

PENGARUH KARTU DEBIT DAN E-MONEY TERHADAP PENGELUARAN
KONSUMTIF MAHASISWA

Oleh

Muhammad Dian Ruhamak¹, Rizqiah Novitasari Toatubun², Bothy Dewandaru³,
Anindhitiya Sofi Melisa⁴, Fadhila Amara Alif Sitoresmi⁵

^{1,3,4,5}Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas
Kadiri.

²Stie Port Numbay Jayapura

Email: ¹dianru@unik-kediri.ac.id

Abstrak

The development of financial technology or better known as fintech is currently able to provide convenience in the payment system. Financial Technology (Fintech) can be defined as an industry that uses technology to support the financial system and financial services more effectively and efficiently. With this development, the function of cash that has been used by the community as a transaction tool has shifted to non-cash transactions, with this non-cash payment system making it easier for people, especially students, to make transactions, such as Debit Cards and E-Money such as OVO, Gopay, DANA, Shoopepay, Brimo. The purpose of this study was to determine the effect of Debit Cards and E-Money on consumptive spending of Kadiri University students. The sample used in this study were 58 respondents, in this study using a quantitative approach. The data analysis techniques used are validity and reliability tests, multiple linear regression analysis tests, and hypothesis testing (t-test) and the coefficient of determination (R²) test. Based on the results of testing the Debit Card variable partially has a significant effect on consumptive spending, and the results of the E-Money variable test partially have a significant effect on consumptive spending, while simultaneously, the Debit Card variable, E-Money has a positive effect on student consumptive spending

Keywords: *Debit Card, E-Money, Consumptive Spending.*

PENDAHULUAN

Berkembangnya *financial technology* atau lebih dikenal dengan fintech saat ini mampu memberikan kemudahan dalam sistem pembayaran. *Financial Technology (Fintech)* dapat didefinisikan sebagai industri yang menggunakan teknologi untuk mendukung sistem keuangan dan layanan keuangan secara lebih efektif dan efisien. Berbicara tentang inovasi teknologi (*technology inovation*), gangguan proses (*Proses disruption*), dan transformasi layanan (*service transformation*). *Technology Inovation* secara umum merupakan pemicu bagi perkembangan dan pertumbuhan ekonomi dan industri informasi (Nih Luh Wiwik Sri Rahayu, 2020).

Menurut Bank Indonesia, *Financial Technology (fintech)* adalah pemanfaatan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan model bisnis baru yang dapat berdampak pada sistem keuangan, efisiensi, keamanan, dan sistem pembayaran. Karena kemudahan dan kecepatan ini, *fintech* menjadi populer di kalangan milenial dan diperkirakan akan terus berkembang.

Dengan adanya perkembangan ini, fungsi uang tunai yang sejak dulu digunakan masyarakat sebagai alat transaksi bergeser menjadi transaksi non tunai. Penggunaan uang elektronik ini telah diterapkan di beberapa negara yang menunjukkan bahwa peluang besar dalam mengurangi tingkat pertumbuhan

penggunaan uang tunai sebagai alat transaksi, khususnya yang bersifat ritel maupun yang bersifat mikro. Salah satu negara yang merealisasikan *fintech* adalah Indonesia. Dominansi penggunaan internet masyarakat Indonesia menjadi faktor penyebab berkembangnya *fintech* (Bilal Abdillah Rasyid & Fahrullah, 2022).

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

Sistem pembayaran non tunai saat ini menjadi minat bagi masyarakat, terutama kalangan generasi muda. Masyarakat sudah mengurangi penggunaan uang tunai yang cukup banyak di dalam dompet, dikarenakan hal tersebut tidak aman dan juga kurang praktis jika terus menggunakan cara tersebut. Faktor dari kemudahan (*perceived ease of use*), kepercayaan (*trust*), dan manfaat (*perceived usefulness*) menjadikan sistem pembayaran non tunai diminati oleh masyarakat Indonesia (Junaedi, 2020).

Dengan adanya sistem pembayaran non tunai ini membuat masyarakat terutama mahasiswa lebih mudah untuk bertransaksi. Penggunaan kartu pembayaran elektronik ini merupakan pilihan bagi masyarakat, khususnya mahasiswa untuk menilai sebuah tawaran gaya hidup, menerima atau menolak sesuai dengan kebutuhan-nya. Alat pembayaran non tunai seperti kartu ATM, kartu debit dan uang elektronik (*e-money*) juga dapat mengatur pola hidup menjadi lebih

efisien maupun lebih konsumtif. Adanya penggunaan uang elektronik yang semakin meningkat dikalangan mahasiswa ini dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa dalam berkonsumsi karena kemudahan dalam bertransaksi membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya.

Fenomena yang sering muncul saat ini yaitu kalangan mahasiswa memiliki *life style* yang bisa dikatakan ajang untuk memamerkan sesuatu utamanya yaitu konsumsi yang bukan makanan. Di awal masuk kuliah biasanya mahasiswa masih berpenampilan sederhana, namun kemudian banyak mengalami perubahan dimulai dari fashion dengan membeli barang-barang branded, pergi ke mall, menggunakan barang elektronik populer seperti gadget meskipun barang sebelumnya masih layak digunakan. Sehingga dari sini dapat dikatakan adanya pergeseran pola konsumsi mahasiswa dapat dilihat dari berapa banyak uang yang dikeluarkan guna untuk membeli kebutuhan primer maupun sekunder (Ekonomi et al., 2021).

Penelitian mengambil subyek seluruh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kadiri, dengan kriteria mahasiswa yang menggunakan uang elektronik seperti OVO, Gopay, DANA, Shoopepay, Brimo dan lain-lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan variabel-variabel yang akan diteliti serta hubungan antar variabel dengan variabel lainnya melihat hubungan variabel kartu debit (X1), variasi e-money (X2) terhadap variabel pengeluaran konsumtif (Y) pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis Universitas Kadiri.

Sampel penelitian ini berjumlah 58 mahasiswa yang menggunakan kartu debit dan e-money. Penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling, dimana sampel dipilih dari populasi secara acak, tanpa

mempertimbangkan strata dalam populasi tersebut.

Tujuan analisis regresi linier berganda ini adalah untuk menilai besaran atau intensitas hubungan antara dua variabel bebas dan variabel terikat. Selain itu, ini digunakan untuk memastikan dampak kolektif dari berbagai faktor. Pengaruh kartu debit, dan e-money terhadap pengeluaran konsumtif. Analisis regresi linier berganda menggunakan bantuan SPSS 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas dengan menggunakan Software SPSS 22, diperoleh hasil uji bahwa seluruh item pernyataan adalah Valid karena masing-masing item nilai pearson correlation > dari nilai r tabel dan memiliki nilai probabilitas tingkat signifikansi < 5% (0,05).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Kartu Debit (X1)

		Correlations			
		X1.1a	x1.2a	x1.3a	kartu debit
X1.1a	Pearson Correlation	1	.465**	.189	.669**
	Sig. (2-tailed)		.000	.156	.000
	N	58	58	58	58
x1.2a	Pearson Correlation	.465**	1	.218	.732**
	Sig. (2-tailed)	.000		.101	.000
	N	58	58	58	58
x1.3a	Pearson Correlation	.189	.218	1	.751**
	Sig. (2-tailed)	.156	.101		.000
	N	58	58	58	58
kartu debit	Pearson Correlation	.669**	.732**	.751**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	58	58	58	58

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Tabel 2. Uji Variabel Penggunaan E-money (X2)

		Correlations			
		x2.1a	x2.2a	x2.3a	e-money
x2.1a	Pearson Correlation	1	.538**	.555**	.846**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	58	58	58	58
x2.2a	Pearson Correlation	.538**	1	.342**	.766**
	Sig. (2-tailed)	.000		.009	.000
	N	58	58	58	58
x2.3a	Pearson Correlation	.555**	.342**	1	.808**
	Sig. (2-tailed)	.000	.009		.000
	N	58	58	58	58

e-money	Pearson Correlation	.846**	.766**	.808**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	58	58	58	58

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

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Tabel 3. Uji Validitas Variabel Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa (Y)

		Correlations			
		y1.1a	y1.2a	y1.3a	pengeluaran konsumtif
y1.1a	Pearson Correlation	1	-.025	.019	.511**
	Sig. (2-tailed)		.853	.885	.000
	N	58	58	58	58
y1.2a	Pearson Correlation	-.025	1	.139	.627**
	Sig. (2-tailed)	.853		.298	.000
	N	58	58	58	58
y1.3a	Pearson Correlation	.019	.139	1	.667**
	Sig. (2-tailed)	.885	.298		.000
	N	58	58	58	58
pengeluaran konsumtif	Pearson Correlation	.511**	.627**	.667**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	58	58	58	58

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

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Hasil Uji Reabilitas

Tabel 4. Uji Reliabilitas Penggunaan Kartu Debit (X1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.779	4

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Hasil Uji reliabilitas variabel penggunaan kartu debit ditunjukkan pada tabel diatas menunjukkan nilai Cronbachs Alpha 0,779 > 0,600. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan kartu debit ini reliabel.

Tabel 5. Uji Reliabilitas Penggunaan E-Money (X2)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.827	4

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Hasil Uji reliabilitas variabel penggunaan E-money ditunjukkan pada tabel diatas menunjukkan nilai Cronbachs Alpha 0,827 > 0,600. Maka dapat disimpulkan bahwa

variabel penggunaan kartu E-money ini reliable.

Tabel 6. Uji Reliabilitas Pengeluaran Konsumtif Mahasiswa (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.696	4

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Hasil Uji reliabilitas variabel pengeluaran mahasiswa ditunjukkan pada tabel diatas menunjukkan nilai Cronbachs Alpha 0,696 > 0,600. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengeluaran mahasiswa ini reliabel.

Uji Hipotesis

Uji Regresi Linear Berganda

Tabel 7. Uji Regresi Linear Berganda

Model		Coefficients ^a	
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients
		B	Beta
1	(Constant)	1.633	
	kartu debit	.580	.317
	e-money	.518	.463

a. Dependent Variable: pengeluaran konsumtif

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Dari hasil perhitungan SPSS diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

$$Y = 1.633 + 0,518X_1 + 0,093X_2$$

Dari persamaan regresi linear berganda diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Konstanta sebesar 1,633 menyatakan bahwa jika variabel X1, X2, tetap atau tidak mengalami perubahan maka nilai konsistensi variabel Y adalah sebesar 1,633.
2. Koefisien regresi variabel X1 sebesar 0,518 menyatakan bahwa setiap

penambahan karena tanda + satu nilai pada variabel X1 akan menaikkan nilai sebesar 0,518 dengan asumsi tidak ada penambahan nilai X2.

3. Koefisien regresi variabel X2 sebesar 0,093 menyatakan bahwa setiap penambahan karena tanda + satu nilai pada variabel X2 akan menaikkan nilai sebesar 0,093 dengan asumsi tidak ada penambahan nilai X1.

Uji Parsial

Uji Parsial (Uji t)

Tabel 8. Hasil Uji Parsial (Uji t)

Vabel bebas	t _{hitung}	Sig
X1 (penggunaan kartu debit)	6.251	0,00
X2 (penggunaan e-money)	5.597	0,00

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Uji t hitung = 6.251 > t-table = 2.004, p = 0,000 < α = 0,050 yang artinya bahwa penggunaan kartu debit berpengaruh signifikan terhadap pengeluaran konsumtif mahasiswa pada taraf kesalahan 5%. Variabel penggunaan e-money (t_{hitung} = 5,597 > t-table = 2,004, p = 0,000 < α = 0.050) yang artinya bahwa penggunaan e-money berpengaruh signifikan terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa pada taraf kesalahan 5%.

Uji Simultan (Uji F)

Tabel 9. Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	111.124	2	55.562	67.168	.000 ^b
Residual	45.497	55	.827		
Total	156.621	57			

a. Dependent Variable: pengeluaran konsumtif

b. Predictors: (Constant), e-money, kartu debit

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan kartu debit dan penggunaan e-money secara bersama-sama terhadap pengeluaran konsumtif mahasiswa ($F\text{-hitung} = 67,168 > F\text{ tabel} = 3,175$, $p = 0.000 < \alpha = 0,050$). Hal ini menunjukkan bahwa perubahan secara simultan penggunaan kartu debit dan penggunaan e-money akan secara signifikan membuat perubahan pada pengeluaran konsumtif mahasiswa.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 10. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.842 ^a	.710	.699	.910

a. Predictors: (Constant), e-money, kartu debit
Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan analisis data dengan SPSS diperoleh nilai koefisien determinasi (Rsquare) sebesar 0,710, artinya adalah sumbangan relative yang diberikan oleh kombinasi variabel X1, X2, terdapat variabel Y adalah sebesar 71 % sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain sebesar 29%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kartu Debit berpengaruh positif terhadap pengeluaran konsumtif mahasiswa. Hal ini dikarenakan penggunaan Kartu Debit yang semakin tinggi akan meningkatkan pengeluaran konsumsi mahasiswa, apalagi berkembangnya jaman seperti saat ini yang memudahkan proses transaksi dan membuat penggunaan kartu debit sangat sering digunakan.

Penggunaan E-Money berpengaruh positif terhadap pengeluaran konsumtif mahasiswa. Hal ini dikarenakan kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan dalam menggunakan dalam E-Money sehingga penggunaan E-Money semakin meningkat dikalangan mahasiswa.

Berdasarkan proses pelaksanaan dan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan oleh peneliti yaitu untuk meningkatkan minat penggunaan Kartu Debit dan E-money sebagai alat transaksi pengganti uang tunai bagi mahasiswa Universitas Kadiri maupun masyarakat luas, hendaknya bisa memperhatikan sistem yang digunakan agar lebih mempermudah dalam penggunaan atau dengan memberikan diskon-diskon yang menarik dan lain sebagainya. Peneliti menyarankan untuk pemerintah dan lembaga lainnya dengan lebih memperkenalkan atau menambah wawasan untuk masyarakat yang masih kurang pengetahuan akan mudahnya penggunaan kartu debit dan e-money sehingga bisa membuat masyarakat beralih menggunakan kartu debit dan e-money sebagai alat transaksi selain uang tunai.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abiba, R. W., & Indrarini, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Berbasis Server Sebagai Alat Transaksi terhadap Penciptaan Gerakan Less Cash Society Pada Generasi Milenial di Surabaya. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis Islam*, 4(1), 196–206. <https://doi.org/10.26740/jekobi.v4n1.p196-206>
- [2] Adiputra, I. M. P. (2021). PENGGUNAAN E-MONEY TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF. 32, 1–19. <https://doi.org/10.24034/j25485024.y2021.v5.i1.4669>
- [3] Bilal Abdillah Rasyid, M., & Fahrullah, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Debit Card Dan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif. *Jurnal Ilmu Manajemen Saburai (JIMS)*, 8(2), 111–122. <https://doi.org/10.24967/jmb.v8i2.1708>
- [4] Bilal, M., Rasyid, A., & Fahrullah, A. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN DEBIT CARD DAN E-MONEY EFFECT OF USE DEBIT CARD AND

- E-MONEY DEBIT CARD AND E-MONEY CONSUMTIVE BEHAVIOR ON CONSUMTIVE*. 8(2), 111–122.
- [5] Ekonomi, J., Teknologi, M., Septiansari, D., & Handayani, T. (2021). Pengaruh Belanja Online Terhadap Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Teknologi*, 5(1), 53–65.
- [6] Farhan, N., Dinar, M., & Supatminingsih, T. (2022). *Journal of Social Science and Character Education Pengaruh Penggunaan E-Money Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar*. 1, 16–22.
- [7] FIRSA ASHA SABITHA, 2023. (2023). *Dampak penggunaan sistem transaksi e-money pada perubahan konsumsi mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis islam uin sunan ampel surabaya*.
- [8] Ika Febrilia, Shela Puspita Pratiwi, & Irianto Djatikusumo. (2020). Minat Penggunaan Cashless Payment System – Dompot Digital Pada Mahasiswa Di Fe Unj. *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 11(1), 1–19. <https://doi.org/10.21009/jrmsi.011.1.01>
- [9] Junaedi, E. (2020). Quo Vadis Marketing Perbankan Syariah Di Era Milenial Industri 4.0. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(1), 61–82. <https://doi.org/10.36769/asy.v21i1.99>
- [10] Laily, I. N. (2022). Memahami Arti Konsumtif, Indikator, Faktor, dan Dampaknya. *Retrieved March*, 16, 2023.
- [11] Mauludin, D. R., & Johan, R. S. (2020). *ANALISIS PENGARUH PENGGUNAN UANG ELEKTRONIK TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS INDRAPRASTA PGRI*. 7(2), 209–224.
- [12] Mawaddah, N. (2019). *Pengaruh Pemahaman Dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan E-money (Studi Kantor Kementrian Agama Kota Palopo)*.
- [13] Meidatuzzahra, D. (2019). Penerapan Accidental Sampling Untuk Mengetahui Prevalensi Akseptor Kontrasepsi Suntikan Terhadap Siklus Menstruasi. *Avesina*, 13(1), 9.
- [14] Nih Luh Wiwik Sri Rahayu, G. (2020). Ni Luh Wiwik Sri Rahayu Ginatara, dkk, *Teknologi Finansial, Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era digital*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020) hlm. 1 36. *Jakarta: Yayasan Kita Menulis*, 36–77.
- [15] Nurvina, Z. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK(E-MONEY) TERHADAP TINGKAT PENGELUARANKONSUMSI MAHASISWA ERA GENERASI Z DENGAN PERILAKU GAYA HIDUP MASA KINI DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM (Studi pada Mahasiswadi Kota Bandar Lampung)*.
- [16] Oktarina, H., & Iskandar, A. A. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN E-MONEY TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF*. 14(01), 75–78.
- [17] Olson, E. M., Olson, K. M., Czaplewski, A. J., & Key, T. M. (2021). Business strategy and the management of digital marketing. *Business Horizons*, 64(2), 285–293. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2020.12.004>
- [18] Pradana, A., & Pratama, D. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN KARTU DEBIT DAN UANG ELEKTRONIK (E-MONEY) TERHADAP PENGELUARAN KONSUMSI MAHASISWA*. 22(2), 41–51.
- [19] Saputri, O. B. (2020). Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran

-
- Digital. *Journals of Economics and Business Mulawarman*, 17(2), 1–11.
- [20] Sugeng, W., & Soeparno, I. (2023). *TALENTA Conference Series Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa Effects of Using Electronic Money Against Student Consumption Level*. 06, 1–6. <https://doi.org/10.32734/lwsa.v6i1.1722>
- [21] Susanti, T., & Rahmidani, R. (2022). Pengaruh Pengetahuan Produk dan Daya Tarik Promosi terhadap Minat Menggunakan Go-pay pada Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ecogen*, 5(2), 318. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v5i2.12871>
- [22] Yulianda dwi sartika. (2019). Pengaruh Penggunaan Kartu Debit Dan E-Money Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid 19. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 19.

HLAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN