

Pengaruh Penggunaan Transaksi Non Tunai terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa

The Effect of Using Non Cash Transactions on Student Consumption Levels

Agusniati¹, Agus Junaidi²✉

¹Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia.

²Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia.

✉Corresponding author: agus.junaidi@feb.unmul.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dan mengetahui Pengaruh Penggunaan Transaksi Non Tunai Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah data primer yang bersifat kuesiner, menggunakan pendekatan Kuantitatif yang bertujuan memberikan gambaran secara umum dengan pembahasan yang diteliti menggunakan angka kemudian dianalisa serta dipresentasikan dalam bentuk uraian dengan menggunakan metode analisis regresi berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-money dan E-wallet secara simultan berpengaruh signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa FEB Universitas Mulawarman. Secara parsial variabel E-money dan E-wallet berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa FEB Universitas Mulawarman.

Abstract

The aim of this research is to analyze and determine the effect of using non cash transactions on student consumption levels. The type of research used is primary data which is questionnaire in nature, using a quantitative approach which aims to provide a general picture with discussion that is researched using numbers and then analyzed and presented in the form of a description using the multiple regression analysis method with the help of spss software. The result of this research show that e-money and e-wallet simultaneously have a significant effect on the consumption level of Mulawarman University FEB Students. Partially, the e- money and e-wallet variables have a positive and significant effect on the consumption level of Mulawarman University FEB Students.

This is an open-access article under the CC-BY-SA license.



Copyright © 2025 Agusniati, Agus Junaidi.

Article history

Received 2025-01-02

Accepted 2025-02-05

Published 2025-02-25

Kata kunci

Tingkat Konsumsi;
E-Money;
E-Wallet.

Keywords

Consumption Level;
E-Money;
E-Wallet.

1. Pendahuluan

Perkembangan globalisasi telah mendorong persaingan yang ketat di berbagai bidang. Salah satunya adalah perkembangan teknologi yang semakin pesat, yang membawa perubahan tidak hanya dalam cara berkomunikasi, namun juga dalam cara bertransaksi. Kini masyarakat dapat dengan mudah melakukan transaksi non tunai, baik yang diterbitkan oleh bank dalam bentuk e-money dan kartu, maupun melalui smartphone masing-masing pengguna yang menggunakan basis server e-wallet seperti gopay, dana, shopeepay, dan ovo. Dalam perkembangan globalisasi muncul fenomena digitalisasi yaitu transaksi non tunai yang dimana dalam kehidupan masyarakat diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, pun seiring dengan perkembangan diri manusia.

Sistem pembayaran non tunai memudahkan masyarakat luas dalam bertransaksi, khususnya mahasiswa. Dengan menggunakan kartu pembayaran elektronik, masyarakat khususnya mahasiswa dapat mengetahui apakah gaya hidupnya sudah sesuai kebutuhan atau belum. Instrumen pembayaran non tunai misalnya kartu debit, kartu kredit, e-wallet, dan uang elektronik juga membuat kehidupan menjadi lebih efisien dan konsumtif. Pasalnya, meningkatnya penggunaan kartu debit, kartu kredit, e-wallet dan e-money di kalangan mahasiswa dapat berdampak pada tingkat konsumsi mahasiswa (Akmal & Dimas, 2022).

Menurut Anggraini (2022) temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan mobile payment mempunyai dampak positif terhadap tingkat konsumsi. Hal ini dijelaskan oleh fakta bahwa pengeluaran konsumsi meningkat seiring dengan peningkatan volume mobile payment karena dari sudut pandang psikologis, transaksi non tunai lebih nyaman bagi konsumen dibandingkan transaksi tunai.

Metode pembayaran dompet digital sebagai metode pembayaran terus meningkat di kalangan masyarakat. Hal ini merujuk pada hasil survey Insight Asia yang bertajuk “Consistency That Leads: 2023 E-Wallet Industry Outlook”. Berdasarkan hasil survei Gopay menjadi platform e-wallet terpopuler di kalangan masyarakat, kemudian diikuti Ovo, Dana, ShoopeePay, dan LinkAja. *Research director insight asia* Olivia Samosir mengatakan terdapat lima faktor yang membuat popularitas e-wallet yaitu keamanan, kemudahan, kenyamanan, *unlimited*, dan dapat digunakan sebagai pembayaran kebutuhan sehari-hari. Sementara itu dalam penggunaan e-money seperti BCA Flazz, BNI TopCash, BRI BRIZZI, Bank Mandiri e-Money menjadi alat transaksi non-tunai yang sering digunakan untuk kegiatan transaksi maupun top-up money.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsumsi adalah perilaku manusia yang mengurangi kegunaan atau menghabiskan (*utility*) barang atau jasa, baik secara langsung atau tidak langsung untuk pada akhirnya memuaskan suatu kebutuhannya. Dalam arti lain dimana manusia memenuhi kebutuhannya karena adanya tingkat kepuasan yang dirasakan setelah memenuhi hasratnya.

Tabel 1. Volume dari Pembayaran Non Tunai

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
E-Wallet	434	578	886	993	1.694	1.326	2.234
Kartu Debit	349	424	501	577	676	647	789
Kartu Kredit	275	298	319	330	340	268	277
Uang Elektronik	536	683	943	2.923	5.227	4.626	5.450

Sumber: Bank Indonesia, 2022.

Tabel 1 di atas, menunjukkan volume dari pembayaran non tunai pada e-wallet mengalami peningkatan yang awalnya hanya 434 juta pada tahun 2016 menjadi 2.2 miliar pada tahun 2022. Kartu debit yang awalnya 349 juta pada tahun 2016 menjadi 789 juta tahun 2022. Kartu kredit yang awalnya hanya 275 juta pada tahun 2016 menjadi 277 juta tahun 2022. Uang elektronik yang awalnya 536 juta pada tahun 2016 menjadi 5,4 miliar pada tahun 2022. Peningkatan yang terjadi pada alat pembayaran non tunai terjadi karena adanya berbagai macam penawaran menarik dari masing-masing alat pembayaran sehingga menjadi tren di kalangan masyarakat saat ini.

1.1. Konsumsi

Murni dalam Hanum (2017) Konsumsi ialah peneluaran masyarakat untuk membeli barang-barang yang diperlukan untuk konsumsi. Ketika masyarakat mengkonsumsi barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari disebut konsumsi. Konsumsi tidak termasuk barang dan jasa yang digunakan dalam proses produksi karena tidak digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia.

1.2. E-Money

Uang elektronik merupakan tren yang nampaknya terus berkembang seiring waktu. Menurut Kumari dan Khanna (2017) dalam suatu kondisi uang elektronik dikenal dengan masyarakat tanpa uang tunai (*cashless society*) yang dicirikan dengan arus kas di masyarakat sedikit sehingga sebagian besar pembelian dilakukan dengan online. Chip (kartu) atau server (aplikasi) merupakan dua contoh media elektronik. Uang elektronik yang disimpan dalam sistem aplikasi di telepon seluler, kartu prabayar atau kartu chip yang berbeda dengan kartu ATM yang menyimpan nilai uang dalam suatu rekening (Usman, 2017).

1.3. E-Wallet

Menurut Nugroho (2016) E-wallet adalah metode pembayaran yang mungkin bisa pengguna lakukan untuk membayar secara elektronik menggunakan smartphone atau aplikasi digital untuk menggantikan dompet fisik. E-wallet sangat berguna untuk mereka yang sering membeli barang secara online. Contoh e-wallet sendiri seperti ovo, dana, shopeepay, dan flip. Keunggulan e-wallet yaitu dapat melacak informasi pembayaran dan pengiriman barang yang masuk ke database website merchant. Sedangkan kelemahan e-wallet yaitu tidak semua penjual mau menerima penggunaan pembayaran secara online.

2. Metode

Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang digunakan. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menemukan temuan baru yang dapat diperoleh dengan menggunakan metode statistik atau teknik kuantifikasi (pengukuran) lainnya. Penelitian yang menggunakan metode kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada gejala-gejala tertentu yang mewakili ciri-ciri tertentu dalam kehidupan manusia, yaitu variabel, (I Made, 2020).

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mulawarman, Samarinda kepada mahasiswa yang masih melakukan pendidikan aktif. Penelitian ini dilakukan dalam 3 bulan.

Menurut Sugiyono (2018), populasi mempelajari suatu bidang mencakup objek/subjek yang memiliki ciri dan karakteristik tertentu sehingga dapat diteliti dan diambil kesimpulannya. Dengan demikian, selain dari manusia, populasi juga terdiri dari benda-benda alam dan benda-benda lainnya. Selain itu, populasi mencakup seluruh aspek/karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut.

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mulawarman yang masih melakukan pendidikan aktif yang terdiri dari jurusan Ekonomi Pembangunan, Akuntansi, Manajemen dan Ekonomi Syariah pada angkatan 2020-2023 yang pernah melakukan transaksi non tunai baik menggunakan e-wallet maupun e-money.

Sampel adalah perbandingan ukuran dan susunan suatu populasi. Meskipun keterbatasan biaya, tenaga dan waktu menghalangi peneliti untuk mensurvei populasi secara keseluruhan. Peneliti dapat menggunakan pengambilan sampel dari populasi tersebut. Populasi dapat memperoleh manfaat dari temuan sampel. Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili) (Sugiyono, 2018).

Penelitian ini menggunakan metode purposive sampling dengan pertimbangan tertentu. Jika sampel dipilih berdasarkan pemenuhan kriteria tertentu, antara lain sebagai berikut:

- 1) Sampel/responden memiliki salah satu alat transaksi non tunai (e-wallet atau e-money)
- 2) Sampel/responden menggunakan alat transaksi non tunai tersebut minimal 3 kali dalam sebulan.
- 3) Merupakan mahasiswa FEB aktif UNMUL

Banyaknya sampel bisa ditentukan menggunakan rumus slovin, dengan rumus:

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

Dimana:

- n : Jumlah S sampel
N : Jumlah Populasi
e : Tingkat Kesalahan (10%)

Jumlah populasi mahasiswa jurusan FEB Unmul dari angkatan 2020 sampai 2023 mencatat 3.223 mahasiswa, hasilnya diperoleh sebagai berikut:

$$n = \frac{3223}{1 + 3223(0,1)^2} = 96,9$$

Sampel dari hasil perhitungan rumus slovin adalah 96,9 dan dibulatkan menjadi 100, jadi peneliti mengambil sampel sejumlah 100 mahasiswa FEB Unmul.

Upaya untuk mengumpulkan data yang ada sebelumnya, menganalisisnya secara statistik dan menggunakan untuk menjawab rumusan penelitian dikenal sebagai analisis data. Akibatnya, teknik analisis data dapat dianggap sebagai cara untuk memproses data guna memberikan jawaban atas masalah yang telah dirumuskan.

Untuk memastikan apakah setiap variabel independen memiliki pengaruh positif atau negatif pada variabel dependen dan memprediksi nilai variabel dependen jika nilai variabel independen bertambah atau berkurang (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier berganda dengan menggunakan perangkat lunak program SPSS (*Statistic Product and Services Solution*) untuk menganalisis data. Persamaan regresi linier berganda dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

- Y = Tingkat Konsumsi
 α = Konstanta
 b_1X_1 = Koefisien e-money
 b_2X_2 = Koefisien e-wallet
X1 = E-Money
X2 = E-Wallet
e = Standar error

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. Karakteristik Responden

Karakteristik sampel penelitian dari 100 responden yang dijadikan sampel. Diperoleh karakteristik sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan

Jurusan	Frekuensi (Orang)	Presentase (%)
Akuntansi	31	31
Manajemen	14	14
Ilmu Ekonomi	46	46
Ekonomi Syariah	9	9

Dari Tabel diatas dapat diketahui bahwa responden berdasarkan jurusan dari 100 orang responden terdapat 31 orang (31%) jurusan akuntansi, 14 orang (14%) jurusan manajemen, 46 orang (46%) jurusan ilmu ekonomi, dan 9 orang (9%) jurusan ekonomi syariah. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini didominasi oleh responden dari jurusan ilmu ekonomi karena persentasenya lebih besar dibandingkan jurusan akuntansi, manajemen, maupun ekonomi syariah.

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan

Angkatan	Frekuensi (Orang)	Presentase (%)
2020	53	53
2021	30	30
2022	14	14
2023	3	3

Dari Tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa responden berdasarkan jurusan dari 100 orang responden terdapat 53 orang (53%) angkatan 2020, 30 orang (30%) angkatan 2021, 14 orang (14%) angkatan 2022, dan 3 orang (3%) angkatan 2023. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini didominasi angkatan 2020 sebesar 53 orang (53%). kisaran umur untuk angkatan 2020 yaitu 23 tahun, angkatan 2021 yaitu 22 tahun, angkatan 2022 yaitu 21 tahun, dan angkatan 2023 yaitu 20 tahun. Maka dapat disimpulkan semakin besar umur mahasiswa tersebut, semakin besar pula tingkat konsumsi. Dilihat dari tingkat konsumsi mahasiswa angkatan 2020 yang kisaran berumur 23 tahun mempunyai kebutuhan konsumsi yang semakin sesuai dengan tingkat kebutuhan masing-masing mahasiswa.

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Aplikasi Non-Tunai Yang Dimiliki

Aplikasi Non Tunai Yang Dimiliki	Frekuensi (Orang)	Presentase (%)
E-Money	47	47
E-Wallet	53	53

Dari Tabel 4 diatas, dapat diketahui bahwa responden berdasarkan aplikasi non-tunai yang dimiliki dari 100 orang responden terdapat 47 orang (47%) memiliki aplikasi e-money pada handphone mereka dan 53 orang (53%) memiliki aplikasi e-wallet pada handphone mereka. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini didominasi oleh responden yang memiliki aplikasi e-wallet dibandingkan aplikasi e-money jumlah lebih sedikit.

Tabel 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan

Pendapatan	Frekuensi (Orang)	Presentase (%)
< 1.000.000	19	19
500.000 - 1.500.000	34	34
1.500.000 - 2.500.000	40	40
> 3.000.000	7	7

Dari Tabel 5 diatas, dapat diketahui bahwa responden berdasarkan pendapatan dari 100 orang responden terdapat 19 orang (19%) berpendapatan sebesar < 1.000.000, 34 orang (34%) berpendapatan sebesar 500.000 - 1.500.000, 40 orang (40%) berpendapatan sebesar 1.500.000 - 2.500.000, dan 7 orang (7%) berpendapatan sebesar > 3.000.000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini didominasi oleh responden yang memiliki pendapatan sebesar 1.500.000 - 2.500.000.

3.1.2. Pengujian Hipotesis Uji Simultan (Uji F)

Tabel 6. Hasil Uji F

Model	Sum of squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	98.124	2	49.062	6.417	.002 ^b
Residual	741.666	97	7.646		
Total	839.790	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), E-Wallet, E-Money

Dengan hipotesis:

- 1) E-money berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa.
- 2) E-wallet berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa.

Uji model regresi dapat dinyatakan fit jika nilai signifikan yang diperoleh kurang dari 0,05. Pada tabel terlihat nilai signifikansi sebesar 0.002 maka nilai tersebut kurang dari 0.05. Artinya model regresi tersebut fit dalam arti lain menunjukkan bahwa variabel independen (e-money dan e-wallet) berpengaruh signifikan secara simultan atau secara bersama-sama terhadap variabel dependen (tingkat konsumsi).

3.1.3. Uji Parsial (Uji T)

Tabel 7. Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error		Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1 (Constant)	14.418	1.773			8.131	<.001		
E-Money	.620	.307		.204	2.016	.047	.893	1.119
E-Wallet	1.164	.337		.349	3.457	<.001	.893	1.119

a. Dependent Variable: Y

- 1) E-Money
Nilai signifikansi sebesar 0,047 yaitu lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan variabel x1 (e-money) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel y (tingkat konsumsi).
- 2) E-Wallet
Nilai signifikansi sebesar 0,001 yaitu lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan variabel x2 (e-wallet) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel y (tingkat konsumsi).

3.1.4. Regresi Linier Berganda

Tabel 8. Hasil Uji Analisis Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
	B	Std. Error	Beta
1 (Constant)	14.418	1.773	
E-Money	.620	.307	.204
E-Wallet	1.164	.337	.349

a. Dependent Variable: Y

Tabel diatas menunjukkan model persamaan regresi, sebagai berikut:

$$\text{Tingkat konsumsi} = 14,418 + 0,620 \text{ e-money} + 1,164 \text{ e-wallet} + e$$

Model persamaan regresi tersebut merupakan hasil dalam penelitian ini, penjelasannya adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta sebesar 14,418 menunjukkan bahwa ketika nilai variabel-variabel independen lain sebesar 0 maka tingkat konsumsi adalah 14,418 persen.
- 2) Nilai koefisien X1 bernilai positif sebesar 0,620 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 volume penggunaan e-money akibat aktivitas belanja untuk kegiatan transaksi pembayaran maka akan meningkatkan tingkat konsumsi sebesar 0,620. Artinya, semakin tinggi kegiatan transaksi pembayaran dengan menggunakan e-money akan menyebabkan tingkat konsumsi semakin tinggi.
- 3) Nilai koefisien X2 bernilai positif sebesar 1,164 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 volume penggunaan e-wallet akibat aktivitas belanja untuk kegiatan transaksi pembayaran maka akan meningkatkan tingkat konsumsi sebesar 1,164. Artinya semakin tinggi kegiatan transaksi pembayaran dengan menggunakan e-wallet akan menyebabkan tingkat konsumsi semakin tinggi.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Pengaruh Penggunaan Transaksi E-Money Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa FEB UNMUL

Analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan transaksi e-money memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa, hal ini bisa dilihat dari hasil uji t- statistik yang diperoleh dengan nilai probabilitas sebesar 0,047 yaitu lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan hal tersebut sejalan dengan hipotesis yang dibuat oleh penulis. Selain itu, dengan melihat hasil regresi yang diperoleh dari nilai koefisien variabel e-money yang menyatakan bahwa variabel e-money memiliki hubungan positif terhadap tingkat konsumsi mahasiswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Salwaet al., (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan uang elektronik (e-money) mempengaruhi tingkat konsumsi mahasiswa karena adanya kemudahan dalam bertransaksi dan pengetahuan mahasiswa terhadap produk uang elektronik. Selain itu, karena pembayaran non tunai lebih praktis dan secara psikologi masyarakat lebih mudah membelanjakan uangnya dalam bentuk non tunai daripada tunai. Dalam penelitian yang dilakukan Akman dan Dimas (2022) menemukan adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan uang elektronik dengan pengeluaran konsumsi.

Berdasarkan Teori Konsumsi menurut Teori Keynes yang menyatakan bahwa pendapatan merupakan determinan (faktor penentu utama) dari konsumsi. Sedangkan faktor lain tidak berarti. Hal ini mengartikan ketika pendapatan besar maka konsumsi yang dilakukan juga besar, begitupun sebaliknya ketika pendapatan rendah maka konsumsi yang dilakukan akan sedikit/kecil. Selain itu dalam Teori permintaan uang Keynes menyatakan bahwa permintaan uang kas merupakan keuntungan untuk tujuan transaksi tergantung pada pendapatan. Semakin tinggi tingkat pendapatan, semakin besar pula keinginan akan uang kas untuk bertransaksi.

3.2.2. Pengaruh Penggunaan Transaksi E-Wallet Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa FEB UNMUL

Analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan transaksi e-wallet memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa, berdasarkan hasil uji t-statistik yang diperoleh dengan nilai probabilitas sebesar 0,001 yaitu lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan hal tersebut sejalan dengan hipotesis penulis. Selain itu, hasil regresi yang diperoleh dari nilai koefisien variabel e-wallet memiliki hubungan positif terhadap tingkat konsumsi mahasiswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Angelina et.al., (2021) yang menyatakan bahwa pengaruh *less cash society* (e-wallet) secara simultan berpengaruh terhadap tingkat konsumsi mahasiswa. Meskipun begitu penelitian ini tidak sejalan dengan Ainun dan Trias (2021) yang menyatakan bahwa e-wallet tidak signifikan terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa dikarenakan mahasiswa umumnya tidak menjalankan bisnis dalam kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan Teori Konsumsi James Duesenberry, yang menyatakan bahwa terdapat ketidakseimbangan antara konsumsi dan pendapatan sehingga dapat digunakan untuk menentukan alasan terjadinya ketidakseimbangan tersebut. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi; 1) Lingkungan sekitar, berdampak pada besarnya pengeluaran konsumsi, 2) Pendapatan berdampak pada besar kecilnya pengeluaran konsumsi. Selain itu Teori Permintaan Uang Keynes, menyatakan bahwa pendapatan menentukan berapa banyak permintaan uang kas yang dibutuhkan untuk tujuan transaksi. Semakin tinggi tingkat pendapatan, maka semakin besar pula keinginan untuk mempunyai uang kas untuk transaksi. Teori konsumsi menurut Teori James Duesenberry sejalan dengan penelitian ini, pada variabel e-wallet berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa FEB Universitas Mulawarman. Pada penelitian ini jika kegiatan pembayaran transaksi dengan e-wallet semakin tinggi maka tingkat konsumsi mahasiswa FEB Universitas Mulawarman juga semakin tinggi.

4. Simpulan

Dari Hasil Penelitian diatas dapat disimpulkan antara lain, sebagai berikut:

- 1) E-money berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa FEB Universitas Mulawarman. Hal ini berarti ketika transaksi e-money meningkat maka tingkat konsumsi mengalami peningkatan(2022)..
- 2) E-wallet berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat konsumsi mahasiswa FEB Universitas Mulawarman. Hal ini berarti ketika e-wallet meningkat maka tingkat konsumsi mengalami peningkatan

Daftar Pustaka

- Ainun, T. (2021). Pengaruh Penggunaan Debit Card, Credit Card, E-Money, Dan E-Wallet Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. JURNAL, 13 (3).
- Dimas Pratama, A. PENGARUH PENGGUNAAN KARTU DEBIT DAN UANG ELEKTRONIK. AT TAUZI: JURNAL EKONOMI ISLAM , vol 22 no 2.
- Hanum, N. (2017). Analisis Pengaruh Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Universitas Samudra di Kota Langsa. Jurnal Samudra Ekonomika, 1 (2), 107-116. Irsyadillah, A. (2022). PENGARUH SISTEM PEMBAYARAN NON TUNAI TERHADAP TINGKAT KONSUMSI MAHASISWA DI KOTA BANDA ACEH. JURNAL ILMIAH MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI, Vol 4 (2).
- Jaya, I. (2020). METODE PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata. Yogyakarta: QUADRANT.
- Kumari Neetu, K. (n.d.) (2017). Cashless Paymet: A Behaviourial Change To Economic Growth. International Journal of Scientific Research ang Education, Volume 5(Issue 07. pp. 6701-6710).
- Mauna Th, A. T. (2021). Jurnal EMBA. Pengaruh Less Cash Society. Terhadap Tingkat Konsumsi Masyarakat Di Kota Manado (Studi Kasus: Dosen Dan Mahasiswa Universitas Sam Ratulangu Manado. Manado: Universitas Sam Ratulangi)
- Nugroho, B. A. (2016). Mekanisme Pemungutan Pajak Pertambahan Nilai untuk E- Commerce di Indonesia.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Usman, R. (2017). Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran. Yuriddika, 32(1).
- Wahyu Sugeng, S. (2023). Talenta Conference Series. Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Tingkat Konsumsi Mahasiswa. Universitas Sumatera Utara