

**PENGGUNAAN *EWALLET* DALAM MEMBENTUK PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI PRODI MANAJEMEN UNIVERSITAS ISLAM BATIK SURAKARTA YANG DI MEDIASI KONTROL DIRI**

**Injati Aprilia Ningrum,<sup>1)</sup> Siti Mariyam,<sup>2)</sup> Sri Hartono<sup>3)</sup>**  
Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi, UNIBA Surakarta, Indonesia  
*E-mail: injati@gmail.com*

***Abstract***

*The aim of this research is to determine the influence of e-wallet use mediated by self-control on the consumptive behavior of students in the economics faculty of the management study program at Batik Islamic University, Surakarta. The author uses descriptive quantitative methods. Data collection using a quantitative approach uses questionnaire research instruments, statistical data analysis with the aim of testing predetermined hypotheses. The population in this study were all active students of the management study program at Batik Islamic University, Surakarta, totaling 283 students, obtained from BAAK (Academic and Student Administration Bureau). The number of samples used was 55 students. The sampling technique is purposive sampling. Researchers used multiple linear regression analysis. The results of this research show the influence of e-wallet use on consumer behavior. There is an influence of self-control on consumer behavior. There is an influence of e-wallet use mediated by self-control on the consumptive behavior of students in the economics faculty of the management study program at Batik Islamic University, Surakarta.*

***Keywords: E-Wallet Use, Self-Control, Consumptive Behavior.***

**1. PENDAHULUAN**

Perkembangan pesat teknologi di era globalisasi telah memengaruhi kehidupan masyarakat baik segi ekonomi, sosial, budaya, juga pendidikan. Hal ini memudahkan masyarakat dalam kehidupan sehari-harinya, salah satunya adalah kemudahan dalam bertransaksi. Berkembangnya zaman dari masa ke masa membuat cara bertransaksi juga semakin mudah. Perusahaan seharusnya memiliki inovasi dan strategi yang tepat agar mempertahankan kredibilitas ditengah perkembangan teknologi dan persaingan dalam dunia bisnis yang semakin ketat, di tengah perkembangan teknologi dan persaingan yang semakin ketat, alhasil harus bisa mempertahankan kepuasan pengguna. Perusahaan juga harus lebih mengembangkan inovasi kreatif bisnis yang dapat memudahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Demi terwujudnya hal tersebut, banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam berbisnis karena sangat berperan penting sebagai alat bantu pengambilan keputusan untuk meningkatkan daya saing di pasar.

Perilaku konsumsi merupakan perilaku yang dilakukan manusia dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan hidup, dengan memanfaatkan sumber daya yang ada untuk memperoleh kepuasan tersendiri (Yuliana *et al.*, 2022). Sedangkan konsumtif menjelaskan perilaku untuk mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan secara berlebihan dengan tujuan mencapai kepuasan maksimal kehidupan mewah dan berlebihan, penggunaan segala hal yang dianggap paling mahal yang memberikan kepuasan dan kenyamanan fisik sebesar-besarnya serta adanya pola hidup manusia yang dikendalikan dan didorong oleh semua keinginan untuk memenuhi hasrat semata-mata. Menurut Mujahidin Ali dan Astuti Pristian Fitri Rika (2020) perilaku konsumtif merupakan aktivitas mengkonsumsi secara berlebihan, bisa karena ada bujukan dari perusahaan atau karena gaya hidup. Hal ini diperkuat oleh Ernawati (2018) yang mengatakan bahwa perilaku konsumtif ditandai dengan tindakan

membeli barang-barang yang kurang atau tidak diperhitungkan sehingga sifatnya menjadi berlebihan. Perilaku konsumtif dianalogikan sebagai pemborosan dari individu terhadap konsumsi atas barang atau jasa, didasarkan atas pertimbangan yang bersifat irasional dengan mengedepankan faktor keinginan sebagaimana upaya untuk memaksimalkan kepuasan (Sudiro Irene Priscilla dan Asandimitra Nadia, 2022). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif diantaranya penggunaan uang/dompot elektronik dan kontrol diri (Sudiro Irene Priscilla dan Asandimitra Nadia, 2022).

Faktor pertama yaitu penggunaan uang/dompot elektronik. Sistem pembayaran yang lebih mudah, efisien dan tentunya aman dilakukan untuk saat ini sangat dibutuhkan masyarakat. Hal ini dapat diwujudkan melalui alat pembayaran nontunai dan sesuai dengan rencana Bank Indonesia yaitu melalui Gerakan Nasional Non tunai (GNNT) pada tahun 2014 sebagai upaya mengurangi pemakaian uang tunai dimasyarakat. Pembayaran non tunai ini awalnya muncul pada tahun 2007 silam namun tren penggunaannya terus meningkat sejak dicanangkannya Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) oleh pemerintah pada tahun 2014. Pemerintah menjalankan GNNT sebagai salah satu langkah yang diambil oleh pemerintah dalam meningkatkan penggunaan uang elektronik di Indonesia. Masyarakat seakan dituntut untuk mengubah kebiasaan bertransaksi secara tunai menjadi transaksi menggunakan uang elektronik atau biasa disebut *cashless society*. Peraturan yang mewajibkan penggunaan uang elektronik sebagai pembayaran dimulai dari jasa transportasi, peraturan pembayaran tiket Kereta Rangkaian Listrik (KRL) yang mewajibkan seluruh penumpang untuk melakukan pembayaran hanya menggunakan uang elektronik saja. Kemudian diikuti dengan peraturan pembayaran di gerbang tol secara non tunai pada 31 Oktober 2017 lalu, bukan tanpa alasan, pemerintah melakukan hal tersebut untuk membiasakan masyarakat terbiasa menggunakan alat pembayaran uang elektronik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anwar et al., (2022) mengatakan bahwa peningkatan jumlah uang elektronik yang beredar dari tahun ke tahun tersebut sejalan dengan pertumbuhan transaksi uang elektronik yang terus meningkat pada Januari 2020, yakni 172,85% (yoy). Nominal itu diperkirakan akan terus melonjak karena pengguna non tunai bahkan belum mencapai setengah dari jumlah penduduk Indonesia. Menurut Cheng (2018) generasi *milenial* adalah kalangan mahasiswa sarjana yang mengerti teknologi serta prioritasnya, meliputi kemudahan, kecepatan, efisiensi, dan kenyamanan. Maka dapat dipastikan di zaman serba canggih ini hampir tidak ada mahasiswa yang tidak pernah menggunakan alat pembayaran *online*, seperti *e-wallet* dalam kegiatan berkonsumsi. Menurut Pasal 1 angka 7 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran, *Electronic Wallet* atau Dompot Elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu atau uang elektronik yang dapat menampung dana untuk pembayaran. *E-wallet* (dompet elektronik) merupakan salah satu bentuk *fintech* (*finance technology*) yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran (Nawawi Hadi Hizbul, 2020). Sedangkan menurut Faridhal et al., (2021) *e-wallet* didefinisikan sebagai kemudahan dalam berbelanja tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik (nontunai) dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain. Penggunaan *e-wallet* (dompet elektronik) dapat mempengaruhi perilaku konsumtif seseorang, hal ini sesuai dengan penelitian Wawo et al., (2023) yang mengatakan bahwa penggunaan dompet elektronik berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Halu Oleo. Hasil berbeda didapatkan melalui penelitian yang dilakukan oleh Mengga et al., (2023) secara parsial menunjukkan bahwa *e-money* tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Faktor kedua yaitu kontrol diri. Pengendalian diri menurut Mengga *et al.*, (2023) adalah kemampuan pribadi untuk membaca situasi dan kondisi tertentu, yang artinya sebelum melakukan sesuatu, seseorang mempertimbangkan apa yang benar dan baik terlebih dahulu. Kontrol diri atau *self control* merupakan kemampuan dan kecakapan seseorang dalam mengendalikan tingkah laku dengan cara menekan, mengatur, atau mengarahkan suatu keinginan dengan berbagai pertimbangan (Dewi *et al.*, 2018). Kontrol diri dapat mempengaruhi perilaku konsumtif, pendapat ini sesuai dengan penelitian Dewi *et al.*, (2018) kontrol diri terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi milenial di Kota Surabaya. Hasil berbeda didapatkan melalui penelitian yang dilakukan oleh Layaman *et al.*, (2022) mengatakan bahwa kontrol diri tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Ewallet Dalam Membentuk Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Prodi Manajemen Universitas Islam Batik Surakarta Yang Di Mediasi Kontrol Diri”**.

## 2. METODOLOGI

Penulis menggunakan metode kuantitatif bersifat deskriptif. Pengumpulan data pada pendekatan kuantitatif menggunakan instrumen penelitian kuisioner, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Populasi dalam penelitian ini seluruh mahasiswa aktif prodi manajemen Universitas Islam Batik Surakarta yang berjumlah 283 mahasiswa diperoleh dari BAAK (Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan). Jumlah sampel yang digunakan adalah 55 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Peneliti menggunakan analisis regresi linier berganda.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Uji Asumsi Kalsik

#### a. Uji Normalitas

**Tabel 1**  
**Hasil Uji Normalitas**

	<i>Unstandardized Residual</i>	<b>Keterangan</b>
<i>N</i>	55	Data terdistribusi normal
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	0,401	
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,997	

Sumber: data diolah tahun 2024

Hasil pengujian Kolmogrov-Smirnov-Test menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 ( $0,997 > 0,05$ ).

#### b. Uji Multikolinieritas

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Multikolinieritas**

<i>Model</i>	<i>Collinearity Statistics</i>		<b>Keterangan</b>
	<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>	
Pengguna <i>e - wallet</i>	0,479	2,088	Tidak terjadi multikolinieritas
Kontrol Diri	0,479	2,088	Tidak terjadi multikolinieritas

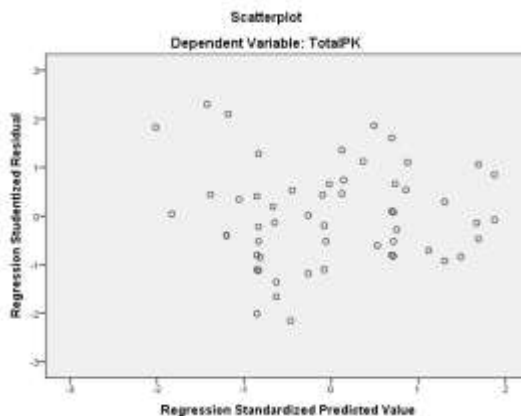
Sumber: data diolah tahun 2024

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas, diperoleh nilai *tolerance* variabel pengguna *e - wallet* 0,479 dan nilai *tolerance* variabel kontrol diri 0,479 yang semuanya  $> 0,10$ . Nilai VIF untuk pengguna *e - wallet* 2,088 dan nilai VIF variabel

kontrol diri 2,088 yang semuanya < 10. Jadi model regresi pada penelitian ini tidak ada multikolinearitas antar variabel bebas.

**c. Uji Heterokedastisitas**

Hasil uji heteroskedastisitas dengan gambar *Scatterplot* dapat ditunjukkan dalam gambar berikut:



**Gambar 1**  
**Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Pada gambar 1 Scatterplot di atas menunjukkan bahwa titik-titik menyebar secara acak yang tersebar di atas maupun di bawah angka nol pada sumbu Y, dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi ini.

**2. Path Analysis**

**a. Persamaan Struktur 1**

**Tabel 3**

**Hasil Uji Analisis Jalur 1**

Model	Standardized Coefficients	Sig	Keterangan
Penggunaan <i>E - Wallet</i> (X <sub>1</sub> )	0,714	0,000	Signifikan

Sumber: data diolah tahun 2024

Pengguna *e - wallet* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Besaran pengaruh parsial 0,714, karena nilai lebih mendekati 0 maka pengaruhnya cukup kuat. Besaran pengaruh di luar model yang tidak diteliti sebesar 0,491, karena nilai lebih mendekati 0 maka pengaruhnya lemah.

**b. Persamaan Struktur 2**

**Tabel 4**

**Hasil Uji Analisis Jalur 2**

Model	Standardized Coefficients	Sig	Keterangan
Penggunaan <i>E - Wallet</i> (X <sub>1</sub> )	0,722	0,000	Signifikan

Sumber: data diolah tahun 2024

Kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Besaran pengaruh parsial 0,722, karena nilai lebih mendekati 0 maka pengaruhnya cukup kuat. Besaran pengaruh di luar model yang tidak diteliti sebesar 0,419, karena nilai lebih mendekati 0 maka pengaruhnya lemah.

## c. Persamaan Struktur 3

**Tabel 5**  
**Hasil Uji Analisis Jalur 3**

Model	Standardized Coefficients	Sig	Keterangan
Penggunaan <i>E - Wallet</i>	0,439	0,001	Signifikan
(X)	0,380	0,005	Signifikan
Kontrol Diri (Z)			

Sumber: data diolah tahun 2024

Penggunaan *e - wallet* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Besaran pengaruh parsial 0,439, karena nilai lebih mendekati 0 maka pengaruhnya lemah.

Kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku konsumtif. Besaran pengaruh parsial 0,380, karena nilai lebih mendekati 0 maka pengaruhnya lemah.

Besaran pengaruh di luar model yang tidak diteliti sebesar 0,421, karena nilai lebih mendekati 0 maka pengaruhnya lemah.

## 3. Uji Hipotesis

## a. Uji t

Hasil uji t dapat dilihat dari hasil analisis data sebagai berikut:

1) Pengaruh penggunaan *e -wallet* ( $X_1$ ) terhadap perilaku konsumtif (Y).

**Tabel 6**  
**Hasil Uji t Analisis 1**

Model	Standardized Coefficients	Sig	Keterangan
Penggunaan <i>E - Wallet</i>	7.418	0,000	Signifikan
( $X_1$ )			

Sumber: data diolah tahun 2024

Nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $7.418 \geq 2.00$ ) dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Disimpulkan bahwa penggunaan *e -wallet* ( $X_1$ ) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif.

## 2) Pengaruh kontrol diri (Z) terhadap perilaku konsumtif (Y).

**Tabel 7**  
**Hasil Uji t Analisis 2**

Model	Standardized Coefficients	Sig	Keterangan
Kontrol Diri (Z)	7.082	0,000	Signifikan

Sumber: data diolah tahun 2024

Nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $7.082 \geq 2.00$ ) dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Disimpulkan bahwa kontrol diri (Z) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif.

3) Pengaruh penggunaan *e - wallet* (X) dan kontrol diri (Z) terhadap perilaku konsumtif (Y).

**Tabel 8**  
**Hasil Uji t Analisis 3**

Model	Standardized Coefficients	Sig	Keterangan
Penggunaan <i>E - Wallet</i>	3.377	0,001	Signifikan
( $X_1$ )	2.923	0,005	Signifikan
Kontrol Diri (Z)			

Sumber: data diolah tahun 2024

Nilai thitung  $\geq$  ttabel ( $3,377 \geq 2,00$ ) dan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Disimpulkan bahwa penggunaan *e-wallet* (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif.

**b. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Koefisien determinasi dapat dilihat dari hasil analisis data sebagai berikut:

**Tabel 9**

**Hasil Koefisien Determinasi**

<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>
0,714	0,509	0,500

Sumber: data diolah tahun 2024

Berdasarkan hasil analisis di atas maka diperoleh nilai *Adjusted R Square* ( $R^2$ ) sebesar 0,500 atau 50%. Determinasi atau sumbangan variabel penggunaan *e - wallet* dan kontrol diri terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi prodi manajemen universitas islam batik surakarta sebesar 50%. Sisanya sumbangan variabel-variabel lain hanya sebesar 50% seperti promosi, kemudahan dan lain-lain.

**4. KESIMPULAN DAN SARAN**

**1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Terdapat pengaruh variabel penggunaan *e - wallet* ( $X_1$ ) terhadap perilaku konsumtif (Y) pada mahasiswa fakultas ekonomi prodi manajemen Universitas Islam Batik Surakarta. Hal ini menunjukkan hipotesis pertama yang menyatakan bahwa, diduga terdapat pengaruh penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa fakultas ekonomi prodi manajemen Universitas Islam Batik Surakarta terbukti.
- b. Terdapat pengaruh variabel penggunaan kontrol diri (Z) terhadap perilaku konsumtif (Y) pada mahasiswa fakultas ekonomi prodi manajemen Universitas Islam Batik Surakarta. Hal ini menunjukkan hipotesis pertama yang menyatakan bahwa, diduga terdapat pengaruh kontrol diri terhadap perilaku konsumtif mahasiswa fakultas ekonomi prodi manajemen Universitas Islam Batik Surakarta terbukti.
- c. Diketahui pengaruh langsung yang diberikan oleh penggunaan *e - wallet* (X) terhadap perilaku konsumtif (Y) adalah sebesar 0,439. Sedangkan pengaruh tidak langsung yang diberikan oleh penggunaan *e - wallet* (X) terhadap perilaku konsumtif (Y) melalui kontrol diri (Z) adalah sebesar perkalian antara nilai beta variabel penggunaan *e - wallet* (X) terhadap perilaku konsumtif (Y) dengan nilai beta variabel terhadap perilaku konsumtif (Y) terhadap loyalitas konsumen (Z) yaitu :  $0,380 \times 0,421 = 0,159$ . Berdasarkan perhitungan diatas, diketahui pengaruh langsung sebesar 0,439 dan pengaruh tidak langsung sebesar 0,159, maka memiliki arti bahwa pengaruh tidak langsung lebih kecil dibandingkan pengaruh langsung.
- d. Berdasarkan hasil analisis di atas maka diperoleh nilai *Adjusted R Square* ( $R^2$ ) sebesar 0,500 atau 50%. Determinasi atau sumbangan variabel penggunaan *e - wallet* dan kontrol diri terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa fakultas ekonomi prodi manajemen universitas islam batik surakarta sebesar 50%. Sisanya sumbangan variabel-variabel lain hanya sebesar 50% seperti promosi, kemudahan dan lain-lain.

**2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dalam penelitian ini penulis memberikan saran-saran yang bermanfaat antara lain:

- a. Secara teoritis

Diharapkan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variabel bebas lainnya selain penggunaan *e - wallet* (X) dan kontrol diri (Z) yang dapat mempengaruhi kepu perilaku konsumtif (Y) pada mahasiswa fakultas ekonomi prodi manajemen Universitas Islam Batik Surakarta, mengingat masih terdapat pengaruh sebesar 50% seperti promosi, kemudahan dan lain-lain.

b. Secara praktis

- 1) Sebaiknya mahasiswa fakultas ekonomi prodi manajemen Universitas Islam Batik Surakarta lebih bijak lagi dalam menggunakan aplikasi *e – wallet* agar tidak terjebak pada perilaku konsumtif.
- 2) Hendaknya mahasiswa fakultas ekonomi prodi manajemen Universitas Islam Batik Surakarta lebih bisa mengontrol diri mereka saat menggunakan aplikasi *e – wallet* agar tidak terjebak pada perilaku konsumtif.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, K., & Kumarasamy, L. (2022). *Development Of An Integrated Theoretical Framework: Factors That Influence The Widespread Use Of E-Wallets Among Key Stakeholders In Malaysia*. *SEYBOLD*, 17, 3295 - 3304.
- Abidzar, M., Indriayu, M., & Hindrayani, A. (2023). Pengaruh Dompot Digital Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Surakarta. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 7, 259 - 267.
- Ariffin, S. K., Rahman, M. F., Muhammad, A. M., & Zhang, Q. (n.d.). *Understanding the consumer's intention to use the e-wallet services*. *SJME*, 446 - 461.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dewi, L. G., Herawati, N. T., & Adiputra, I. M. (2021). Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri. *Ekuitas: Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, 5, 1 – 19.
- Faridhal, M., & Subekti, I. (n.d.). Analisis Transaksi Pembayaran Nontunai Melalui E-Wallet: Perspektif Dari Modifikasi Model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2*.
- Ghozali, I. (2019). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro.
- Istiatin, & Sudarwati. (2021). *Metodologi Penelitian*. Surakarta: Islam Batik University UNIBA PRESS.
- Johan, A. P., Lukviarman, N., & Putra, R. E. (2022). *Continuous intention to use e-wallets in Indonesia: The impact of e-wallets features*. *Innovative Marketing*, 18, 74 - 85.
- Layaman, Khairunnisa, H., & Rohayati, R. (2022). Pengaruh E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening. *Hawalalah : Kajian Ilmu Ekonomi Syariah*, 1, 61 - 73.
- Maryam, S. (2019). *Statistik Induktif*. Surakarta: Islam Batik University UNIBA PRESS.

- Mengga, G. S., Batara, M., & Rimpung, E. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, E-Money, Gaya Hidup Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Indonesia Toraja. *JURNAL RISET EKONOMI DAN AKUNTANSI (JREA)*, 1, 44-58.
- Mufidah, B. R., Az-Zahra, F. H., Ramadina, R. F., & Rakhmawati, A. (2023). Analisis Promo E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa Institut Teknologi Sepuluh Nopember. *Jurnal Riset Bisnis dan Investasi*, 9, 78 - 87.
- Mujahidin, A., & Astuti, R. P. (2020). Pengaruh Fintech e-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial. *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis* 8, 143-150 .
- Nawawi, H. H. (2020). Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Emik*, 3, 189 - 205.
- Sari, R. K., Utama, S. P., & Zairina, A. (2021). *The Effect of Online Shopping and E-Wallet on Consumer Impulse Buying. Asia-Pacific Management and Business Application*, 9, 231-242.
- Sudiro, P. I., & Asandimitra, N. (2022). Pengaruh Financial Literacy, Uang Elektronik, Demografi, Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10, 160 - 172.
- Sugiyono. (2019). *"Statistika untuk Penelitian"*. Bandung: CV Alfabeta.
- Wawo, A. B., Safaruddin, & Qalbi, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Dompot Elektronik Sebagai Alat Transaksi Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 8, 142 - 153.
- Yathiraju, N., & Dash, B. (2023). *Gamification Of E-Wallets With The Use Of Defi Technology-A Revisit To Digitization In Fintech. International Journal of Engineering, Science, Technology and Innovation (IJESTI)*, 3, 1 - 11.