

**PENGARUH PENGGUNAAN *E-MONEY* DAN SISTEM PEMBAYARAN
PAYLATER TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA**

(Studi pada Mahasiswa/i STIE YKPN *Business School* Yogyakarta)

RINGKASAN SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana



Disusun Oleh:

Amilerienza Ningo

1120 31259

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA
YOGYAKARTA
JANUARI 2023**

TUGAS AKHIR

PENGARUH PENGGUNAAN *E-MONEY* DAN SISTEM PEMBAYARAN *PAYLATER* TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA

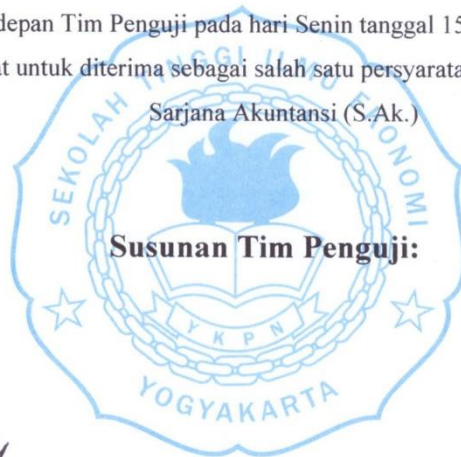
Dipersiapkan dan disusun oleh:

AMILERIENZA NINGO

Nomor Induk Mahasiswa: 112031259

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada hari Senin tanggal 15 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak.)



Susunan Tim Penguji:

Pembimbing

Julianto Agung S., Dr., SE., S.Kom., M.Si., Ak., CA.

Penguji

Deden Iwan Kusuma, Drs., M.Si., Ak.

Yogyakarta, 15 Januari 2024
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta
Ketua



Wisnu Prajogo, Dr., M.B.A.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh penggunaan *e-money* dan sistem pembayaran *paylater* terhadap perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa/i STIE YKPN Business School Yogyakarta. Penelitian ini memakai metode pengumpulan data kuantitatif dan data penelitian yang dipakai yaitu data primer. Sampel yang dipakai dalam penelitian ini berjumlah 287 dan teknik pengumpulan datanya memakai kuesioner berbasis *google form* yang disebar secara online melalui sosial media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *e-money* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dan sistem pembayaran *paylater* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di STIE YKPN Business School Yogyakarta.

Kata kunci: *e-money*, *paylater*, perilaku konsumtif, mahasiswa/i STIE YKPN Business School Yogyakarta

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

This research aims to analyze the influence of e-money usage and paylater payment systems on consumptive behavior among students at STIE YKPN Business School Yogyakarta. The study employs a quantitative data collection method, utilizing primary data. The sample for this research consists of 287 participants, and data is collected through a Google Form-based questionnaire distributed online via social media. The results of the study indicate that e-money has an impact on the consumptive behavior of students, and the paylater payment system also influences the consumptive behavior of students at STIE YKPN Business School Yogyakarta.

Keywords: e-money, paylater, consumptive behavior, students, STIE YKPN Business School Yogyakarta

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara di Asia Tenggara yang mengalami perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era modern sekarang ini. Teknologi informasi merupakan alat yang dapat memudahkan segala urusan dan dapat bermanfaat untuk berbagai sisi kehidupan manusia, salah satunya di kegiatan perbelanjaan barang atau jasa (Dewi et al., 2021).

Sistem perbelanjaan sekarang ini bukan cuma berada di pasar konvensional saja, tetapi sekarang telah muncul pasar secara digital yang dapat dikenal dengan *e-commerce*. Sistem pembayaran pasar digital dapat dilakukan menggunakan transaksi digital atau yang disebut *e-payment*, yang dapat berbentuk uang secara digital atau penyebutan lainnya yaitu *e-money*, maupun dompet yang berbentuk secara digital atau penyebutan lainnya yaitu *e-wallet*. Transaksi secara digital atau dikenal sebagai *e-payment* merupakan teknologi yang membuat pembayaran secara nontunai bisa lebih efisien dan praktis saat bertransaksi dengan *platform* digital (Dewi et al., 2021).

Kemunculan *e-money* atau uang digital di Indonesia telah diatur menurut otoritas yang berwenang yaitu Bank Indonesia yang mengeluarkan aturan dengan No. 11/12/PBI/2009 yang mengatur mengenai uang digital (*e-money*) menyebutkan bahwa uang digital dapat digunakan sebagai alat pembayaran jika memenuhi syarat-syarat berikut: terbit berdasarkan nilai dari uang yang telah disetor lebih dulu oleh pemegang ke penerbit, disimpan secara digital dalam *platform* seperti berupa chip ataupun server, digunakan sebagai alat untuk membayar penjual yang tidak menerbitkan uang digital, dan nilai uang digital yang

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

disetor dan dikelola oleh penerbit tidak dianggap simpanan berdasarkan undang-undang tentang perbankan (Sihombing, 2017).

E-money memiliki banyak penawaran yang diberikan kepada penggunaannya baik dari segi kemudahan dalam bertransaksi, banyaknya diskon, keuntungan dari *cashback*, kemungkinan mendapatkan *voucher* belanja, dan lain sebagainya (Pratiwi, 2021). Dengan banyaknya penawaran yang ditawarkan oleh *e-money* saat ini dapat menjadi salah satu hal berbahaya untuk kalangan anak muda sekarang, karena mereka dapat mempunyai anggapan bahwa mereka diberikan kemudahan dan keuntungan, dan dari hal tersebut mereka dapat berlomba-lomba dalam memenuhi keinginan mereka untuk popularitas dan pengakuan sosial di lingkungan mereka tanpa berpikir akan sebab akibat yang akan didapat, sehingga dapat menumbuhkan gaya hidup yang konsumtif (Fauziah, 2022).

Menurut penelitian terdahulu dari Insana & Johan (2021) dan Yuliana & Azib (2021) menyatakan bahwa uang digital (*e-money*) mempunyai pengaruh terhadap perilaku konsumtif terkhususnya pada kalangan mahasiswa. Namun, dengan semakin berkembangnya *e-commerce* di Indonesia seperti Shopee maupun Tokopedia sekarang ini telah menyediakan fitur dengan sistem pembayaran yang kini banyak disukai oleh masyarakat Indonesia terkhususnya kalangan anak muda yaitu sistem pembayaran secara *paylater*. Saat ini *e-money* bukan menjadi satu-satunya metode pembayaran secara digital yang diminati oleh khalayak ramai.

Paylater adalah sistem pembayaran sebagaimana pembeli bisa membeli barang saat ini tetapi dapat membayarnya dengan disusul nanti atau dicicil selama beberapa bulan, dan periode cicilannya sendiri dapat dipilih sesuai dengan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

keinginan pembeli baik dicicil selama tiga kali dan bisa juga dicicil sampai dua belas kali (Islami et al., 2023).

Paylater memiliki berbagai penawaran yang menarik yaitu seperti banyak memberikan kemudahan dalam bertransaksi, banyak memberikan promo, fleksibel, dan mudah di akses di berbagai *e-commerce* (Septiani, 2023). Dengan berbagai kemudahan yang diberikan tidak menutup kemungkinan kalangan anak muda terkhususnya mahasiswa lebih memilih memuaskan keinginannya untuk membeli hal yang menarik.

Namun, dengan banyaknya penawaran yang diberikan, *paylater* juga dapat memberikan dampak yang kurang baik jika terlalu sering digunakan, karena menurut pendapat dari perwakilan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menyatakan bahwa kalangan anak muda terkhususnya mahasiswa tidak disarankan untuk menggunakan *paylater*, sebab mahasiswa dinilai belum memiliki penghasilan untuk membayar cicilan. Pengguna *paylater* memiliki rekam jejak dan saat ini sudah tercatat dan dapat terbaca melalui Sistem Layanan Informasi Keuangan (SLIK) pada OJK, dengan demikian hal tersebut bisa membuat mahasiswa dapat mengalami beberapa kesulitan dimasa depan, baik dalam pengajuan Kredit Pemilikan Rumah (KPR) maupun yang lebih parah saat ingin melamar di suatu perusahaan karena menggunakan *paylater* dapat mempengaruhi kredibilitas dan kemampuan seseorang dalam membayar cicilan utang, sehingga tidak menutup kemungkinan perusahaan dapat meminta rakam jejak dalam penggunaan *paylater* di berbagai *e-commerce* (Wulandari, 2023).

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Septiani (2023) berpendapat bahwa kalangan anak mudah terkhususnya mahasiswa memiliki kecenderungan untuk tetap memakai *paylater* terlepas dari kerugian atau bahaya yang akan didapat, sebab banyak kemudahan yang diberikan. Jika dilihat lebih lanjut, *e-money* bukan menjadi faktor satu-satunya metode pembayaran yang bisa menyebabkan seseorang berlaku konsumtif, namun dengan munculnya sistem pembayaran *paylater* dapat menjadi faktor lain yang bisa menyebabkan masyarakat terkhususnya mahasiswa mempunyai perilaku konsumtif. Karena menurut Rohayedi (2020) dengan adanya kemudahan dari sistem pembayaran sekarang ini dapat membuat masyarakat menunjukkan perilaku yang konsumtif terkhususnya dikalangan anak muda.

Oleh sebab itu, peneliti ingin lebih menganalisis dan mengembangkan variabel dari penelitian terdahulu, apakah selain *e-money*, sistem pembayaran *paylater* dapat menimbulkan perilaku konsumtif terkhususnya pada mahasiswa di STIE YKPN *Business School* Yogyakarta yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Dan bertujuan untuk mencoba mengidentifikasi dampak dari pemakaian *e-money* dan sistem pembayaran *paylater* bagi mahasiswa STIE YKPN *Business School* Yogyakarta, dan ingin mengetahui apakah dengan adanya kemudahan yang diberikan akan menimbulkan perilaku konsumtif yang dapat berpengaruh bagi kehidupan mereka. Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti terdorong ingin menganalisis “Pengaruh Penggunaan *E-money* dan Sistem Pembayaran *Paylater* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa STIE YKPN *Business School* Yogyakarta”.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

TINJAUAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) yang diusulkan oleh Davis (1989), dijelaskan bahwa persepsi kemudahan dan manfaat adalah dasar yang mempengaruhi perilaku pengguna dan tingkat penerimaan suatu sistem teknologi. Tujuan dari TAM adalah untuk mengetahui sikap dari pemakai teknologi. Model ini digunakan untuk mengukur bagaimana seseorang berperilaku dengan teknologi jika sistem teknologi dianggap bermanfaat atau berguna dan mudah dipakai oleh pengguna, maka minat menggunakannya akan muncul. Sistem yang mudah dipakai dan dipahami berarti tidak membutuhkan waktu lama untuk dipelajari, sehingga pengguna memiliki banyak waktu untuk melakukan hal-hal lain yang dapat meningkatkan efektifitas kinerja.

E-money

Menurut *Bank for International Settlements e-money* atau uang digital adalah produk nilai tersimpan atau prabayar di mana catatan dari dana atau nilai yang tersedia bagi konsumen tersimpan dalam perangkat digital yang dimiliki oleh konsumen. Pada Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018 mengenai uang digital disebutkan bahwa *e-money* atau uang digital dianggap sebagai instrumen pembayaran yang harus memenuhi persyaratan berikut:

- 1) Terbit berdasarkan nilai dari uang yang telah disetor lebih dulu ke penerbit;
- 2) Nilai dari uang disimpan secara digital dalam *platform* seperti chip ataupun server;

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- 3) Digunakan untuk membayar penjual yang tidak menerbitkan uang digital; dan
- 4) Uang digital yang telah disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit tidak dianggap sebagai simpanan menurut peraturan yang mengatur tentang perbankan.

Oleh karena itu, *e-money* atau uang digital ialah uang tunai tanpa adanya bentuk fisik (*cashless money*), berfungsi sebagai alat pembayaran non tunai kepada para penjual yang tidak menerbitkan uang digital (Rachmadi, 2017).

Sistem Pembayaran *Paylater*

Pertengahan tahun 2018 perusahaan *fintech* mulai mempublikasikan sebuah teknologi pembayaran dengan menggunakan konsep cicilan tanpa kartu kredit yang disebut *paylater*, sekarang ini *paylater* sudah banyak digunakan diberbagai *e-commerce* yang ada di Indonesia (Nabila, 2020). *Paylater* merupakan suatu alternatif sistem pembayaran yang sangat terkenal karena telah berkembang pesat dalam mendorong inovasi dari sistem cicilan pada perusahaan besar di internet seperti Shopee, Tokopedia, Gojek dan lainnya yang membuat orang ingin mencobanya dan mendapatkan keuntungan dari maraknya *paylater* (Prastiwi & Fitria, 2021). *Paylater* memiliki kelebihan yaitu: (1) Memiliki proses pendaftaran yang mudah; (2) Telah diawasi oleh OJK; (3) Cepat dan fleksibel; dan (4) Terdapat promo khusus. Selain memiliki kelebihan, sistem pembayaran *paylater* juga memiliki kekurangan yaitu: (1) Memiliki bunga yang cukup tinggi; dan (2) Terdapat denda jika terlambat membayar cicilan, dan (3) Keamanan datanya (Sari, 2021).

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Theory of Reasoned Action

Theory of Reasoned Action yang dikembangkan oleh Fishbein & Ajzen (1975), menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang bisa mempengaruhi niat untuk melakukan suatu perilaku (*behavioral intention*), yaitu: Faktor pertama adalah tanggapan seseorang terhadap perilaku (*attitude*) merupakan pandangan positif maupun negatif dari seseorang mengenai membeli ataupun memakai suatu produk tertentu (Solomon, 2018); dan faktor kedua adalah norma yang subjektif (*subjective norms*) merupakan pandangan positif maupun negatif dari seseorang terhadap dugaan orang lain tentang apa yang harus dia lakukan, dan pemikiran ini berasal dari orang yang dianggap penting oleh individu tersebut, seperti: keluarga, teman, dan rekan kerja (Schiffman & Wisenblit, 2015).

Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif merupakan faktor sosiologis dalam kehidupan seseorang yang dapat memengaruhi perilaku mereka, ditandai dengan konsumsi sesuatu yang berlebih ataupun adanya pemborosan serta tindakan yang tidak terencana terhadap suatu layanan atau produk yang tidak diperlukan (Aprilia & Hartoyo, 2013). Menurut Sumartono & Djabar (2002) perilaku konsumtif yaitu ketika seseorang membeli sesuatu tanpa mempertimbangkan alasan rasional atau kebutuhan pokoknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Enrico et al., (2014) menemukan bahwa ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif seseorang, yaitu:

- 1) Waktu yang diperlukan untuk menggunakan barang dan kemampuan untuk membeli.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- 2) Status sosial.
- 3) Kepuasan konsumen dengan produk.
- 4) Gengsi

Pengembangan Hipotesis

Rumusan hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengaruh *e-money* terhadap perilaku konsumtif.

Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa bertambah mudah transaksi pemakaian *e-money* membuat masyarakat sekarang ini rawan terhadap perilaku konsumtif, terutama pada anak muda yang sedang menempuh dunia pendidikan dibangku perkuliahan, yang mana mahasiswa saat ini harus bisa mengatur diri mereka dari kebiasaan konsumtif yang mulai berkembang pesat (Ulayya & Mujiasih, 2020). Terdapat juga sebuah penelitian yang berpendapat bahwa pemakaian *e-money* mempunyai kontrol mengenai perilaku keuangan ataupun perilaku konsumtif terhadap mahasiswa (Ramadani, 2016). Berdasarkan pernyataan penelitian serta studi yang ada, penelitian ini memakai hipotesis sebagai berikut:

H1: Penggunaan *e-money* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

2. Pengaruh sistem pembayaran *paylater* terhadap perilaku konsumtif.

Islami et al., (2023) melakukan survey awal terhadap 60 mahasiswa dan di dapat bahwa 65% mahasiswa tersebut menggunakan sistem pembayaran *paylater* dari sebuah *e-commerce* yaitu Shopee untuk memenuhi kebutuhan konsumtif mereka. Hasil dari penelitian mereka juga menunjukkan bahwa perilaku konsumtif dari mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sulthan Thaha Saifuddin

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Jambi dipengaruhi secara signifikan oleh sistem pembayaran Shopee paylater, dengan signifikansi nilainya $0.001 < 0.05$ dan $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$ sebesar $3,597 > 1,986$. Menurut peneliti sebelumnya yaitu Sari (2021) menyatakan terdapat hasil dari analisis data yang menunjukkan bahwa penggunaan *paylater* mempengaruhi perilaku seseorang untuk membeli sesuatu secara impulsif. Berdasarkan penelitian dan studi yang ada, peneliti percaya bahwa sistem pembayaran dengan menggunakan *paylater* akan secara signifikan mengarah pada perilaku konsumtif. Oleh karena itu, peneliti berhipotesis bahwa:

H2: Penggunaan sistem pembayaran *paylater* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dari penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa/i aktif STIE YKPN *Business School* Yogyakarta, yang sedang atau pernah menggunakan *e-money* dan *paylater* dalam bertransaksi. Dengan menggunakan variabel *E-money* (X1) dan variabel Sistem Pembayaran *Paylater* (X2) sebagai variabel independen, serta variabel Perilaku Konsumtif (Y) sebagai variabel dependen pada penelitian ini. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2023 sampai Desember 2023.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah suatu kelompok dari seluruh anggota obyek yang akan diteliti. Populasi yang dipakai dalam penelitian ini ialah para mahasiswa/i. Sampel adalah sebagian anggota kelompok obyek dari populasi yang diteliti. Sampel dari

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

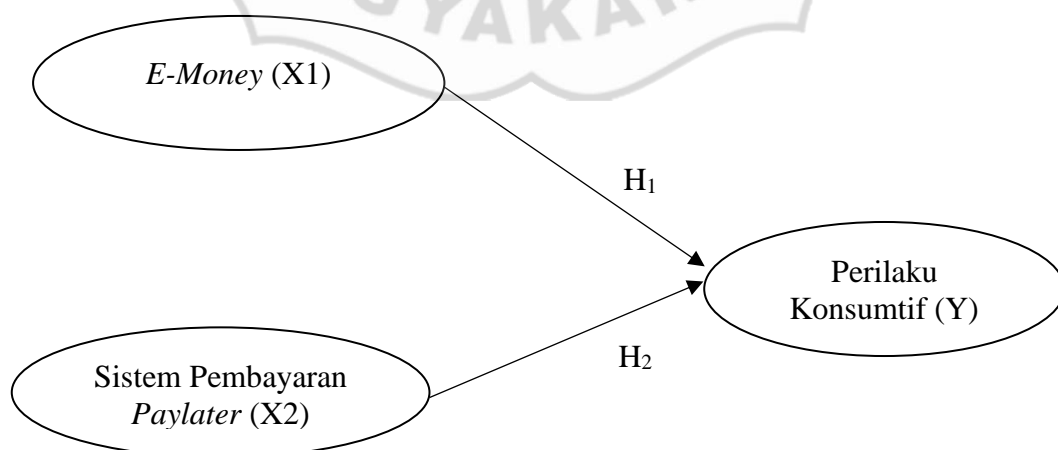
penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa/i aktif STIE YKPN *Business School* Yogyakarta yang sedang atau pernah menggunakan *e-money* dan *paylater* dalam bertransaksi.

Penelitian ini memakai teknik *purposive sampling*, yang berarti sampling dilakukan peneliti atas dasar pertimbangan sesuai dengan karakteristik dan tujuan sampel. Jumlah untuk menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus slovin pada *margin error* yang dapat diterima 5% dan ukuran populasi diperkirakan sebanyak 1.000. Dengan perhitungan rumus slovin, sampel pada penelitian ini menggunakan minimum 286 sampel.

Data penelitian

Data primer adalah sumber data yang dipakai dipenelitian ini. Data primer dipenelitian ini dikumpulkan lewat *survey*, dengan membuat kuesioner dengan bantuan *google form* dan kuesioner tersebut dibagikan melalui sosial media.

Model Penelitian



Gambar Model Penelitian

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ANALISIS DATA

Peneliti telah melakukan penelitian dengan menggunakan google form, penelitian ini berhasil mendapatkan partisipasi sebanyak 299 responden yang berhasil dikumpulkan. Kemudian dikelompokkan berdasarkan beberapa karakteristik seperti jenis kelamin, jurusan, angkatan, asal perguruan tinggi, dan uang saku perbulan. Namun, sebanyak 287 responden yang dipilih untuk dianalisis. Sementara sisanya dieliminasi karena sejumlah faktor tertentu.

Tabel Data Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
E-Money (E)					
E1	287	2	5	4.58	0.603
E2	287	2	5	4.68	0.574
E3	287	2	5	4.55	0.697
E4	287	2	5	4.64	0.631
E5	287	2	5	4.72	0.499
Sistem Pembayaran Paylater (P)					
P1	287	1	5	3.76	.957
P2	287	1	5	3.73	.994

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

P3	287	1	5	3.66	1.035
Perilaku Konsumtif (PK)					
PK1	287	1	5	4.33	1.038
PK2	287	1	5	4.38	.938
PK3	287	1	5	4.37	1.022
PK4	287	1	5	4.57	.758
PK5	287	1	5	4.34	1.075
Valid N (listwise)	287				

Dari informasi yang terdapat dalam tabel, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- Nilai variabel *e-money* (E) berkisar antara 2 hingga 5, dilihat bahwa responden memberikan penilaian minimum sebesar 2 dan maximum sebesar 5. Rata-rata penilaian mencapai 4.72, yang menandakan tingkat penilaian responden rata-rata 4.72. Standar deviasi tertinggi 0.697 mengindikasikan ukuran sebaran data dari variabel *e-money* dari 287 responden.
- Variabel sistem pembayaran *paylater* (P) memiliki rentang nilai antara 1 hingga 5. Responden memberikan penilaian terendah senilai 1 dan tertinggi senilai 5. Rata-rata penilaian mencapai 3.76, yang menandakan tingkat penilaian responden rata-rata bernilai 3.76 dan standar deviasi tertinggi senilai 1.035,

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

yang menunjukkan ukuran sebaran data dari variabel sistem pembayaran *paylater* 1.035 dari 287 responden.

- c. Variabel perilaku konsumtif (PK) memiliki nilai minimum 1 dan maksimum 5. Responden memberikan penilaian terendah senilai 1 dan tertinggi senilai 5. Rata-rata penilaian mencapai 4.57, yang menandakan tingkat penilaian responden rata-rata bernilai 4.57 dan standar deviasi tertinggi senilai 1.075, yang menunjukkan ukuran sebaran data dari variabel perilaku konsumtif 1.075 dari 287 responden.

Uji Kualitas data

Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel Hasil Uji Validitas

Item Pertanyaan	R hitung	R tabel	Hasil Uji
E-Money (E)			
E1	1	0,115	VALID
E2	0.465	0,115	
E3	0.570	0,115	
E4	0.496	0,115	
E5	0.453	0,115	
Sistem Pembayaran Paylater (P)			

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

P1	1	0,115	VALID
P2	0.737	0,115	
P3	0.738	0,115	
Perilaku Konsumtif (PK)			
PK1	1	0,115	VALID
PK 2	0.796	0,115	
PK 3	0.788	0,115	
PK4	0.589	0,115	
PK 5	0.839	0,115	

Dari tabel, dapat disimpulkan item-item pada kuesioner mempunyai nilai r hitung yang lebih dari nilai r tabel. Ini mengindikasikan bahwa item-item pada variabel tersebut dianggap valid, dan memenuhi persyaratan validitas dari alat ukur yang digunakan, yaitu SPSS.

Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Item	Cronbach Alpha	Nilai Kritis	Hasil Uji
<i>E-Money</i> (E)	5	0.796	0.7	RELIABEL

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Sistem Pembayaran <i>Paylater</i> (P)	3	0.904	0.7	RELIABEL
Perilaku Konsumtif (PK)	5	0.930	0.7	RELIABEL

Hasil uji pada tabel, dapat disimpulkan setiap variabel menunjukkan nilai *Cronbach's alpha* yang melebihi 0.7. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa semua instrumen yang dipakai dalam penelitian ini dianggap reliabel.

Uji Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Tabel Hasil Uji Normalitas

Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
0.064	Normal

Pada tabel, disimpulkan tingkat signifikansi dalam uji normalitas penelitian ini sebesar 0.064, melebihi tingkat signifikansi yang umumnya dipakai 0.05. Sebab itu, ditarik kesimpulan data pada penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Tabel Hasil Uji Linearitas

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Variabel	F hitung	F tabel	Signifikan	Hasil Uji
Perilaku Konsumtif (PK) terhadap <i>E-Money</i> (E)	0.924	2.62	0.517	LINIER
Perilaku Konsumtif (PK) terhadap Sistem Pembayaran <i>Paylater</i> (P)	0.280	2.44	0.940	LINIER

Pada tabel hasil pengujian untuk uji linearitas menunjukkan:

- Variabel perilaku konsumtif (PK) terhadap variabel *e-money* (E) pada f hitung sebesar 0.924 lebih kecil dari f tabel sebesar 2.62 dan nilai signifikannya sebesar 0.517 lebih besar dari 0.05. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel independen *e-money* dan variabel dependen perilaku konsumtif.
- Variabel perilaku konsumtif (PK) terhadap variabel sistem pembayaran *paylater* (P) pada f hitung sebesar 0.280 lebih kecil dari f tabel sebesar 2.44 dan nilai signifikannya sebesar 0.940 lebih besar dari 0.05. Dapat disimpulkan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel independen sistem pembayaran *paylater* dan variabel dependen perilaku konsumtif.

Uji Hipotesis

Uji F

Tabel Hasil Uji F

Model	F hitung	F tabel	Signifikan
<i>Regression</i>	39.821	3.10	0.000

Pada tabel hasil pengolahan data terlihat bahwa uji F menghasilkan tingkat signifikan 0.000 kurang dari 0.05 dan juga F hitung sebesar 39.821 lebih daripada F tabel sebesar 3.10, yang artinya secara statistik dapat dibuktikan bahwa dalam penelitian ini variabel independen *e-money* dan sistem pembayaran *paylater* mampu menjelaskan variabel dependen perilaku konsumtif. Oleh karena itu, H_a diterima yaitu *e-money* dan sistem pembayaran *paylater* dapat berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Uji Koefisien Determinasi (*R Square*)

Tabel Hasil Uji *R Square*

Adjusted R Square

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

0.214

Dari tabel untuk uji r square menghasilkan *Adjusted R Square* bernilai 0.214 atau 21.4%, yang artinya perilaku konsumtif mahasiswa dapat dipengaruhi dan dijelaskan oleh *e-money* dan sistem pembayaran *paylater* senilai 21.4%. Sisanya 78.6% dapat dipengaruhi dan dijelaskan dari variabel-variabel lain yang tidak dipakai peneliti pada penelitian ini.

Uji t

Tabel Hasil Uji t

Model	Signifikan
<i>E-Money</i> (E)	0.000
Sistem Pembayaran <i>Paylater</i> (P)	0.000

Pada tabel untuk uji t menunjukkan:

- Variabel *e-money* mempunyai tingkat signifikan 0.000 kurang dari 0.05, dengan demikian H1 dalam penelitian ini diterima, yang berarti penggunaan dari *e-money* dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- b. Variabel sistem pembayaran *paylater* mempunyai nilai signifikan 0.000 kurang dari 0.05, dengan demikian H2 pada penelitian ini diterima yang berarti penggunaan dari sistem pembayaran *paylater* dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa.

Pembahasan

Berikut merupakan hasil pengujian hipotesis dari setiap variabel dalam penelitian ini:

Pengaruh *E-money* terhadap Perilaku Konsumtif pada mahasiswa.

Berdasarkan hasil pengujian dari hipotesis pertama pada penelitian ini dilihat penggunaan *e-money* mempunyai pengaruh terhadap perilaku konsumtif seorang mahasiswa, hasil ini dilihat dari uji t yang memiliki signifikansi $0.000 < 0.05$. Hal ini selaras dengan hasil penelitian dari Ramadani, (2016) yang menyatakan *e-money* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sehingga H1 pada penelitian ini diterima.

Pengaruh Sistem Pembayaran *Paylater* terhadap Perilaku Konsumtif pada mahasiswa.

Berdasarkan hasil pengujian pada hipotesis kedua pada penelitian ini diketahui penggunaan sistem pembayaran *paylater* mempunyai pengaruh terhadap perilaku konsumtif seorang mahasiswa. Hasil ini dilihat dari uji t yang memiliki tingkat signifikansi $0.000 < 0.05$. Hal ini selaras dengan hasil penelitian dari Islami et al, (2023) yang menyatakan bahwa sistem pembayaran *paylater* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sehingga H2 pada penelitian ini diterima.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dalam penelitian ini, dua hipotesis utama telah diuji untuk memahami pengaruh *e-money* dan sistem pembayaran *paylater* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, sehingga kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa penggunaan *e-money* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif terkhususnya pada mahasiswa di STIE YKPN *Business School* Yogyakarta. Temuan ini konsisten dengan literatur yang menggambarkan bahwa kemudahan transaksi yang ditawarkan oleh *e-money* dapat mendorong seseorang untuk memenuhi keinginan popularitas dan pengakuan sosial, yang pada gilirannya dapat mengarah pada perilaku konsumtif.
2. Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa penggunaan sistem pembayaran *paylater* juga berpengaruh terhadap perilaku konsumtif terkhususnya pada mahasiswa di STIE YKPN *Business School* Yogyakarta. Temuan ini konsisten dengan literatur yang menggambarkan bahwa keyakinan konsumen terhadap *paylater* untuk memenuhi kebutuhan belanja saat ini dengan kemampuan untuk membayar di bulan berikutnya dapat menjadi faktor pendorong penggunaan jangka panjang. Meskipun sistem ini dianggap aman dan diawasi oleh OJK, tetapi tetap terdapat dampak negatif, terutama dalam mendorong perilaku konsumtif pada generasi muda.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3. Secara keseluruhan, temuan pada penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana *e-money* dan sistem pembayaran *paylater* dapat memengaruhi perilaku konsumtif terkhususnya pada mahasiswa di STIE YKPN *Business School* Yogyakarta. Implikasi dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan kebijakan dan strategi pendidikan keuangan yang lebih bijak di kalangan mahasiswa. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman terkait dengan pengaruh teknologi keuangan modern terhadap perilaku konsumtif dalam konteks akademik.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian yaitu:

1. Masih terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif pada mahasiswa di STIE YKPN *Business School* Yogyakarta. Hal ini tercermin dalam uji koefisien determinasi (*r square*) dimana nilai dari *adjusted R Square* bernilai 0.214 atau 21.4%, yang menunjukkan 21.4% dalam perilaku konsumtif mahasiswa dapat dipengaruhi dan dijelaskan oleh variabel-variabel yang ada dalam penelitian ini. Sementara itu, 78.6% sisanya dipengaruhi dan dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak tercakup oleh variabel pada penelitian ini.
2. Lingkungan penelitian dalam penelitian ini masih kurang luas, sehingga peneliti merasa responden dalam penelitian ini belum merepresentasikan penggunaan *e-money* maupun sistem pembayaran *paylater* secara luas. Peneliti juga merasa bahwa tidak semua responden dalam penelitian ini menggunakan *e-money* maupun sistem pembayaran *paylater* dalam bertransaksi.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Saran

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan diatas, diperoleh saran yang dapat diberikan peneliti yaitu:

1. Bagi penelitian selanjutnya agar kiranya dapat melanjutkan dan melakukan penelitian dengan lingkungan dan survei penelitian yang lebih luas seperti pada universitas atau kampus lain yang berada di daerah Yogyakarta atau universitas-universitas atau kampus-kampus lain di Indonesia, atau bisa juga para pekerja yang sudah mempunyai penghasilan tetap.
2. Diharapkan penelitian selanjutnya bisa menambahkan variabel-variabel lain seperti pendidikan keuangan, kontrol diri, kemudahan akses, dan lain sebagainya yang relevan agar dapat menambah, memperluas dan memperbanyak wawasan dan pengetahuan untuk referensi penelitian selanjutnya.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Aftika, S., Hanif, & Devi, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Sistem Pembayaran Shopee Paylater “Bayar Nanti” terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung dalam Perspektif Bisnis Syariah. *REVENUE (Jurnal Manajemen Bisnis Islam)*, 3(1), 81-100. <https://doi.org/10.24042/revenue.v3i1.11228>
- Aprilia & Hartoyo. (2013). Analisis Sosiologis Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal sosiologi*, 15(1), 72-86.
- Candrawati, N. N. A. (2014) Perlindungan Hukum terhadap Pemegang Kartu E-money sebagai Alat Pembayaran dalam Transaksi Komersial. *Jurnal Magister Hukum Udayana*, 3(1).
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340. <https://doi.org/10.2307/249008>.
- Dewi, L. G. K., Herawati, N. T., & Adiputra, I. M. P. (2021). Penggunaan E-Money terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Dimediasi Kontrol Diri. *Ekuitas (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*, 5(1), 1–19. <https://doi.org/10.24034/j25485024.y2021.v5.i1.4669>
- Enrico, A., Aron, R., & Oktavia, W. (2014). The Factors that Influenced Consumptive Behavior: A Survey of University Students in Jakarta. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 1(1), 1-6.
- Eria, R., & Hardhika, B. (2021). Pengalaman Penggunaan PayLater Mahasiswa Surabaya. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*, 4(2), 19–32.
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 3(2), 27-37.
- Fauziah G. U., N. N. (2022). Pengaruh Fasilitas (Fitur) E-Commerce Shopee terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Stei Ar-Risalah Ciamis). *Jurnal Ekonomi Islam*, 7(2), 254–267.
- Insana, D. R. M., & Johan, R. S. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *RELASI (Jurnal Ekonomi)*, 17(2), 413-434.
- Islami, F., Rafidah, & Lubis, P. A. (2023). Pengaruh Penggunaan E-Money dan Sistem Pembayaran Shopee Paylater terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Febi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi dalam Pespektif Syari’ah. *INFOTECH Journal*, 9(2), 339-344. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i2.6072>
- Jeddi, S., Atefi, Z., Jalali, M., Arman, P, A., & Haghi, H. (2013). Consumer Behavior and Consumer Buying Decision Process. *International Journal of Business and Behavioral Sciences*, 1(1), 20-23.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Khairunnisa, S. A., Rahman, M. C., & Apriyanti, C. (2022). Perilaku Konsumtif Penggunaan Online Shopping dan Sistem Paylater dalam Perspektif Ekonomi Islam. *FONDATIA (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 6(1), 130-147.
- Made, N., Mahayani, D., Luh, N., & Erni, G. (2017). Pengaruh Persepsi, Motivasi, Minat, dan Pengetahuan Mahasiswa Akuntansi Program S1 Tentang Pajak. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1).
- Muttaqin, Z. (2006). Analisis Pengaruh Penggunaan Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu dan Variabel-Variabel Makroekonomi terhadap Permintaan Uang di Indonesia. *Fakultas Ekonomi dan Manajemen Institut Pertanian Bogor*, 13.
- Prastiwi, L. E., & Fitria, T. N. (2021). Konsep Paylater Online Shopping dalam Pandangan Ekonomi Islam. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(1), 425. <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i1.1458>
- Puspita, Y. C. (2019). Analisis Kesesuaian Teknologi Penggunaan Digital Payment pada Aplikasi Ovo. *Jurnal Manajemen Informatika*, 09(02), 121–128.
- Rachmadi, Usman. (2017). Karakteristik Uang Elektronik dalam Sistem Pembayaran. *Jurnal Yuridika Fakultas Hukum Universitas Airlangga*, 32(1), 134-166.
- Ramadani, L. (2016). Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Studi Pembangunan*, 8(1), 1–8.
- Rohayedi, E. M. (2020). Konsumerisme dalam Perspektif Islam. *Jurnal Transformatif*, 4(1), 31–48. <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF>
- Sari, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Paylater terhadap Perilaku Impulse Buying Pengguna E-Commerce di Indonesia. *Jurnal Riset Bisnis dan Investasi*, 7(1), 44-57.
- Sihombing, R. J. 2017. Keabsahan Electronic Money di Indonesia. *Jurnal Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum*, 5(2).
- Sisilia, P. E., Ratnawuri, T., & Dewi, T. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(2).
- Ulayya, S., & Mujiasih, E. (2020). Hubungan Antara Self Control dengan Perilaku Komsumtif Pengguna E-Money pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 9(4), 271–279.
- Yuliana, I. N., & Azib. (2021). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Manajemen Universitas Islam Bandung. *Prosiding Manajemen*, 7(2). <http://dx.doi.org/10.29313/v0i0.28779>.

Buku

- Azwar, S. 2022. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Fishbein, M., & Ajzen, I. 1975. *Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research*. Reading, Mass; Don Mills. Ontario: Addison-Wesley Pub. Co.
- Kotler, & Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. (Edisi 13). Jakarta: Erlangga.
- Peter, J. P., & Olson, J. C. 2013. *Consumer Behavior. Perilaku konsumen dan Strategi Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Schiffman, L. G., & Wisenblit, J. 2015. *Consumer Behavior*. (Edisi 11). Essex: Pearson Education Limited.
- Schiffman, L.G., & Kanuk, L.L. 2008. *Perilaku Konsumen*. (Edisi 7). Jakarta: Indeks.
- Solomon. 2018. *Consumer Behavior: Buying, Having, and Being*. (Edisi 12). Essex: Pearson Education Limited.
- Sumartono S. & Djabar H. B. (2002). *Terperangkap dalam iklan: meneropong imbas pesan iklan televisi*. Bandung: Alfabeta.

Skripsi/Tesis/Disertasi

- Davis, F.D. 1986. A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory and Results. Doctoral dissertation. MIT Sloan School of Management, Cambridge, MA.
- Mitkel, C. N. 2022. Pengaruh Buy Now Paylater Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Generasi Z Pengguna Shopeepaylater di Kota Bandung. Thesis. Program Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramadhani, R. H. 2019. Pengaruh Literasi Keuangan, Electronic Money, Gaya Hidup, dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. Skripsi. Program Sarjana Universitas Sumatera Utara.

Internet

- Amira, K. 2022. Pengertian Paylater: Keuntungan, Kerugian, dan Cara Menggunakannya. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/pengertian-paylater>. Diakses 17 Oktober 2023.
- Bank Indonesia. 2018. Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik. Bank Sentral Republik Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/PBI-200618>. Diakses 03 Oktober 2023.
- Bank Indonesia. 2020. Apa Itu Uang Elektronik. Bank Sentral Republik Indonesia. <https://www.bi.go.id/uang-elektronik>. Diakses 11 Oktober 2023.
- Brown, L. 2021. Student Banking Survey 2021-Result. Student Money Surveys. <https://www.savethestudent.org>. Diakses 03 Oktober 2023.
- Nabila, M. 2020. Paylater Perusahaan Teknologi Dongkrak Pertumbuhan Kredit Konsumsi. Jakarta: Daily Social. <https://dailysocial.id>. Diakses 03 Oktober 2023.
- Pratiwi, F. (2021). Inilah Pembayaran Digital Yang Populer dan Alasan Konsumen Menggunakannya. Harmony. <https://www.harmony.co.id/blog/inilah-pembayaran-digital-yang-populer/>. Diakses 17 November 2023

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Sampoerna University. 2022. Teknik Purposive Sampling: Definisi, Tujuan, dan Syarat. <https://www.sampoernauniversity.ac.id>. Diakses 23 Oktober 2023.
- Septiani, L. (2023). Mahasiswa Terjerat Paylater, Mayoritas Dipakai untuk Apa. Katadata.co.id. <https://katadata.co.id/mahasiswa-terjerat-paylater-mayoritas-dipakai-untuk-apa>. Diakses 17 November 2023.
- Utami, E. 2023. Mahasiswa Terjerat Utang Paylater, OJK Peringatkan Penyedia Paylater Lebih Selektif Pilih Nasabah. Ruangkota.com. <https://www.ruangkota.com/gaya-hidup>. Diakses 03 Oktober 2023.
- Widyastuti, R, A, Y. 2023. Tunggakan Paylater Terekam di SLIK, OJK: Tak Sedikit Anak Muda Sulit Ajukan KPR. Tempo.co. <https://bisnis.tempo.co>. Diakses 03 Oktober 2023.
- Wulandari, T. 2023. Mahasiswa Kecanduan Paylater & Konsumtif, Pakar UI Ingatkan Dampaknya. Detikedu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia>. Diakses 03 Oktober 2023.

