

Pengaruh Pembayaran Non-Tunai (E-Wallet) dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat Angkatan 2020

Saliyeh^{a*}, Yuni Firayanti^a, Edy Suchmawan Saputra^a

^a Prodi Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received : 04-09-2024

Revised : 20-09-2024

Accepted : 25-09-2024

Keywords: Consumer Behavior, Estyle, Non-Cash Payments

Kata Kunci: Gaya Hidup, Pembayaran Non Tunai, Perilaku Konsumtif

Corresponding Author:

sholihatinliha787@gmail.com*

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of non-cash payments (e-wallets) and lifestyle on the consumptive behavior of students at Nahdlatul Ulama University, West Kalimantan, class of 2020. This research uses quantitative methods and data collection techniques using questionnaires with a sample of 92 respondents. The data analysis technique used in this research is multiple linear regression analysis, namely the coefficient of determination test and hypothesis testing with the SPSS 23 program. The results of this research show that partially non-cash payments (e-wallets) have no effect on the consumptive behavior of students at Nahdlatul Ulama University, West Kalimantan, with a significance value of 0.496, which is greater than 0.05. On the other hand, lifestyle has a positive and significant effect on consumer behavior, with a significance value of 0.000, which is smaller than 0.05. The influence of non-cash payments (e-wallets) and lifestyle on the consumptive behavior of Nahdlatul Ulama University students in West Kalimantan is 36.8%, and the remaining 63.2% is influenced by other variables not examined in this research.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembayaran non tunai (*e-wallet*) dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat angkatan 2020. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan sampel sebanyak 92 responden. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda yaitu uji koefisien determinasi dan uji hipotesis dengan program SPSS 23. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara persial pembayaran non tunai (*e-wallet*) tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, dengan nilai signifikansi 0,496 yang lebih besar dari

0,05. Sebaliknya, gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Besar pengaruh pembayaran non tunai (*e-wallet*) dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat sebesar 36,8 % dan Sisanya, sebesar 63,2%, dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia, termasuk di Indonesia, terus memunculkan inovasi untuk mempermudah masyarakat dalam menjalankan aktivitasnya. Sistem pembayaran terus mengikuti perkembangan uang dengan adanya tiga unsur penggerak, seperti inovasi teknologi dan bisnis, kebiasaan masyarakat, serta kebijakan otoritas. Setelah kehadiran uang, alat pembayaran semakin berkembang dan beragam. Seiring berjalannya waktu, muncul inovasi baru dalam alat pembayaran non-tunai, yaitu pembayaran secara elektronik, yang dapat memudahkan masyarakat dalam bertransaksi (*Bank Indonesia, 2020*).

Beberapa sistem pembayaran elektronik yang bisa digunakan di Indonesia, salah satunya adalah dompet elektronik atau e-wallet. E-wallet merupakan bagian dari uang elektronik yang nilainya disimpan pada kartu telepon atau perangkat lain dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat pengguna. Selain itu, dompet elektronik merupakan aplikasi tempat menyimpan uang elektronik untuk transaksi pembayaran gratis. Di Indonesia, beberapa e-wallet seperti Gopay, OVO, DANA dan LinkAja memiliki basis penggunanya masing-masing. Penggunaan dompet digital sudah menjadi gaya hidup khususnya bagi generasi milenial dan terus berkembang pesat dalam dunia pembayaran digital.

Penggunaan uang elektronik dapat meningkatkan perilaku konsumtif pada mahasiswa sehingga menyebabkan pengeluaran mahasiswa semakin meningkat. Uang elektronik memberikan kemudahan dalam penggunaannya sehingga dapat meningkatkan dan mempengaruhi sifat konsumtif mahasiswa. Munculnya sistem transaksi pembayaran digital dengan dompet elektronik membuat masyarakat terutama kalangan generasi milenial khususnya mahasiswa lebih mudah untuk memenuhi kebutuhan kuliah ataupun kebutuhan pribadi sehari-hari. Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan dompet elektronik, transaksi belanja menjadi lebih mudah, efisien, cepat, aman, dan nyaman (*Rachmawati, 2022*).

Pada tahun 2019, pangsa pasar dompet digital seperti OVO, GoPay, Dana, dan LinkAja mengalami pertumbuhan signifikan, terutama di kalangan pelajar. Namun, pada tahun 2020, persaingan ketat antara penyedia layanan ini, serta meningkatnya popularitas

metode pembayaran lain seperti kartu kredit/debit dan QR Code dari bank, menyebabkan penurunan pangsa pasar. Pada tahun 2021, perusahaan dompet digital berinovasi dengan fitur dan promosi baru untuk menarik lebih banyak pengguna. Tahun 2022, pangsa pasar kembali meningkat seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan manfaat dompet digital. Namun, pada tahun 2023, pangsa pasar mengalami sedikit penurunan akibat masuknya perusahaan baru dengan inovasi dan strategi harga yang agresif.

Kemudahan dan fitur yang ditawarkan oleh *e-wallet* inilah, juga menarik mahasiswa dalam melakukan segala bentuk transaksi, seperti pemesanan makanan, pengiriman uang, pengisian pulsa, dan belanja online dengan melakukan pembayaran melalui aplikasi *e-wallet* ini. Penyedia jasa *e-wallet* memberikan beragam keunggulan, yaitu: promosi yang masif, kenyamanan dalam menggunakan aplikasi, dan kemudahan dalam pengoperasiannya. Penyedia jasa *e-wallet* banyak melakukan kerja sama kepada merchant yang membuat mereka memberikan promo yang menarik kepada pengguna. Kenyamanan dalam menggunakan *e-wallet* salah satunya adalah pembayaran yang dapat dilakukan di mana saja selama terhubung dengan jaringan internet (Ritonga 2022).

Perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama semakin meningkat seiring dengan kemudahan akses terhadap teknologi dan media sosial. Banyak mahasiswa yang terdorong untuk mengikuti tren dan gaya hidup yang melebihi kemampuan finansial mereka, sehingga seringkali mengorbankan kebutuhan dasar demi memenuhi keinginan yang sifatnya sementara. Hal ini perlu mendapat perhatian serius karena dapat berdampak negatif terhadap kesejahteraan finansial dan keseimbangan hidup mereka. Perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama tercermin dari pola pengeluaran bulanan yang cenderung tidak seimbang antara kebutuhan dan keinginan. Setiap bulannya, sebagian besar mahasiswa mengalokasikan dana yang signifikan untuk kebutuhan sekunder dan tersier, seperti pembelian pakaian, gadget terbaru, serta nongkrong di kafe atau restoran. Meskipun kebutuhan dasar seperti biaya makan, transportasi, dan buku pelajaran tetap menjadi prioritas, porsi anggaran yang dialokasikan untuk keperluan ini sering kali tidak mencukupi karena besarnya pengeluaran untuk hal-hal lain yang kurang esensial. Belanja online juga menjadi faktor utama yang mendorong peningkatan pengeluaran, di mana mahasiswa sering terjebak dalam diskon dan promosi yang menggiurkan.

Manajemen keuangan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan usaha-usaha untuk memperoleh dana dengan biaya yang diatur seminimal mungkin dan mengelola dana tersebut secara efektif untuk mencapai tujuan perusahaan (Wiratna, 2021).

Sistem pembayaran merupakan sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain. Media yang digunakan untuk pemindahan nilai uang tersebut sangat beragam, mulai dari penggunaan alat pembayaran

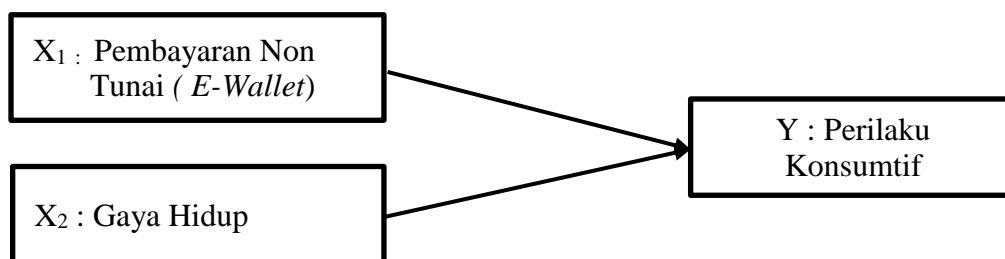
yang sederhana sampai pada penggunaan sistem yang kompleks dan melibatkan berbagai lembaga berikut aturan mainnya.

Dompet elektronik atau *e-wallet* adalah perangkat lunak atau platform yang memungkinkan pengguna menyimpan dan mengelola informasi pembayaran mereka dengan aman. *E-wallet* berbeda dari metode pembayaran tradisional karena tidak memerlukan uang tunai atau kartu fisik untuk menyelesaikan transaksi.

Gaya hidup merupakan cara hidup seseorang di dunia, yang menggambarkan keseluruhan diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, gaya hidup juga dapat diartikan sebagai gaya hidup seseorang yang dilihat dari seberapa baik ia mengatur waktu dan uangnya.

Perilaku konsumtif adalah sebuah perilaku mengkonsumsi suatu barang secara berlebihan tanpa melihat nilai kegunaan barang tersebut untuk mencapai kepuasan atas dirinya secara maksimal. Perilaku ini mempengaruhi kehidupan seorang remaja atau mahasiswa sering mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya tidak diperlukan, hasrat besar untuk memiliki barang-barang tanpa memikirkan nilai kegunaan dan manfaat barang tersebut didorong oleh suatu keinginan untuk memenuhi kesenangan semata. Perilaku konsumtif juga dapat terjadi karena pembelian secara berlebihan tanpa adanya perencanaan (Rachmawati, 2022).

Menurut (Sugiyono, 2022) mengemukakan bahwa Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembayaran non tunai dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Berikut merupakan gambaran kerangka pemikiran penelitian penulis.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statisti dengan tujuan

untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2022).

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif Asosiatif. Penelitian asosiatif adalah jenis pendekatan penelelitian yang bersifat menanyakan hubungan yang bersifat sebab akibat antara variabel yang mempengaruhi independent dan variabel yang dipengaruhi dependen (Sugiyono, 2022).

Operasional adalah penentuan sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Dalam penelitian ini digunakan variabel independen dan variabel dependen (Sugiyono, 2022).

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel dependen (Sugiyono, 2022).

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (Independen) ialah Pembayaran E-wallet (X_1), dan Gaya Hidup (X_2) Variabel terikat (dependen) Perilaku Konsumtif mahasiswa (Y).

Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat Angkatan 2020. Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Kriteria dalam pengambilan sampel ini yaitu mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Angkatan 2020 yang menggunakan transaksi non tunai terutama berjenis server based (Ovo, Gopay, Dana, shopeepay dan sebagainya). Penentuan jumpal sampel pada penelitian ini menggunakan metode slovin dengan tingkat kesalahan 10%.

Jenis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer
2. Data Sekunder

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang dapat digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dengan melakukan penyebaran kuisisioner dilakukan secara langsung maupun secara daring kepada responden dengan karakteristik pengguna pembayaran non tunai (*e-wallet*) yang bersedia untuk mengisi kuisisioner melalui *google form*.

Uji yang di lakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Uji Validitas
2. Uji Reliabilitas
3. Uji Asumsi Klasik
4. Uji Normalitas
5. Uji Regresi Linier Berganda

6. Uji T
7. Uji F
8. Uji Koefisien Determinasi

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Sejarah Umum Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat (UNU Kalbar) adalah perguruan tinggi yang berada di bawah naungan Pengurus Besar Nahdlatul Ulama (PBNU). Universitas ini diresmikan oleh Wakil Presiden Jusuf Kalla pada tanggal 31 Januari 2015 di Kantor PBNU Jakarta, bersamaan dengan peresmian 23 UNU se-Indonesia dalam rangka peringatan hari lahir ke-89 Nahdlatul Ulama. UNU Kalbar didirikan berdasarkan surat izin pendirian dari Kemdikbud RI No. 558/E/O/2014 tanggal 17 Oktober 2014. UNU Kalbar menjadi rekomendasi utama untuk kuliah di Kalimantan Barat, terutama di Kabupaten Kubu Raya (*Tentang Unu Kalbar*, 2022). Lambang UNU Kalbar memiliki lima poin makna yang dikenal dengan nama "Panca Makna" (*Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat*, N.D.) Saat ini Unu Kalbar Memiliki empat Fakultas, yaitu :

1. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
 - S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 - S1 Pendidikan Bahasa Inggris
 - S1 Pendidikan Matematika
1. Fakultas Ekonomi (FE)
 - S1 Manajemen
2. Fakultas Pertanian (FP)
 - S1 Agribisnis
 - S1 Agroteknologi
 - S1 Teknologi Hasil Perikanan
 - S1 Manajemen Sumber Daya Perairan
3. Fakultas Teknik (FT)
 - S1 Teknik Lingkungan
 - S1 Sistem Informasi

Hasil Penelitian

Karakteristik Responden

Karakteristik responden dijelaskan sebagai berikut.

1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan data primer yang dikumpulkan, diperoleh profil responden menurut jenis kelamin yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki – Laki	39
Perempuan	53
Jumlah	92

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah responden perempuan lebih banyak, yaitu sebanyak 53 orang, sedangkan responden laki-laki berjumlah 39 orang. Total keseluruhan responden adalah 92 orang. Hal ini membuktikan bahwa perempuan lebih sering melakukan transaksi non-tunai, terutama dengan menggunakan *e-wallet*.

2. Responden Berdasarkan Fakultas

Hasil penelitian mengenai responden berdasarkan fakultas dapat dilihat pada tabel:

Tabel 2. Fakultas Responden

Fakultas	Jumlah
FKIP	28
EKONOMI	31
PERTANIAN	21
TEKNIK	12
TOTAL	92

Sumber: data primer yang diolah,2024

Berdasarkan tabel 2 jumlah responden yang mengisi kuesioner sesuai kriteria terbanyak berasal dari Fakultas Ekonomi dengan jumlah 31 mahasiswa. Selanjutnya, FKIP dengan 28 mahasiswa, Pertanian dengan 21 mahasiswa, dan Teknik dengan 12 mahasiswa, dengan total keseluruhan sebanyak 92 responden.

3. Responden Berdasarkan Program studi

Hasil penelitian mengenai responden berdasarkan Program studi dapat dilihat pada tabel:

Tabel 3. Program Studi Responden

Program Studi	Jumlah
Pendidikan Guru Sekolah Dasar	16
Pendidikan Matematika	7
Pendidikan Bahasa Inggris	5

Program Studi	Jumlah
Manajemen	31
Agribisnis	6
Agroteknologi	7
Teknik Hasil Perikanan	5
Manajemen Sumber Daya Perairan	3
Sistem Informasi	8
Teknik Lingkungan	4
TOTAL	92

Sumber: data primer yang diolah, 2024

Berdasarkan tabel 3 Total keseluruhan mahasiswa yang terdaftar dalam berbagai program studi ini adalah 92 mahasiswa. Program studi Manajemen memiliki jumlah mahasiswa terbanyak (31 mahasiswa), sementara program studi Manajemen Sumber Daya Perairan memiliki jumlah mahasiswa paling sedikit (3 mahasiswa).

4. Responden Berdasarkan E- wallet yang sering digunakan

Hasil penelitian mengenai responden berdasarkan E- wallet yang sering digunakan dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4. E- wallet yang sering digunakan responden

Jenis E-Wallet	Jumlah
OVO	6
GOPAY	4
SHOPEEPAY	25
DANA	53
LINK AJA	4
TOTAL	92

Sumber: data primer yang diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan jumlah penggunaan berbagai e-wallet oleh responden. Dari total 92 responden, mayoritas menggunakan dana dengan jumlah 53 orang. Shopeepay berada di posisi kedua dengan 25 pengguna. Ovo digunakan oleh 6 responden, sedangkan gopay dan link aja masing-masing digunakan oleh 4 responden. Data ini mengindikasikan bahwa dana adalah e-wallet yang paling populer di antara responden yang disurvei.

5. Responden berdasarkan Pengeluaran Perbulan Penggunaan Non Tunai (E-wallet)

Hasil penelitian mengenai responden berdasarkan Pengeluaran Perbulan Penggunaan Non Tunai (E-wallet).

Tabel 5. Pengeluaran perbulan penggunaan non tunai (*e-wallet*) responden

Pengeluaran Perbulan Penggunaan E-Wallet	Jumlah
< Rp 1.000.000	58
Rp 1.000.000 - Rp 2.500.000	20
Rp 2.500.000 - Rp 4.000.000	9
>Rp 4.000.000	5
TOTAL	92

Sumber: data primer yang diolah, 2024

Berdasarkan table 5 menunjukkan distribusi pengeluaran bulanan responden untuk penggunaan non tunai (*e-wallet*). Dari total 92 responden, mayoritas (58 orang) menghabiskan kurang dari Rp 1.000.000 per bulan. Sebanyak 20 responden memiliki pengeluaran bulanan antara Rp 1.000.000 hingga Rp 2.500.000, sementara 9 responden menghabiskan antara Rp 2.500.000 hingga Rp 4.000.000. Hanya 5 responden yang mengeluarkan lebih dari Rp 4.000.000 per bulan. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengeluarkan jumlah yang relatif kecil untuk penggunaan *e-wallet* setiap bulannya.

6. Responden berdasarkan seberapa sering menggunakan *e-wallet* dalam sebulan

Hasil penelitian mengenai responden berdasarkan seberapa sering menggunakan *e-wallet* dalam sebulan dapat dilihat pada tabel:

Tabel 6. Seberapa sering menggunakan *e-wallet* dalam sebulan

Seberapa Sering Menggunakan E-Wallet Dalam Sebulan	Jumlah
1-5 kali	51
6-10 kali	17
10-15 kali	13
20-25 kali	8
> 25 kali	3
TOTAL	92

Sumber: data primer yang diolah, 2024

Berdasarkan Tabel tersebut menunjukkan frekuensi penggunaan *e-wallet* dalam sebulan oleh 92 responden. Mayoritas responden, yaitu 51 orang, menggunakan *e-wallet* antara 1 hingga 5 kali dalam sebulan. Sebanyak 17 orang menggunakan *e-wallet* 6 hingga 10 kali, sementara 13 orang menggunakan *e-wallet* 10 hingga 15 kali. Pengguna yang menggunakan *e-wallet* 20 hingga 25 kali berjumlah 8 orang, dan hanya 3 orang yang menggunakan *e-wallet* lebih dari 25 kali dalam sebulan. Total responden dalam survei ini adalah 92 orang.

Tanggapan Responden terhadap Pembayaran non tunai (X₁)

Pembayaran non tunai (*e-wallet*) adalah perangkat lunak atau platform yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan dan mengelola informasi pembayaran mereka dengan aman (Clara, 2023). Variabel pembayaran non tunai (*e-wallet*) memiliki 5 indikator yaitu sering menggunakan *e-wallet* untuk transaksi sehari-hari, penggunaan *e-wallet* mempermudah pembayaran, merasa aman menggunakan *e-wallet* untuk transaksi online, lebih sering menggunakan *e-wallet* dibandingkan dengan uang tunai, serta diskon dan promosi dari *e-wallet* mempengaruhi keputusan berbelanja. Terdapat 8 item pertanyaan yang dapat merepresentasikan indikator-indikator variabel tersebut.

Berdasarkan survei penggunaan *e-wallet*, terdapat beberapa temuan penting. Mayoritas responden merasa bahwa *e-wallet* mudah digunakan (skor rata-rata 4,42). Sebagian besar responden setuju bahwa fitur *e-wallet* mudah dimengerti (skor rata-rata 4,18). Beberapa responden menganggap *e-wallet* lebih praktis dibandingkan uang tunai (skor rata-rata 3,97). Sebagian responden sering memanfaatkan promo atau diskon *e-wallet* (skor rata-rata 3,73). Ada juga responden yang merasa lebih sering melakukan pembelian impulsif dengan *e-wallet* (skor rata-rata 3,35). Selain itu, responden merasa nyaman menggunakan *e-wallet* (skor rata-rata 4,00) dan sering menggunakannya untuk pembayaran online (skor rata-rata 4,11). Beberapa responden juga merasa lebih aman menggunakan *e-wallet* dibandingkan uang tunai (skor rata-rata 3,68). Secara keseluruhan, skor total variabel pembayaran non-tunai (*e-wallet*) adalah 31,44 dengan rata-rata keseluruhan 3,93, yang menunjukkan pandangan positif responden terhadap *e-wallet* dalam transaksi sehari-hari.

Tanggapan Responden Terhadap Gaya Hidup (X₂)

Gaya hidup adalah cara seseorang menjalani hidup di dunia, yang mencerminkan keseluruhan dirinya dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, gaya hidup juga dapat diartikan sebagai cara seseorang mengelola waktu dan uangnya (Rachmawati, 2022). Dalam variabel gaya hidup memiliki 5 indikator dan terdapat 8 item pertanyaan yang dapat merepresentasikan indikator-indikator variabel tersebut.

Berdasarkan hasil terkait gaya hidup responden menunjukkan variasi dalam beberapa aspek. "Mengikuti Tren Fashion dan Teknologi" memiliki skor rata-rata 3,46, menunjukkan kecenderungan responden untuk mengikuti tren. "Menghabiskan Waktu di Kafe atau Tempat Nongkrong" mendapat skor 2,84, menandakan aktivitas ini cukup umum tetapi tidak dominan. "Membeli Barang Bermerek" dan "Pentingnya Memiliki Barang Populer" masing-masing memiliki skor 2,54 dan 2,51, menunjukkan bahwa barang bermerek dan populer tidak terlalu penting bagi responden. "Rutinitas Berolahraga" dengan skor 2,19 menunjukkan kebiasaan berolahraga yang cukup konsisten. "Mengikuti Berita dan Perkembangan Terbaru" mendapatkan skor tertinggi 3,73, menandakan banyak responden aktif mengikuti berita terbaru. "Preferensi Makan

di Luar" dengan skor 2,93 menunjukkan preferensi makan di luar masih cukup umum. "Berbelanja Online" dengan skor 3,56 menunjukkan banyak responden lebih suka berbelanja secara online. Secara keseluruhan, gaya hidup responden memiliki skor total 23,89 dengan rata-rata 3,12 menunjukkan variasi tingkat kepentingan dalam berbagai aspek gaya hidup.

Tanggapan Responden Terhadap Perilaku konsumtif (Y)

Perilaku konsumtif adalah tindakan mengonsumsi barang secara berlebihan tanpa mempertimbangkan nilai kegunaannya, dengan tujuan untuk mencapai kepuasan diri secara maksimal (Rachmawati, 2022). Dalam variabel perilaku konsumtif memiliki 5 indikator dan terdapat 10 item pertanyaan yang dapat merepresentasikan indikator-indikator variabel tersebut. Berdasarkan hasil dari survei yang mengukur perilaku konsumtif dalam berbelanja online. Responden diminta untuk menilai seberapa sering mereka mengalami berbagai situasi terkait belanja, seperti merasa tidak puas jika tidak membeli sesuatu (3,1), membeli barang yang sebenarnya tidak diperlukan (2,84), terpengaruh oleh diskon atau promo (3,25), dan sebagainya. Skor dihitung berdasarkan jumlah tanggapan untuk setiap pernyataan, dengan mean atau rata-rata skor keseluruhan menunjukkan tingkat perilaku konsumtif rata-rata dari seluruh responden. Hasilnya menunjukkan bahwa responden cenderung memiliki perilaku konsumtif dalam berbelanja online, dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,24 dari skala 1 hingga 5, yang menunjukkan tingkat kecenderungan perilaku konsumtif yang moderat.

Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan terhadap setiap item pertanyaan dalam kuesioner serta pada setiap responden yang digunakan dalam penelitian. Proses ini melibatkan perhitungan nilai korelasi antara skor masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan program SPSS 23. Hasil yang diperoleh dari olahan data tersebut kemudian dilihat dari *p-value*. Item kuesioner dinyatakan valid apabila nilai *r hitung* > *r tabel* adalah 0,203 karena diketahui jumlah responden yaitu 93 responden. Pengujian validitas selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	r hitung	r tabel	keterangan
X ₁ : Pembayaran Non Tunai (<i>E-Wallet</i>)	X1.1	0,513	0,205	Valid
	X2.2	0,646	0,205	Valid
	X3.3	0,746	0,205	Valid
	X4.4	0,521	0,205	Valid
	X5.5	0,654	0,205	Valid
	X6.6	0,774	0,205	Valid
	X7.7	0,702	0,205	Valid

Variabel	Indikator	r hitung	r tabel	keterangan
X ₂ : Gaya Hidup	X8.8	0,629	0,205	Valid
	X2.1	0,704	0,205	Valid
	X2.2	0,709	0,205	Valid
	X2.3	0,762	0,205	Valid
	X2.4	0,763	0,205	Valid
	X2.5	0,568	0,205	Valid
	X2.6	0,521	0,205	Valid
	X2.7	0,712	0,205	Valid
Y: Perilaku Konsumtif	X2.8	0,442	0,205	Valid
	Y.1	0,591	0,205	Valid
	Y.2	0,750	0,205	Valid
	Y.3	0,699	0,205	Valid
	Y.4	0,720	0,205	Valid
	Y.5	0,694	0,205	Valid
	Y.6	0,716	0,205	Valid
	Y.7	0,576	0,205	Valid
	Y.8	0,671	0,205	Valid
	Y.9	0,732	0,205	Valid
Y.10	0,635	0,205	Valid	

(Sumber: data primer yang diolah, 2024)

Berdasarkan tabel 7 semua item pertanyaan setiap variabel mulai dari pembayaran non tunai (*e-wallet*), Gaya hidup dan perilaku konsumtif memiliki status valid karena seluruh item dari variabel tersebut menunjukkan r hitung > dari r tabel.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas kuesioner dalam penelitian ini menggunakan SPSS dengan metode *Cornbach Alpha* (0,600) yang membandingkan nilai alpha (r hasil) dengan r tabel. Apabila r alpha > r tabel, maka butir pertanyaan dapat dikatakan reliabel (Sugiyono, 2022). Adapun hasil uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 23 dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini:

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Penelitian	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
X ₁ : Pembayaran non tunai (<i>e-wallet</i>)	0,600	0,759	Reliabel
X ₂ : Gaya Hidup	0,600	0,761	Reliabel

Variabel Penelitian	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Y: Perilaku Konsumtif	0,600	0,765	Reliabel

(Sumber: data primer yang diolah,2024)

Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach Alpha*. Jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,600, maka kuisioner dianggap konsisten atau reliabel. Berdasarkan Tabel 8, variabel pembayaran non tunai (*e-wallet*) memiliki nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,759, variabel Gaya Hidup sebesar 0,761, dan variabel perilaku konsumtif sebesar 0,765. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pernyataan-pernyataan dalam kuisioner ini reliabel atau konsisten karena nilai *Cronbach Alpha*-nya lebih dari 0,600.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Pemeriksaan normalitas bertujuan untuk menilai apakah suatu variabel memiliki distribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2022). Pengujian ini dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov. Model Kolmogorov-Smirnov yang baik adalah model yang menghasilkan nilai residual yang memenuhi asumsi normalitas, yaitu dengan nilai signifikansi lebih besar dari alfa (taraf signifikansi = 0,05). Berikut adalah hasil uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Kolmogorov Smirnov.

**Tabel 9. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		92
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.25117153
Most Extreme Differences	Absolute	.098
	Positive	.057
	Negative	-.098
Test Statistic		.098
Asymp. Sig. (2-tailed)		.030 ^c

Sumber: SPSS23

Berdasarkan hasil uji pada tabel 9 dapat dilihat bahwa nilai Asymp sig.(2-tailed) bernilai lebih dari 0,05 yaitu sebesar 0,30. Hal ini berarti data residual pada penelitian ini terdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji T

Uji parsial dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana masing-masing variabel, yaitu pembayaran non tunai dan gaya hidup mempengaruhi perilaku konsumtif pada mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat hasil analisis statistik uji t dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 10. Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	9.763	4.748		2.056	.043
Pembayaran non tunai	.114	.167	.065	.684	.496
gaya hidup	.753	.125	.574	6.032	.000

Sumber: SPSS23

Berdasarkan hasil uji t (uji parsial) pada Tabel 4.10 maka dapat dikatakan bahwa:

1. Pengaruh pembayaran non tunai terhadap perilaku konsumtif

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh probabilitas lebih besar dari 0,05 (0,496>0,05) maka H_0 diterima pada taraf signifikansi 0,05. Artinya bahwa variabel pembayaran non tunai tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif.

2. Pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh probabilitas lebih kecil dari 0,05 (0,000<0,05) maka H_0 di tolak pada taraf signifikansi 0,05. Artinya bahwa variabel gaya hidup memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif.

Model persamaan regresi yang dapat ditulis dari hasil tersebut dalam bentuk persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 9.763 + 0,114 + 0,753 + e$$

Persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta (a) memiliki nilai positif sebesar 9,763 tanda positif artinya menunjukkan pengaruh yang searah antara variabel independen dan variabel dependen.

- b. Nilai koefisien regresi pembayaran non tunai yaitu sebesar 0,114 nilai tersebut menunjukkan pengaruh positif (searah) antara variabel pembayaran non tunai dan perilaku konsumtif.
- c. Nilai koefisien regresi gaya hidup yaitu sebesar 0,753 nilai tersebut menunjukkan pengaruh positif (searah) antara variabel gaya hidup dan perilaku konsumtif.

Uji F

Uji F ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Adapun hasil perhitungan uji koefisien regresi secara simultan (uji F) dengan menggunakan program spss dapat dilihat pada Tabel 11 berikut ini:

Tabel 11. Uji F

ANOVA^a

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1459.606	2	729.803	25.885	.000 ^b
	Residual	2509.307	89	28.194		
	Total	3968.913	91			

Sumber: SPSS23

Berdasarkan data pada Tabel 11 maka dapat dijelaskan bahwa hasil uji koefisien regresi secara simultan (uji f), berdasarkan uji ANOVA atau F test, diperoleh F hitung sebesar 25.885 dengan tingkat signifikansi 0,000. oleh karena probabilitas jauh lebih kecil dari pada 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa variabel pembayaran non tunai dan gaya hidup bisa memprediksi atau menjelaskan pengaruhnya terhadap perilaku konsumtif.

Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) dari persamaan pertama ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi pembayaran non tunai (*e-wallet*) dan gaya hidup secara keseluruhan dalam menjelaskan variabel perilaku konsumtif. Hasil analisis koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.606 ^a	.368	.354	5.310

Sumber: SSPS23

Berdasarkan hasil analisis model summary pada Tabel 12, diperoleh nilai R Square sebesar 0,368 atau 36,8%. Ini mengindikasikan bahwa variabel pembayaran non tunai (*e-wallet*) dan gaya hidup menyumbang 36,8% terhadap perilaku konsumtif. Sisanya, sebesar 63,2%, dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembayaran non tunai (*e-wallet*) dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dengan studi kasus mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat Angkatan 2020. Data yang diperoleh dengan jumlah populasi sebanyak 1023 mahasiswa dan diambil sampel menggunakan rumus slovin sebanyak 92 mahasiswa sebagai responden. Dalam penelitian ini diperoleh data dari variabel independent yaitu Pembayaran *E-wallet* (X_1) dan Gaya Hidup (X_2) dinyatakan valid dan dari variabel dependen yaitu perilaku konsumtif mahasiswa (Y). Hal ini telah dinyatakan valid dengan uji validitas yang dilakukan menggunakan alat ukur SPSS. Penelitian memperoleh hasil penelitian setelah melakukan analisis data melalui pengumpulan kuisisioner, dan menggunakan analisis regresi linier berganda serta uji hipotesis. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil sebagai berikut.

Pengaruh Pembayaran Non Tunai (*e-wallet*) Terhadap Perilaku Konsumtif

Transaksi non tunai merupakan transaksi tanpa menggunakan uang tunai melainkan menggunakan uang elektronik yang dimana saat ini sistem pembayaran non tunai mengacu pada sistem pembayaran secara digital. Hal ini berlaku untuk berbagai jenis pembayaran termasuk menggunakan *Elektronik wallet atau e-wallet* seperti OVO, Gopay, ShopeePay, Dana dan LinkAja. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa pembayaran non tunai (*e-wallet*) tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Angkatan 2020. Hal ini diperlihatkan berdasarkan hasil analisis statistik yang menunjukkan bahwa hasil signifikansi sebesar 0,496 yang mana lebih besar dari nilai signifikansi 0,05.

Pembayaran *e-wallet* tidak berpengaruh signifikan karena responden dalam penelitian ini lebih memilih pembayaran tunai. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan ketersediaan metode pembayaran elektronik, terutama di Lingkungan Universitas Nahdlatul Ulama. Pembayaran tunai juga lebih disukai karena dapat dilakukan di mana saja tanpa tergantung pada jaringan atau teknologi. Dan penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rachmawati, 2022) bahwa variabel pembayaran non tunai (*e-wallet*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Pengaruh Gaya hidup Terhadap Perilaku konsumtif

Gaya hidup merupakan cara seseorang menjalani kehidupan yang mencerminkan keseluruhan dirinya dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, gaya

hidup juga dapat diartikan sebagai pola kehidupan seseorang yang terlihat dari seberapa baik ia mengatur waktu dan uangnya. Mahasiswa, sebagai remaja di tingkat akhir pendidikan, biasanya tertarik untuk menggunakan apa yang digunakan oleh sebagian besar teman sebaya mereka. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi X_2 (Gaya hidup) yang berpengaruh positif sebesar 0,753 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis diterima dan dapat disimpulkan bahwa secara persial gaya hidup terdapat hubungan yang positif dan signifikan atau memiliki pengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa gaya hidup mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Angkatan 2020 karena mahasiswa cenderung ingin mengikuti tren terkini dalam fashion, teknologi, dan hiburan. Faktor ini menunjukkan bagaimana gaya hidup dapat secara signifikan mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa, mendorong mereka untuk menghabiskan uang lebih banyak pada barang-barang yang tidak mereka butuhkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Novita, 2021) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Penelitian lain yaitu (Rachmawati, 2022) menyatakan bahwa Mahasiswa memiliki kecenderungan konsumsi yang tinggi. Mereka sering kali membeli barang atau jasa bukan hanya karena kebutuhan, tetapi juga karena adanya faktor "lapar mata" yang menjadi salah satu indikasi perilaku konsumtif. Hal ini menggambarkan kepuasan emosional dalam berbelanja dan memiliki barang-barang baru dapat memberikan kepuasan emosional dan kebahagiaan sementara, yang bisa menjadi alasan utama perilaku konsumtif.

Pembahasan Hasil Pengaruh Pembayaran Non Tunai (*E-Wallet*) Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Penelitian ini meneliti tentang Pengaruh Pembayaran *E-Wallet* Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat Angkatan 2020. Beberapa alasan mengapa *e-wallet* tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa ini adalah preferensi mereka terhadap pembayaran tunai. Faktor utama yang mempengaruhi preferensi ini adalah keterbatasan ketersediaan metode pembayaran elektronik di lingkungan kampus. Pembayaran tunai juga lebih disukai karena dapat dilakukan di mana saja tanpa bergantung pada jaringan atau teknologi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,496, yang lebih besar dari 0,05, sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh tidak dapat diterima. Hasil ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rachmawati, 2022), yang menemukan bahwa pembayaran non tunai (*e-wallet*) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hasil pengujian menunjukkan nilai koefisien regresi 0,748 dengan nilai signifikansi 0,000, lebih kecil dari 0,05. Mahasiswa cenderung mengikuti tren terkini dalam fashion, teknologi, dan hiburan, mendorong mereka untuk menghabiskan uang lebih banyak pada barang yang tidak diperlukan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Novita, 2021) dan (Rachmawati, 2022), yang menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Sementara *e-wallet* tidak terbukti memiliki pengaruh signifikan, gaya hidup menunjukkan pengaruh yang kuat terhadap perilaku konsumtif. Hal ini menekankan pentingnya memahami konteks dan preferensi lokal dalam menganalisis perilaku konsumtif mahasiswa.

SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

Penelitian ini meneliti pengaruh pembayaran non tunai (*e-wallet*) dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat Angkatan 2020. Penelitian ini melibatkan 92 responden dari Empat Fakultas dan Sepuluh Program Studi, dengan responden terbanyak dari Fakultas Ekonomi dan mayoritas menggunakan *e-wallet* Dana. Sebagian besar responden menghabiskan kurang dari Rp 1.000.000 per bulan untuk penggunaan *e-wallet* dan menggunakan *e-wallet* antara 1 hingga 5 kali dalam sebulan. Hasil survei menunjukkan *e-wallet* mempermudah transaksi, aman, dan lebih praktis dibanding uang tunai. Responden sering memanfaatkan promo *e-wallet*, meskipun beberapa merasa lebih sering melakukan pembelian impulsif. Gaya hidup responden bervariasi, dengan tren mengikuti fashion dan teknologi serta preferensi berbelanja online lebih dominan. Tingkat perilaku konsumtif responden cukup moderat, dengan kecenderungan melakukan pembelian berdasarkan promo dan dorongan emosional. Uji validitas dan reliabilitas menunjukkan kuesioner valid dan reliabel, serta data menunjukkan distribusi normal berdasarkan uji normalitas.

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh pembayaran *e-wallet* dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Angkatan 2020 dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (1) Secara persial, dapat disimpulkan bahwa pembayaran non tunai (*e-wallet*) tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Angkatan 2020. Hal ini diperlihatkan berdasarkan hasil analisis statistik yang menunjukkan bahwa hasil signifikansi sebesar 0,496 yang mana lebih besar dari nilai signifikansi 0,05, (2) Secara persial, membuktikan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi X_2 (Gaya hidup) yang

berpengaruh positif sebesar 0,753 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis diterima dan dapat disimpulkan bahwa secara persial gaya hidup terdapat hubungan yang positif dan signifikan atau memiliki pengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan kesimpulan dalam penelitian ini.

Berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan dalam penelitian ini: 1) Perluasan Variabel Penelitian, Selain gaya hidup dan penggunaan *e-wallet*, pertimbangkan untuk menambahkan variabel lain seperti pengaruh sosial, pemasaran digital, dan literasi keuangan untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif, 2) Metode Penelitian yang Lebih Beragam Selain survei, gunakan metode penelitian kualitatif seperti wawancara mendalam atau focus group discussion untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang perilaku konsumtif, 3) Perbandingan dengan Institusi Lain yaitu dengan cara melakukan studi perbandingan dengan mahasiswa dari universitas lain untuk melihat apakah temuan serupa atau berbeda. Hal ini bisa memberikan wawasan yang lebih luas tentang fenomena yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- A. (2023). *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/25/survei-pengguna-dompnet-digital-gopay-dan-ovo-bersaing-ketat>
- BANK INDONESIA*. (2020). <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>
- Clara, C. (2023). Dompnet Elektronik (E-Wallet). In *Metode Pembayaran Elektronik* (Vol. 1, Issue October). https://www.researchgate.net/publication/374998919_Dompnet_Elektronik_E-Wallet
- Elpa Julita, (2022). Pengaruh Penggunaan Shopee PayLater Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Muslim (Studi Kasus Mahasiswa FEBI UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu). 2005–2003, 8.5.2017, 7787. www.aging-us.c
- Jaya, A., Kuswandi, S., Prastyandari, C. W., Baidlowi, I., Mardiana, Ardana, Y., Sunandes, A., Nurlina, Palnus, & Muchsidin, M. (2023). Manajemen Keuangan. In *Modul Kuliah* (Vol. 7, Issue 2).
- Kurniawati, Putri. (2023). MENGENAL DOMPNET DIGITAL DI INDONESIA. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 01).
- NOVITA, S. S. (2021). Pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa program studi pendidikan ekonomi fakultas tarbiyah dan keguruan di universitas

- islam negeri sultan syarif kasim riau. *Block Caving – A Viable Alternative?* 21(1), 1–9.
<https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027><https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/>
- Paramitha, D. A., & Kusumaningtyas, D. (2023). Qris layanan untuk loyalitas dan kepuasan. In *bi.go.id/QRIS* (Issue 76). <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- PDDIKTI. (2020). *Universitas Nahdlatul Ulama*.
<https://pddikti.kemdikbud.go.id/perguruan-tinggi>
- Rachmawati, E. W. (2022). Analisis Pengaruh Kemudahan Pembayaran Non Tunai (E-Wallet), Gaya Hidup Serta Purchase Intention Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid – 19. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3)*, 248–253.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian*. Cv Al Fabeta.
- Tentang Unu Kalbar*. (2022). <https://unukalbar.ac.id/tentang-unu-kalbar/>
- Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat*. (N.D.). (2022)
https://id.m.wikipedia.org/wiki/Universitas_Nahdlatul_Ulama_Kalimantan_Barat
- Wiratna, S. V. (2021). *Manajemen Keuangan Teori, Aplikasi Dan Hasil Penelitian*. Pustaka Baru Press.