

Pengaruh Penggunaan E-money terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan

Vidia Wardana¹ Melody Sitorus² Graciela Br Sembiring³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3}

Email: vidiawrdna02@gmail.com¹

melodisitorus15@gmail.com² gracielaibrsembiring@mhs.unimed.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan e-money terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. E-money sebagai alat pembayaran non-tunai semakin populer di kalangan mahasiswa karena kemudahan dan kepraktisannya dalam transaksi sehari-hari. Namun, ada kekhawatiran bahwa penggunaan e-money yang tidak terkendali dapat memicu perilaku konsumtif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan penyebaran kuesioner berbasis Google Form kepada 30 responden, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert 1-4, dan data dianalisis dengan regresi linear sederhana menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun terdapat hubungan linier antara penggunaan e-money dan perilaku konsumtif, pengaruh tersebut tidak signifikan. Dengan nilai R-square sebesar 0,002, hanya 0,2% variasi perilaku konsumtif yang dapat dijelaskan oleh penggunaan e-money, sedangkan 99,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Kesimpulannya, penggunaan e-money tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, meskipun menjadi alat pembayaran yang populer. Penelitian ini menekankan pentingnya eksplorasi lebih lanjut mengenai faktor-faktor lain yang lebih dominan serta pentingnya edukasi keuangan untuk membantu mahasiswa mengelola keuangan pribadi dengan lebih bijak.

Kata Kunci: E-Money, Perilaku Konsumtif, Mahasiswa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam sektor keuangan telah menciptakan banyak inovasi, salah satunya adalah uang elektronik atau *e-money*. E-money merupakan alat pembayaran non-tunai yang semakin populer karena kemudahan yang ditawarkannya. Dalam laporan Bank Indonesia (2020), e-money didefinisikan sebagai alat pembayaran yang menyimpan nilai uang secara elektronik dan digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran melalui media elektronik. Perkembangan ini tidak hanya berdampak pada sektor bisnis, tetapi juga pada gaya hidup masyarakat, termasuk kalangan mahasiswa. Mahasiswa, sebagai kelompok pengguna aktif teknologi, sering kali menjadi target utama dari layanan keuangan berbasis digital ini. Kemudahan yang ditawarkan oleh e-money, seperti transaksi cepat dan aksesibilitas yang tinggi, membuatnya semakin diminati oleh mahasiswa. Mereka menggunakan e-money untuk berbagai transaksi harian, seperti pembayaran makanan, transportasi, hingga pembelian barang-barang kebutuhan lainnya. Berdasarkan penelitian Handayani (2018), sebagian besar mahasiswa menggunakan e-money karena kemudahan yang diberikan, tanpa harus membawa uang tunai dalam jumlah besar. Namun, di balik manfaat tersebut, terdapat kekhawatiran bahwa penggunaan e-money yang tidak terkendali dapat memicu perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa.

Perilaku konsumtif didefinisikan sebagai kebiasaan membeli atau menggunakan barang dan jasa tanpa perencanaan atau pertimbangan yang matang. Menurut Wijayanti (2020), perilaku konsumtif cenderung meningkat ketika seseorang mendapatkan akses mudah

terhadap alat pembayaran, seperti e-money, yang mengaburkan kesadaran akan pengeluaran keuangan. Dalam hal ini, mahasiswa yang umumnya masih belajar mengelola keuangan pribadi, berpotensi terpengaruh oleh kemudahan penggunaan e-money. Mereka sering kali tidak menyadari besarnya pengeluaran yang dilakukan karena tidak ada interaksi langsung dengan uang tunai, sehingga sulit mengontrol pengeluaran harian. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan e-money bisa memengaruhi gaya hidup konsumtif mahasiswa. Wijaya dan Rahmawati (2019) mengungkapkan bahwa mahasiswa yang menggunakan e-money cenderung lebih sering melakukan pembelian impulsif, terutama untuk kebutuhan non-esensial, seperti makanan cepat saji atau produk fashion. Hal ini diperparah oleh tren belanja online yang semakin marak, di mana e-money menjadi metode pembayaran utama. Mahasiswa sering kali merasa tergoda untuk membeli barang-barang yang sebenarnya tidak mereka butuhkan karena kemudahan transaksi yang diberikan oleh e-money. Namun, tidak semua penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-money berdampak negatif terhadap perilaku konsumtif. Beberapa peneliti, seperti Purwanto (2021), berpendapat bahwa e-money justru dapat membantu individu dalam mengelola pengeluaran mereka dengan lebih baik. E-money memberikan catatan digital yang memungkinkan pengguna melacak setiap transaksi yang dilakukan. Dengan demikian, mahasiswa yang menggunakan e-money bisa lebih mudah memantau pengeluarannya dan belajar untuk lebih disiplin dalam mengelola keuangan pribadi. Hal ini bergantung pada kesadaran dan pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi keuangan.

Meskipun demikian, masalah perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa tetap menjadi perhatian. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (2020), mahasiswa merupakan kelompok usia dengan tingkat konsumsi yang tinggi dibandingkan dengan kelompok usia lainnya. Faktor gaya hidup, tren sosial, dan kemudahan akses terhadap teknologi keuangan, seperti e-money, dianggap menjadi penyebab utama perilaku konsumtif ini. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami dampak jangka panjang penggunaan e-money terhadap pola konsumsi mahasiswa, serta untuk mencari solusi yang dapat membantu mahasiswa mengelola keuangan mereka dengan lebih bijak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan e-money terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, dengan fokus pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Penelitian ini akan mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap penggunaan e-money dan bagaimana hal tersebut berdampak pada pengelolaan keuangan pribadi mahasiswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai hubungan antara teknologi keuangan dan perilaku konsumtif, serta memberikan rekomendasi praktis untuk meningkatkan literasi keuangan di kalangan mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan penyebaran kuesioner. Data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis Google Form yang disebarakan kepada 30 responden, yaitu mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria mahasiswa yang telah menggunakan e-money minimal tiga kali dalam seminggu selama enam bulan terakhir. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi instrumen dari penelitian sebelumnya yang sudah diuji validitasnya, sehingga tidak dilakukan uji validitas ulang. Kuesioner ini menggunakan skala Likert 1-4, di mana 1 menunjukkan "sangat tidak setuju" dan 4 menunjukkan "sangat setuju", untuk mengukur persepsi responden terhadap penggunaan e-money dan perilaku konsumtif. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Langkah pertama adalah melakukan uji deskriptif untuk mengetahui distribusi jawaban responden. Setelah itu, dilakukan uji regresi

linier sederhana untuk melihat pengaruh signifikan antara penggunaan e-money (variabel independen) dan perilaku konsumtif mahasiswa (variabel dependen).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Linearitas

Tujuan dari uji linieritas adalah untuk mengetahui bentuk hubungan antara variable bebas dengan variable terikat. Dasar pengambilan keputusannya yaitu:

1. Melihat nilai signifikansi
 - Jika nilai sig. devitation from linearity $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variable bebas (X) terhadap variable terikat (Y).
 - Jika nilai sig. devitation from linearity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variable bebas (X) terhadap variable terikat (Y).
2. Melihat nilai F-hitung
 - Jika nilai F-hitung $< F$ -tabel, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y)
 - Jika nilai F-hitung $> F$ -tabel, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y)

Tabel 1.

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Konsumtif* Penggunaan E-money	Between Groups	(Combined)	207.793	7	29.685	1.883	.121
		Linearity	1.122	1	1.122	.071	.792
		Deviation from Linearity	206.671	6	34.445	2.184	.084
	Within Groups		346.907	22	15.769		
	Total		554.700	29			

Berdasarkan analisis table di atas, nilai sig. $0.084 > 0.05$ sedangkan F-hitung $2.184 < F$ -tabel 2.55 maka terdapat hubungan yang linear antara variabel Penggunaan E-money (X) terhadap variabel Perilaku Konsumtif (Y). Uji linieritas dilakukan untuk menentukan bentuk hubungan antara variabel bebas (penggunaan e-money) dan variabel terikat (perilaku konsumtif). Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi deviasi dari linearitas adalah 0,084, yang lebih besar dari 0,05, serta F-hitung sebesar 2,184 yang lebih kecil dari F-tabel 2,55. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara penggunaan e-money dan perilaku konsumtif mahasiswa, meskipun hubungan tersebut tidak kuat. Dalam konteks ini, jika nilai signifikansi deviasi dari linearitas lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel bebas berhubungan secara linear dengan variabel terikat. Selain itu, nilai F-hitung yang lebih kecil dari F-tabel menguatkan bahwa hubungan tersebut bersifat linier. Dengan demikian, meskipun ada indikasi hubungan linear, intensitasnya masih rendah, yang menunjukkan bahwa faktor-faktor lain mungkin lebih dominan dalam mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Penelitian ini menyoroti pentingnya mempertimbangkan variabel lain yang mungkin berkontribusi pada pengelolaan keuangan mahasiswa di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

Uji Normalitas

Uji normalitas komogorof smirnov merupakan bagian dari uji asusmsi klasik. Uji normalitas komogorof smirnov dilakukan untuk mengetahui nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai sig. > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal
2. Jika nilai sig. < 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Tabel 2.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.36908348
Most Extreme Differences	Absolute	.140
	Positive	.119
	Negative	-.140
Test Statistic		.140
Asymp. Sig. (2-tailed)		.137 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas nilai sig. 0.137 > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dari data penelitian yang dimiliki berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian yang dimiliki memenuhi syarat untuk dilakukan uji regresi. ji linieritas dilakukan untuk menentukan bentuk hubungan antara variabel bebas (penggunaan e-money) dan variabel terikat (perilaku konsumtif). Berdasarkan analisis, nilai signifikansi deviasi dari linearity adalah 0,084, yang lebih besar dari 0,05, serta F-hitung sebesar 2,184 yang lebih kecil dari F-tabel 2,55. Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan linier antara penggunaan e-money dan perilaku konsumtif mahasiswa, meskipun hubungan tersebut tidak kuat. Secara spesifik, nilai sig. 0,084 > 0,05 dan F-hitung 2,184 < F-tabel 2,55, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel Penggunaan E-money (X) terhadap variabel Perilaku Konsumtif (Y). Selain itu, uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi 0,137, yang juga lebih besar dari 0,05. Ini mengindikasikan bahwa nilai residual dari data penelitian berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk analisis regresi. Dari hasil analisis tabel, nilai sig. 0,137 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dari data penelitian yang dimiliki berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian yang dimiliki memenuhi syarat untuk dilakukan uji regresi.

Uji Regresi Linear Sederhana

Tujuan dilakukan analisis regresi linear sederhana adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Persamaan regresi linear sederhana: $\hat{Y} = \alpha + \beta X + \varepsilon$ Dasar pengambilan keputusan:

- a. Jika nilai sig < 0,05, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y
- b. Jika nilai t-hitung > t-tabel, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Tabel 3.

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	20.719	7.680		2.698
	Penggunaan E-money	-.069	.291	-.045	-.238

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Berdasarkan output di SPSS di atas, maka dapat dirumuskan model persamaan regresinya sebagai berikut: $Y = 20.719(\alpha) - 0.069(X) + \varepsilon$ Model persamaan regresi tersebut bermakna:

1. *Constanta* (α) = 20.719, artinya apabila penggunaan E-money itu tetap, maka Perilaku Konsumtif sebesar 20.719
2. *Koefisien arah regresi* / $\beta(X)$ = -0.069 (bernilai negatif), artinya apabila penggunaan e-money meningkat satu (1) satuan, maka perilaku konsumtif mengalami penurunan sebesar 0.069

Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan e-money terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Dari hasil analisis, diperoleh konstanta (α) sebesar 20.719 menunjukkan bahwa jika penggunaan e-money tetap, perilaku konsumtif mahasiswa berada pada nilai tersebut. Koefisien arah regresi (β) sebesar -0.069 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam penggunaan e-money akan mengurangi perilaku konsumtif sebesar 0.069 unit, yang berarti ada hubungan terbalik antara kedua variabel tersebut. Namun, pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0.813, yang lebih besar dari 0.05, serta t-hitung (-0.238) yang lebih kecil dari t-tabel (1.701113), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-money tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Selain itu, nilai R-square sebesar 0.002 menunjukkan bahwa hanya 0.2% dari variasi perilaku konsumtif dapat dijelaskan oleh penggunaan e-money, sementara sisanya 99.8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Ini menegaskan bahwa meskipun penggunaan e-money merupakan alat yang berguna dalam transaksi keuangan, dampaknya terhadap perilaku konsumtif mahasiswa sangat terbatas. Oleh karena itu, hasil analisis ini mengindikasikan perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin lebih dominan dalam mempengaruhi pengelolaan keuangan mahasiswa di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan, serta pentingnya pengembangan program edukasi keuangan yang lebih efektif untuk meningkatkan literasi dan pengelolaan keuangan mahasiswa secara keseluruhan.

Pengujian Hipotesis

Tabel 4.

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.719	7.680		2.698	.012
	Penggunaan E-money	-.069	.291	-.045	-.238	.813

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

1. Nilai signifikansi $0.813 > 0.05$
2. Nilai t-hitung $< t\text{-tabel}$ ($-0.238 < 1.701113$)

Berdasarkan 2 dasar pengambilan keputusan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa “Penggunaan E-money Tidak Berpengaruh Signifikan Terhadap Perilaku Konsumtif”, artinya semakin tinggi tingkat penggunaan e-money, maka tidak akan memengaruhi perilaku konsumtif. Pembahasan uji hipotesis tentang pengaruh penggunaan e-money terhadap perilaku konsumtif dapat dibuat sebagai berikut: Uji hipotesis ini melibatkan beberapa langkah penting, mulai dari uji linieritas hingga pengujian hipotesis akhir. Awalnya, uji linieritas menunjukkan bahwa nilai signifikansi deviation from linearity adalah 0,084, yang lebih besar dari 0,05, serta nilai F-hitung 2,184 yang lebih kecil dari F-tabel 2,55. Hal ini

menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara penggunaan e-money dan perilaku konsumtif. Selanjutnya, uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test memberikan hasil bahwa nilai signifikansi 0,137 lebih besar dari 0,05, sehingga nilai residual berdistribusi normal dan data memenuhi syarat untuk dilakukan uji regresi. Berdasarkan dua dasar pengambilan keputusan ini, dapat disimpulkan bahwa "Penggunaan E-money Tidak Berpengaruh Signifikan Terhadap Perilaku Konsumtif," artinya semakin tinggi tingkat penggunaan e-money, maka tidak akan memengaruhi perilaku konsumtif. Nilai R-square sebesar 0,002 menunjukkan bahwa hanya sekitar 0,2% variasi dalam perilaku konsumtif dapat dijelaskan oleh penggunaan e-money, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Koefisien Determinasi

Tabel 5.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.045 ^a	.002	-.034	4.446
a. Predictors: (Constant), Penggunaan E-money				

Nilai R-square 0.002 bermakna bahwa penggunaan e-money mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa fakultas ekonomi universitas negeri medan sebesar 0.2% sedangkan sisanya 99,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Koefisien determinasi (R^2) dalam analisis ini menunjukkan nilai sebesar 0.002, yang berarti bahwa penggunaan e-money hanya mampu menjelaskan 0.2% dari variasi perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan, sementara 99.8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti. Selain itu, nilai Adjusted R^2 yang negatif (-0.034) mengindikasikan bahwa model regresi yang digunakan tidak efektif dalam menjelaskan variasi data, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan e-money memiliki pengaruh yang sangat kecil terhadap perilaku konsumsi mahasiswa. Kesimpulannya, meskipun e-money semakin populer di kalangan mahasiswa, faktor-faktor lain seperti pendapatan, harga produk, dan preferensi pribadi mungkin memiliki dampak yang lebih signifikan terhadap perilaku konsumsi mereka, sehingga penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami dinamika ini secara lebih mendalam.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan e-money di kalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Meskipun terdapat hubungan linier antara kedua variabel, hasil analisis regresi menunjukkan bahwa hanya 0,2% dari variasi perilaku konsumtif dapat dijelaskan oleh penggunaan e-money, sedangkan 99,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa masih terpengaruh oleh faktor eksternal seperti pendapatan, kebutuhan, dan preferensi pribadi dalam pengeluaran mereka, yang mungkin lebih mendominasi dalam menentukan perilaku konsumtif. Dengan demikian, meskipun e-money menawarkan kemudahan dalam transaksi keuangan, penggunaannya tidak secara langsung mempengaruhi keputusan konsumsi mahasiswa. Penelitian ini menekankan pentingnya peningkatan literasi keuangan di kalangan mahasiswa, sehingga mereka dapat lebih bijak dalam mengelola keuangan pribadi mereka. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi perilaku konsumtif dan pengelolaan keuangan mahasiswa, serta pengembangan program edukasi yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengelola penggunaan e-money secara lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R. (2022). Peran e-money dalam meningkatkan literasi keuangan mahasiswa. *Jurnal Keuangan dan Perbankan*, 15(2), 134-142.
- Fadhila, S. (2021). Penggunaan e-money dan pengaruhnya terhadap gaya hidup. *Jurnal Perilaku Konsumen*, 6(2), 25-35.
- Handayani, W. (2018). Pengaruh penggunaan e-money terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 10(2), 150-160.
- Iskandar, M. (2021). Hubungan antara e-money dan perilaku konsumtif. *Jurnal Riset dan Inovasi*, 10(1), 30-40.
- Kurniawan, D. (2019). Tren penggunaan e-money di kalangan mahasiswa. *Jurnal Teknologi dan Manajemen*, 7(2), 55-65.
- Kusnadi, B. (2023). Perilaku konsumsi mahasiswa dan pengaruh teknologi finansial. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 11(1), 110-120.
- Lestari, P. (2023). Perilaku konsumtif dan manajemen keuangan di era digital. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 5(1), 110-120.
- Mardiana, A. (2021). Dampak penggunaan e-money terhadap perilaku belanja online. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 10(3), 88-98.
- Nugraha, A. (2019). Kecenderungan konsumsi mahasiswa di era digital. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(2), 50-60.
- Pramono, H. (2020). Pengaruh e-money terhadap pengeluaran mahasiswa. *Jurnal Riset Akuntansi*, 5(2), 45-55.
- Prasetyo, R. (2020). Digitalisasi keuangan dan pengaruhnya terhadap perilaku konsumtif. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 15(2), 90-100.
- Purwanto, B. (2021). E-money sebagai alat bantu pengelolaan keuangan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 75-85.
- Salim, M., & Rachmawati, N. (2023). Analisis penggunaan e-money pada mahasiswa: Studi kasus di Universitas Negeri Medan. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 12(1), 59-68.
- Sari, R., & Nugroho, S. (2022). Dampak e-money terhadap pengelolaan keuangan mahasiswa. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 14(4), 210-220.
- Setiawan, A., & Raharjo, M. (2020). E-money: Antara keuntungan dan risiko bagi mahasiswa. *Jurnal Sosial dan Ekonomi*, 11(3), 85-95.
- Suhendi, R., & Fitria, A. (2023). E-money dalam transaksi mahasiswa: Studi empiris. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, 8(1), 20-30.
- Wijaya, A., & Rahmawati, L. (2019). E-money dan pembelian impulsif di kalangan mahasiswa. *Jurnal Ilmu Ekonomi*, 12(3), 100-110.
- Wijayanti, D. (2020). Perilaku konsumtif di era digital: Studi kasus mahasiswa. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 8(1), 45-55.
- Yunita, L. (2022). Pengaruh e-money terhadap keputusan membeli. *Jurnal Pemasaran dan Bisnis*, 9(2), 40-50.