

## Pengaruh Penggunaan *E-Wallet* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman

Alrianisti Rafa Athaya<sup>1\*</sup>, Dian Isnawati<sup>2</sup>, Aldila Krisnaresanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jenderal Soedirman

\*Penulis Korespondensi: [alrianisti.athaya@mhs.unsoed.ac.id](mailto:alrianisti.athaya@mhs.unsoed.ac.id)

**Abstract.** *This study was conducted to analyze the influence of e-wallet usage on the consumer behavior of students at the Faculty of Economics and Business, Jenderal Soedirman University. The development of digital payments has driven increased e-wallet usage among students, as they are perceived as more practical, efficient, and faster for transactions. This convenience is expected to influence student consumer behavior. This study employed a quantitative approach with a survey method. Sampling was conducted using a purposive sampling technique, with 50 students who had used e-wallets for at least the past three months and made at least three transactions per month. Data were collected through an online questionnaire and then analyzed using simple linear regression. The results showed that e-wallet usage has a positive and significant influence on student consumer behavior. These findings indicate that the higher the level of e-wallet usage, the greater the tendency for student consumer behavior. This research is expected to provide students with considerations to be more prudent in using e-wallets and to better manage their finances in the digital era.*

**Keywords:** *e-wallet; students; digital payments; consumer behavior; cashless transactions*

**Abstrak.** Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman. Perkembangan pembayaran digital mendorong peningkatan penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa karena dianggap lebih praktis, efisien, dan cepat dalam melakukan transaksi. Kemudahan tersebut diperkirakan dapat memengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah responden sebanyak 50 mahasiswa yang telah menggunakan *e-wallet* minimal selama tiga bulan terakhir dan melakukan transaksi sedikitnya tiga kali dalam satu bulan. Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara daring, kemudian dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan *e-wallet*, maka kecenderungan perilaku konsumtif mahasiswa juga semakin meningkat. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi mahasiswa agar lebih bijaksana dalam menggunakan *e-wallet* serta mampu mengelola keuangan dengan lebih baik pada era digital.

**Kata kunci:** *e-wallet; mahasiswa; pembayaran digital; perilaku konsumtif; transaksi non-tunai*

### 1. LATAR BELAKANG

Transformasi teknologi digital pada masa modern telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk sistem transaksi pembayaran masyarakat. Salah satu inovasi yang berkembang pesat ialah penggunaan dompet digital atau *e-wallet* sebagai alat pembayaran non-tunai. Kehadiran *e-wallet* dinilai mampu memberikan kemudahan dalam bertransaksi karena prosesnya lebih praktis, cepat, dan efisien. Berbagai platform seperti GoPay, DANA, OVO, dan

ShopeePay menawarkan beragam promo serta *cashback* yang menarik perhatian masyarakat, terutama mahasiswa. Fenomena tersebut sejalan dengan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang diperkenalkan oleh Bank Indonesia pada tahun 2014 untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan sistem pembayaran non-tunai. Melalui pengembangan sistem pembayaran digital berbasis aplikasi, konsumen dapat melakukan transaksi tanpa harus membawa uang tunai sehingga aktivitas pembayaran menjadi lebih aman dan nyaman (Safitri, Adeati, Azzahro, & Al Ihsani, 2022).

Mahasiswa termasuk kelompok yang memiliki tingkat penggunaan teknologi digital cukup tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Mujahidin (2020), sistem pembayaran non-tunai dipilih mahasiswa karena menawarkan kecepatan, kemudahan, kenyamanan, serta keamanan saat bertransaksi. Kemudahan akses melalui *e-wallet* menyebabkan mahasiswa semakin sering menggunakan metode pembayaran digital untuk memenuhi berbagai kebutuhan, seperti membeli makanan, menggunakan transportasi, berbelanja daring, maupun membayar layanan digital lainnya. Intensitas penggunaan *e-wallet* tersebut diduga dapat mempengaruhi pola konsumsi mahasiswa dan mendorong munculnya perilaku konsumtif.

Perilaku konsumtif merupakan kecenderungan individu melakukan pembelian secara berlebihan tanpa perencanaan yang matang dan melampaui kebutuhan yang sewajarnya. Fenomena gaya hidup konsumtif banyak ditemukan pada generasi muda yang cenderung berorientasi pada kesenangan demi memperoleh kepuasan melalui aktivitas konsumsi berlebihan (Noviani et al., 2022). Di samping itu, kemudahan transaksi digital yang didukung promo dan *cashback* pada layanan *e-wallet* berpotensi memicu pembelian impulsif. Kondisi tersebut dapat berdampak pada meningkatnya pengeluaran sekaligus melemahnya kontrol pengelolaan keuangan mahasiswa.

Berbagai kajian terdahulu telah membahas pengaruh penggunaan *e-wallet* dengan perilaku konsumtif mahasiswa. Penelitian Sari, Pangiuk, dan Fusfita (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dengan kontribusi sebesar 64,4%, sementara 35,6% lainnya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian. Penelitian lain yang dilakukan oleh Achmarul Fajar, Salwa Andina Agustin, Maulidatus Sholihah, dan Arikatul Faradies (2025) mengungkapkan bahwa kemudahan transaksi serta promo yang ditawarkan *e-wallet* mampu mendorong peningkatan transaksi mahasiswa, terutama dalam pembelian produk gaya hidup. Di sisi lain, Rahmah (2023) memperoleh hasil berbeda, yaitu *e-wallet* memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap perilaku konsumtif. Perbedaan hasil dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengaruh

penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa masih membutuhkan penelitian lebih lanjut.

Atas dasar uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa khususnya pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman. Pentingnya penelitian ini didasarkan pada meningkatnya penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa seiring perkembangan teknologi pembayaran digital. Selain memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran mahasiswa dalam mengelola keuangan secara lebih tepat di era digital.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **A. Pengertian E-Wallet**

Menurut Kementerian Keuangan Republik Indonesia (2022) pada peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Pasal 1 Ayat 7 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran menjelaskan bahwa dompet elektronik merupakan layanan digital yang digunakan untuk menyimpan data instrumen pembayaran, baik berupa alat pembayaran berbasis kartu maupun uang elektronik yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan transaksi. Selain itu, dompet elektronik juga dapat digunakan untuk menyimpan dana yang dipakai dalam kegiatan transaksi pembayaran (Zada & Sopiana, 2021). Dalam perkembangan ekonomi digital, *e-wallet* memiliki peranan penting karena mampu menyediakan kemudahan, meningkatkan efisiensi, serta memberikan keamanan dalam proses pembayaran, khususnya bagi masyarakat yang telah terbiasa menggunakan teknologi digital (Fajar et al., 2026).

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-wallet* merupakan layanan pembayaran digital yang berfungsi menyimpan data dan dana elektronik untuk mendukung proses transaksi agar lebih praktis, cepat, efisien, serta aman dalam aktivitas pembayaran sehari-hari.

### **B. Pengertian Perilaku Konsumtif**

Perilaku konsumtif dapat dipahami sebagai kecenderungan individu melakukan pembelian tanpa mempertimbangkan kebutuhan secara rasional dan lebih berorientasi pada pemenuhan keinginan pribadi. Secara operasional, perilaku konsumtif menggambarkan sikap seseorang yang tampak melalui tindakan membeli berdasarkan dorongan emosional. Perilaku tersebut umumnya dipengaruhi oleh kebutuhan akan penerimaan sosial, tren, diskon, promo *buy one get one*, warna produk, penggunaan barang bermerek, gengsi, pertimbangan harga dibanding manfaat, iklan,

serta kemudahan transaksi yang disediakan oleh dompet digital atau *e-wallet* (Kusuma, 2020). Perilaku konsumtif juga dapat diartikan sebagai perilaku individu yang lebih mengutamakan kepuasan dan gaya hidup dibandingkan pemenuhan kebutuhan utama (Sari et al., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dijelaskan, perilaku konsumtif merupakan kecenderungan seseorang dalam melakukan konsumsi berlebihan yang lebih berorientasi pada pemenuhan keinginan dan kepuasan emosional dibandingkan kebutuhan yang nyata.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Dalam penelitian ini, penggunaan *e-wallet* diperkirakan memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Berbagai kemudahan yang ditawarkan, seperti proses transaksi yang praktis dapat meningkatkan kecenderungan mahasiswa untuk melakukan konsumsi secara lebih intensif. Oleh sebab itu, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>1</sub>: Penggunaan *e-wallet* berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman

## **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis pengaruh penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara daring. Populasi penelitian mencakup seluruh mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman. Teknik penentuan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria responden, yaitu mahasiswa aktif yang menggunakan *e-wallet* selama minimal tiga bulan terakhir dan melakukan transaksi menggunakan *e-wallet* sekurang-kurangnya tiga kali dalam satu bulan. Berdasarkan kriteria tersebut, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 50 mahasiswa. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang disusun menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Yang terdiri atas dua bagian, yaitu bagian terkait penggunaan *e-wallet* dan bagian mengenai perilaku konsumtif. Data penelitian yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Uji Instrumen

Instrumen penelitian pada penelitian ini diuji menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian benar-benar dapat digunakan dalam mengukur variabel atau konsep yang diteliti secara tepat. Pengujian tersebut menjadi bagian penting dalam penelitian karena menentukan kelayakan instrumen sebelum digunakan untuk memperoleh data. Berikut hasil uji validitas dalam penelitian ini:

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Penelitian**

Variabel	Pernyataan	r-hitung	r-tabel
Penggunaan <i>E-Wallet</i>	Pernyataan 1	0,473	0,279
	Pernyataan 2	0,563	0,279
	Pernyataan 3	0,669	0,279
	Pernyataan 4	0,604	0,279
	Pernyataan 5	0,686	0,279
	Pernyataan 6	0,540	0,279
Perilaku Konsumtif	Pernyataan 1	0,552	0,279
	Pernyataan 2	0,505	0,279
	Pernyataan 3	0,376	0,279
	Pernyataan 4	0,703	0,279
	Pernyataan 5	0,625	0,279
	Pernyataan 6	0,588	0,279

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh hasil pengujian validitas instrumen penelitian. Penelitian ini melibatkan 50 responden dengan tingkat signifikansi (*alpha*) sebesar 0,05 sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,279. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh indikator variabel memiliki nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan r tabel. Oleh karena itu, seluruh indikator dalam penelitian ini dinyatakan valid karena memenuhi kriteria  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ .

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian mampu memberikan hasil yang konsisten meskipun digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Hal tersebut penting karena instrumen yang tidak reliabel dapat menghasilkan data yang tidak stabil dan berpotensi menyebabkan kesalahan dalam proses penelitian maupun penafsiran data. Berikut disajikan hasil uji reliabilitas pada penelitian ini:

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Koefisien Alpha
Penggunaan <i>E-Wallet</i>	0,786	0,60
Perilaku Konsumtif	0,727	0,60

Berdasarkan hasil pada Tabel 2, seluruh variabel penelitian memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa setiap variabel dalam kuesioner telah memenuhi syarat reliabilitas. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dianggap konsisten dan dapat dipercaya dalam mengumpulkan data penelitian.

### **B. Uji Asumsi Klasik**

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian memiliki pola distribusi yang mendekati distribusi normal. Distribusi normal penting dalam analisis statistik karena menjadi dasar penggunaan berbagai metode statistik lanjutan. Melalui uji ini, peneliti dapat mengetahui apakah data penelitian telah sesuai dengan asumsi dasar statistik, yaitu data berdistribusi normal dan dapat merepresentasikan populasi penelitian. Berikut disajikan hasil uji normalitas pada penelitian ini:

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		<i>Unstandardized Residual</i>
N		50
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	,0000000
	<i>Std. Deviation</i>	2,68193330
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0,079
	<i>Positive</i>	0,079
	<i>Negative</i>	-0,065
<i>Test Statistic</i>		0,079
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0,200

Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada Tabel 3 yang menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan 0,05 sehingga data penelitian pada model regresi dapat dikatakan memiliki distribusi normal.

### **C. Hasil Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian tersebut digunakan guna menganalisis pengaruh antara kedua variabel penelitian. Adapun hasil analisis data dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Analisis Data**

Variabel	<i>B</i>	<i>t</i>	<i>Sig</i>
(Constant)	6,655	2,287	0,027
Penggunaan <i>E-Wallet</i>	0,479	3,351	0,002

*R-Square* 0,190

Berdasarkan hasil pada Tabel 4, diperoleh beberapa penjelasan sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta sebesar 6,655 menunjukkan bahwa apabila variabel independen dianggap tetap, maka perilaku konsumtif sebesar 6,655.
- 2) Koefisien variabel penggunaan *e-wallet* sebesar 0,479 dan bernilai positif. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan *e-wallet* sebesar satu satuan akan meningkatkan perilaku konsumtif sebesar 0,479.
- 3) Hasil uji *t* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002 yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai *t* hitung sebesar 3,351 lebih besar dibandingkan *t* tabel sebesar 1,677. Oleh karena itu,  $H_1$  diterima sehingga penggunaan *e-wallet* dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman.
- 4) Nilai *R-Square* sebesar 0,190 menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* mampu menjelaskan pengaruh terhadap perilaku konsumtif sebesar 19%, sedangkan 81% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *e-wallet* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman. Hasil tersebut diperoleh dari uji *t* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 atau berada di bawah 0,05. Selain itu, nilai *t* hitung sebesar 3,351 lebih besar dibandingkan *t* tabel sebesar 1,677. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa peningkatan penggunaan *e-wallet* berpengaruh dengan meningkatnya perilaku konsumtif mahasiswa.

Data kuesioner menunjukkan bahwa DANA menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan responden dengan persentase 42%, kemudian diikuti ShopeePay sebesar 30%. Sisanya menggunakan OVO, GoPay, dan aplikasi lainnya untuk melakukan transaksi sehari-hari. Sebagian besar responden juga menganggap bahwa *e-wallet* membuat transaksi menjadi lebih cepat, praktis, dan mudah. Kemudahan pembayaran digital memungkinkan mahasiswa melakukan transaksi dengan cepat tanpa harus menggunakan uang tunai, sehingga proses pembelian menjadi lebih praktis dan membuat penggunaan pembayaran digital semakin meningkat dalam kegiatan konsumsi.

Kemudahan transaksi tersebut diperkuat dengan adanya promo dan *cashback* yang ditawarkan oleh layanan *e-wallet*. Berdasarkan hasil kuesioner, promo yang tersedia membuat responden lebih sering melakukan transaksi dan lebih tertarik membeli suatu produk. Keadaan ini menunjukkan bahwa kemudahan pembayaran digital yang disertai promo dapat mendorong munculnya perilaku konsumtif pada mahasiswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Kusuma (2020), perilaku konsumtif berkaitan dengan dorongan emosional yang mendorong seseorang melakukan pembelian. Perilaku tersebut juga dipengaruhi oleh perkembangan tren, promosi, iklan, dan kemudahan yang diberikan melalui transaksi digital.

Temuan penelitian ini sesuai dengan penelitian Sari, Pangiuk, dan Fusfita (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan *e-wallet* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hasil penelitian Achmarul Fajar, Salwa Andina Agustin, Maulidatus Sholihah, dan Arikatul Faradies (2025) juga memperlihatkan bahwa kemudahan transaksi serta promo pada *e-wallet* mampu meningkatkan frekuensi konsumsi mahasiswa, terutama pada produk gaya hidup. Akan tetapi, hasil penelitian ini tidak sesuai dengan penelitian Rahmah (2023) yang menunjukkan bahwa *e-wallet* memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap perilaku konsumtif. Perbedaan tersebut dapat terjadi karena adanya perbedaan pada karakteristik responden maupun tingkat penggunaan *e-wallet* dalam penelitian.

Penggunaan *e-wallet* memang terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, namun nilai *R-Square* sebesar 0,190 menunjukkan bahwa kontribusinya masih terbatas. Hal ini berarti penggunaan *e-wallet* hanya dapat menjelaskan perilaku konsumtif mahasiswa sebesar 19%, sementara sebagian besar lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Faktor tersebut antara lain gaya hidup, kondisi ekonomi, lingkungan pertemanan, kontrol diri, serta media sosial yang turut membentuk pola konsumsi mahasiswa. Oleh sebab itu, penggunaan *e-wallet* bukan satu-satunya penyebab munculnya perilaku konsumtif, tetapi tetap menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap meningkatnya konsumsi mahasiswa pada era digital.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman. Artinya, meningkatnya penggunaan *e-wallet* cenderung diikuti oleh peningkatan perilaku konsumtif mahasiswa. Oleh karena itu, penggunaan *e-wallet* sebaiknya dimanfaatkan secara tepat agar tidak memicu perilaku konsumsi yang berlebihan. Penelitian berikutnya diharapkan dapat mempertimbangkan variabel lain yang berpengaruh dengan perilaku

konsumtif, antara lain gaya hidup, kondisi ekonomi, lingkungan pertemanan, kontrol diri, dan media sosial.

## DAFTAR REFERENSI

- Fajar, A., Agustin, S. A., Sholihah, M., & Faradies, A. (2026). Analisis pengaruh penggunaan uang elektronik (E-Wallet) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis di Universitas Madura. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 3(5), 439-448. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v3i5.1907>
- Kementerian Keuangan Republik Indonesia. (2022). Dompot elektronik (electronic wallet). Available at: [https://jdih.kemenkeu.go.id/kamus-hukum/dompot-elektronik-\(electronic-wallet\)?id=3b17d8315cc4c8e1d9ec5a72a160df16](https://jdih.kemenkeu.go.id/kamus-hukum/dompot-elektronik-(electronic-wallet)?id=3b17d8315cc4c8e1d9ec5a72a160df16), diakses tanggal 24 Mei 2026
- Kusuma, V. T. (2020). Pengaruh dompet elektronik terhadap perilaku konsumtif bagi mahasiswa di Universitas Raharja. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 19(2), 201-210. <https://www.neliti.com/publications/432208/pengaruh-dompot-elektronik-terhadap-perilaku-konsumtif-bagi-mahasiswa-di-univers>
- Mujahidin, A. (2020). Pengaruh fintech e-wallet terhadap perilaku konsumtif pada generasi millennial. *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis*, 8(2), 143-155. <https://doi.org/10.35314/inovbiz.v8i2.1513>
- Noviani, D., Nur Fitria, S., Salehah, I. D., Febriyanti, E., Fitria, A. E., & Utomo, A. P. Y. (2022). Pengaruh aplikasi belanja online terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi UNNES angkatan 2021. *Jurnal Potensial*, 1(2), 93-101. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/potensial>
- Rahmah, N. (2023). Pengaruh literasi keuangan syariah, konformitas dan fintech e-wallet terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam di Kota Samarinda. Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda. <https://repository.uinsi.ac.id/handle/123456789/4081>
- Safitri, A. G., Adeati, D., Azzahro, A., & Al Ihsani, R. H. (2022). Pengaruh e-wallet terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Potensial: Manajemen dan Entrepreneurship*, 1(1), 45-54. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/potensial/article/view/116>
- Sari, D. P., Pangiuk, A., & Fufita, N. (2023). Pengaruh penggunaan uang elektronik (E-Wallet) terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Kota Jambi: Studi kasus mahasiswa UIN STS Jambi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam angkatan 2020–2021. *Jurnal Penelitian Ilmu Ekonomi dan Keuangan Syariah*, 2(1), 64-79. <https://doi.org/10.59059/jupiekes.v2i1.803>
- Zada, C., & Sopiana, Y. (2021). Penggunaan e-wallet atau dompet digital sebagai alat transaksi pengganti uang tunai bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah. *JIEP: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Pembangunan*, 4(1), 251-268. <https://jiep.ulm.ac.id/index.php/jiep/article/view/2271>