersebut tidak valid

Berikut ini merupakan tabel hasil uji validitas:

Tabel 4.8
Hasil Uji Validitas Variabel *Electronic Wallet*

No	Variabel	R hitung	R tabel	Keterangan
1	EW1	0,760	0,1027	Valid
2	EW2	0,797	0,1027	Valid
3	EW3	0,799	0,1027	Valid
4	EW4	0,406	0,1027	Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.8, diketahui bahwa keseluruhan pertanyaan mendapatkan nilai $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ dengan nilai signifikansinya sebesar 0,05 dan $n = 365$. Dengan begitu didapatkan nilai $r \text{ tabelnya}$ sebesar 0,1027. Dapat dikatakan bahwa keseluruhan pertanyaan yang dipakai pada variabel *electornic wallet* dinyatakan valid serta dapat dipakai sebagai salah satu bagian dari pertanyaan dalam penelitian ini yang dapat dijadikan sebagai alat untuk mengukur variabel yang diteliti.

Tabel 4.9
Hasil Uji Validitas Variabel Literasi Keuangan

No	Variabel	R hitung	R tabel	Keterangan
1	LK1	0,666	0,1027	Valid
2	LK2	0,633	0,1027	Valid
3	LK3	0,696	0,1027	Valid
4	LK4	0,722	0,1027	Valid
5	LK5	0,502	0,1027	Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.9, diketahui bahwa keseluruhan pertanyaan mendapatkan nilai r hitung $>$ r tabel dengan nilai signifikansinya sebesar 0,05 dan $n = 365$. Dengan begitu didapatkan nilai r tabelnya sebesar 0,1027. Dapat dikatakan bahwa keseluruhan pertanyaan yang dipakai pada variabel literasi keuangan dinyatakan valid serta dapat digunakan sebagai salah satu bagian dari pertanyaan dalam penelitian ini yang dapat dijadikan sebagai alat untuk mengukur variabel yang diteliti.

Tabel 4.10
Hasil Uji Validitas Variabel Literasi Digital

No	Variabel	R hitung	R tabel	Keterangan
1	LD1	0,737	0,1027	Valid
2	LD2	0,811	0,1027	Valid
3	LD3	0,786	0,1027	Valid
4	LD4	0,674	0,1027	Valid
5	LD5	0,684	0,1027	Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.10, diketahui bahwa keseluruhan pertanyaan mendapatkan nilai r hitung $>$ r tabel dengan nilai signifikansinya sebesar 0,05 dan $n = 365$. Dengan begitu didapatkan nilai r tabelnya sebesar 0,1027. Dapat dikatakan bahwa keseluruhan pertanyaan yang dipakai pada variabel literasi digital dinyatakan valid serta dapat digunakan sebagai salah satu bagian dari pertanyaan dalam penelitian ini yang dapat dijadikan sebagai alat untuk mengukur variabel yang diteliti.

Tabel 4.11
Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Konsumtif

No	Variabel	R hitung	R tabel	Keterangan
1	PK1	0,711	0,1027	Valid
2	PK2	0,594	0,1027	Valid
3	PK3	0,719	0,1027	Valid
4	PK4	0,663	0,1027	Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.11, diketahui bahwa keseluruhan pertanyaan mendapatkan nilai r hitung $>$ r tabel dengan nilai signifikansinya sebesar 0,05 dan $n = 365$. Dengan begitu didapatkan nilai r tabelnya sebesar 0,1027. Dapat dikatakan bahwa keseluruhan pertanyaan yang digunakan pada variabel perilaku konsumtif dinyatakan valid serta dapat dipakai sebagai salah satu bagian dari pertanyaan dalam penelitian ini yang dapat dijadikan sebagai alat untuk mengukur variabel yang diteliti.

b. Uji Reliabilitas

Dalam menguji reliabilitas ini menggunakan metode *one shot* atau melakukan pengukuran sekali saja. Aplikasi SPSS memberikan fitur agar dapat mengukur reliabilitas dengan memakai uji statistik *Cronbach Alpha* (α). Variabel bisa dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* –nya (α) $>$ 0,6. Berikut ini merupakan hasil dari uji reliabilitas:

Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Constanta	Keterangan
<i>Electronic Wallet</i>	0,622	0,06	Reliabel
Literasi Keuangan	0,651	0,06	Reliabel
Literasi Digital	0,788	0,06	Reliabel
Perilaku Konsumtif	0,593	0,06	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah

Jika dilihat dari hasil analisis pada tabel 4.12, didapatkan bahwa nilai *cronbach's alpha* pada variabel *electronic wallet* sebesar 0,622, variabel literasi keuangan sebesar 0,651, variabel literasi digital sebesar 0,788, dan pada variabel perilaku konsumtif sebesar 0,593. Hal ini dapat dinyatakan bahwa pertanyaan pada tiap-tiap variabel dinyatakan reliabel.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Penggunaan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui penyebaran data pada tiap-tiap variabel yang digunakan pada penelitian. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. pada penelitian ini, uji normalitas yang digunakan yaitu uji *one sample Kolmogorov-Smirnov* dengan ketentuan:

- 1) Jika nilai signifikansinya $> 0,05$, maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansinya $> 0,05$, maka data berdistribusi normal

Tabel 4.13
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		365
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.11564307
Most Extreme Differences	Absolute	.026
	Positive	.020
	Negative	-.026
Test Statistic		.026
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber: Data primer yang diolah

Hasil yang tertera pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas diketahui dengan nilai *Asymp.Sig* sebesar 0,200 , yang berarti bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinearitas

Penggunaan uji multikolinearitas ini bertujuan mengetahui ada atau tidaknya keterkaitan tiap-tiap variabel bebas didalam penelitian ini. Analisis regresi dapat dilanjutkan jika tidak terjadi multikolinearitas. Uji multikolinearitas bisa dilakukan dengan melihat nilai *VIF* serta nilai *tolerance* dengan ketentuan:

- 1) Jika nilai *VIF* < 10 atau nilai *Tolerance* > 0,01, maka itu tidak terjadi multikolinearitas
- 2) Jika nilai *VIF* > 10 atau nilai *Tolerance* < 0,01, maka telah terjadi multikolinearitas.

Tabel 4.14
Hasil Uji Multikolinearitas
Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Electronic Wallet	.756	1.322
	Literasi Keuangan	.720	1.389
	Literasi Digital	.640	1.562

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: Data primer yang diolah

Hasil yang tertera pada tabel 4.14 menunjukkan keseluruhan dari variabel bebas memiliki nilai *Tolerance* $\geq 0,10$ serta nilai *VIF* ≤ 10 . Dapat disimpulkan bahwa semua variabel bebas pada penelitian ini tidak terjadi multikolinearitas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Penggunaan uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan antara residual dengan *variance* pada satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi dikatakan akan lebih baik jika didalamnya tidak terdapat atau terjadi heteroskedastisitas. Untuk melakukan uji heteroskedastisitas pada penelitian ini menggunakan uji glejser dengan ketentuan:

- 1) Jika nilai signifikansinya $> 0,05$, maka tidak terjadi heteroskedastisitas
- 2) Jika nilai signifikansinya $< 0,05$, maka terjadi heteroskedastisitas

Tabel 4.15
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.648	.587		2.809	.005
	Electronic Wallet	.062	.033	.113	1.886	.060
	Literasi Keuangan	-.005	.031	-.009	-.148	.882
	Literasi Digital	-.040	.029	-.091	-1.391	.165

a. Dependent Variable: ABS_RES

Sumber: Data primer yang diolah

Hasil yang tertera pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa keseluruhan variabel bebas memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Dapat dikatakan bahwa seluruh variabel bebas tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi.

3. Uji Hipotesis

a. Uji T (Parsial)

Penggunaan uji t bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen memiliki pengaruh secara parsial terhadap variabel dependen. Parsial ini diartikan sebagai pengaruh dari tiap-tiap variabel independen terhadap variabel dependen. Uji t sendiri dapat diukur dengan melihat nilai probabilitas serta perbandingan antara t hitung dengan t tabel.

Tabel 4.16
Hasil Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.003	.970		3.095	.002
	Electronic Wallet	.116	.054	.108	2.137	.033
	Literasi Keuangan	.177	.051	.180	3.464	.001
	Literasi Digital	.316	.048	.366	6.642	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: Data primer yang diolah

Analisis dari hasil uji t pada tabel 4.16 yaitu:

- 1) Pengaruh *Electronic Wallet* Terhadap perubahan perilaku konsumtif.

Hipotesis:

H_1 : *Electronoc Wallet* (X1) berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif(Y).

H_0 : *Electronoc Wallet* (X1) tidak berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif(Y)

Hasil dari t hitung pada koefisien *electronic wallet* didapatkan nilai sebesar 2,137 dengan nilai t tabel yang dapat diketahui dengan melihat pada tabel dengan nilai $\alpha = 0,05$ dan nilai *degree of freedom* (df) = $n - k - 1 = 361$ maka didapat nilai t tabel sebesar 1,967. Berdasarkan nilai signifikansi *electronic wallet* sebesar $0,033 < 0,05$ dan juga nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $2,137 > 1,967$ sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh variabel *electronic wallet* terhadap perilaku konsumtif secara parsial yang berarti H_a diterima sedangkan H_0 tertolak.

Variabel *electronic wallet* dalam hal ini dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikatnya yaitu perilaku konsumtif. dapat dikatakan bahwa kehadiran *electronic wallet* ini dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam melakukan hal-hal yang bersifat konsumtif. dengan kata lain, *electronic wallet* ini dapat memudahkan mahasiswa dalam membelanjakan uangnya karena kemajuan teknologi digital saat ini mendukung atau memudahkannya hanya dengan menggunakan QRIS dalam melakukan transaksinya. Dengan hasil signifikansi tersebut, dapat diketahui bahwa kehadiran *electronic wallet* berperan penting dalam meningkatnya perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa

2) Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif

Hipotesis:

H_2 : Literasi Keuangan (X_2) berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif (Y).

H_0 : Literasi Keuangan (X_2) tidak berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif (Y)

Hasil dari t hitung pada koefisien literasi keuangan didapatkan nilai sebesar 3,646 dengan nilai t tabel yang dapat diketahui dengan melihat pada tabel dengan nilai $\alpha = 0,05$ dan nilai *degree of freedom* (df) = $n - k - 1 = 361$ maka didapat nilai t tabel sebesar 1,967. Berdasarkan nilai signifikansi *electronic wallet* sebesar $0,001 < 0,05$ dan juga nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $3,646 > 1,967$ sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh variabel literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif secara parsial yang berarti H_a diterima sedangkan H_0 tertolak.

Literasi keuangan ini berfungsi sebagai pedoman mahasiswa dalam menyikapi keuangannya sendiri. Mahasiswa yang memiliki literasi keuangan yang baik dapat dengan baik mengelola keuangannya, khususnya mahasiswa rantau yang notabene harus menjaga kestabilan keuangannya agar uang saku yang didapat dari orang tuanya setiap bulan dapat cukup untuk memenuhi kebutuhan hariannya. Didalam literasi keuangan ini

mencakup pada mengelola keuangan, berhemat, membeli sesuatu sesuai kebutuhan berdasarkan skala prioritas, serta manajemen risiko keuangan. Mahasiswa yang memiliki sikap-sikap tersebut dapat menahan diri untuk dapat mengurangi perilaku konsumtifnya. Dengan hasil signifikansi tersebut, dapat dikatakan bahwa literasi keuangan berpengaruh terhadap bagaimana mahasiswa melakukan pengeluaran dalam kesehariannya.

3) Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif

Hipotesis:

H_3 : Literasi Digital (X1) berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif(Y).

H_0 : Literasi Digital (X1) tidak berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif(Y)

Hasil dari t hitung pada koefisien literasi digital didapatkan nilai sebesar 6,642 dengan nilai t tabel yang dapat diketahui dengan melihat pada tabel dengan nilai $\alpha = 0,05$ dan nilai *degree of freedom* (df) = $n - k - 1 = 361$ maka didapat nilai t tabel sebesar 1,967. Berdasarkan nilai signifikansi *electronic wallet* sebesar 0,00 < 0,05 dan juga nilai t hitung > t tabel yaitu $6,642 > 1,967$ sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh variabel literasi digital terhadap perilaku konsumtif secara parsial yang berarti H_a diterima sedangkan H_0 tertolak.

Literasi digital ini berfungsi sebagai pedoman atau bagaimana seseorang dalam menyikapi kehadiran teknologi digital. Dalam penelitian ini, literasi digital nya berfokus pada penggunaan media sosial yang biasai digunakan oleh mahasiswa. Dalam hal ini, mahasiswa sering kali terpengaruh pada iklan yang ada di media sosial. Hal ini dikarenakan terkadang orang yang mempromosikannya merupakan seseorang yang disukai. Maka dari itu, banyak sekali mahasiswa yang termakan oleh iklan tersebut tetapi bukan karena produk yang dijual tersebut adalah produk yang dibutuhkan, tetapi hanya sekedar keinginan nafsunya atau juga karena ingin terlihat *stylist* di mata teman-temannya.

Berdasarkan hasil uji t tersebut, didapatkan bahwa terdapat hubungan variabel *electronic wallet* (X1), literasi keuangan (X2), dan literasi digital (X3) secara parsial terhadap perilaku konsumtif (Y). Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi yang didapatkan pada masing-masing variabel yaitu pada variabel *electronic wallet* $0,033 < 0,05$, variabel literasi keuangan $0,001 < 0,05$, dan variabel literasi digital $0,00 < 0,05$.

b. Uji F (Simultan)

Penggunaan uji f berfungsi untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara simultan atau tidak antara variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam mengukur hasil uji f dapat dilihat

dari nilai signifikansi serta perbandingan antara f hitung dengan f tabel.

Tabel 4.17
Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	690.153	3	230.051	50.974	.000 ^b
	Residual	1629.244	361	4.513		
	Total	2319.397	364			
a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif						
b. Predictors: (Constant), Literasi Digital, Electronic Wallet, Literasi Keuangan						

Sumber: Data primer yang diolah

Hipotesis pada uji f yaitu:

H_4 : Terdapat pengaruh penggunaan *Electronic wallet* (X1), literasi keuangan (X2), dan literasi digital (X3) secara simultan terhadap perubahan perilaku konsumtif (Y)

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *Electronic wallet* (X1), literasi keuangan (X2), dan literasi digital (X3) secara simultan terhadap perubahan perilaku konsumtif (Y)

Berdasarkan hasil dari uji f pada tabel 4.17 didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan kata lain, model regresi pada penelitian ini dapat dilanjutkan untuk menguji variabel perilaku konsumtif. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa variabel *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital berpengaruh secara simultan (bersama-sama) terhadap variabel perilaku konsumtif. Jika dilihat dari nilai f hitung serta f tabel, dapat diketahui bahwa nilai f hitung $> f$ tabel dengan nilai probabilitas $50,974 > 2,63$ dengan $df(n -$

$k - 1) = 361$, yang mana nilai n didapatkan dari total responden yang mengisi kuesioner penelitian lalu dimasukkan pada rumus tersebut, sementara k adalah jumlah variabel bebas pada penelitian. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_0 tertolak, yang berarti bahwa terdapat pengaruh *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital terhadap perilaku konsumtif.

c. Koefisien Determinasi

Penggunaan uji koefisien determinasi ini sebagai tolak ukur kemampuan dari alat regresi yang dipakai untuk menjelaskan variabel dependen. Koefisien determinasi juga dapat digunakan untuk mengetahui seberapa berpengaruh variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen.

Tabel 4.18
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.545 ^a	.298	.292	2.124
a. Predictors: (Constant), Literasi Digital, Electronic Wallet, Literasi Keuangan				

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil dari uji koefisien determinasi pada tabel 4.18 didapatkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,292. Hal ini menunjukkan bahwa *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital berpengaruh terhadap perubahan perilaku konsumtif sebesar 29,2%, sedangkan sisanya sebesar 70,8% dipengaruhi oleh faktor lain.

d. Uji Regresi Linear Berganda

Penggunaan uji regresi linear berganda bertujuan untuk menguji dan juga menentukan persentase pengaruh dari tiap-tiap variabel bebas terhadap variabel terikat. Berikut ini hasil dari uji regresi linear berganda *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital terhadap perilaku konsumtif.

Tabel 4.19
Uji Regresi Linear Berganda
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.003	.970		3.095	.002
	Electronic Wallet	.116	.054	.108	2.137	.033
	Literasi Keuangan	.177	.051	.180	3.464	.001
	Literasi Digital	.316	.048	.366	6.642	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.19, didapatkan rumus persamaan model regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

$$Y = 3,003 + 0,116.X_1 + 0,177.X_2 + 0,316.X_3 + e$$

Dari hasil tersebut dapat diketahui yaitu:

- 1) Konstanta (β_0) = 3,003

β_0 merupakan nilai konstanta yang menjelaskan keadaan variabel perilaku konsumtif (Y) saat tidak terdapat pengaruh terhadap variabel bebas yaitu variabel *electronic wallet* (X1), variabel literasi keuangan (X2), dan variabel literasi digital (X3). Nilai konstanta ini tidak dapat berubah jika variabel bebas tidak

mengalami perubahan. Dapat diartikan bahwa nilai variabel *electronic wallet* (X1), variabel literasi keuangan (X2), dan variabel literasi digital (X3) bernilai constant (tetap), maka nilai variabel perilaku konsumtif sebesar 3,003.

2) Koefisien Regresi *Electronic Wallet* (X1) = 0,116

$\beta_1.X_1$ merupakan nilai koefisien regresi yang menjelaskan terkait variabel bebas pertama yaitu variabel *electronic wallet*. Koefisien regresi dari variabel *electronic wallet* berjumlah 0,116 yang menunjukkan variabel *electronic wallet* (X1) berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif (Y). Hal ini dapat dijelaskan bahwa setiap kenaikan satu satuan pada variabel *electronic wallet* (X1) dapat mempengaruhi perilaku konsumtif (Y) sebesar 0,116 dengan asumsi variabel lain tidak diteliti.

3) Koefisien Regresi Literasi Keuangan (X2) = 0,177

$\beta_2.X_2$ ialah nilai koefisien regresi yang menjelaskan terkait variabel bebas kedua yaitu variabel literasi keuangan. Koefisien regresi dari variabel literasi keuangan berjumlah 0,177 yang menyatakan bahwa variabel literasi keuangan (X1) memiliki pengaruh positif terhadap perilaku konsumtif (Y). Hal ini dapat dikatakan bahwa setiap kenaikan satu satuan pada variabel literasi keuangan (X1) dapat mempengaruhi perilaku konsumtif (Y) sebesar 0,177 dengan asumsi variabel lain tidak diteliti.

4) Koefisien Regresi Literasi Digital (X_3) = 0,316

$\beta_3 \cdot X_3$ ialah nilai koefisien regresi yang menjelaskan terkait variabel bebas ketiga yaitu variabel literasi digital. Koefisien regresi dari variabel literasi digital berjumlah 0,316 yang menyatakan bahwa variabel literasi digital (X_1) memiliki pengaruh positif terhadap perilaku konsumtif (Y). Hal ini dapat dijelaskan bahwa setiap kenaikan satu satuan pada variabel literasi digital (X_1) dapat mempengaruhi perilaku konsumtif (Y) sebesar 0,316 dengan asumsi variabel lain tidak diteliti.

D. Pembahasan

1. Pengaruh *Electronic Wallet* Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dari hasil analisis yang telah diperoleh, dapat dilihat bahwa hasil uji t menunjukkan nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $2,137 > 1,967$ dan juga nilai signifikansi $<$ 0,05 yaitu $0,033 <$ 0,05 sehingga hipotesis pertama yang menyatakan bahwa *electronic wallet* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif diterima. Koefisien pada variabel *electronic wallet* didapat dengan nilai 0,116 yang berarti bahwa setiap kenaikan satu satuan pada variabel *electronic wallet* dapat mempengaruhi perilaku konsumtif sebesar 0,116.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa *electronic wallet* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku

konsumtif. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Oktary dan Faradina Inda Wardhani dengan judul “Pengaruh Literasi Keuangan Dan *E-Wallet* Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIE Indonesia Pontianak” yang menyatakan pada hasil penelitiannya bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif⁹¹.

E-wallet merupakan hal yang sudah tidak asing lagi digunakan di era digital saat ini. Penggunaan *e-wallet* ini juga menjadi hal yang sering digunakan dalam melakukan kegiatan sehari-harinya, khususnya dikalangan mahasiswa. Biasanya, *e-wallet* dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan berbagai transaksi, seperti melakukan pembayaran saat berbelanja melalui *e-commerce*, pembelian pulsa, transfer antar bank maupun antar *e-wallet*, pembayaran tagihan PLN, BPJS, dan PDAM, serta masih banyak lagi kegunaan dari *e-wallet* itu sendiri⁹².

Banyaknya hal yang bisa dilakukan melalui satu aplikasi *e-wallet* tersebut membuat seseorang menjadi sulit untuk mengendalikan keinginannya untuk melakukan pengeluaran. Pengeluaran yang dimaksud bukan hanya pengeluaran primer saja seperti tagihan listrik, air, dan belanja kebutuhan sehari-hari, tapi juga pengeluaran yang berlandaskan pada hawa nafsu. Biasanya, di kalangan mahasiswa/mahasiswi sering melakukan pengeluaran diluar pengeluaran primer, seperti sering nongkrong bersama teman-temannya di *cafe*, berbelanja melalui *e-*

⁹¹ Dewi Oktary, “Pengaruh Literasi Keuangan Dan E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Stie Indonesia Pontianak.”

⁹² Suyanto, *Mengenal Dompot Digital Di Indoneisa*.

commerce hanya karena nafsu atau hanya sekedar ingin mengikuti *trend*, serta gengsi kepada teman-temannya yang membuat dia membeli atau menggunakan barang-barang yang mahal.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diambil kesimpulannya bahwa penggunaan *electronic wallet* memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai haji Achmad Siddiq Jember.

2. Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekenomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dari hasil analisis yang telah diperoleh, dapat dilihat bahwa hasil uji t menunjukkan nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $3,646 > 1,967$ dan juga nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,001 < 0,05$ sehingga hipotesis pertama yang menyatakan bahwa literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif diterima. Koefisien pada variabel literasi keuangan didapat dengan nilai 0,177 yang berarti bahwa setiap kenaikan satu satuan pada variabel *electronic wallet* dapat mempengaruhi perilaku konsumtif sebesar 0,177.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan bahwa terdapat pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Aprilia dan Sita Deliyana Firmialy dengan judul “Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Dalam menggunakan Layanan *Shopeepay*

Pada Generasi Y dan Z Di Kota Bandung” yang menyatakan pada hasil penelitiannya yaitu terdapat pengaruh signifikan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif⁹³.

Literasi keuangan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap individu dalam mengatur keuangannya dengan tepat dan bijak. Dapat dikatakan bahwa literasi keuangan juga dapat dijadikan gambaran bagaimana seseorang menyikapi uang atau penghasilan yang dimilikinya. Hal yang dapat dilihat jika seseorang memiliki literasi keuangan yang baik, yaitu memahami ilmu dasar mengelola keuangan, pengambilan keputusan terhadap keuangannya, serta mengkalkulasi pengeluaran yang akan dilakukan⁹⁴.

Keberadaan *e-wallet* juga harus dibarengi dengan kemampuan literasi keuangan yang dimiliki setiap orang yang menggunakannya. Dengan literasi keuangan yang dimiliki seseorang, hal tersebut dapat membuatnya lebih mengendalikan perilaku konsumtifnya. Mahasiswa yang memiliki literasi keuangan yang baik dapat menjadikannya lebih selektif dalam melakukan pengeluaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diambil kesimpulannya bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai haji Achmad Siddiq Jember.

⁹³ Dewi Aprilia, “Pengaruh Gaya Hidup Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Dalam Menggunakan Layanan Shopeepay Pada Generasi Y Dan Z Di Kota Bandung.”

⁹⁴ Azizah, “Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Pada Perilaku Keuangan Pada Generasi Milenial.”

3. Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dari hasil analisis yang telah diperoleh, dapat dilihat bahwa hasil uji t menunjukkan nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $6,642 > 1,967$ dan juga nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ sehingga hipotesis pertama yang menyatakan bahwa literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif diterima. Koefisien pada variabel literasi keuangan didapat dengan nilai 0,316 yang berarti bahwa setiap kenaikan satu satuan pada variabel electronic wallet dapat mempengaruhi perilaku konsumtif sebesar 0,316.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan bahwa terdapat pengaruh literasi digital terhadap perubahan perilaku konsumtif. selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Milatul Karimah, Dies Nurhayati, dan Nunuk Indarti dengan judul “Pengaruh Penggunaan *E-Money*, Fitur *Live Streaming*, Dan Literasi Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Pembelanjaan *Online*” yang menyatakan pada hasil penelitiannya bahwa terdapat pengaruh signifikan literasi digital terhadap perilaku konsumtif.

Literasi digital merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengolah, memahami, dan mengidentifikasi informasi yang didapatnya dengan aman dan tepat dengan menggunakan teknologi

digital⁹⁵. Dapat dikatakan bahwa literasi digital menjadi sesuatu yang sangat penting untuk dimiliki semua orang. Hal ini dikarenakan mayoritas hal-hal yang dilakukan pasti menggunakan teknologi digital dalam menjalankannya. Media sosial menjadi sesuatu yang menjadi inti sarana komunikasi dan juga mencari informasi. Literasi digital inilah yang menjadi sebuah kemampuan agar dapat memilah informasi yang didapat.

Pentingnya literasi digital dimiliki oleh mahasiswa yaitu agar dapat menghindari penipuan, memilah informasi yang benar ataupun hoaks, serta menjaga diri dari sifat konsumtif. Di beberapa media sosial yang sering digunakan oleh mahasiswa seperti *Instagram*, *Tiktok*, dan *X* didalamnya terdapat *influencer* yang mengiklankan sebuah produk. Adanya literasi digital yang dimiliki oleh mahasiswa membuatnya tidak mudah terpengaruh oleh iklan tersebut, apalagi jika barangnya bukan sesuatu yang dibutuhkan. Maka dari itu, literasi digital berpengaruh terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diambil kesimpulannya bahwa literasi digital memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai haji Achmad Siddiq Jember.

⁹⁵ Yahya, "Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Pada Siswa Sma Negeri 1 Mayong."

4. Pengaruh *Electronic Wallet*, Literasi Keuangan, dan Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Perilaku konsumtif merupakan suatu hal yang dilakukan untuk menghabiskan nilai guna suatu barang ataupun jasa dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan serta keinginannya agar dapat menjalankan kehidupan hariannya⁹⁶. Rasionalitas dibutuhkan dalam melakukan perilaku konsumtif dengan maksud agar tidak berlebihan dalam melakukan pengeluarannya. Setiap individu memiliki sifat perilaku konsumtif, baik itu masyarakat sipil maupun para pelaku usaha, begitu juga dengan mahasiswa. Kehadiran digitalisasi dalam sistem pembayaran dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai cara baru untuk berperilaku konsumtif. Adanya literasi keuangan dan literasi digital yang dimiliki oleh mahasiswa itulah yang dapat menahan perilaku konsumtifnya dan bersifat rasional dalam menggunakan uangnya, bahkan mayoritas dari mahasiswa itu sendiri masih mengandalkan uang saku dari orang tuanya.

Literasi keuangan dan literasi digital merupakan kemampuan yang harus dimiliki setiap individu di era digital saat ini, khususnya pada digitalisasi ekonomi yaitu *fintech*. Peran dari kedua literasi tersebut digunakan dalam menyikapi kehadiran dari aplikasi *e-wallet*, yang mana pada aplikasi tersebut tersedia bermacam-macam fitur yang dapat

⁹⁶ Priscilla Irene Sudiro, "Pengaruh Financial Literacy, Uang Elektronik, Demografi, Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial."

mempermudah kita dalam melakukan transaksi⁹⁷. Salah satu fitur yang dapat memberikan peluang untuk berperilaku konsumtif yaitu fitur pembayaran *e-commerce*, fitur pembayaran melalui QRIS jika berbelanja di *merchant* tertentu, dan juga fitur untuk membeli voucher game *online*. Rasionalitas sangat dibutuhkan dalam menggunakan *e-wallet* ini agar seseorang, khususnya mahasiswa tidak mudah terhasut untuk mengeluarkan uangnya untuk hal yang tidak perlu.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa perilaku konsumtif mahasiswa tergantung pada bagaimana cara mereka dalam menyikapi kehadiran *e-wallet* dengan menggunakan literasi keuangan dan literasi digital sebagai landasan berpikir untuk pengambilan keputusan dalam melakukan pengeluaran. Dengan kata lain, *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital berpengaruh secara simultan (bersama-sama) terhadap perubahan perilaku konsumtif. Pada hasil analisis pada penelitian ini, didapatkan bahwa *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital berpengaruh secara simultan (bersama-sama) terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Hasil dari uji *f* didapatkan nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai *f* hitung $50,974 > f$ tabel 2,63. Dapat diartikan bahwa hipotesis diterima, dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan

⁹⁷ Suyanto, *Mengenal Dompet Digital Di Indoneisa*.

secara simultan antara variabel bebas (electronic wallet, literasi keuangn, dan literasi digital) terhadap variabel terikat (perilaku konsumtif).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta pemaparan hasil tentang “Pengaruh *Electronic Wallet*, Literasi Keuangan, dan Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember” dapat disimpulkan yakni:

1. Secara parsial *electronic wallet* memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Kehadiran *electronic wallet* di kalangan mahasiswa FEBI UIN KHAS Jember membuat mereka berperilaku konsumtif dikarenakan banyaknya fitur-fitur yang dihadirkan didalam aplikasi tersebut yang memudahkannya dalam menggunakannya saat melakukan berbagai jenis transaksi.
2. Secara parsial literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Adanya literasi keuangan yang dimiliki oleh mahasiswa agar dapat mengendalikan perilaku konsumtifnya. Mahasiswa yang memiliki literasi keuangan dapat membuatnya lebih selektif dalam melakukan pengeluaran serta dapat mengelola keuangannya dengan baik

3. Secara parsial literasi digital memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Perlunya literasi digital untuk dimiliki oleh mahasiswa yaitu agar dapat terhindar dari penipuan, memilah informasi yang benar ataupun hoaks, serta menjaga diri dari sifat konsumtif.
4. Secara simultan *electronic wallet*, literasi keuangan, dan literasi digital memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Literasi keuangan dan literasi digital berperan dalam menyikapi kehadiran *electronic wallet*. Adanya kedua literasi tersebut dibutuhkan untuk membangun rasionalitas dalam menggunakan *e-wallet* ini agar mahasiswa tidak mudah terhasut untuk mengeluarkan uangnya untuk hal yang tidak perlu.

B. Saran

Penelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, peneliti memiliki saran yang didasari pada hasil kesimpulan dan pembahasan dengan harapan saran yang peneliti berikan dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menciptakan penelitian yang lebih baik dari penelitian ini. Beberapa saran tersebut yaitu:

1. Mahasiswa yang sering menggunakan *e-wallet* dalam melakukan berbagai transaksi harus memiliki tekad untuk menahan nafsu untuk pengeluaran

berlebihan yang tidak penting, terlebih lagi uang yang digunakan masih dari uang saku yang diberikan orang tua.

2. Mahasiswa harus membekali dirinya dengan mengikuti workshop yang mengedukasikannya terkait literasi keuangan. Hal ini diharapkan dapat membantu para mahasiswa lebih memahami bagaimana mengelola keuangannya secara efektif dengan mengidentifikasinya sesuai prioritas dan kebutuhannya.
3. Mahasiswa juga diharapkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam literasi digital dengan mengikuti pelatihan yang didalamnya berfokus pada bagaimana menilai informasi pada media sosial, menghindari penipuan, dan memahami dampak penggunaan teknologi pada perilaku konsumtif
4. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menggali lebih baik lagi terkait variabel-variabel yang tepat dan sesuai dalam menjelaskannya terkait apa yang mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Pratiwi. “Indeks Literasi Digital Indonesia Kembali Meningkatkan Tahun 2022.” Aptika.Kominfo.go.id, 2023. <https://aptika.kominfo.go.id/2023/02/indeks-literasi-digital-indonesia-kembali-meningkat-tahun-2022/>.
- Ali Mujahidin, Rika Pristian Fitri Astuti. “Pengaruh Fintech E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial.” *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis* 8, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.35314/inovbiz.v8i2.1513>.
- Andi Asari, Misbahul Munir, Sri Gustini, Valentine Siagian, Herlina Rasjid, Siti Inayatul Faizah, Ulfi Pristina, Abdurohim. *Literasi Keuangan*. 1st ed. Malang: Madza Media, 2023.
- Angelita Kania Ramdan. “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi X Kantor Berita Antara Pada Penggunaan Promosi Potongan Harga Di Aplikasi Dompot Digital.” Universitas negeri Jakarta, 2022.
- Azizah, Nurul Safura. “Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Pada Perilaku Keuangan Pada Generasi Milenial.” *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)* 01, no. 02 (2020): 92–101.
- Bank Indonesia. Peraturan bank Indonesia Tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran (18/40/PBI/2016) (2016).
- Bank Indonesia. Peraturan Bank Indonesia Tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial (19/12/PBI/2017) (2017).
- Desi Duwi Safitri, Wildatun Hasanah, Sri Wahyuni, Siti Masrohatin. “Peningkatan Literasi Keuangan Melalui Program Pengabdian Masyarakat : Optimalisasi Sistem Layanan Kredit Jangka Pendek Kantor Cabang PT. Pegadaian (Persero) Cabang Bondowoso.” *GEMBIRA* 2, no. 1 (2024): 220–27.
- Dewi Aprilia, Sita Deliyana Firmialy. “Pengaruh Gaya Hidup Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Dalam Menggunakan Layanan ShopeePay Pada Generasi Y Dan Z Di Kota Bandung.” *Journal of Management & Business* 5, no. 2 (2022): 178–200. <https://doi.org/10.37531/sejaman.v5i2.2893>.
- Dewi Oktary, Faradina Inda Wardhani. “Pengaruh Literasi Keuangan Dan E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Stie Indonesia Pontianak.” *Jurnal Ekonomi Integra* 13, no. 1 (2023): 11–22.
- Diary Prihatini, Agus Irianto. “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Pengendalian

- Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa.” *Jurnal Ecogen* 4, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i1.11035>.
- Djabar, Sumartono. *Terperangkap Dalam Iklan: Meneropong Imbas Pesan Iklan Televisi*. Alfabeta, 2002.
- Farahdiba, Erfi Syahnia. “Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pengguna E-Wallet (Electronic Wallet) Sebagai Alat Transaksi Terhadap Mahasiswa Di Yogyakarta (Studi Kasus : Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO Di Yogyakarta).” Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2019.
- Firda Nurfauziyanti, Damanhuri, Febrian Alwan Bahrudin. “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perkembangan Wawasan Kebangsaan Mahasiswa.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 10, no. 3 (2022).
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*, 2021.
- Humas UIN KAS. “Sejarah UIN KHAS Jember.” uinkhas.ac.id, 2022. [https://uinkhas.ac.id/page/detail/sejarah-uin-khas-jember#:~:text=Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq \(UIN KHAS\) Jember,mengawal perkembangan kualitas kehidupan bangsa.](https://uinkhas.ac.id/page/detail/sejarah-uin-khas-jember#:~:text=Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember,mengawal perkembangan kualitas kehidupan bangsa.)
- Imbron, Ibrahim Bali Pamungkas. *Manajemen Sumber Daya Manusia. Widina Media Utama*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Kementerian Agama RI. “Al-Qur’an Surah Al-A’raf Ayat 31.” Qur’an Kemenag. Accessed March 13, 2024. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/7?from=1&to=206>.
- Kuangan, Otoritas Jasa. “Siaran Pers: Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan Tahun 2022.” ojk.go.id, 2022. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-Tahun-2022.aspx>.
- Kurniawan, Chandra. “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Ekonomi Pada Mahasiswa.” *Jurnal Media Wahana Ekonomika* 13, no. 4 (2017): 1–12. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Ekonomika/article/view/2709/2520>.
- Kusuma, Verham Teguh. “Pengaruh Dompot Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Bagi Mahasiswa Di Universitas Raharja.” *Jl-Tech* 16, no. 2 (2020): 50–54.
- Larasati, Sri. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. DEEPUBLISH, 2018.
- M.F, Hidayatullah, Nathania Nur Rafidah, Nikmatul Masruroh, Nur Ika Mauliyah. “Strategi Digital Marketing Dengan Instagram Dan TikTok Pada Butik

Dot.Id.” *Human Falah* 10, no. 1 (2024): 8–31.
<https://doi.org/10.30829/hf.v10i1.15161>.

Madhan Abidzar, Mintasih Indriayu, dan Aniek Hindrayani. “Pengaruh Dompot Digital Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Surakarta.” *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 7, no. 2 (2023).

Martika Siti Mubarakah, Vivi Pratiwi. “Pengaruh E-Commerce, Uang Saku, Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19.” *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana* 11, no. 04 (2022): 496. <https://doi.org/10.24843/eeb.2022.v11.i04.p10>.

Masrohatin, Siti. *Manajemen Kinerja Sumberdaya Manusia Pendekatan Islamic Value. Media Sains Indonesia*. Jember, 2022.

Milatuk Karimah, Dies Nurhayati, Nunuk Indarti. “Pengaruh Penggunaan E-Money, Fitur Live Streaming, Dan Literasi Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Pembelanjaan Online.” *Jurnal Equilibrium Nusantara* 1, no. 1 (2022): 8–15. <https://doi.org/10.56854/jeqn.v1i1.26>.

Muhammad Adib Mawardi, Faridatu Fakhriyya, Sunan Trioko. “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Cashless Society Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Di Kota Blitar.” *Jurnal Eco-Entrepreneur* 9, no. 1 (2023): 1–11.

Mustajab, Ridhwan. “Nilai Transaksi Uang Elektronik Naik 7,98% Pada Desember 2022.” *DataIndonesia.id*, 2023. <https://dataindonesia.id/keuangan/detail/nilai-transaksi-uang-elektronik-naik-798-pada-desember-2022>.

Nancy Law, David Woo, Jimmy de la Torrie, Gary Wong. “A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2.” *Information Paper*, 2018. <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>. Consultado em 05fev2023, 17:45.

Nugraha, Bingah Esa. “Perubahan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Perantauan (Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial).” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019.

Nugraha, Prayudhi Sulistya. “Pengaruh Ekspetasi Pendapatan, Karakteristik Individu Dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha . (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta) SKRIPSI.” *Journal of Chemical Information and Modeling*. Universitas Negeri Yogyakarta, 2018. <http://www.elsevier.com/locate/scp>.

Nurfarida, Kurnia. “Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Hasil

Belajar Siswa Pada Materi Sel Kelas XI IPA SMAN 2 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
[http://digilib.uinkhas.ac.id/17446/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/17446/1/Kurnia Nurfarida_T20178061.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/17446/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/17446/1/Kurnia%20Nurfarida_T20178061.pdf).

Nurlailah. “Analisis Literasi Digital Dan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Pembelajaran Berbasis Web.” *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2022.

OPRFEBI. “Sejarah FEBI UIN KHAS Jember,” 2021.
<https://febi.uinkhas.ac.id/page/detail/sejarah-febi-uinkhas-jember>.

Otoritas Jasa Keuangan. Salinan Surat Edaran Otoritas Jasa Keuangan Nomor 30/SEOJK.07/2017 Tentang Pelaksanaan Kegiatan dalam Rangka Meningkatkan literasi Keuangan Di Sektor Jasa Keuangan. (2017).

Otoritas Jasa Keuangan. *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (Revisit 2017)*, 2017.

Payton, Cassie Hague dan Sarah. *Digital Literacy Across The Curriculum. Futurelab*. Vol. 4. Bristol, 2010.

Priscilla Irene Sudiro, Nadia Asandimitra. “Pengaruh Financial Literacy, Uang Elektronik, Demografi, Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial.” *Jurnal Ilmu Manajemen* 10, no. 1 (2022).

Shao, Xiaorong. “Effect Of Information Literacy Skills on Student Writing and Course Performance.” *The Journal Of Academic Librarianship* 42, no. 6 (2016): 670–78.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edited by MT Dr. Ir. Sutopo. S.Pd. 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2019.

Sumarto Hadi, Ismi Rajiani, Mutiani, Jumriani. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edited by Ersis Warmansyah Abbas. *Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin*. Banjarmasin, 2022.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=e2ppEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=manajemen+pengetahuan&ots=gV368HYIR3&sig=ugm1Twmq-r6Ya9ITLRHYA6ieJi0>.

Susanti, Fajar Rohmanto dan Ari. “Pengaruh Literasi Keuangan, Lifestyle Hedonis, Dan Sikap Keuangan Pribadi Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa.” *ECOBISMA* 8, no. 1 (2021): 40–48.
<https://doi.org/10.37858/publisitas.v9i1.156>.

Suyanto. *Mengenal Dompot Digital Di Indoneisa*. Edited by Tim Kreasi CV. AA.

Rizky. Serang - Banten: CV. AA. RIZKY, 2023.

Urfiyah. “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Konsumtif Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Go-Pay Dalam Bertransaksi,” 2020. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54108>.

Wahyu Tri Utami, and Tri Ratna Pamikatsih. “Pengaruh Financial Literacy, Lifestyle, Dan Self Control Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Layanan Gopay Di Surakarta.” *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)*, 2023, 350–59. <https://doi.org/10.36441/snpk.vol2.2023.140>.

Wicaksono, Soetam Rizky. *Teori Dasar Technology Acceptance Model*, 2022. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7754254>.

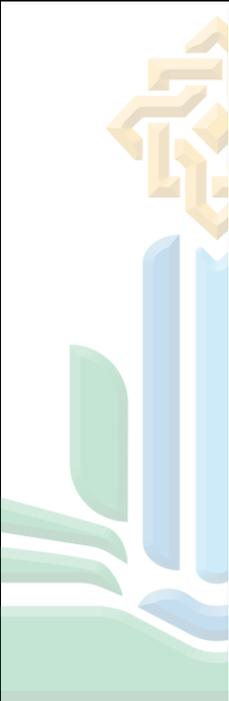
Yahya, Irsyad Maulana. “Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Pada Siswa Sma Negeri 1 Mayong,” 2019. https://lib.unnes.ac.id/33441/1/1102414047_Optimized.pdf.

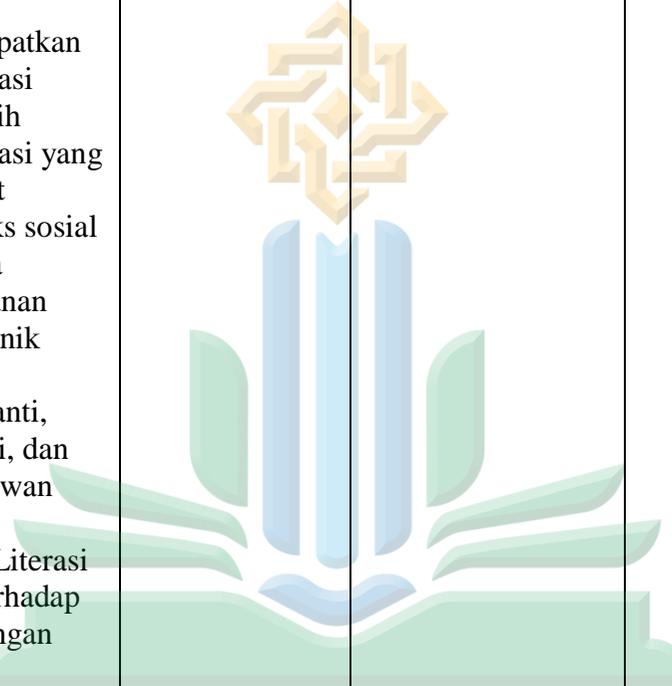


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

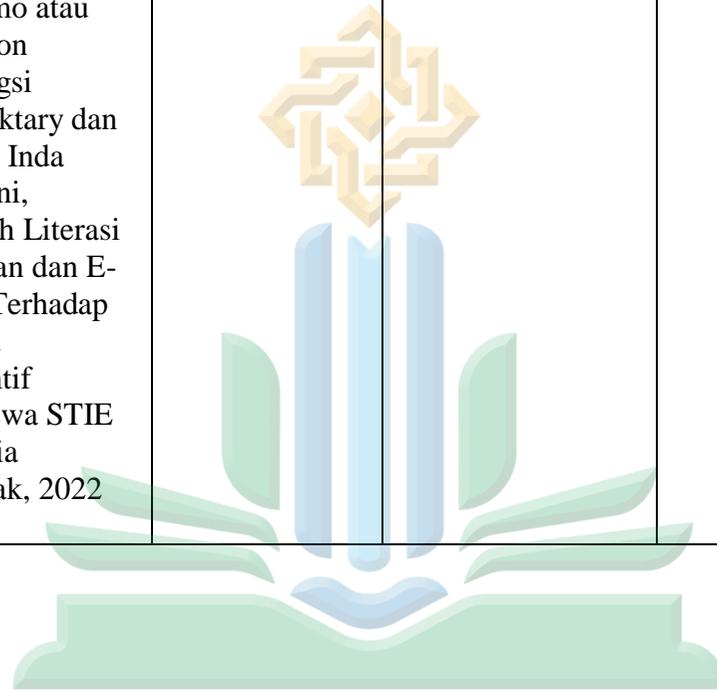
Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	HIPOTESIS
Pengaruh Penggunaan <i>Electronic Wallet</i> , Literasi keuangan, dan Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)	1. <i>Electronic Wallet</i> (X1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan sesungguhnya (<i>Actual Use</i>) 2. Persepsi manfaat (<i>Perceived usefulness</i>) 3. Persepsi kemudahan (<i>Perceived ease of use</i>) 4. Persepsi risiko (<i>Perceived risk</i>) <p>(Magfira, Faktor-faktor Yang mempengaruhi Penggunaan Sistem Pembayaran Go-Pay, 2010)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data Primer : Responden dari mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam angkatan 2020 Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq 2. Data Sekunder : <ol style="list-style-type: none"> a. Kepustakaan b. Dokumen c. Website 	<p>Metode penelitian : Pendekatan Kuantitatif</p> <p>Jenis Penelitian : Deskriptif</p> <p>Metode pengambilan sampling : <i>Purposive Sampling</i></p> <p>Metode pengumpulan data :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuisisioner 2. Studi kepustakaan <p>Metode Analisis Data :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uji Asumsi Klasik <ol style="list-style-type: none"> a. Uji 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Apakah terdapat pengaruh positif penggunaan <i>Electronic Wallet</i> terhadap perubahan perilaku konsumtif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember angkatan 2020? 6. Apakah terdapat pengaruh positif literasi keuangan terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember angkatan 2020? 7. Apakah terdapat pengaruh positif literasi digital 	<p>H0 : Diduga tidak adanya pengaruh <i>Electronic wallet</i>, literasi keuangan, dan literasi digital secara parsial dan simultan terhadap perubahan perilaku konsumtif</p> <p>H1 : Diduga <i>Electronoc Wallet</i> berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumtif (Abizdar, Indriayu, dan Hindrayani,</p>

	<p>2. Literasi Keuangan (X2)</p> <p>3. Literasi Digital (X3)</p>	<p>uang dan berhemat</p> <p>2. Membeli dan membandingkan suatu produk</p> <p>3. Mengetahui nilai suatu barang dan prioritas dalam hidup</p> <p>4. Manajemen risiko dan kredit</p> <p>5. Pengetahuan akan investasi (Andi Asari, Misbahul Munir, Sri Gustina, dkk. Literasi Keuangan)</p> <p>1. Kemampuan menggunakan informasi secara efektif</p> <p>2. Kemampuan menemukan</p>	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>Normalitas</p> <p>b. Uji Multikolinieritas</p> <p>c. Uji Heteroskedastisitas</p> <p>2. Uji Hipotesis</p> <p>a. Uji Signifikansi Simultan (Uji F)</p> <p>b. Uji Signifikansi Pengaruh Parsial (Uji T)</p> <p>c. Koefisien Determinasi (R^2)</p>	<p>terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember angkatan 2020?</p> <p>8. Apakah terdapat pengaruh <i>Electronic Wallet</i>, literasi keuangan, dan literasi digital terhadap perubahan perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN KHAS Jember angkatan 2020?</p>	<p>2023)</p> <p>H2 : Diduga Literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif (Aprilia dan Sita Deliyana, 2022)</p> <p>H3 : Diduga Literasi digital berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif (Karimah, Nurhayatin dan Indarti, 2022)</p> <p>H4 : Diduga terdapat pengaruh penggunaan <i>Electronic wallet</i>, literasi keuangan, dan</p>
--	--	---	--	--	---	--

		<p>dan mendapatkan informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Memilih informasi yang didapat 4. Konteks sosial budaya 5. Keamanan elektronik <p>(Firda Nurfauziyanti, Damanhuri, dan Febrian Alwan Bahrudin, Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perkembangan Wawasan Kebangsaan Mahasiswa, 2022)</p>	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R</p>		<p>literasi digital secara simultan terhadap perubahan perilaku konsumtif</p>
	<p>4. Perubahan Perilaku Konsumtif (Y)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gaya hidup 2. Pertimbangan harga (bukan atas dasar manfaat dan kegunaan) 			

		<p>3. Promo atau diskon</p> <p>4. Gengsi (Dewi oktary dan faradina Inda Wardhani, Pengaruh Literasi Keuangan dan E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIE Indonesia Pontianak, 2022</p>			
--	--	--	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Raziv Aulia Effendi
NIM : 205105020006
Program Studi : Ekonomi Syariah
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B

Jember, 8 Maret 2024
Saya yang menyatakan



Muhammad Raziv Aulia Effendi
NIM. 205105020006

KUESIONER PENELITIAN

Bagian 1

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sehubungan dengan proses penyusunan tugas akhir atau skripsi, dengan ini saya memohon untuk kesediaannya mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember untuk mengisi kuesioner penelitian yang saya ajukan.

Kuesioner penelitian ini merupakan sebuah alat untuk pengumpulan data untuk menyusun tugas akhir skripsi untuk memenuhi prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E) dengan judul penelitian **Pengaruh *Electronic Wallet*, Literasi Keuangan, dan Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)**

Silahkan pilih opsi jawaban yang paling sesuai menurut anda pada pilihan jawaban yang tersedia, seperti:

- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 3 : Netral (N)
- 4 : Setuju (S)
- 5 : Sangat Setuju (SS)

Informasi yang anda berikan akan sangat membantu saya dalam kelancaran penelitian ini. Atas perhatian dan kesediaan saudara/i untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terima kasih

Peneliti

Muhammad Raziv Aulia Effendi

Identitas Responden

Nama :

Program Studi : Perbankan Syariah

Ekonomi Syariah

Akuntansi Syariah

Manajemen Zakat dan Wakaf

- Angkatan : 2020
 2021
 2022
 2023

Instagram :

Bagian 2

Electronic Wallet

Petunjuk pengisian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
2 : Tidak Setuju (TS)
3 : Netral (N)
4 : Setuju (S)
5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya pernah melakukan transaksi menggunakan dompet digital dalam sehari-hari					
2	Dompet digital memudahkan saya dalam melakukan aktivitas keuangan					
3	Fitur-fitur yang terdapat di dompet digital mudah untuk digunakan					
4	Saya merasa menggunakan dompet digital beresiko					

Bagian 3

Literasi Keuangan

Petunjuk pengisian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
2 : Tidak Setuju (TS)
3 : Netral (N)
4 : Setuju (S)
5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya mampu untuk pengelola keuangan dan berhemat					
2	Saya sering mempertimbangkan harga saat berbelanja					
3	Saya membuat keputusan nilai prioritas suatu barang terlebih dahulu sebelum membelinya					
4	Saya memiliki pemahaman dalam mengelola risiko keuangan pribadi					
5	Saya memiliki pengetahuan tentang investasi					

Bagian 4

Literasi Digital

Petunjuk pengisian:

1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

2 : Tidak Setuju (TS)

3 : Netral (N)

4 : Setuju (S)

5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat mencari informasi yang saya inginkan melalui internet					
2	Saya dapat mengelola informasi yang relevan dan berkualitas di media sosial					
3	Saya dapat menggunakan informasi yang saya dapatkan dari media sosial secara efektif					
4	Faktor budaya mempengaruhi saya dalam menggunakan media sosial					
5	Saya sering memastikan keamanan informasi dan transaksi saya di dunia digital					

Bagian 5

Perilaku Konsumtif

Petunjuk pengisian:

1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

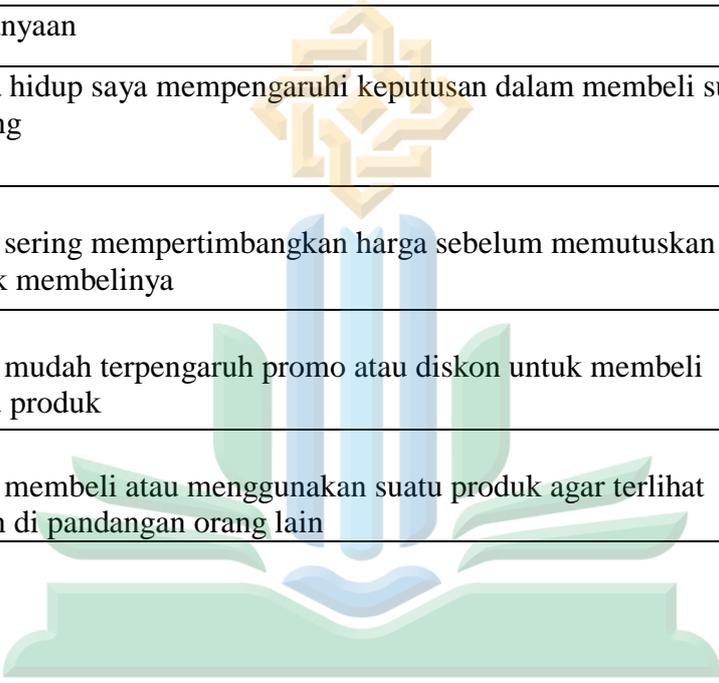
2 : Tidak Setuju (TS)

3 : Netral (N)

4 : Setuju (S)

5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Gaya hidup saya mempengaruhi keputusan dalam membeli suatu barang					
2	Saya sering mempertimbangkan harga sebelum memutuskan untuk membelinya					
3	Saya mudah terpengaruh promo atau diskon untuk membeli suatu produk					
4	Saya membeli atau menggunakan suatu produk agar terlihat keren di pandangan orang lain					



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kepada Yth.

Dekan FEBI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember,

Jawa Timur Kode Pos: 68136

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi, maka dengan ini saya :

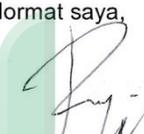
Nama : Muhammad Raziv Aulia Effendi
NIM : 205105020006
Semester : VII (Tujuh)
Prodi : Ekonomi Syariah

Mohon izin untuk mengadakan Penelitian/Riset pada tanggal 10 Desember – 15 Januari 2023 mengenai Pengaruh *Electronic Wallet*, Literasi Keuangan, dan Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Senin, 01 November 2023

Hormat saya,


Muhammad Raziv Aulia Effendi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: infofebi@uinkhas.ac.id
Website: www.febi.uinkhas.ac.id



SURAT KETERANGAN

Nomor: B- 137/Un.22/7.a/PP.00.9/03/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Nurul Widyawati Islami Rahayu, S.Sos, M.Si
NIP : 197509052005012003
Pangkat, Gol./Ruang : Penata Tk.I / III d
Jabatan : Wakil Dekan Bidang Akademik
Unit kerja : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menerangkan bahwa nama dibawah ini:

Nama : Muhammad Raziv Aulia Effendi
NIM : 205105020006
Semester : VII (Tujuh)
Program Studi/ Fakultas : Ekonomi Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian untuk memenuhi tugas skripsi, pada tanggal 20 Desember 2023 – 31 Januari 2024 dengan judul "**Pengaruh Electronic Wallet, Literasi Keuangan dan Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).**"

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 6 Maret 2024

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Ketembagaan



Nurul Widyawati Islami Rahayu



JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Tanggal	Uraian Kegiatan
1	13 September 2023	Pembuatan matriks penelitian
2	14 September 2023	Penyusunan proposal
3	27 Oktober 2023	Revisi keseluruhan proposal
4	7 November 2023	ACC proposal
5	29 November 2023	Seminar proposal
6	6 Desember 2023	Penyerahan surat izin penelitian
7	15 Desember 2023	Penyebaran Kuesioner
8	24 Januari 2024	Analisi data
9	22 Februari 2024	Penyusunan Naskah Skripsi
10	6 Maret 2024	Mengajukan surat selesai penelitian

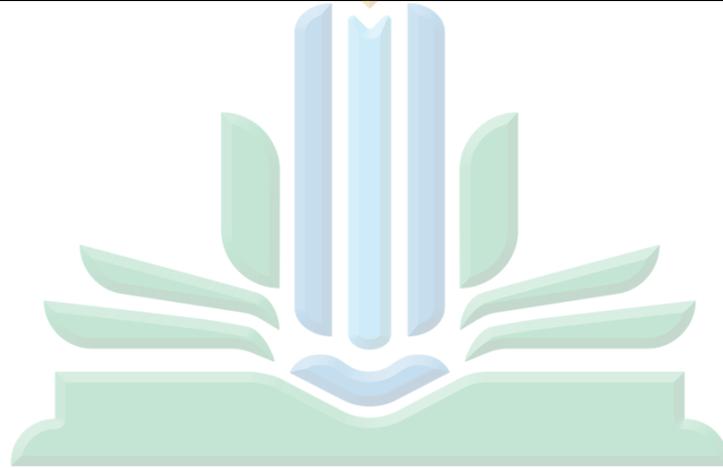


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET PENELITIAN

No	Variabel	Indikator	Pertanyaan
1.	<i>Electronic Wallet</i>	Penggunaan sesungguhnya (<i>Actual Use</i>)	Saya pernah melakukan transaksi menggunakan dompet digital dalam sehari-hari
		Persepsi manfaat (<i>Perceived usefulness</i>)	Dompet digital memudahkan saya dalam melakukan aktivitas keuangan
		Persepsi kemudahan (<i>Perceived ease of use</i>)	Fitur-fitur yang terdapat di dompet digital mudah untuk digunakan
		Persepsi risiko (<i>Perceived risk</i>)	Saya merasa menggunakan dompet digital beresiko
2.	Literasi Keuangan	Mengelola uang dan berhemat	Saya mampu untuk mengelola keuangan dan berhemat
		Membeli dan membandingkan suatu produk	Saya sering mempertimbangkan harga saat berbelanja
		Mengetahui nilai suatu barang dan prioritas dalam hidup	Saya membuat keputusan nilai prioritas suatu barang terlebih dahulu sebelum membelinya
		Manajemen risiko dan kredit	Saya memiliki pemahaman dalam mengelola risiko keuangan pribadi
		Pengetahuan akan investasi	Saya memiliki pengetahuan tentang investasi
3.	Literasi Digital	Kemampuan menemukan dan memperoleh informasi	Saya dapat mencari informasi yang saya inginkan melalui internet
		Memilih informasi yang didapat	Saya dapat mengelola informasi yang relevan dan berkualitas di media sosial
		Kemampuan menggunakan informasi secara efektif	Saya dapat menggunakan informasi yang saya dapatkan dari media sosial secara efektif
		Konteks sosial budaya	Faktor budaya mempengaruhi saya dalam menggunakan media sosial
		Keamanan elektronik	Saya sering memastikan keamanan

			informasi dan transaksi saya di dunia digital
4.	Perilaku Konsumtif	Gaya hidup	Gaya hidup saya mempengaruhi keputusan saya dalam membeli suatu barang
		Pertimbangan harga (bukan atas dasar manfaat dan kegunaan)	Saya sering mempertimbangkan harga sebelum memutuskan untuk membelinya
		Promo atau diskon	Promo dan diskon mempengaruhi saya untuk membeli suatu barang
		Gengsi	Saya sering membeli atau menggunakan suatu produk untuk memenuhi ekspektasi sosial atau gengsi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Responden	X1				X2					X3					Y			
1.	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
2.	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3.	4	4	4	3	3	5	5	4	2	5	5	4	4	4	4	5	4	1
4.	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3
5.	5	5	5	3	4	3	4	5	5	5	5	5	2	5	3	3	3	1
6.	5	5	4	5	3	3	3	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
7.	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3
8.	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	5	4	5	5	3
9.	4	5	5	3	5	5	5	3	3	5	4	4	5	5	5	5	5	2
10.	4	4	4	1	2	5	4	4	2	5	5	5	4	4	2	5	4	4
11.	3	4	5	1	5	5	4	4	4	4	3	3	3	5	3	4	3	1
12.	5	4	5	3	4	5	5	5	1	5	4	5	3	5	4	5	2	1
13.	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
14.	4	5	5	3	4	5	5	4	3	5	4	4	4	5	5	5	5	3
15.	5	5	4	2	3	5	5	3	3	4	5	4	4	4	5	5	4	2
16.	3	4	3	4	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	4	4	3
17.	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3
18.	5	5	5	3	2	5	3	3	2	5	4	5	3	2	4	5	2	1
19.	4	4	4	2	4	5	5	3	3	5	4	4	4	4	4	5	3	1
20.	5	5	5	4	3	4	4	5	3	5	4	5	4	5	3	3	3	2
21.	4	5	5	3	3	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	4	5	2
22.	5	5	5	3	3	4	4	3	3	5	5	4	4	4	3	4	3	2
23.	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3
24.	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25.	3	5	5	2	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	3
26.	3	5	5	4	3	5	5	5	3	5	5	5	3	5	4	5	3	3
27.	4	4	4	3	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	2
28.	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3
29.	4	4	4	2	2	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3

30.	5	4	4	3	3	4	5	3	3	5	4	5	4	4	4	5	3	5
31.	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3
32.	5	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3
33.	4	3	4	2	4	2	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4
34.	4	4	4	2	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	3
35.	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
36.	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	3
37.	3	4	4	3	3	3	2	3	4	5	3	3	3	4	4	4	3	3
38.	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	3
39.	5	5	5	1	3	2	3	3	2	5	5	3	4	5	5	3	5	3
40.	1	1	1	1	5	3	5	5	3	5	5	5	3	5	3	5	1	1
41.	3	4	4	5	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	3
42.	4	4	4	3	4	5	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	3	3
43.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
44.	5	5	4	3	3	5	5	3	3	4	4	3	3	4	4	5	3	3
45.	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	2
46.	4	5	4	3	4	5	4	5	3	5	4	4	4	5	4	5	3	3
47.	5	5	4	3	4	5	5	4	3	5	4	4	5	4	4	5	5	3
48.	5	5	5	4	3	5	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5	3	2
49.	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	2
50.	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	2	5	2
51.	4	4	4	2	3	4	5	4	4	4	5	5	3	4	5	4	3	1
52.	5	5	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	3
53.	5	5	5	3	3	5	3	3	2	5	3	3	3	5	5	5	5	3
54.	5	5	5	2	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3
55.	3	5	5	3	3	5	3	3	3	5	3	3	3	5	5	5	5	3
56.	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	3	2
57.	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4
58.	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3
59.	3	3	3	3	3	4	4	5	3	5	5	4	4	4	3	4	3	3

60.	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	3	3	4	4	4	4
61.	1	1	1	3	2	1	1	1	4	5	5	5	2	5	4	1	3	5
62.	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	5	4	4	2	4	4	1
63.	5	5	5	2	3	5	5	3	3	4	3	3	3	3	3	5	4	3
64.	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4
65.	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	3
66.	3	3	4	3	3	4	3	3	3	5	5	5	4	4	3	3	4	4
67.	4	5	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	5	3	3	4	3
68.	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	3	5	4	4	4	4
69.	5	5	5	3	2	5	5	4	2	5	5	5	5	5	1	5	3	2
70.	3	3	4	2	4	4	3	3	3	5	4	4	4	5	3	4	3	2
71.	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	5	4	4	4	3	4	3	2
72.	3	4	4	3	4	4	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3	3	3
73.	5	4	4	2	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	1
74.	4	5	5	3	4	4	4	4	4	5	4	5	3	2	4	4	5	2
75.	5	5	5	2	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3
76.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4
77.	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	1
78.	4	5	4	2	3	5	5	3	2	5	5	4	4	4	3	5	5	3
79.	4	5	4	3	2	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	2
80.	5	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	2	3	3	1
81.	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4
82.	4	3	5	2	5	5	4	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3
83.	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3
84.	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2
85.	4	4	5	4	3	4	4	3	3	5	4	4	3	4	4	5	5	3
86.	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	3
87.	1	4	1	3	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	2
88.	5	5	5	4	2	4	5	5	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2
89.	4	4	5	3	3	5	5	4	4	2	3	3	3	3	5	5	5	3

90.	4	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	3
91.	3	5	4	1	3	5	5	3	4	3	3	3	3	3	3	5	5	3
92.	3	4	3	3	3	4	4	3	3	5	4	4	3	5	3	3	2	2
93.	5	4	4	3	3	4	4	4	2	5	3	3	3	4	3	4	4	2
94.	5	5	4	3	3	1	1	3	3	4	4	5	5	4	5	1	3	2
95.	4	4	4	5	3	4	4	4	1	5	5	3	4	5	5	4	3	1
96.	4	4	4	2	2	4	4	2	2	5	5	5	3	5	4	4	4	4
97.	5	5	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3
98.	3	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3
99.	4	5	4	1	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3
100.	3	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3
101.	4	5	5	1	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	3	3
102.	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	2
103.	5	4	4	1	4	3	4	4	3	5	4	4	5	4	3	4	4	1
104.	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	2	2
105.	4	3	4	3	5	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3
106.	4	5	5	3	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	3	5	2	1
107.	4	5	5	3	4	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	4	4	3
108.	4	5	5	2	4	5	5	4	3	4	4	3	4	4	5	5	3	1
109.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5
110.	2	4	4	2	3	5	4	3	3	5	5	5	5	5	4	5	5	1
111.	4	5	4	2	4	4	4	4	4	5	3	3	3	5	4	4	4	4
112.	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3
113.	4	4	4	2	4	4	4	4	3	5	5	4	4	3	4	3	2	2
114.	5	4	4	3	5	4	5	4	2	4	4	4	4	4	5	5	5	3
115.	2	3	3	3	4	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	5	3	1
116.	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3
117.	4	5	5	3	3	4	4	3	3	5	5	5	2	5	2	4	4	2
118.	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4
119.	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3

120.	5	5	4		3	5	5	4	2	4	3	4	3	5	4	5	5	3
121.	4	4	4	3	4	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	4	3
122.	3	2	2	4	3	4	4	3	4	5	5	5	4	4	2	4	3	3
123.	4	5	4	4	5	4	5	4	1	4	3	3	3	5	5	4	2	3
124.	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	4	5	5
125.	4	4	4	3	3	3	2	3	3	5	5	5	5	5	3	3	2	1
126.	3	3	3	3	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	2
127.	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4
128.	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	5	5
129.	3	3	4	3	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	3	3
130.	3	3	3	3	4	4	3	4	3	5	4	5	3	2	4	4	4	1
131.	4	5	5	3	4	5	5	3	3	5	4	4	4	4	4	4	5	3
132.	4	4	4	1	4	4	4	4	3	5	4	5	4	5	3	4	3	3
133.	3	4	5	1	4	4	5	4	3	5	4	4	3	4	4	5	4	4
134.	5	4	5	3	3	4	4	3	3	5	5	4	4	4	4	4	3	3
135.	5	5	5	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	2
136.	4	5	5	3	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	1
137.	5	5	4	2	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	4	3	3	2
138.	3	4	3	4	4	4	5	3	3	5	5	5	3	5	4	5	4	3
139.	4	5	4	3	4	5	3	3	3	5	4	4	3	4	4	5	4	3
140.	5	5	5	3	5	5	3	4	2	4	4	4	4	4	3	5	5	5
141.	4	4	4	2	4	5	4	3	3	5	4	4	3	4	3	4	3	3
142.	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	4	3	3	3	3
143.	4	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	3	3
144.	5	5	5	3	5	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2
145.	4	4	4	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	5	4	5	2
146.	5	5	5	3	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	1	5	5	1
147.	3	5	5	2	4	5	5	5	4	3	3	3	3	3	5	5	5	3
148.	3	5	5	4	4	4	3	4	2	5	4	4	3	5	4	4	3	1
149.	4	4	4	3	4	5	5	4	2	5	3	3	3	4	4	5	3	2

150.	4	5	4	4	3	5	4	3	3	4	4	5	5	4	5	5	4	3
151.	4	4	4	2	4	4	4	4	2	5	5	3	4	5	4	4	3	2
152.	5	4	4	3	3	4	5	4	3	5	5	5	3	5	4	5	4	3
153.	4	4	4	3	2	4	3	5	2	4	4	4	4	4	5	4	2	4
154.	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3
155.	4	3	4	2	2	5	4	3	2	3	3	3	3	3	5	5	5	3
156.	4	4	4	2	3	4	5	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2
157.	2	2	3	3	4	4	5	3	3	5	4	5	5	5	4	5	5	2
158.	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	3
159.	3	4	4	3	4	3	3	4	3	5	4	4	5	4	5	3	4	3
160.	5	5	5	4	4	5	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5	4	5
161.	5	5	5	1	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3
162.	1	1	1	1	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	3
163.	3	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	5	3	4	4	4	5	3
164.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
165.	3	3	3	3	2	4	3	3	2	5	3	3	3	5	4	5	5	3
166.	5	5	4	3	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	2
167.	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	3	3	3	5	4	4	4	4
168.	4	5	4	3	2	3	5	3	3	4	4	5	3	4	3	3	5	2
169.	5	5	4	3	5	5	5	5	3	5	5	4	4	4	5	5	5	5
170.	5	5	5	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2
171.	4	3	4	2	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	3	2
172.	5	5	5	4	4	5	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3
173.	4	4	4	2	4	5	5	4	3	5	5	5	2	5	4	5	3	2
174.	5	5	4	2	3	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5
175.	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4
176.	5	5	5	2	3	5	5	4	4	4	3	4	3	5	5	5	3	2
177.	3	5	5	3	4	4	4	4	3	5	4	4	5	5	4	4	3	1
178.	5	5	4	3	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5
179.	4	4	5	5	4	4	5	3	5	4	3	3	3	5	3	4	4	1

180.	4	4	4	3	2	3	3	2	3	5	4	5	3	5	1	1	2	3
181.	3	3	3	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
182.	4	4	5	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	3
183.	1	1	1	3	3	4	5	3	3	4	5	4	4	4	3	4	2	2
184.	3	4	3	3	2	4	5	4	4	5	4	4	3	4	2	4	3	1
185.	5	5	5	2	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	2
186.	4	5	4	4	3	4	4	4	3	5	4	5	3	2	4	4	4	3
187.	5	5	5	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3
188.	3	3	4	3	3	3	3	3	3	5	4	5	4	5	2	3	3	3
189.	4	5	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	2
190.	4	4	4	4	4	5	5	4	3	5	5	4	4	4	3	5	4	2
191.	5	5	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3
192.	3	3	4	2	1	2	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	2
193.	3	4	4	3	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	3
194.	3	4	4	3	3	4	5	3	2	5	5	5	3	5	4	3	3	3
195.	5	4	4	2	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	3	3	3
196.	4	5	5	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1
197.	5	5	5	2	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	5	4
198.	4	4	4	4	3	5	4	5	2	5	4	5	4	4	4	5	5	1
199.	3	3	3	3	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3
200.	4	5	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3
201.	4	5	4	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	2	2
202.	5	5	5	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3
203.	5	5	5	3	4	5	5	4	3	3	3	3	3	4	5	3	1	
204.	4	3	5	2	4	4	4	3	4	5	4	4	3	5	4	4	2	1
205.	4	4	4	3	4	4	4	3	3	5	3	3	3	4	5	4	5	3
206.	2	2	3	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	3
207.	4	4	5	4	2	4	4	3	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4
208.	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	2	3
209.	1	4	1	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3

210.	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	3	3
211.	4	4	5	3	4	5	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2
212.	4	5	5	3	3	3	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	4
213.	3	5	4	1	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4
214.	3	4	3	3	2	2	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	3
215.	5	4	4	3	3	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	3
216.	5	5	4	3	3	3	5	5	3	5	5	4	4	4	5	5	3	3
217.	4	4	4	5	2	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3	3
218.	4	4	4	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
219.	5	5	4	3	3	4	5	3	2	4	5	5	3	4	3	3	2	1
220.	3	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3
221.	4	5	4	1	4	4	4	4	4	5	3	3	3	5	4	4	4	1
222.	3	5	5	3	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	1	5	3	1
223.	4	5	5	1	4	5	4	4	3	5	3	3	3	5	3	4	5	3
224.	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	3	3
225.	5	4	4	1	2	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5
226.	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
227.	4	3	4	3	3	4	4	4	3	5	5	4	4	4	2	4	3	2
228.	4	5	5	3	3	4	5	5	3	4	3	4	3	3	5	4	3	2
229.	4	5	5	3	2	3	4	4	4	5	5	5	2	5	3	4	4	2
230.	4	5	5	2	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	2	4	4	2
231.	5	5	5	5	4	5	5	4	1	4	3	3	3	3	3	4	4	1
232.	2	4	4	2	3	5	5	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	1
233.	4	5	4	2	3	4	4	4	3	5	4	4	5	5	3	4	4	3
234.	4	4	4	3	4	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	3
235.	4	4	4	2	3	5	4	4	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5
236.	5	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	5	3	5	3	4	2	1
237.	2	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	3	3	3	3
238.	4	3	3	3	3	3	3	4	4	5	4	4	4	5	3	4	3	3
239.	4	5	5	3	2	5	5	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	2

240.	4	4	4	3	5	5	4	5	3	5	4	4	3	4	3	5	3	3
241.	4	4	4	2	3	4	4	3	3	5	5	5	5	5	4	4	4	3
242.	5	5	4		3	4	4	3	3	5	4	5	3	2	3	4	4	3
243.	4	4	4	3	3	2	2	2	2	5	4	4	4	4	2	2	2	3
244.	3	2	2	4	4	4	4	4	2	5	4	5	4	5	4	4	4	4
245.	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	2
246.	4	4	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	2
247.	4	4	4	3	2	4	4	3	2	4	4	4	4	3	5	5	3	2
248.	3	3	3	3	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	3	3	3	3
249.	5	5	5	3	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	3	1
250.	5	5	4	5	2	5	5	3	1	5	5	5	3	5	4	5	5	3
251.	3	3	4	3	3	5	4	3	3	5	4	4	3	4	3	5	5	3
252.	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
253.	4	5	5	3	3	4	4	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	1
254.	4	4	4	1	3	5	5	3	2	5	4	5	4	4	3	5	3	1
255.	3	4	5	1	4	2	4	5	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4
256.	5	4	5	3	3	4	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3
257.	5	5	5	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	1
258.	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	5	3	3
259.	5	5	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2
260.	3	4	3	4	4	5	4	3	3	5	4	4	3	5	4	4	4	2
261.	4	5	4	3	5	4	5	4	4	5	3	3	3	4	4	4	5	4
262.	5	5	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	3	1
263.	4	4	4	2	5	4	3	3	3	5	5	3	4	5	3	4	4	1
264.	5	5	5	4	3	4	5	3	2	5	5	5	3	5	4	4	4	3
265.	4	5	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
266.	5	5	5	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
267.	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
268.	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2
269.	3	5	5	2	3	2	4	3	3	5	4	5	5	5	4	3	5	2

270.	3	5	5	4	2	4	5	4	3	5	4	4	4	5	5	4	5	4
271.	4	4	4	3	3	5	5	4	3	5	4	4	5	4	3	5	3	2
272.	4	5	4	4	3	5	5	4	3	5	5	4	4	4	2	5	3	2
273.	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	3
274.	5	4	4	3	3	4	5	3	3	5	5	5	5	5	4	4	3	1
275.	4	4	4	3	3	5	5	4	3	4	5	5	3	4	4	5	5	3
276.	5	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	2
277.	4	3	4	2	3	4	5	4	3	5	3	3	3	5	4	4	4	2
278.	4	4	4	2	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3
279.	2	2	3	3	5	2	5	5	4	5	3	3	3	5	5	2	3	2
280.	4	4	4	3	5	5	5	4	2	4	4	5	3	4	5	5	5	3
281.	3	4	4	3	2	4	5	4	3	5	5	4	4	4	4	4	2	1
282.	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
283.	5	5	5	1	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	3	3
284.	1	1	1	1	2	5	4	5	3	4	3	4	3	3	5	5	1	1
285.	3	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5	5	2	5	1	3	3	1
286.	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3
287.	3	3	3	3	4	5	5	5	5	4	3	3	3	3	5	5	5	5
288.	5	5	4	3	2	5	4	4	3	4	3	4	3	5	5	5	5	3
289.	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	3	2
290.	4	5	4	3	3	3	3	3	3	5	5	5	4	4	3	3	3	3
291.	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	5	3	4	3	3	3
292.	5	5	5	4	5	5	4	4	3	5	4	5	3	5	5	5	2	5
293.	4	3	4	2	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	1	1
294.	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	3	2
295.	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	3
296.	5	5	4	2	5	5	5	5	3	5	4	4	3	4	5	5	5	3
297.	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	3	3
298.	5	5	5	2	4	5	5	5	5	5	4	5	3	2	3	4	3	3
299.	3	5	5	3	4	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3

300.	5	5	4	3	3	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	4	5	3
301.	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	3	4	5	5	4	2
302.	4	4	4	3	4	5	4	3	2	5	5	4	4	4	3	5	3	3
303.	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	1
304.	4	4	5	5	2	5	3	3	3	5	5	5	5	5	4	5	5	2
305.	1	1	1	3	3	3	4	5	3	5	5	5	5	5	3	3	3	3
306.	3	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	3	5	4	4	4	4
307.	5	5	5	2	3	5	5	4	3	5	4	4	3	4	5	5	5	2
308.	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2
309.	5	5	5	3	3	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	2
310.	3	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	5	3
311.	4	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	2
312.	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	1
313.	5	5	5	3	5	5	4	5	3	2	3	3	3	3	3	5	5	2
314.	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3
315.	3	4	4	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4
316.	3	4	4	3	3	4	3	4	2	5	4	4	3	5	4	5	5	3
317.	5	4	4	2	3	4	4	4	3	5	3	3	3	4	3	4	4	4
318.	4	5	5	3	3	3	5	5	1	4	4	5	5	4	1	5	5	1
319.	5	5	5	2	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5
320.	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	3	5	3	4	3	3
321.	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3
322.	4	5	4	2	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3
323.	4	5	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2
324.	5	5	5	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3
325.	5	5	5	3	3	5	4	3	3	5	4	5	5	5	4	4	3	3
326.	4	3	5	2	3	3	4	2	3	5	4	4	4	5	4	3	2	3
327.	4	4	4	3	3	4	5	5	3	5	4	4	5	4	5	5	5	5
328.	2	2	3	4	5	3	5	3	2	5	5	4	4	4	2	3	3	3
329.	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3

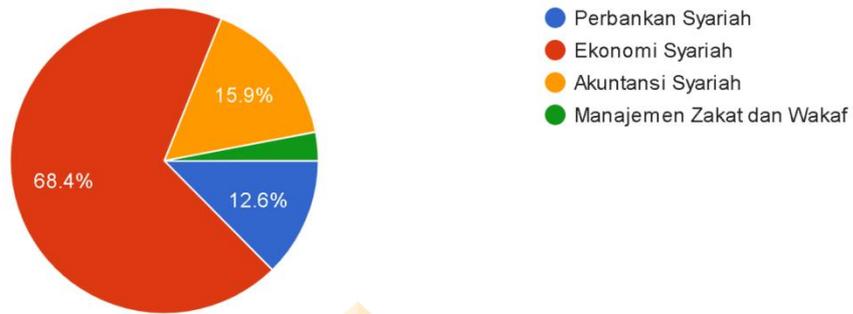
330.	5	5	5	4	2	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	2
331.	1	4	1	3	4	5	5	5	4	4	5	5	3	4	5	5	4	3
332.	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	5	4	2
333.	4	4	5	3	3	2	1	2	4	5	3	3	3	5	1	1	1	1
334.	4	5	5	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	4	3
335.	3	5	4	1	3	4	4	3	4	5	3	3	3	5	4	4	4	3
336.	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	5	3	4	4	5	3	3
337.	5	4	4	3	4	5	4	4	3	5	5	4	4	4	4	5	5	2
338.	5	5	4	3	3	5	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3
339.	4	4	4	5	3	5	3	3	2	5	5	4	4	4	4	5	5	2
340.	4	4	4	2	4	3	3	5	3	4	3	4	3	3	5	5	5	5
341.	5	5	4	3	3	3	3	3	3	5	5	5	2	5	3	3	3	2
342.	3	5	4	3	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	3	1
343.	4	5	4	1	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2
344.	3	5	5	3	4	5	2	4	3	4	3	4	3	5	2	5	4	3
345.	4	5	5	1	4	5	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	3	2
346.	4	4	4	3	3	4	4	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	3
347.	5	4	4	1	5	4	4	4	4	4	3	3	3	5	4	4	3	3
348.	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	3	4	3	2
349.	4	3	4	3	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	3	2
350.	4	5	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3
351.	4	5	5	3	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	4	4
352.	4	5	5	2	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4	3	3	3	3
353.	5	5	5	5	4	3	5	4	1	5	5	5	5	5	5	4	5	5
354.	2	4	4	2	4	4	4	4	3	5	4	5	3	2	3	4	3	3
355.	4	5	4	2	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4
356.	4	4	4	3	3	3	3	3	3	5	4	5	4	5	3	3	3	3
357.	4	4	4	2	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	1
358.	5	4	4	3	2	3	4	3	3	5	5	4	4	4	3	3	4	3
359.	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3

360.	4	3	3	3	3	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	3
361.	4	5	5	3	4	4	4	3	3	5	5	5	5	5	4	4	5	4
362.	4	4	4	3	3	4	4	3	3	5	5	5	3	5	4	4	4	3
363.	4	4	4	2	3	4	3	3	2	5	4	4	3	4	3	4	4	3
364.	5	5	4		3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3
365.	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	3	3

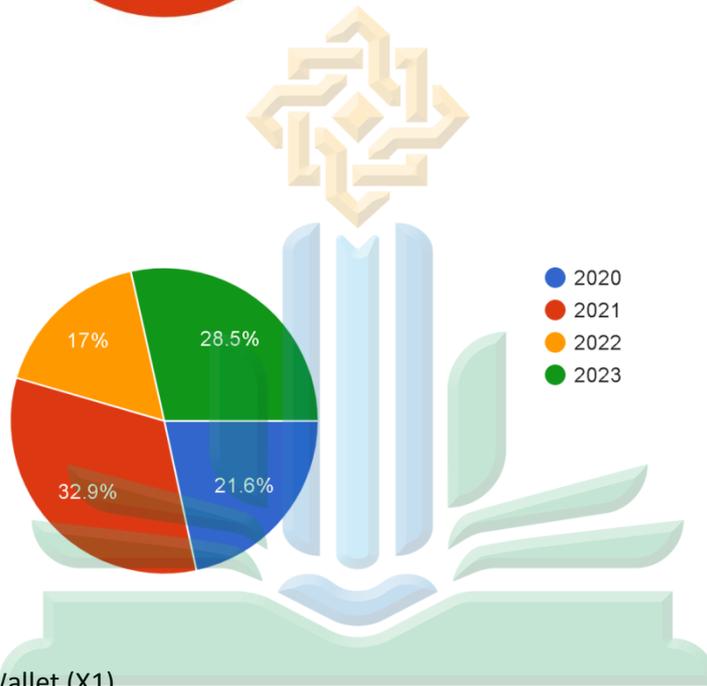


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Program Studi
364 responses

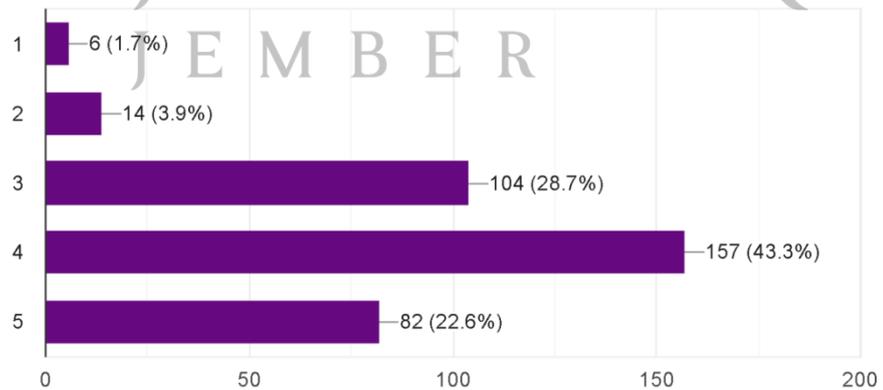


Angkatan
365 responses



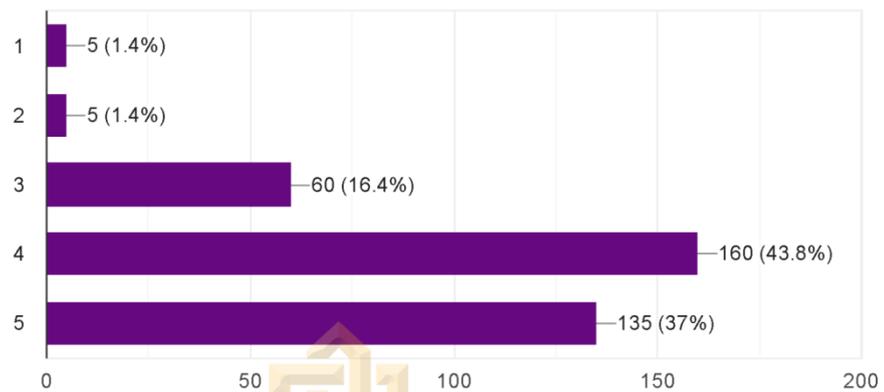
Variabel Electronic Wallet (X1)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Saya pernah melakukan transaksi menggunakan dompet digital dalam sehari-hari
 363 responses



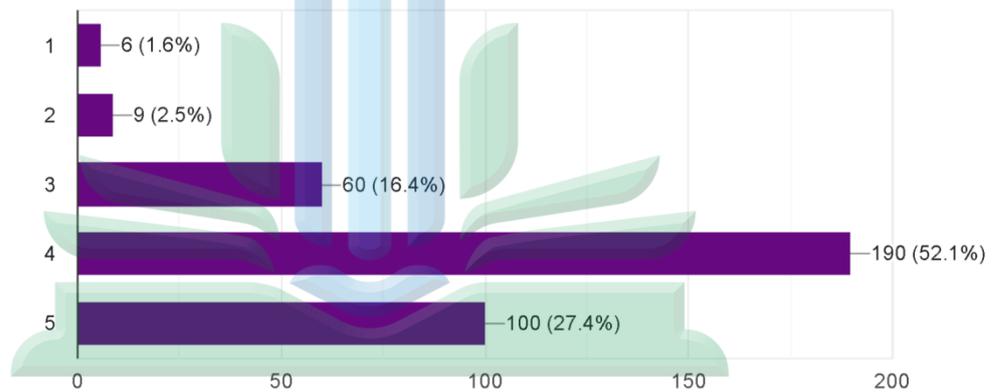
Dompet digital memudahkan saya dalam melakukan aktivitas keuangan

365 responses



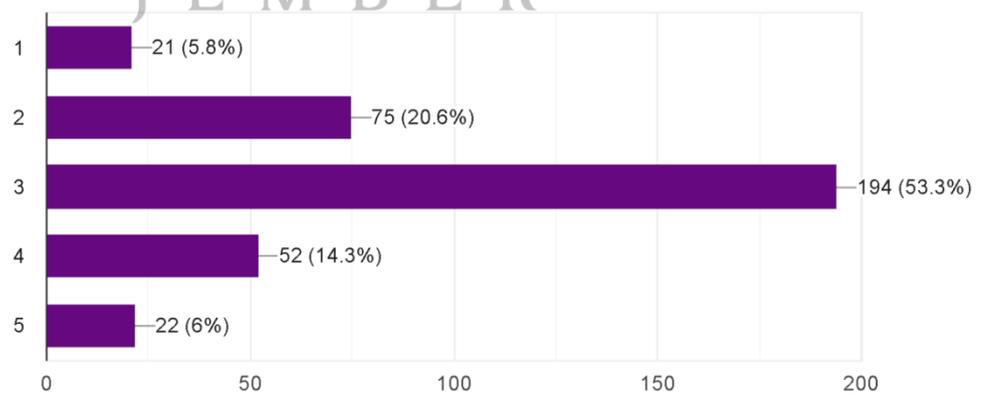
Fitur-fitur yang terdapat di dompet digital mudah untuk digunakan

365 responses



saya merasa menggunakan dompet digital beresiko

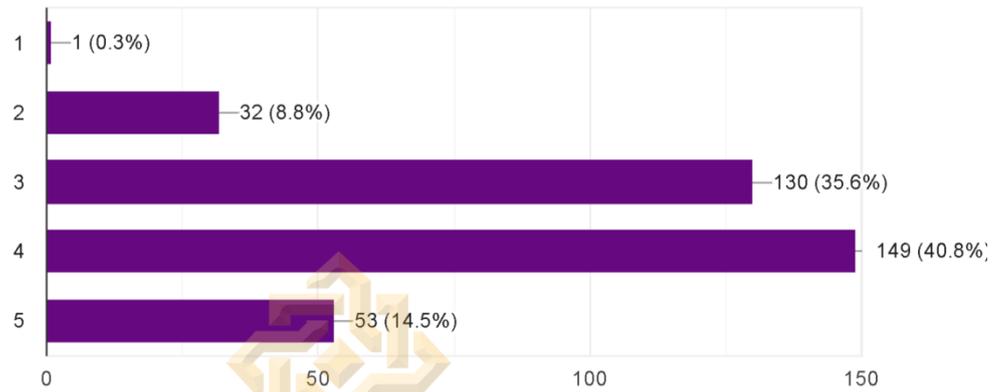
364 responses



Variabel Literasi Keuangan (X2)

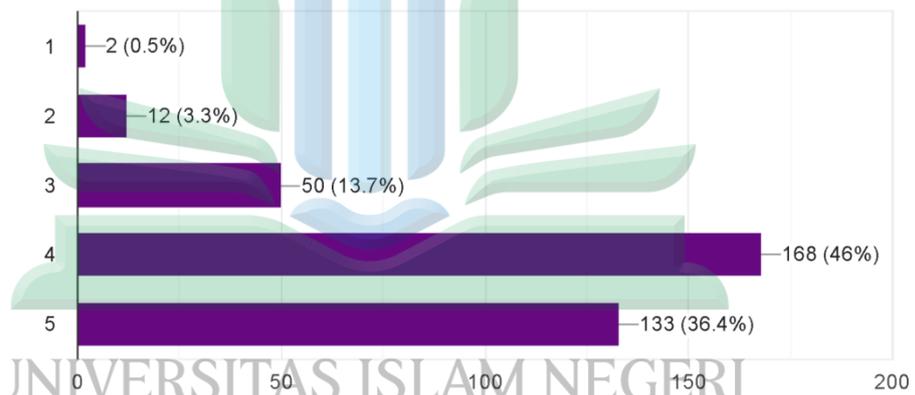
Saya mampu untuk pengelola keuangan dan berhemat

365 responses



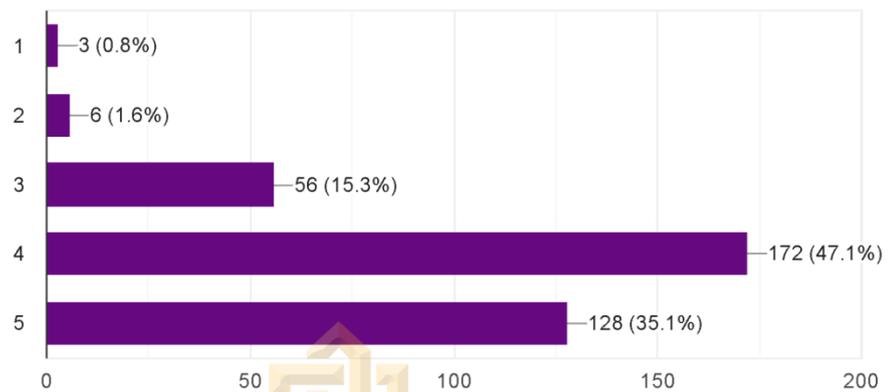
Saya sering mempertimbangkan harga saat berbelanja

365 responses

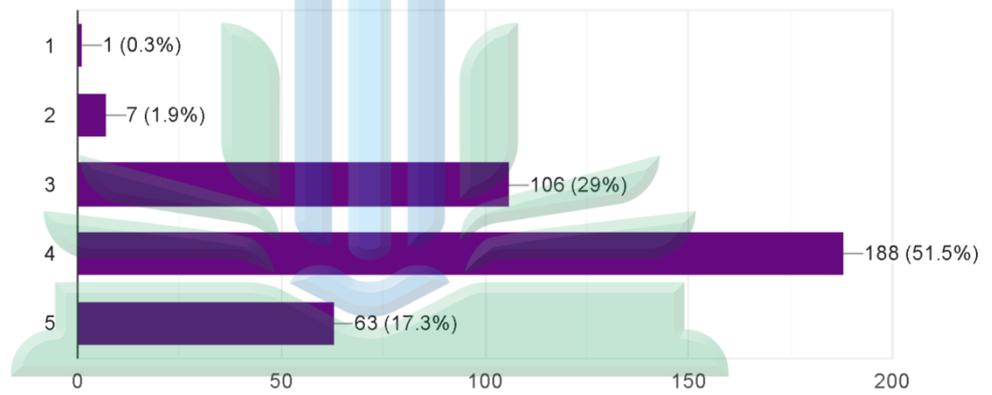


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

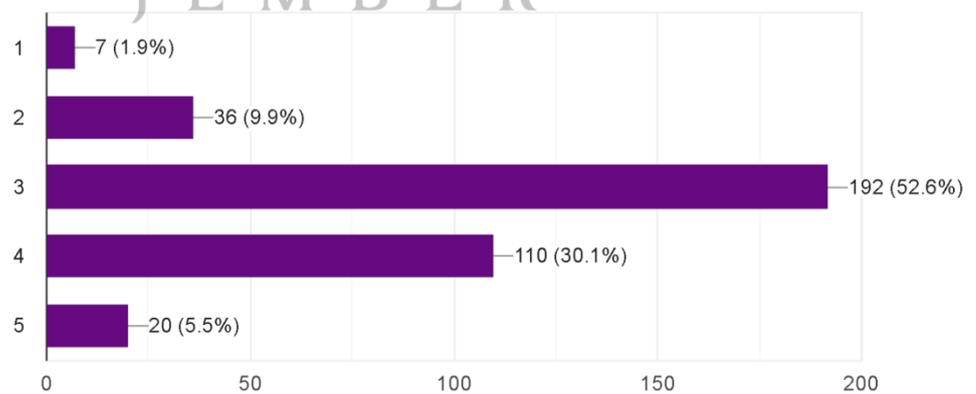
Saya membuat keputusan nilai prioritas suatu barang terlebih dahulu sebelum membelinya
365 responses



Saya memiliki pemahaman dalam mengelola risiko keuangan pribadi
365 responses



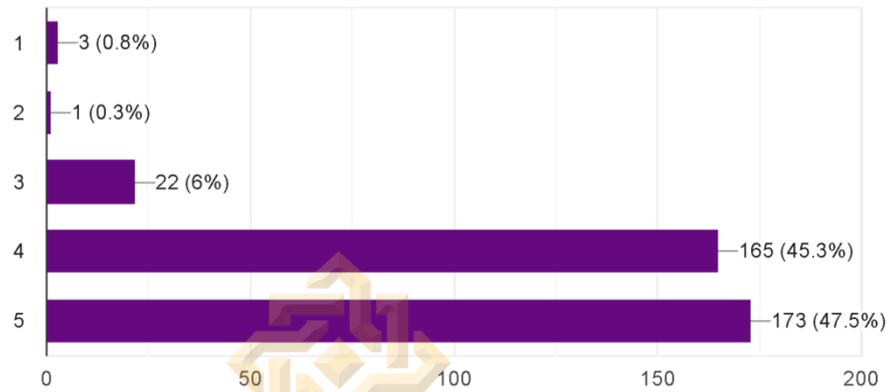
Saya memiliki pengetahuan tentang investasi
365 responses



Variabel Literasi Digital (X3)

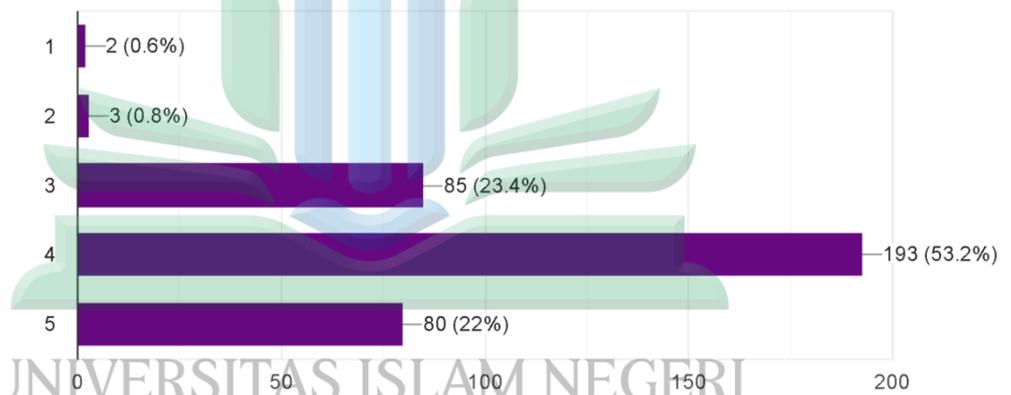
Saya dapat mencari informasi yang saya inginkan melalui internet

364 responses



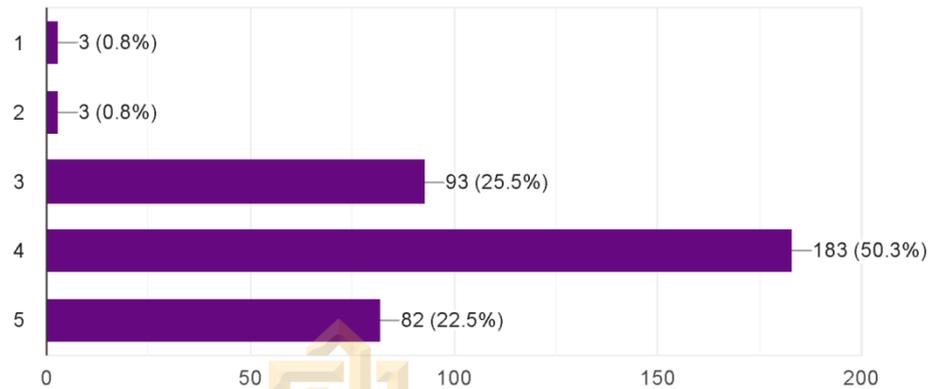
Saya dapat mengelola informasi yang relevan dan berkualitas di media sosial

363 responses



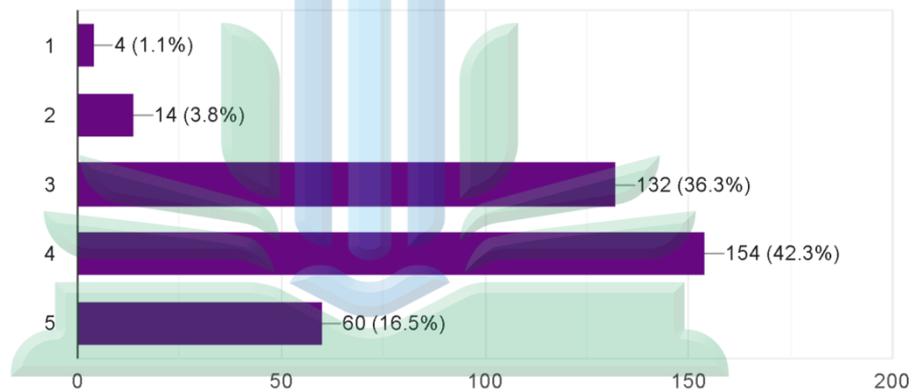
Saya dapat menggunakan informasi yang saya dapatkan dari media sosial secara efektif

364 responses



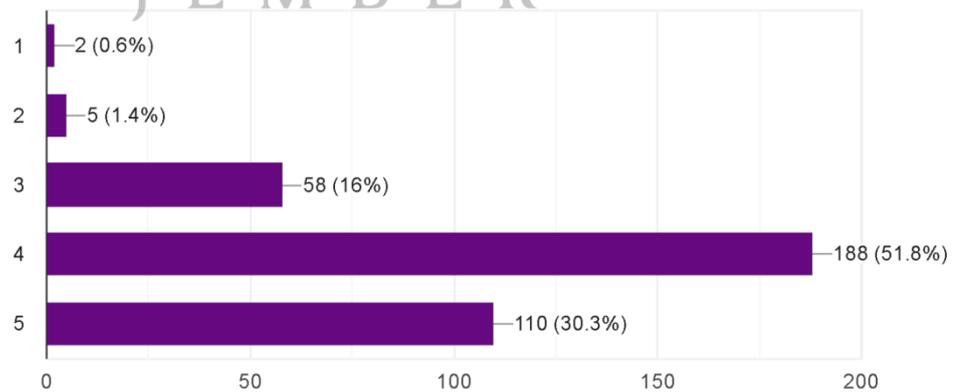
Faktor budaya mempengaruhi saya dalam menggunakan media sosial

364 responses



Saya sering memastikan keamanan informasi dan transaksi saya di dunia digital

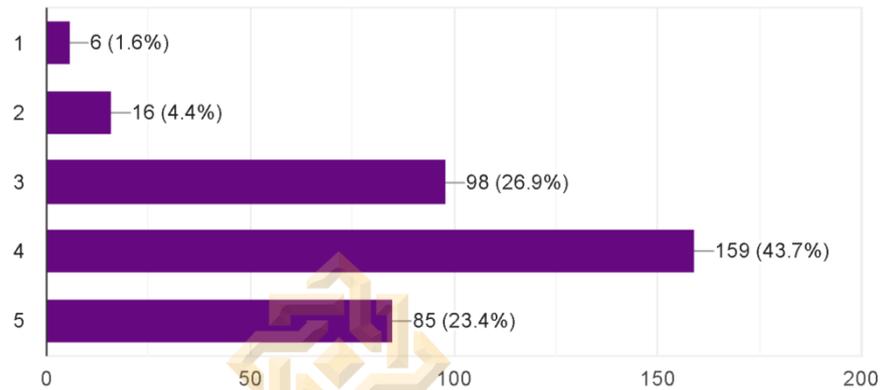
363 responses



Variabel Perilaku Konsumtif (Y)

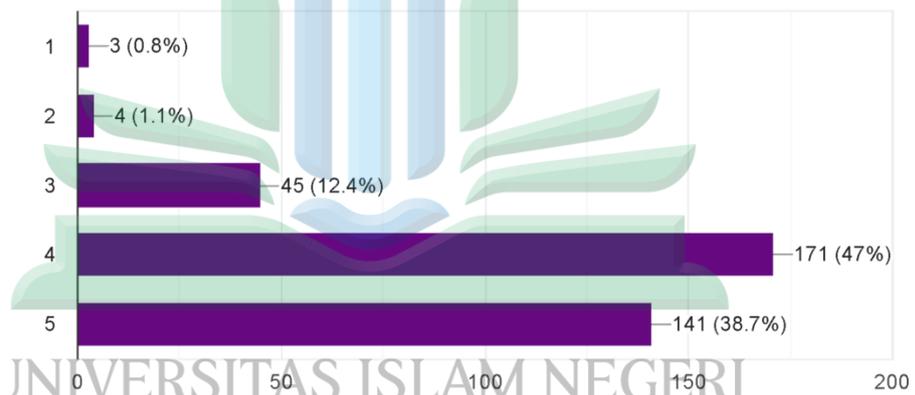
gaya hidup saya mempengaruhi keputusan dalam membeli suatu barang

364 responses



Saya sering mempertimbangkan harga sebelum memutuskan untuk membelinya

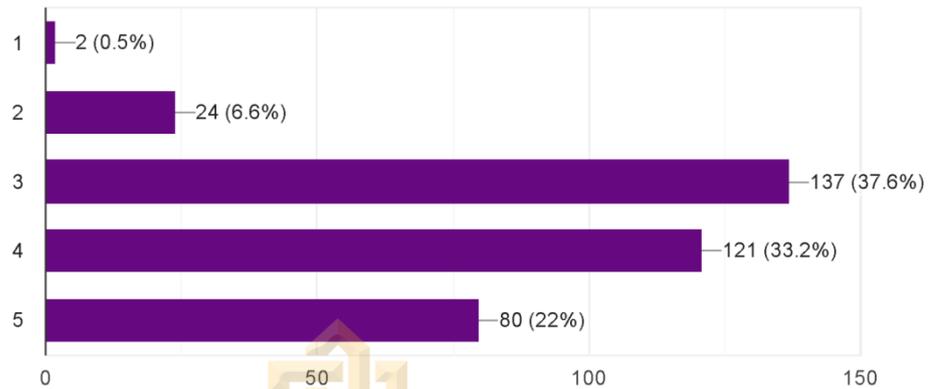
364 responses



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

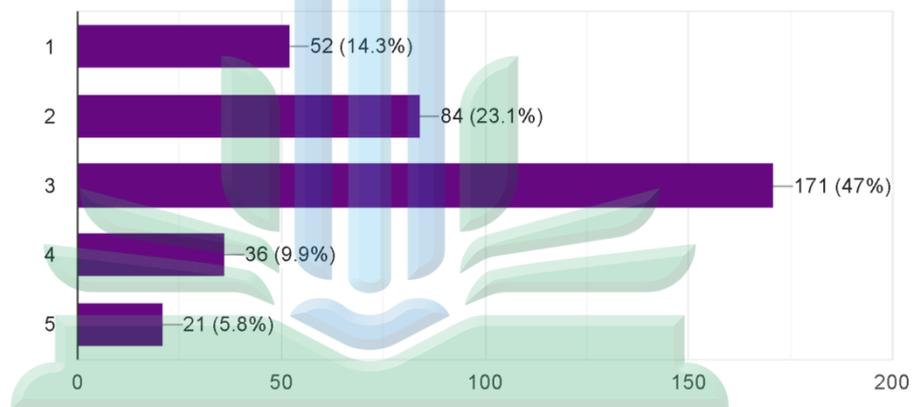
Saya mudah terpengaruh promo atau diskon untuk membeli suatu produk

364 responses



Saya membeli atau menggunakan suatu produk agar terlihat keren di pandangan orang lain

364 responses



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1. Uji Reliabilitas

X1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.622	.635	4

X2

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.651	.654	5

X3

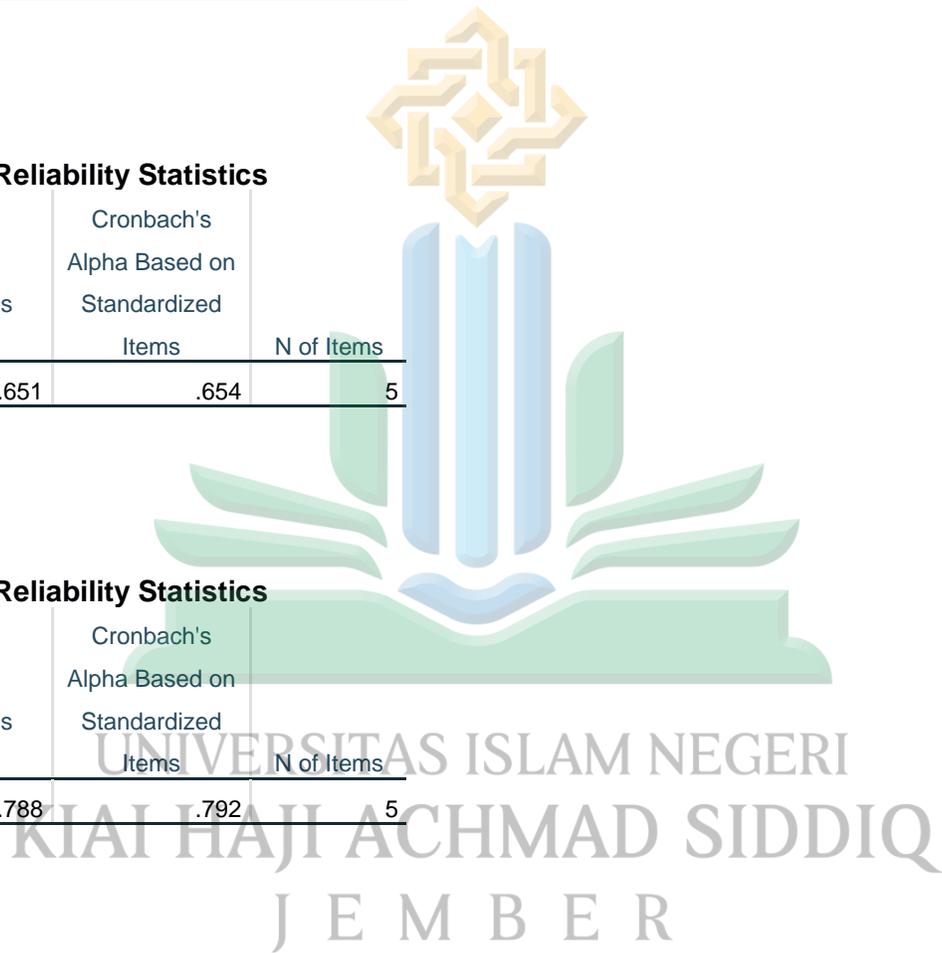
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.788	.792	5

Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.593	.598	4



2. Uji Validitas

X1

Correlations

		EW1	EW2	EW3	EW4	Total1
EW1	Pearson Correlation	1	.586**	.552**	-.038	.760**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.471	.000
	N	368	368	368	368	368
EW2	Pearson Correlation	.586**	1	.610**	.032	.797**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.540	.000
	N	368	368	368	368	368
EW3	Pearson Correlation	.552**	.610**	1	.074	.799**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.159	.000
	N	368	368	368	368	368
EW4	Pearson Correlation	-.038	.032	.074	1	.406**
	Sig. (2-tailed)	.471	.540	.159		.000
	N	368	368	368	368	368
Total1	Pearson Correlation	.760**	.797**	.799**	.406**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	368	368	368	368	368

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 X2 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Correlations

		LK1	LK2	LK3	LK4	LK5	Total2
LK1	Pearson Correlation	1	.265**	.245**	.358**	.240**	.666**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	368	368	368	368	368	368
LK2	Pearson Correlation	.265**	1	.485**	.256**	.023	.633**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.656	.000
	N	368	368	368	368	368	368
LK3	Pearson Correlation	.245**	.485**	1	.437**	.097	.696**
	Sig. (2-tailed)						
	N	368	368	368	368	368	368

	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.064	.000
	N	368	368	368	368	368	368
LK4	Pearson Correlation	.358**	.256**	.437**	1	.338**	.722**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	368	368	368	368	368	368
LK5	Pearson Correlation	.240**	.023	.097	.338**	1	.520**
	Sig. (2-tailed)	.000	.656	.064	.000		.000
	N	368	368	368	368	368	368
Total2	Pearson Correlation	.666**	.633**	.696**	.722**	.520**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	368	368	368	368	368	368

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

X3

Correlations

		LD1	LD2	LD3	LD4	LD5	Total3
LD1	Pearson Correlation	1	.503**	.492**	.315**	.467**	.737**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	368	368	368	368	368	368
LD2	Pearson Correlation	.503**	1	.665**	.450**	.386**	.811**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	368	368	368	368	368	368
LD3	Pearson Correlation	.492**	.665**	1	.364**	.387**	.786**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	368	368	368	368	368	368
LD4	Pearson Correlation	.315**	.450**	.364**	1	.294**	.674**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	368	368	368	368	368	368
LD5	Pearson Correlation	.467**	.386**	.387**	.294**	1	.684**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	368	368	368	368	368	368
Total3	Pearson Correlation	.737**	.811**	.786**	.674**	.684**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	368	368	368	368	368	368

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

Y

Correlations

		PK1	PK2	PK3	PK4	Total4
PK1	Pearson Correlation	1	.382**	.282**	.270**	.711**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	368	368	368	368	368
PK2	Pearson Correlation	.382**	1	.310**	.047	.594**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.366	.000
	N	368	368	368	368	368
PK3	Pearson Correlation	.282**	.310**	1	.336**	.719**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	368	368	368	368	368
PK4	Pearson Correlation	.270**	.047	.336**	1	.663**
	Sig. (2-tailed)	.000	.366	.000		.000
	N	368	368	368	368	368
Total4	Pearson Correlation	.711**	.594**	.719**	.663**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	368	368	368	368	368

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

3. Uji multikolinearitas

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Coefficients Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	3.003	.970		3.095	.002		
	Electronic Wallet	.116	.054	.108	2.137	.033	.756	1.322
	Literasi Keuangan	.177	.051	.180	3.464	.001	.720	1.389
	Literasi Digital	.316	.048	.366	6.642	.000	.640	1.562

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

4. Uji Normalitas Kolmogorov-smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		365
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.11564307
Most Extreme Differences	Absolute	.026
	Positive	.020
	Negative	-.026
Test Statistic		.026
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

5. Uji Heteroskedastisitas

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.648	.587		2.809	.005
	Electronic Wallet	.062	.033	.113	1.886	.060
	Literasi Keuangan	-.005	.031	-.009	-.148	.882
	Literasi Digital	-.040	.029	-.091	-1.391	.165

a. Dependent Variable: ABS_RES

7. Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	690.153	3	230.051	50.974	.000 ^b
	Residual	1629.244	361	4.513		
	Total	2319.397	364			

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

b. Predictors: (Constant), Literasi Digital, Electronic Wallet, Literasi Keuangan

8. Uji T

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.003	.970		3.095	.002
	Electronic Wallet	.116	.054	.108	2.137	.033
	Literasi Keuangan	.177	.051	.180	3.464	.001
	Literasi Digital	.316	.048	.366	6.642	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

9. Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.545 ^a	.298	.292	2.124

a. Predictors: (Constant), Literasi Digital, Electronic Wallet, Literasi Keuangan

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Bagian Akademik Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Raziv Aulia Effendi
NIM : 205105020006
Program Studi : Ekonomi Syariah
Judul : Pengaruh *Electronic Wallet*, Literasi Keuangan, dan Literasi Digital Terhadap Perubahan Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)

Adalah benar-benar telah lulus pengecekan plagiasi dengan menggunakan aplikasi Turnitin, dengan tingkat kesamaan dari Naskah Publikasi Tugas Akhir pada aplikasi Turnitin kurang atau sama dengan 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 Maret 2024

Operator Turnitin
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

SURAT KETERANGAN

Kami yang bertandatangan di bawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Raziv Aulia Effendi

NIM : 205105020006

Semester : VIII / 8

Berdasarkan keterangan dari Dosen Pembimbing telah dinyatakan selesai bimbingan skripsi. Oleh karena itu mahasiswa tersebut diperkenankan mendaftarkan diri untuk mengikuti Ujian Skripsi.

Jember, 13 Maret 2024

Koordinator Prodi. Ekonomi Syariah,



Sofiah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS



Nama : Muhammad Raziv Aulia Effendi
Tempat, Tanggal Lahir : Tangerang, 06 Januari 2002
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Villa Bukit Cipendawa (Amcol) Blok A6 No. 4
Kelurahan Cipendawa, Kecamatan Pacet, Kabupaten
Cianjur, Jawa Barat
Agama : Islam
No. HP : 081380446190
E-mail : razivuye123@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD/MI : SDN Keroncong Mas Permai
SMP/MTS : SMPIT Tiara Aksara
SMA/MA : SMAN 15 Kota Tangerang
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Siddiq Jember