

Pengaruh penggunaan *debit card*, *credit card*, *e-money*, dan *e-wallet* terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa

Ainun Yaumil Achir^{1*}, Trias Madanika Kusumaningrum²

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya

*Email: ainunachir16080574035@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh penggunaan Kartu Debit, Kartu Kredit, E-Money, dan E-Wallet terhadap Pengeluaran Konsumsi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kuesioner sebagai sumber datanya. Sampel penelitian dipilih dengan teknik purposive sampling. Metode yang digunakan adalah sampel mahasiswa Universitas Negeri Surabaya yang telah menggunakan uang elektronik. Analisis data dengan analisis regresi linier berganda pada program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kartu Debit dan E-Money secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengeluaran konsumsi. Artinya, peningkatan penggunaan kartu debit dan atau e-Money juga akan meningkatkan pengeluaran konsumsi secara signifikan. Kartu kredit dan e-Wallet tidak berpengaruh signifikan terhadap pengeluaran konsumsi. Penggunaan seperti Kartu Debit, Kartu Kredit, E-Money dan E-Wallet dapat berkontribusi 37,2% terhadap perubahan pengeluaran konsumsi.

Kata Kunci: Konsumsi; kartu kredit; kartu debit; E-Money; E-Wallet

The effect of using debit card, credit card, e-money, and e-wallet on student consumption expenditure

Abstract

Purposes of this study are to analyze and determine the impact of using Debit Cards, Credit Cards, E-Money, and E-Wallet toward Consumption Expenditures. This research has a quantitative approach with a questionnaire as a source of data. Research sample was selected by purposive sampling technique. It uses samples from students of Universitas Negeri Surabaya who have already used electronic money. Data analyzing by multiple linear regression analysis on the SPSS program. The results showed that Debit Cards and E-Money usage partially had a positive and significant effect on consumption expenditure. It mean that the increase debit cards and or e-Money usage will also have significantly increased the consumption expenditure. Credit cards and e-Wallet have no significant effect on consumption expenditure. Using such as Debit Cards, Credit Cards, E-Money and E-Wallet could contribute 37.2% toward changes in consumption expenditure.

Keywords: Consumption; credit card; debit Card; E-Money; E-Wallet

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini membawa banyak perubahan terutama kebutuhan masyarakat pada suatu alat pembayaran elektronik yang dapat memenuhi ketepatan, kecepatan, dan keamanan pada setiap transaksi. Sejarah membuktikan perkembangan alat pembayaran terus berubah-ubah bentuknya, mulai dari bentuk logam, uang kertas konvensional, hingga mengalami evolusi berupa data yang dapat ditempatkan pada suatu wadah atau disebut dengan alat pembayaran elektronik (Adiyanti, 2015).

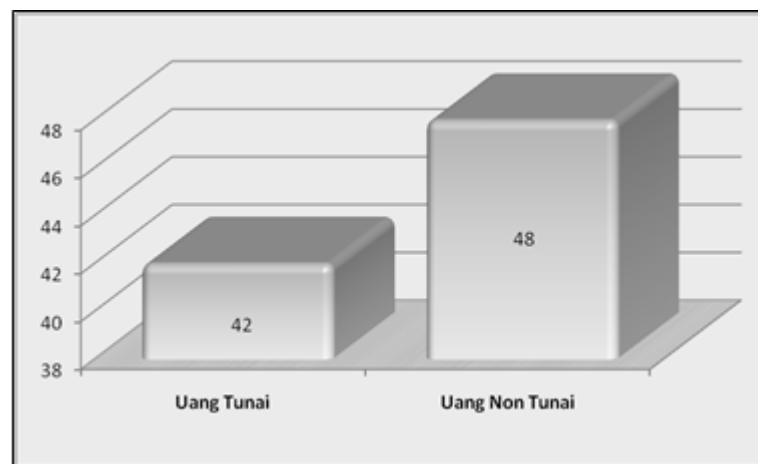
Alat pembayaran elektronik ini mempermudah masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari-harinya terutama dalam memenuhi kebutuhan konsumsi. Menurut Samuelson (2000) konsumsi diartikan sebagai kegiatan menghabiskan nilai guna barang dan jasa. Pengeluaran konsumsi masyarakat menjadi salah satu tolok ukur makroekonomi. Total pengeluaran secara keseluruhan di suatu negara diasumsikan sebagai tingkat pengeluaran konsumsi negara tersebut. Tingkat konsumsi setiap individu sebanding dengan tingkat penghasilannya.

Teori terkait konsumsi dikemukakan oleh Rosyidi (1996), Konsumsi secara umum diartikan sebagai penggunaan barang-barang dan jasa-jasa yang secara langsung akan memenuhi kebutuhan manusia. Selanjutnya Sukirno (2000) mendefinisikan konsumsi sebagai pembelanjaan yang dilakukan oleh rumah tangga atas barang-barang dan jasa-jasa akhir dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan dari orang yang melakukan pekerjaan tersebut. Dapat disimpulkan bahwa konsumsi merupakan jumlah pengeluaran untuk mendapatkan barang dan jasa di suatu perekonomian baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menggeser peran uang tunai dalam bentuk metode pembayaran tanpa uang tunai yang lebih efisien dan ekonomis. Pembayaran non tunai biasanya tidak dilakukan melalui metode pembayaran tetapi melalui transfer bank atau transfer antar bank melalui jaringan internal bank sendiri. Ini juga dapat digunakan sebagai bentuk pembayaran tunai, tanpa uang tunai, misalnya menggunakan kartu ATM, kartu debit dan kartu kredit (Pramono, 2006)

Perkembangan atau perubahan pola pembayaran ini akhirnya juga diikuti oleh mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di berbagai perguruan tinggi. Segala bentuk pembayaran sekarang ini dimudahkan dengan uang elektronik dibandingkan dengan uang tunai. Bank Indonesia (BI) melaporkan, posisi uang kartal yang diedarkan (UYD) mencatat tumbuh 4,49 persen secara tahunan (year on year/ yoy) pada Oktober 2019. Sementara, pembayaran non tunai menggunakan kartu ATM atau debit, kartu kredit, dan uang elektronik terus meningkat sebesar 268 persen (yoy). Menurut Gubernur BI Perry Warjiyo, peningkatan itu sejalan dengan preferensi masyarakat terhadap uang digital yang terus menguat serta didukung integrasi uang elektronik dalam ekosistem digital yang meluas (<https://economy.okezone.com/>).

Dalam beberapa dekade ini tingkat pengeluaran konsumsi oleh mahasiswa dalam menggunakan uang non tunai atau uang elektronik lebih tinggi dibandingkan uang tunai. Hal ini dibuktikan dengan fenomena seperti yang diperoleh dari hasil survei mahasiswa UNESA yang menjadi obyek dalam penelitian ini.



Gambar 1. Perbandingan penggunaan tunai dan non tunai pada mahasiswa UNESA

Gambar 1 pada menunjukkan hasil survey dari sebanyak 152 orang mahasiswa/i yang menempuh pendidikan di Universitas Negeri Surabaya. Temuan yang diperlihatkan menunjukkan bahwa uang non tunai atau uang elektronik lebih banyak digunakan oleh mahasiswa dibandingkan uang tunai.

Uang elektronik merupakan alat transaksi non tunai berbasis elektronik yang mempunyai karakteristik, yaitu uang disetor terlebih dahulu kepada penerbit nilai uang disimpan secara elektronik pada suatu media tertentu. Uang elektronik memiliki beberapa jenis yaitu *Debit card*, *Credit card*, *E-Money*, dan *E-wallet*. *Debit card* merupakan alat pembayaran elektronik dalam bentuk kartu yang diterbitkan oleh Bank untuk membiayai pengeluaran konsumsi nasabah (Parker *et al.*, 2011:2). *Debit card* dapat digunakan nasabah karena mengisi saldo terlebih dahulu dan melakukan transaksi pembayaran melalui ATM yang dimiliki oleh bank penerbit kartu tersebut (Semuel, 2005). Dengan menggunakan pengukuran variabel motivasi menggunakan *Debit card* berpengaruh positif terhadap kebutuhan afektif maupun kebutuhan kognitif.

Selain dari *Debit Card*, maka pembayaran secara elektronik dapat dilakukan pula dengan *Credit Card*. *Credit card* adalah kartu yang dikeluarkan sebagai alat pembayaran. Kartu ini membolehkan pembayaran atas barang dan jasa yang diinginkan pemiliknya untuk membayar kemudian (Koparal dan Chalik, 2014:76). Transaksi dengan kartu kredit memungkinkan pemegang kartu mendapatkan pinjaman dari bank hingga 50 hari tanpa biaya apa pun. Dengan kata lain, kartu kredit adalah alat transaksi elektronik untuk menyelesaikan pembayaran konsumen untuk ditukarkan dengan berbagai barang, dan menimbulkan hutang dari konsumen kepada bank (Regi, 2016:2).

E-Money sendiri bisa dikatakan sebagai uang elektronik dimana yang fungsinya untuk memindahkan saldo uang yang terkandung pada *E-Money* kita ke komputer. Sehingga barang yang diinginkan terbeli tanpa menggunakan uang cash. Beberapa *E-Money* chip based yang saat ini ada di pasar diantaranya, Flazz BCA, *E-Money* Mandiri, Brizzi BRI, Tap Cash BNI, Blink BTN, Mega Cash, Nobu *E-Money* (Wulandari *et al.*, 2016:2).

Mengenai pelaksanaan pemrosesan transaksi pembayaran dalam Peraturan Bank Indonesia No. 18/40 / PBI / 2016 Pasal 1 ayat 7, disebutkan bahwa e-Wallet, yang selanjutnya disebut dompet listrik, digunakan untuk data instrumen pembayaran. Merupakan layanan elektronik untuk menyimpan/atau uang elektronik, yang juga dapat menampung uang, untuk membayar (Bank Indonesia, 2016). Contoh E-wallet termasuk Ovo, XL Tunai, Gopay, Rekening Ponsel, Dana, Paytren T-Cash Telkomsel, dan lain-lain. Hasil beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan kartu debit, *e-money*, kartu kredit, dan *e-wallet* memengaruhi banyak variabel lain.

Berdasarkan uraian-uraian yang telah diungkapkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh *Debit card*, *Credit card*, *e-Money* dan *e-wallet* terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa.

Tinjauan pustaka

Technology acceptance model (TAM)

Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) mendasari penggunaan uang elektronik atau uang digital yang dikenal oleh masyarakat sebagai alat dengan teknologi yang relatif baru. Model ini menerangkan penyebab dari individu menerima dan menggunakan teknologi baru di suatu komunitas. Uang elektronik, yaitu uang yang berbentuk digital di saat ini, adalah pengembangan dari uang konvensional. Uang digital memanfaatkan teknologi baru yang berbentuk internet dan ini diterima dan digunakan oleh masyarakat. Model ini terdiri dari dua pengukuran penerimaan teknologi baru: persepsi manfaat dan persepsi kemudahan. Davis (1989 dalam Trutsch, 2014:73) mengartikan pengertian persepsi manfaat sebagai suatu tingkat di mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem akan meningkatkan kinerjanya. Meningkatkan efisiensi, menghemat waktu, dan kenyamanan adalah tujuan dari persepsi manfaat yaitu berkaitan dengan pembayaran tanpa bertemu. Dengan menggunakan uang digital, maka pembayaran akan dilakukan lebih tepat dan praktis. Persepsi kemudahan dijelaskan sebagai tingkat di mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem maka dirinya akan bebas dari kesulitan atau terhindar dari upaya khusus. Dengan kata lain, pembayaran uang digital memberi kemudahan kepada penggunanya, tidak merepotkan sebagaimana bilamana harus menggunakan uang konvensional yang harus membawa uang kas dalam jumlah banyak dan berisiko hilang atau menjadi korban kriminalitas.

Uang elektronik (*e-Money*)

Uang elektronik (*e-Money*) atau uang dalam format digital, merupakan trend yang terlihat terus meningkat dari waktu ke waktu. Uang elektronik berlaku untuk suatu kondisi yang menurut Kumari dan Khanna (2017:6702) diberi istilah dengan *cashless society* (masyarakat tanpa uang tunai), yaitu suatu situasi di mana hanya ada sedikit aliran kas dalam masyarakat sehingga lebih banyak pembelian dilakukan secara elektronik. Transaksi dalam situasi ini disebut *cashless transaction* (transaksi tanpa uang kas). Paul dan Friday, 2012 dalam Kumari dan Khanna, 2017:6702) menyebutkan bahwa *cashless transaction* merujuk kepada suatu rancangan ekonomi dimana barang dan jasa ditransaksikan tanpa uang kas, tetapi melalui transfer elektronik atau pembayaran check. Hassan *et al.* (2012 dalam Kumari dan Khanna, 2017:6702) menetapkan terjadinya hubungan antara penerapan pembayaran elektronik dan keseluruhan pertumbuhan ekonomi di 27 negara Eropa dari periode 1995-2009 dan menemukan bahwa sistem pembayaran elektronik pada bidang ritel akan mendorong pertumbuhan ekonomi keseluruhan, tingkat konsumsi dan perdagangan.

Di Indonesia, pelaksanaan kegiatan pencucian uang elektronik yang dilakukan oleh bank dan LSB sesuai dengan Peraturan No. 11/12 / PBI / 2009 Tentang Uang Elektronik (Republik Indonesia Indonesia 2009 No. 65, Dukungan catatan ilmiah Republik Indonesia) Pajak. 5001; Di bawah ini adalah PBI no. 11/12 / PBI / 2009, kemudian tentang Perubahan Peraturan Bank No. 11/12 / PBI / 2009 Tentang Uang Elektronik (Jaksa Penuntut Umum Republik Indonesia No. 2014 N 69 Menurut rancangan ini, uang pada dasarnya adalah uang elektronik, biaya didasarkan pada jumlah uang yang dicatat pada server media atau chip Adalah mungkin untuk menggunakan uang elektronik sebagai bentuk pembayaran oleh beberapa pengecer yang bekerja dengan distribusi uang elektronik. Penggunaan uang elektronik itu sederhana dan praktis sangat praktis dan praktis, pemilik uang elektronik hanya ketika bertukar data, pembaca terhubung dengan kartu e-money terkait. Dengan kata lain, pembayaran elektronik non-fisik (tidak dapat diandalkan) adalah instrumen pembayaran yang bernilai rendah untuk transaksi keuangan. Fungsi e-money tidak jauh berbeda dengan fungsi uang. Oleh karena itu, perlu untuk menganalisis karakteristik e-money sebagai alat pembayaran non-moneter dan keadaan e-money dalam produk perbankan.

Bentuk uang elektronik yang digunakan masyarakat

Perkembangan teknologi juga membuat sistem pembayaran mengalami perkembangan dari awalnya menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran hingga menjadi pembayaran non tunai. Perubahan uang sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi, baik kertas maupun logam dengan uang elektronik (Adiyanti, 2015 dalam Ramadhani, 2016:1).

Uang elektronik yang dikenal dan digunakan oleh masyarakat, khususnya di Indonesia, terdiri dari beberapa bentuk. Uang elektronik misalnya *Debit card*, *e-Money*, *Credit card* dan *e-wallet*. Masing-masing bentuk ini memiliki bentuk dan fungsi serta teknik penggunaan yang berbeda.

Debit card

Debit card (kartu debit) di Indonesia merupakan salah satu alat pembayaran yang penting dan banyak digunakan oleh masyarakat. Menurut Saraswati dan Mukhlis (2018), perkembangan transaksi *debit card* (kartu debit) dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan. Transaksi yang dilakukan dengan *debit card* pada tahun 2009 mencapai Rp. 1,9 miliar dan jumlah itu di tahun 2016 telah meningkat menjadi Rp. 5.6 miliar.

Menurut Arthesa dan Handiman (2009), perkembangan *Debit card* atau yang biasa dijumpai dengan bentuk kartu ATM sangat pesat dan memiliki manfaat dan kemudahan yang sangat luas. *Debit card* merupakan alat pembayaran elektronik dalam bentuk kartu yang diterbitkan oleh Bank untuk membiayai pengeluaran konsumsi nasabah (Parker *et al.*, 2011:2).

Debit card adalah kartu berbahan baku plastik yang dikeluarkan oleh suatu bank. *Debit card* biasanya juga merupakan kartu ATM (*Auto Teller Machine*), yaitu kartu yang digunakan untuk menarik uang tunai dari suatu mesin yang disediakan oleh suatu bank. Dengan kata lain, *debit card* juga berfungsi sebagai kartu ATM (<https://handsonbanking.org/>)

Debit card adalah kartu yang dikeluarkan oleh suatu bank dengan tujuan mengakses simpanan pribadi menjadi uang kas tanpa menulis surat bukti tertentu. *Debit card* terikat dengan akun seseorang di bank dan dapat digunakan dimanapun suatu kartu kredit digunakan. Seseorang dapat menggunakan *debit card* untuk menarik kas dari akun pribadi dengan kode pengenalan khusus (Personal Identification Number, PIN). Ketika melakukan pembelian, *Debit card* juga digunakan serupa dengan kartu kredit dengan cara menuliskan tanda tangan saat pembelian dilakukan (<https://www.investopedia.com/>)

Menurut Parker *et al* (2011:3), terdapat banyak produk *Debit card* yang beredar di masyarakat. Beberapa jenis *Debit card* tersebut antara lain: Terbuka atau Tertutup. Terbuka berarti bahwa *debit card* terkait dengan suatu asosiasi atau jaringan dan kartu dapat digunakan pada berbagai pedagang dalam asosiasi atau jaringan tersebut. Tertutup artinya *debit card* diterbitkan oleh sebuah pengecer (toko) tertentu dan hanya dapat digunakan di lingkungan bersangkutan. Ada pula *debit card* yang menggabungkan jenis terbuka dan tertutup; Dapat diisi dan tidak dapat diisi ulang. Kartu yang dapat diisi ulang beroperasi sangat banyak seperti sebuah rekening perbankan dan pihak yang mengeluarkan kartu harus memvalidasi identitas dari pemegang kartu sebagaimana proses membuka rekening bank. Kartu dapat diisi ulang di lokasi-lokasi tertentu yang telah disediakan oleh penerbit kartu. *Debit card* yang tidak bisa diisi ulang berkaitan dengan seorang individu dan sifatnya tidak memiliki nama khusus. Oleh karena itu, pada kartu yang tidak dapat diisi ulang hanya dibatasi uang dalam jumlah tertentu saja; PIN atau tanda tangan. *Debit card* dapat diterbitkan dengan otentifikasi PIN dan tanda tangan pemegang, hanya PIN, atau hanya tanda tangan saja; Terdaftar atau sembarang. Kartu-kartu debit yang dapat diisi ulang harus terdaftar pada individu tertentu; Utama atau pelengkap. Kedua jenis *debit card* berdasarkan rekening bank dapat memiliki lebih dari satu kartu yang terkait kepada suatu rekening. Dua kartu dapat berfungsi untuk mengakses dana yang sama atau tiap kartu dapat terisi jumlah masing-masing yang berbeda.

Debit card telah lama dikenal di Indonesia karena memiliki manfaat khusus kepada para penggunanya. Menurut Ramadani (2016:4), manfaat tersebut adalah : Penghapusan uang tunai di ATM; Mentransfer atau mentransfer dana antar rekening adalah bank tunggal atau jaringan bank lain; Pembayaran kartu kredit, listrik (PLN), telepon dan headphone, air (PDM), pajak bumi dan bangunan (PBS); Beli pulsa telepon seluler prabayar; Fasilitas perbankan melalui telepon; Fasilitas kartu debit untuk transaksi pembeli barang. Dikarenakan manfaat tersebut, maka semakin sering seseorang menggunakannya maka manfaat *debit card* akan semakin tinggi. Demikian juga bilamana semakin jarang digunakan, maka manfaat *debit card* akan semakin rendah.

Credit card

Credit card adalah kartu pembayaran yang diterbitkan kepada pengguna sebagai suatu sistem pembayaran. Sistem ini membolehkan pemegang kartu untuk membayar barang atau jasa menggunakan kartu tersebut (Koparal dan Calik, 2014:76). *Credit card* adalah suatu kartu atau

mekanisme yang membolehkan pemegang kartu untuk membeli barang, berwisata dan makan di suatu hotel tanpa harus segera membayar. *Credit card* ini memungkinkan si pemilik untuk mendapatkan pinjaman dari bank hingga 50 hari tanpa dikenakan biaya. *Credit card* tidak membuat repot pemiliknya untuk membawa uang tunai dan pasti lebih aman. Kartu ini juga memungkinkan mendapatkan pinjaman tanpa proses yang bersifat formal. *Credit card* adalah kartu berbentuk plastik yang memiliki garis magnetik diterbitkan oleh suatu bank atau perusahaan yang membolehkan pemegang untuk membeli barang atau jasa secara kredit. Kartu apa pun, lembaran atau buku kupon yang digunakan secara berulang-ulang untuk meminjam uang atau membeli barang atau layanan secara kredit disebut *credit card* (Regi, 2016:2).

Dalam penelitian Regi (2016:5), disebutkan bahwa terdapat beberapa keunggulan atau keuntungan bilamana menggunakan *credit card*. Keunggulan pertama, yaitu kenyamanan. *Credit card* menghemat waktu dan tidak menyulitkan. Tidak memerlukan untuk mencari ATM atau memegang uang tunai; Keunggulan kedua, yaitu kartu kredit memiliki simpanan catatan. Laporan rekening *credit card* membantu konsumen untuk melacak biaya-biaya. Beberapa *credit card* bahkan menyediakan catatan kesimpulan tiap tahun yang sangat membantu saat datang tagihan pajak. Keunggulan ketiga, yaitu insentif. Beberapa penyedia *credit card* menyediakan insentif berdasarkan penggunaan *credit card*. Misalnya, poin *loyalty*, *cash back* atau sumbangan kemanusiaan; Keunggulan keempat, yaitu kredit yang fleksibel. Kebanyakan *credit card* menawarkan periode untuk bunga gratis sehingga konsumen akan diuntungkan dari kredit jangka pendek jika konsumen patuh membayar tagihan tepat waktu. Penerbit juga menawarkan fleksibilitas dan kenyamanan dengan membolehkan pembelian darurat atau membayar cicilan lebih mahal. Keuntungan kelima, yaitu pinjaman berbiaya murah. Konsumen dapat menggunakan kredit kilat untuk menghemat hari ini (misalnya pada penjualan hanya sehari) ketika ketersediaan uang tunai masih belum ada; Keunggulan keenam, yaitu uang tunai instan; *Credit card* membolehkan pengambilan uang tunai cepat dan nyaman untuk mendapatkan uang tunai jika diperlukan. Keunggulan ketujuh yaitu berupa bocoran diskon; Dari surat edaran hingga diskon mobil, ada suatu program untuk semua orang. Banyak penerbit *credit card* yang menawarkan program insentif berdasarkan jumlah pembelian yang dibuat konsumen. Keunggulan kedelapan, *Credit Card* membantu membangun kredit yang positif. Pengendalian penggunaan kredit dapat menolong menetapkan pinjaman untuk pertama kali atau meminjam kembali jika memiliki masalah di waktu yang lalu, yang penting dapat memenuhi pembayaran tepat waktu. Keunggulan kesembilan, *Credit Card* mengandung perlindungan pembelian. Banyak perusahaan *credit card* akan menangani keluhan yang dilayangkan konsumen. Jika seorang pedagang tidak melayani produk yang rusak akan berhadapan dengan perusahaan *credit card*. Keunggulan kesepuluh, yaitu kemudahan penelusuran rekening. Banyak perusahaan *credit card* menawarkan bunga rendah dan menawarkan konsumen untuk menurunkan tingkat bunganya.

e-Money

Menurut Hidayati (2006: 4), makna e-Money mengacu pada definisi yang dikeluarkan oleh *Bank for International Settlements (BIS)* dalam salah satu publikasi pada Oktober 1996 yang mendefinisikan uang elektronik sebagai nilai tersimpan atau produk prabayar dalam catatan dana atau nilai yang tersedia bagi konsumen disimpan pada perangkat elektronik milik konsumen" (produk nilai tersimpan atau prabayar yang menyimpan sejumlah uang dalam media elektronik milik orang).

Menurut Wulandari *et al.* (2016:2), *e-Money* dibutuhkan menjadi suatu alat pembayaran berbentuk baru dikarenakan perkembangan uang elektronik sebagai alat pembayaran non-cash relatif sangat rendah di Indonesia. Data dari Bank Indonesia menunjukkan bahwa di tahun 2014 hanya terdapat 15,1 juta *credit card* di Indonesia dan jumlah ATM tersedia hanya 83,8 juta unit kartu ATM yang berfungsi sebagai *debit card*. Jumlah ini relatif masih sangat sedikit dibandingkan jumlah penduduk Indonesia. Untuk memperbaiki kondisi ini, maka *e-Money* tampak sebagai alat pembayaran non-tunai yang dapat digunakan. *E-Money* dapat berbentuk kartu prabayar (misalnya, BCA Flazz, Indomaret Card, dan Brizzi).

e-Money memiliki keunggulan karena tidak memerlukan proses keamanan tertentu (baik dengan PIN atau tanda tangan) sehingga transaksi dengan *e-Money* relatif dapat dilakukan dengan cepat.

Kelemahannya, *e-Money* hanya ditujukan untuk transaksi dengan jumlah kecil (Miller *et al.*, 2002 dalam Wulandari *et al.*, 2016:4).

Menurut Woda (2006 dalam Wulandari *et al.*, 2016:4) beberapa kelebihan *e-Money* yaitu kenyamanan dan privasi, pengurangan biaya, bisa digunakan untuk bisnis baru dan juga untuk transfer aktivitas keuangan antara anggota di internet.

e-wallet

e-wallet adalah sejenis kartu elektronik yang digunakan transaksi online melalui sebuah personal komputer atau sebuah smartphone. *E-wallet* memiliki dua komponen, yaitu perangkat lunak dan informasi. Komponen perangkat lunak. *E-wallet* adalah jenis rekening prabayar dimana seorang pengguna dapat menyimpan uangnya untuk pembelian online di masa mendatang (<https://economictimes.indiatimes.com/>)

Electronic Wallet atau disingkat *e-wallet* adalah kartu yang dibuat untuk memudahkan dan mempercepat transaksi elektronik. *e-wallet* akan berguna untuk orang-orang yang sering berbelanja online dan saat ini *e-wallet* tersedia dalam versi saku, ukuran telapak tangan, genggam dan versi desktop di PC. *E-wallet* menawarkan suatu alat yang aman, nyaman dan dapat dibawa-bawa. *e-wallet* adalah dompet elektronik untuk banyak informasi pribadi (*credit card*, kartu telepon, password, PIN, nomor rekening, dan lain-lain) karena sebagaimana dompet dalam kenyataan, *e-wallet* menyimpan informasi seperti nama pengguna, password, PIN, link url (Upadhyaya, 2012:38)

Udhayaraj & Jocil (2018:60), mengungkapkan bahwa terdapat beberapa jenis *e-wallet*, yaitu : Tertutup. *e-wallet* jenis ini dikeluarkan suatu perusahaan kepada konsumen-konsumennya hanya untuk pembelian barang dan jasanya saja. Alat ini tidak memberi peluang untuk penarikan uang tunai atau dicairkan; Semi tertutup. *e-wallet* jenis ini dapat digunakan untuk barang atau jasa, termasuk layanan keuangan, yaitu pada lokasi pedagang atau ditetapkan melalui suatu kontrak dengan perusahaan yang menerbitkan *e-wallet* ini agar menerima alat pembayaran ini. Jenis dompet ini juga tidak memperbolehkan penarikan uang tunai atau dicairkan oleh pemegangnya; Terbuka. Jenis *e-wallet* ini dapat digunakan untuk membeli barang atau jasa, termasuk pelayanan keuangan seperti transfer dana pada lokasi pedagang atau lokasi yang ditunjuk, juga bisa digunakan untuk menarik uang tunai di mesin ATM.

Keunggulan dari kartu yang dinamakan *e-wallet* ini, antara lain (Udhayaraj dan Jocil, 2018:61): Berbiaya rendah, Unggul daya saing, Canggih, Nyaman, Kekurangan dari *wallet* digital lain, Dukungan teknologi, Keamanan dan jaminan *system*

Tingkat konsumsi

Pengertian tingkat konsumsi

Pengeluaran konsumsi adalah biaya pengeluaran pada waktu seseorang untuk membeli berbagai jenis kebutuhan (Ramdani, 2016: 1). Atas dasar pemahaman ini, akan terlihat bahwa tingkat pemanfaatannya tinggi atau berapa lama dihabiskan untuk menghabiskannya melalui publik.

Menurut Sukirno (2000 (Isyani dan Hasmarini, 2005: 143), konsep makan adalah konsep yang diterjemahkan dari bahasa Inggris Konsumsi, yang berarti tujuan memenuhi kebutuhan konsumen pada barang dan jasa terakhir yang dibeli. Orang yang membeli. Biaya komunitas dihabiskan untuk makanan, pakaian, dan kebutuhan lainnya, dikategorikan sebagai belanja atau konsumsi. Ia menggunakan barang-barang yang secara khusus digunakan untuk konsumsi publik untuk memenuhi kebutuhan mereka. Penggunaan domestik berkontribusi paling besar terhadap pendapatan nasional. Di sebagian besar negara, konsumsi menyumbang sekitar 60-75% dari pendapatan nasional. Ini berarti bahwa pembelian lebih penting daripada tiga kombinasi pembelian lainnya, yaitu, investasi perusahaan, pengeluaran pemerintah, dan ekspor neto (ekspor dikurangi barang). Penggunaan domestik paling efektif dalam mengurangi aktivitas ekonomi dari satu waktu ke waktu lainnya. Konsumsi domestik menentukan aktivitas ekonomi dari satu waktu ke waktu lainnya. Pengeluaran seseorang berhubungan langsung dengan penghasilannya. Semakin besar penghasilan seseorang, semakin tinggi biayanya.

Pengukuran tingkat pengeluaran

Penelitian yang dilakukan oleh Indrianawati dan Soesatyo (2015:218) merumuskan indikator tingkat konsumsi kepada tiga buah indikator, yaitu: 1) konsumsi barang dan jasa pokok; 2) konsumsi

barang dan jasa sekunder, dan 3) konsumsi barang dan jasa tersier. Sementara itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Ramadani (2016:6), mengukur tingkat pengeluaran mahasiswa dengan beberapa indikator yaitu: 1) Gaya hidup; 2) Pengeluaran dalam aktivitas kuliah, dan 3) Berbelanja.

Pengaruh debit card terhadap tingkat pengeluaran

Debit card adalah salah satu bentuk uang digital atau yang lebih dikenal dengan nama uang elektronik. *Debit card* merupakan kartu yang dimiliki dapat dimiliki oleh seorang nasabah dari bank tertentu, sehingga keberadaan *debit card* sangat terkait dengan identitas nasabah bersangkutan. Menurut Saraswati dan Mukhlis (2018), perkembangan transaksi *debit card* (kartu debit) dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan. Transaksi dengan *debit card* memudahkan nasabah untuk melakukan penarikan uang tunai maupun membayar transaksi dengan cepat dan mudah. Penggunaan kartu debit untuk siswa kini telah menjadi simbol lingkungan (Ramadani, 2016: 4). *Debit Card* atau kartu ATM telah menjadi simbol budaya yang unik di kalangan mahasiswa. *Debit Card* sebagai alat yang memungkinkan pengguna untuk mulai menarik uang dengan mudah, termasuk pembayaran sederhana dari berbagai jenis penagihan. Pemegang *Debit Card* juga dirangsang menggunakan kartunya karena mendapatkan beberapa kelebihan seperti mendapatkan diskon atau potongan harga produk dari mitra bisnis atau bank yang menawarkan *Debit Card*. Studi yang dilakukan oleh Ramadani (2016) menunjukkan bahwa penggunaan *Debit Card* memiliki dampak signifikan pada peningkatan pengeluaran siswa. Hasil penelitian oleh Saraswati dan Mukhlis (2018), Ginting *et al.* (2018), Fatmasari *et al.* (2019), dan Runnemark *et al.* (2015) menunjukkan bahwa *Debit Card* dapat meningkatkan tingkat kepuasan publik. Oleh karena itu, semakin tinggi penggunaan *Debit Card*, semakin tinggi tingkat konsumsi mahasiswa.

H1 : *Debit card* berpengaruh terhadap pengeluaran konsumsi Mahasiswa

Pengaruh credit card terhadap tingkat pengeluaran

Pemegang *Credit Card* memiliki kelebihan khusus yang tidak didapatkan melalui uang dalam kartu elektronik yang lain. Regi (2016:2) yang menyatakan bahwa *credit card* adalah suatu kartu atau mekanisme yang membolehkan pemegang kartu untuk membeli barang, berwisata dan makan di suatu hotel tanpa harus segera membayar. *Credit card* ini memungkinkan si pemilik untuk mendapatkan pinjaman dari bank hingga 50 hari tanpa dikenakan biaya. *Credit card* tidak membuat repot pemiliknya untuk membawa uang tunai dan pasti lebih aman. Kartu ini juga memungkinkan mendapatkan pinjaman tanpa proses yang bersifat formal. Dengan demikian, maka transaksi-transaksi keuangan ataupun pembelian dapat lebih mudah dilakukan oleh mahasiswa yang gaya hidupnya serba kekinian. Kartu kredit memungkinkan mahasiswa melakukan pembayaran atau pembelian walaupun sebenarnya saat ini tidak memiliki uang tunai maupun dana di rekening banknya. Penelitian yang dilakukan Ramadani (2016) menunjukkan bahwa penggunaan *debit card* memberi pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengeluaran mahasiswa. Hasil penelitian Saraswati dan Mukhlis (2018), Ginting dkk (2018), dan Fatmasari *et al* (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *credit card* memberi pengaruh terhadap tingkat konsumsi. Dengan demikian, maka penggunaan kartu kredit jelas memberi dampak terhadap peningkatan pengeluaran mahasiswa.

H2 : *Credit card* berpengaruh terhadap pengeluaran konsumsi Mahasiswa

Pengaruh e-Money terhadap tingkat pengeluaran

Saat ini, *e-Money* merupakan salah satu alat transaksi non-tunai yang populer di kalangan mahasiswa. Mahasiswa banyak yang dibekali oleh orang tuanya *e-Money* sebagai tambahan uang saku maupun untuk cadangan bilamana tiba-tiba memerlukan pembelanjaan. Orang tua atau wali mahasiswa bersangkutan menyenangi *e-Money* karena isi dari rekening *e-Money* relatif hanya sedikit. Salah satu keunggulan dari *e-Money* yaitu kecepatan transaksi dan privasi yang tetap terjaga untuk membayar berbagai transaksi oleh pemegang kartu ini. Pemegang rekening *e-Money* juga mudah untuk membuat bisnis tertentu dan melakukan transfer keuangan kepada orang lain melalui internet Woda (2006 dalam Wulandari *et al.*, 2016:4). Mahasiswa yang memandang bahwa *e-Money* sebagai bagian gaya hidup kekinian akan melakukan pembelian melalui *e-Money*. Ketika makan di kafe atau memesan makanan tertentu di suatu depot, mahasiswa tidak perlu mengeluarkan uang kas karena pembayarannya bisa dilakukan melalui *e-Money*. Hasil penelitian Ramadani (2016), Saraswati dan

Mukhlis (2018), dan Ginting dkk (2018) menunjukkan hasil bahwa *e-Money* memberi pengaruh positif terhadap peningkatan konsumsi. Dengan kata lain, penggunaan *e-Money* akan mendorong bertambahnya tingkat pengeluaran mahasiswa.

H3: *e-Money* berpengaruh terhadap pengeluaran konsumsi Mahasiswa

Pengaruh *e-wallet* terhadap tingkat pengeluaran

E-wallet merupakan salah satu inovasi sistem pembayaran non-tunai yang dikeluarkan oleh suatu lembaga. Mahasiswa yang memiliki *e-wallet* akan merasa lebih nyaman karena semua informasi pribadi dapat disimpan di dompet elektronik ini. Berbagai transaksi dan pembelian dapat dilakukan dengan mengakses informasi yang tersedia di dalamnya. *E-wallet* ini akan lebih memudahkan mahasiswa yang sering beraktivitas untuk bertransaksi maupun membayar pembelannya. Hasil penelitian Braga *et al* (2013) menunjukkan bahwa *e-Wallet* memberi pengaruh pada peningkatan konsumsi. Dengan kata lain, penggunaan *e-wallet* akan mendorong bertambahnya tingkat pengeluaran mahasiswa.

H4 : *E-wallet* berpengaruh terhadap pengeluaran konsumsi Mahasiswa

METODE

Berdasarkan bentuk data dan teknik analisis yang dipergunakan, maka penelitian ini disebut penelitian kuantitatif. Metode ini umumnya menggunakan paradigma postpositif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dengan meneliti hubungan sebab dan akibat beserta pembuktian hipotesis yang telah diajukan.

Pada penelitian ini, populasi yang digunakan yaitu semua mahasiswa aktif di Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Sampel penelitian ini adalah siswa yang masih melakukan pendidikan aktif di Universitas Negeri Surabaya dan menggunakan uang elektronik, yaitu kartu debit, kartu kredit, *e-money*, dan *email*. dompet digunakan. Pengambilan sampel dilakukan sampai ukuran sampel memadai dan mampu mewakili keragaman populasi. Dalam pendekatan pluralistik (beberapa variabel), ukuran sampel setidaknya 10 angka yang membaca jumlah variabel. Dengan premis ini, sampel minimum yang akan diperoleh adalah 10 pengganda dengan 4 variabel independen dan 1 variabel (10x5), yaitu 50 individu sehingga jumlah sampel yang direncanakan oleh para peneliti dua kali lebih tinggi. dari jumlah ini (2x50) yaitu 100 orang. Kuesioner yang dikumpulkan kemudian disiapkan sehingga 9 responden tidak dapat menyelesaikan kuesioner, sehingga pada akhirnya jumlah responden adalah 91 orang. Sumber utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Bergantung pada konteks sumber informasi, peneliti menggunakan data terbaru yang diperoleh dari responden langsung ke distribusi makalah pertanyaan dan wawancara dengan mahasiswa aktif Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menyebarkan kuesioner serta wawancara. Kuesioner itu sendiri adalah teknologi pengumpulan informasi yang juga terdiri dari jawaban untuk pertanyaan lisan dan tertulis. Dalam penelitian ini, kuesioner dibagikan dalam lampiran, sehingga jawaban atas kuesioner di atas selesai. Jawaban dari penelitian ini responsif diri, yang memenuhi persyaratan dalam sampel responden.

Uji validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat kevalidan atau kesesuaian suatu instrument. Suatu instrument dikatakan valid jika instrument tersebut dapat mengukur sesuatu dengan tepat apa yang hendak diukur. Suatu koefisien dapat dikatakan valid apabila Koefisien korelasi *product moment* melebihi 0,3 atau tingkat signifikansi kurang dari 0,5.

Uji reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data atau dengan kata lain digunakan untuk menentukan apakah instrument penelitian reliabel atau tidak harus dilakukan pada pertanyaan yang telah memiliki atau memnuhi uji validitas, jadi jika tidak memenuhi syarat uji validitas maka tidak perlu diteruskan untuk uji reliabilitas. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan *Cronbach Alpha* (α) > 0,60.

Uji normalitas

Uji Normalitas adalah uji prasarat tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik atau statistik *non* parametrik. Dengan uji ini dapat diketahui bentuk distribusi apakah normal atau tidak normal. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak normal dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden

Rincian mengenai karakteristik responden dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin dan usia yang sesuai dengan hasil angket yang telah disebar oleh peneliti. Hasil perhitungan mengenai karakteristik responden tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Karakteristik responden penelitian

Karakteristik Responden		Jumlah	Presentase (%)	
Jenis Kelamin	Laki-Laki	28	91	30,8
	Perempuan	63	orang	69,2
Angkatan	2016	53		58,2
	2017	21	91	23,1
	2018	15	orang	16,5
	2019	2		2,2
Fakultas	Bahasa -Seni	6		6,6
	Ekonomi	72		79,1
	Ilmu Pendidikan	5	91	5,5
	Ilmu Sosial	5	orang	5,5
	MIPA	1		1,1
	Teknik	2		2,2
Pendapatan/Saku Bulan	per <Rp. 500 k	25		27,5
	Rp. 500 k - Rp. 1jt	48		52,7
	Rp. 1 jt - Rp. 1.5 jt	10	91	11,0
	Rp. 1.5 jt – Rp. 2 jt	7	orang	7,7
	>Rp. 2.jt	1		1,1

Melihat tabel di atas dapat diungkapkan bahwa responden dari masing-masing kriteria karakteristik responden adalah sebagai berikut:

Dilihat dari alat kelamin laki-laki sekitar 28 orang (30,8%), sisanya adalah 63 (69,2%). Ini menunjukkan bahwa lebih banyak responden wanita ditemukan di daerah penelitian. Ini membuktikan bahwa ada banyak wanita yang merespons; Dilihat dari tren kelompok, maka sekitar 53 (58,2%) orang pada 2016, 21 orang (23,1%) pada 2017, 15 orang (16,5%) pada 2018, dan orang 2 sisanya (2,2%) adalah kelas 2019. Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pengacara yang berkuasa merespons pada tahun 2016; Jika dilihat dari standar Kementerian Kebudayaan, sekitar 6 orang (6,6%) berasal dari Pusat Bahasa dan Seni, 72 orang (79,1%) berasal dari Pusat Ekonomi, hampir 5 (5,5%) Di pusat pendidikan, sekitar 5 orang (5,5%) berasal dari Kurikulum Nasional, karena 1 orang (1,1%) berasal dari Departemen Pendidikan, dan 2 orang (2.2%) berasal dari Pusat Teknik. Atas dasar komentar di atas, dapat disimpulkan bahwa responden yang memerintah berasal dari Departemen Ekonomi; Mengingat Tarif / Harga Saku dalam Satu Bulan, sekitar 25 orang (27,5%) memiliki pendapatan bulanan kurang dari 500 rupiah, sekitar 48 orang (52,7%) berpenghasilan tinggi. Tunjangan bulanan 500.000 rupiah hingga satu juta rupiah. Sebanyak 10 orang (11,0%) memiliki pendapatan / pendapatan bulanan dari satu juta rupiah hingga 500 juta rupiah. sekitar 7 (7,7%) orang memiliki gaji bulanan 500 ribu rupiah hingga 2 juta rupiah. Dan 1 orang (1,1%) memiliki penghasilan bulanan lebih dari 2 juta rupiah. Berdasarkan komentar di atas, dapat disimpulkan bahwa responden utama adalah responden dengan jumlah uang tunai / pengumpulan tertinggi per bulan yaitu 500.000 rupiah.

Analisis koefisien determinasi

Menurut Sugiyono (2006), koefisien penentu untuk melakukan adalah angka yang mencerminkan intensitas peran variabel independen yang meliputi *Debit card* (X_1), *Credit card* (X_2),

E-Money (X_2), *E-Wallet* (X_4) dalam memprediksi variasi besarnya variabel terikat yaitu Pengeluaran Konsumsi (Y). Angka koefisien determinasi (*adjusted R*²) adalah sebesar 0,372. Hal ini mengandung pengertian bahwa perubahan-perubahan dalam nilai variabel bebas yaitu *Debit card* (X_1), *Credit card* (X_2), *E-Money* (X_3), dan *E-Wallet* (X_4) memengaruhi besarnya variabel terikat yaitu Pengeluaran Konsumsi (Y) sebesar 37,2% dan sisanya 62,8% sisanya dipengaruhi variabel-variabel lain yang tidak dilibatkan dalam penelitian ini.

Uji pengaruh simultan (Uji F)

Pengaruh simultan dari variabel-variabel bebas penelitian ini yang terdiri dari *Debit card* (X_1), *E-Money* (X_2), *Credit card* (X_3) dan *E-Wallet* (X_4) terhadap variabel terikat yaitu Pengeluaran Konsumsi (Y) dapat diketahui dengan melakukan uji F. F_{hitung} diperoleh sebesar 14,315 dengan derajat keyakinan 0.000 dengan tingkat dukungan yang penting. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima, membuktikan bahwa variabel independen dalam penelitian ini dibentuk bersama, yang terdiri dari *Debit card* (X_1), *Credit card* (X_2), *E-Money* (X_2), *E-Wallet* (X_4) berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat yaitu Pengeluaran Konsumsi (Y).

Uji pengaruh parsial (Uji t)

Uji ini dilakukan untuk melihat signifikansi dari koefisien regresi masing-masing variabel bebas penelitian ini yang terdiri dari *Debit card* (X_1), *Credit card* (X_2), *E-Money* (X_2), *E-Wallet* (X_4) terhadap variabel terikat yaitu Pengeluaran Konsumsi (Y).

Tabel 2. Hasil uji pengaruh parsial

Variabel Bebas	t_{hitung}	Signifikansi (p)	Keterangan
Debit card	4,213	0.000	Signifikan
Credit card	1,306	0,195	Tidak Signifikan
E-Money	2,710	0,008	Signifikan
E-Wallet	-1,231	0,222	Tidak Signifikan

Uji signifikansi pengaruh debit card

Koefisien regresi *Debit card* memiliki angka t_{hitung} sebesar 4,213 dengan signifikansi 0,000. Karena t_{hitung} didukung dengan angka signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa variabel *Debit card* (X_1) berpengaruh signifikan terhadap variabel Pengeluaran Konsumsi (Y). Artinya peningkatan pada penggunaan *Debit card* akan secara otomatis memberi dampak pada peningkatan Pengeluaran Konsumsi.

Uji signifikansi pengaruh credit card

Koefisien regresi *Credit card* (X_3) memiliki angka t_{hitung} sebesar 1,306 dengan signifikansi 0,195. Karena t_{hitung} didukung dengan angka signifikansi sebesar 0,195 ($p \geq 0,05$) maka H_0 diterima atau H_2 ditolak. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa variabel *Credit card* (X_2) tidak berpengaruh terhadap variabel Pengeluaran Konsumsi (Y). Artinya, peningkatan pada penggunaan *Credit card* tidak memberi dampak pada peningkatan Pengeluaran Konsumsi.

Uji signifikansi pengaruh e-money

Koefisien regresi *e-Money* (X_3) memiliki angka t_{hitung} sebesar 2,710 dengan signifikansi 0,008. Karena t_{hitung} didukung dengan angka signifikansi sebesar 0,008 ($p < 0,05$) maka H_0 diterima atau H_3 ditolak. Dengan kata lain *e-Money* berpengaruh terhadap variabel Pengeluaran Konsumsi (Y). Artinya, peningkatan pada *e-Money* diikuti pula pada peningkatan pada Pengeluaran Konsumsi.

Uji signifikansi pengaruh E-Wallet

Koefisien regresi *e-Wallet* (X_3) memiliki angka t_{hitung} sebesar -1,231 dengan signifikansi 0,222. Karena t_{hitung} didukung dengan angka signifikansi sebesar 0,222 ($p \geq 0,05$) maka H_0 diterima atau H_4 ditolak. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa variabel *e-Wallet* (X_4) tidak berpengaruh terhadap variabel Pengeluaran Konsumsi (Y). Artinya, perubahan pada jumlah *e-Wallet* tidak mampu memberi dampak pada perubahan Pengeluaran Konsumsi.

Pengaruh debit card terhadap pengeluaran konsumsi

Hasil analisa data memperlihatkan bahwa *Debit card* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pengeluaran Konsumsi. Dengan kata lain, hipotesis ke-1 yang menyatakan *Debit card*

berpengaruh terhadap pengeluaran konsumsi Mahasiswa terbukti. Penggunaan *Debit card* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap Pengeluaran Konsumsi mahasiswa. Perubahan, yaitu kenaikan atau penurunan pada penggunaan *Debit card*, akan menyebabkan kenaikan atau penurunan secara signifikan pula Pengeluaran Konsumsi yang dilakukan Mahasiswa.

Hasil penelitian ini identik dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ramadani (2016), Fatmasari *et al* (2019) maupun Runnermark *et al.* (2015). Penelitian juga hampir menyerupai hasil penelitian Saraswati dan Mukhlis (2018) yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan *Debit card* berpengaruh terhadap permintaan mata uang; penelitian Ginting dkk (2018) mendapatkan hasil bahwa penggunaan *Debit card* berpengaruh signifikan terhadap tingkat perputaran uang.

Menurut Saraswati dan Mukhlis (2018), perkembangan transaksi *debit card* (*kartu debit*) dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan. Transaksi yang dilakukan dengan *debit card* pada tahun 2009 mencapai Rp. 1,9 miliar dan jumlah itu di tahun 2016 telah meningkat menjadi Rp. 5.6 miliar. Hal ini juga didukung dengan jumlah mesin EDC sebanyak 933 ribu lebih di tahun 2019 sebagai pendukung transaksi *Debit card* di banyak merchant. Tanggapan responden pada variabel *Debit card* juga menunjukkan bahwa responden memiliki rata-rata sebesar 3,64 atau termasuk pada aktivitas yang tinggi dengan *debit card*. Sesuai dengan hasil observasi di lapangan, saat ini banyak pengusaha retail serta penjual makanan cepat saji mendirikan outlet di sekitar wilayah kampus, demikian juga dengan penjual busana di seputar lingkungan mahasiswa. Dengan tersedianya fasilitas pembayaran dengan *Debit Card*, transaksi mahasiswa menjadi semakin tinggi. Dengan kata lain, peningkatan penggunaan *Debit card* oleh mahasiswa akan mendorong peningkatan Pengeluaran Konsumsi.

Pengaruh *credit card* terhadap pengeluaran konsumsi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kartu kredit positif, tetapi tidak signifikan, untuk penggunaan kartu kredit. Dengan kata lain, hipotesis kedua bahwa "kartu kredit memengaruhi pengeluaran mahasiswa belum terbukti. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan atau penurunan aktivitas dengan kartu kredit tidak dapat secara signifikan mendorong atau mengurangi pengeluaran mahasiswa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Braga *et al.* (2013), Ginting *et al.* (2018). Regi (2016: 2), di mana kartu kredit adalah kartu atau mekanisme yang memungkinkan pemegang kartu untuk membeli barang, bepergian dan makan di hotel, tanpa membayar segera. Dengan kata lain, penggunaan kartu kredit memengaruhi konsumen dalam bentuk penciptaan utang. Hutang ini harus dilunasi, sehingga pendapatan pengguna harus disisihkan untuk membayar bagian yang menyertai transaksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kartu kredit tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap pengeluaran siswa karena sampel penelitian yang relatif kurang mewakili seluruh mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya terkait penyebaran data ketika terjadi wabah virus COVID-19 yang sulit mendapati mahasiswa lain secara tatap muka. Temuan ini mengimplikasikan bahwa perusahaan penerbit Kartu Kredit tidak memungkinkan untuk meningkatkan penggunaan kartu Kartu Kredit di kalangan mahasiswa. Siswa adalah sekelompok orang yang memiliki banyak uang atau penghasilan dari uang jajan. Pembatasan jumlah tunjangan untuk mahasiswa tidak sesuai dengan biaya menggunakan kartu kredit, atau dengan kata lain, tidak memiliki dampak signifikan pada biaya menggunakan kartu kredit.

Pengaruh *e-Money* terhadap pengeluaran konsumsi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa e-money memiliki dampak positif dan signifikan terhadap pengeluaran. Dengan demikian, Hipotesis 3 telah membuktikan bahwa "*e-money* memengaruhi pengeluaran mahasiswa. Uang elektronik memiliki dampak positif dan signifikan, yang berarti bahwa penggunaan uang elektronik akan menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam pengeluaran konsumen.

Temuan penelitian ini konsisten dengan temuan Ramadani (2016) dan Saraswati dan Mukhlis (2018). Uang elektronik adalah uang digital yang bisa dalam bentuk kartu prabayar (misalnya BCA Flazz, Kartu Indomaret, Brizzi). Kartu *e-money* ini terus terbentuk dari waktu ke waktu dan dibutuhkan dalam kegiatan sosial. Uang elektronik dapat digunakan di banyak supermarket atau pasar mini selama ritel, dan bahkan perjalanan elektronik digunakan. Hasil perhitungan variabel *e-money* menunjukkan bahwa *e-money* mendapatkan nilai rata-rata sangat baik dengan kata lain bahwa

penggunaan *e-money* sangat disukai oleh responden. Dengan kata lain, ini juga membuktikan bahwa peningkatan *e-Money* telah menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam pengeluaran konsumen. Implikasi penelitian ini yaitu bahwa para penyelenggara *e-Money*, misalnya para pengusaha waralaba dan toko supermarket di sekitar wilayah kampus, yang selama ini telah menyediakan layanan ini agar tetap meneruskan atau bilamana diperlukan dapat menambah layanan *e-Money* yang dikelolanya selama ini.

Pengaruh *E-Wallet* card terhadap pengeluaran konsumsi

Hasil temuan pada analisa data memperlihatkan bahwa *e-Wallet* berpengaruh negatif tetapi tidak signifikan terhadap Pengeluaran Konsumsi mahasiswa. Dengan kata lain, penggunaan *e-Wallet* akan sedikit menurunkan pengeluaran konsumsi mahasiswa sehingga secara keseluruhan dampaknya tidak mampu menurunkan Pengeluaran Konsumsi mahasiswa.

Hasil ini tidak sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Braga *et al* (2013) yang menunjukkan hasil sebaliknya. *E-Wallet* pada penelitian ini tidak signifikan terhadap Pengeluaran Konsumsi dikarenakan tidak mudah untuk memiliki serta mengelola *e-Wallet* pada sampel penelitian yang semuanya merupakan mahasiswa. *E-Wallet* praktis tetapi *e-Wallet* tidak terlalu praktis untuk kegiatan sehari-hari karena rentan sulit dimiliki mahasiswa yang umumnya tidak menjalankan bisnis dalam hidup sehari-harinya. Kebutuhan kartu digital dalam transaksi sebagai mahasiswa saat ini telah mampu dipenuhi oleh bentuk lain dari uang digital, misalnya *debit card* atau *e-Money*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data, penelitian ini menunjukkan bahwa Kartu debit memiliki dampak besar pada pengeluaran siswa, dimana hal ini berimplikasi kepada penyelenggara pendidikan, khususnya Universitas Negeri Surabaya, untuk bekerja sama dengan pihak perbankan untuk menyediakan fasilitas ATM yang memadai di lokasi kampus. Kartu kredit tidak berpengaruh pada pengeluaran mahasiswa. Peningkatan penggunaan kartu kredit tidak berdampak pada peningkatan pengeluaran siswa. Hal ini berimplikasi kepada pihak kampus untuk tidak membuka layanan melalui kartu kredit. Implikasi kepada pengusaha perbankan, kartu kredit di kalangan mahasiswa relatif jarang digunakan sehingga tidak perlu membuka layanan khusus mahasiswa agar menggunakan kartu kredit. *E-Money* memiliki dampak besar pada pengeluaran siswa. Meningkatkan penggunaan *e-Money* dapat secara signifikan meningkatkan pengeluaran siswa. Implikasinya, para pengusaha, khususnya para pengusaha waralaba dan toko supermarket agar menyediakan lebih banyak *e-Money* khusus kepada kalangan mahasiswa. *E-wallet* tidak berpengaruh pada pengeluaran mahasiswa. Peningkatan penggunaan *e-wallet* tidak memengaruhi peningkatan pengeluaran mahasiswa. Implikasinya, penyelenggara *e-Wallet* sudah waktunya mengadakan evaluasi untuk pengadaan layanan *e-Wallet*, terutama kepada kalangan mahasiswa.

Penelitian ini disusun ketika wabah Covid-19 melanda dunia, termasuk pula di Indonesia. Pembatasan sosial berskala besar (PSBB) sedang diterapkan sehingga timbul keterbatasan pada proses penelitian. Sulitnya menemui responden dan menindaklanjuti temuan hasil kuesioner sehingga menyebabkan beberapa responden tidak dapat dijadikan sampel penelitian. Diharapkan peneliti selanjutnya yang ingin mengadakan penelitian menyerupai penelitian ini agar menyertakan beberapa variabel lain seperti inflasi atau tingkat suku bunga agar prediktor mampu mengungkap pengaruhnya kepada tingkat konsumsi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti, Arsita I. 2015. "Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-money". *Thesis*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Arthesa dan Handiman. Edia. (2009). *Bank dan Lembaga Keuangan Bukan Bank*. Jakarta: Indeks.
- Braga, Farah Diba Abrantes; Isabella, Giuliana; and Mazzon, José Afonso. (2013), "Do Digital Wallets as a Payment Method Influence Consumer in Their Buying Behavior? *Comportamento Do Consumidor; Dinheiro Eletrônico*. Volume XXXVII.

-
- Dumairy. (1997). *Perekonomian Indonesia*, Penerbit Erlangga, Jakarta
- Fatmasari, Dewi; Waridin, Akhmad Syakir Kurnia; and Amin, Rizaldi. (2019). Use of *E-Money* and Debit Cards in Student Consumption Behavior. *E3S Web of Conferences*. DOI: 10.1051/e3sconf/201912503013
- Ginting, Zakhariantara; Djambak, Syaipan; dan Mukhlis. (2018). Dampak transaksi non tunai terhadap perputaran uang di Indonesia *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, Vol. 16 (2): pp. 44-55.
- Hidayati, Siti. (2006). *Kajian Operasional E-Money*. Jakarta : Bank Indonesia.
- Igamo, A. M. & Telisa Aulia Falianty. (2018). The Impact of Electronic Money on The Efficiency of The Payment System And The Substitution of Cash In Indonesia. *Sriwijaya International Journal Of Dynamic Economics And Business*. SIJDEB, 2(3), 237-254.
- Indrianawati, Entika dan Soesatyo, Yoyok (2015). Pengaruh Tingkat Pendapatan dan Pengetahuan Ekonomi Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya, *Jurnal Ekonomi pendidikan dan kewirausahaan*, Vol. 3. No. 1
- Isyani & Maulidiah Indira Hasmarini. (2005). “Analisis Konsumsi Masyarakat di Indonesia Tahun 1989 – 2002 (Tinjauan Terhadap Hipotesis Keynes dan Post Keynes)”, *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, Vol. VI, Hal 143 – 162
- Koparal, C., & Calik, N. (2014). Hedonic Consumption Characteristics Related to Products and Services where Fashion Involvement Plays an Important Role, a Field Study from Eskisehir Turkey. *International Journal of Social Sciences*, IV(1), pp. 14-39.
- Kuganathan, K.V. and Wikramanayake, G.N. (2014), Next generation smart transaction touchpoints”. *International Conference on Advances in ICT for Emerging Regions (ICTer)*. Colombo, pp. 96-102.
- Kumari, Neetu & Khanna, Jhanvi. (2016). Cashless Payment: A Behaviourial Change To Economic Growth. *International Journal of Scientific REsearch and Education*. Volume 5. Issue 07. pp. 6701-6710.
- Lusia Tria Hatmanti Hutami, Ignatius Soni kurniawan. (2019). The Analysis of Marketing performance in Yogyakarta. *Journal Management*, Vol. 8, No 2, Hal 136 – 145.
- Marc Hollanders. (2019). Innovations in retail payments and the BIS statistics on payment and settlement systems. *Proceedings of the IFC Conference on "Measuring financial innovation and its impact"*, Basel, 26-27, vol. 31, pp 431-438.
- Parker Cathy Corby; Wironen, James; Murphy, Mollie G.; and Mahoney, Kevin J. (2011). Debit Card Fundamentals and Their Use in Government Programs. *Spring* 2011, pp. 1-13
- Pramono, B. (2006). *Dampak Pembayaran Non Tunai Terhadap Perekonomian Dan Kebijakan Moneter*. Jakarta: Bank Indonesia
- Putri Ratna Nelasari dan Hendry Cahyono. (2018). Pengaruh Sistem Transaksi Non Tunai Terhadap Tingkat Konsumsi Masyarakat Di Surabaya. *Jurnal Ekonomi Islam*. Volume 1 Nomor 2. h. 165-171
- Ramadani, Laila. (2016). Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (*E-Money*) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. *JESP*-Vol. 8, No 1 Maret 2016. pp. 1-8
- Regi, Bulomine. (2016). Credit Card-A Way To Generate Legitimate Money For Payments. *International Journal of Research Granthaalayah*. Vol. 4. pp. 1-8
- Rosyidi, Suherman. (2006). *Pengantar Teori Ekonomi: Pendekatan Kepada Teori Ekonomi Mikro dan Makro (Edisi Revisi)*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
-

-
- Runnemark, Emma; Hedman, Jonas; Xiao, Xiao. (2015). Do Consumers Pay More Using Debit Cards than Cash. *Electronic Commerce Research and Applications*, Vol. 14, No. 5, 2015, p. 285–291.
- Samuelson, Paul A. Dan Nordhaus William D. 1996. *Makro Ekonomi*. Edisi ke-17. Cetakan ketiga. Jakarta: Erlangga.
- Saraswati, Nurma & Mukhlis, Imam. (2018). The Influence of Debit Card, Credit Card, and *E-Money* Transactions Toward Currency Demand in Indonesia. *Quantitative Economics Research*. Vol 1, No 2, 2018, pp. 87–94
- Sukirno, Sadono. 2000. *Makroekonomi Modern*. Jakarta: PT Raja Grafindo. Persada.
- Udhayaraj and Jocil. (2018). A Study On “Electronic Payment System” - “E-Wallet”. *International Journal of Emerging Technology in Computer Science & Electronics (IJETCSE)*. Volume 24 Issue 3. pp. 60-62
- Upadhayaya, Abhay. (2012). Electronic Commerce and E-wallet. *International Journal of Recent Research and Review*, Vol. I, pp. 37-41
- Wulandari, Dwi; Soseco, Thomas; and Narmaditya, Bagus Shandy. (2016). Analysis of the Use of Electronic Money in Efforts to Support the Less Cash Society. *International Finance and Banking*. Vol. 3, No. 1. pp. 1-10.