



Derteminan Tingkat Penggunaan Aplikasi Non Tunai

Rizkina Maharani¹, Jurana², Fadli Moh. Saleh³

S1 Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tadulako Palu

Article history:

Received: 2023-01-12

Revised: 2018-07-06

Accepted: 2018-08-23

✉ Corresponding Author:

Name author: Tel.

E-mail: Rizkinamaharani01@gmail.com

Abstract

Changes in the payment system are developing more rapidly following technological developments, this has caused a change in lifestyle in the behavior of students who used to transact using cash now being replaced by electronic money (e-money). There are several conveniences enjoyed by Tadulako University accounting students as a cashless society, the first of which is more efficient and saves time. As a student, you often don't have much time to eat in the canteen because of the demands of assignments or other academic matters. Waiting for the payment queue is sometimes very time-consuming. With payments using QRIS, it is enough to make payments via scan with the non-cash payment application and enter the nominal payment, the payment will be automatically received by the seller. This research examine the determinant (Lifestyle, Income, and Consumptive Behavior) affecting the level of use of non-cash applications on Tadulako University accounting students. This study's population consisted of all currently enrolled Accounting students—a total of 1,026 students—with a sample size of 293 respondents. The classical assumption is tested first, and the analysis technique employs the Multiple Regression analysis method. Lifestyle has a positive and significant effect, income has a positive and significant effect, and consumption behavior has a positive and significant effect, according to the analysis in this study.

Keywords: Behavior consumptive, Income, Lifestyle, Non-Cash Application

1. Pendahuluan

Seiring dengan pesatnya perkembangan global dimana kehidupan saat ini aneka macam kegiatan manusia dan teknologi sudah berjalan secara beriringan Hal ini ditimbulkan oleh kemudahan teknologi yang membantu menyampaikan perubahan signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia. kenyamanan artinya kemudahan efisiensi saat transaksi serta kemudahan isi ulang. Seiring dengan penggunaan *e-money* yang terus berkembang pada kehidupan sehari-hari, ada kenyataan baru yaitu gaya hidup *cashless society* di kalangan mahasiswa Akuntansi Universitas Tadulako. Dimana pada kesehariannya bertransaksi, mahasiswa sekarang tidak lagi menggunakan uang kertas, melainkan uang digital serta sudah dapat dikatakan bagian asal *cashless society* (Katon & Yuniati, 2020). Masyarakat tanpa uang tunai tidak dimaksudkan untuk terbebas menggunakan uang tunai namun dengan tantangannya, masyarakat tanpa uang tunai menjadi tujuan sebagian besar negara. Hal ini karena keuntungannya seperti akan menurunkan tingkat kriminal terhadap uang berwujud (Rivera, 2019). *E-commerce* dengan metode pembayaran non tunai juga tidak bisa dihindari dari kalangan mahasiswa. Meskipun pembayaran

tunai masih dilakukan, tetapi saat ini sudah banyak orang melakukan pembayaran memakai sistem digital karena sedang *trend* terjadi dan pembayaran menggunakan uang non-tunai atau *cashless* lebih simpel dan mudah sehingga menjadi salah satu potensi besar di pasar *e-commerce*.

Mahasiswa pada umumnya selalu menginginkan gaya hidup yang *up to date* dan konsumtif, untuk melakukan hal itu banyak mahasiswa menghabiskan waktu untuk melihat produk terbaru dan tersedia di *E-commerce*. Promosi berupa potongan harga yang dibagikan toko online menjadi daya tarik tersendiri (Nawawi, 2020). Meski populer transaksi pembayaran menggunakan metode nontunai hanya mencakup 0,6% fakta ini membuat Indonesia masuk pada kategori awal. Oleh karena itu untuk mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang kemajuan *cashless* penting untuk memahami kondisi saat ini, mengkaji kesenjangan dan memprioritaskan tindakan selanjutnya. Untuk meningkatkan kemajuan *cashless transaction* diperlukan peran pemerintah dan solusi pembayaran yang inovatif (Abbas, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh (Rahadi, 2021) juga menemukan faktor yang mempengaruhi secara signifikan peningkatan penggunaan transaksi nontunai yakni ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, dan pengaruh sosial, digabungkan dengan dua variabel eksternal: budaya dan keamanan yang dirasakan.

Salah satu metode pembayaran *cashless* yang memudahkan transaksi mahasiswa akuntansi adalah dengan menggunakan *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*, khusus sistem untuk melakukan transaksi dengan memindai kode QR yang terintegrasi ke dalam aplikasi pembayaran, seperti email, dompet digital, kartu kredit, atau kartu debit. Saat memindai kode QR, siswa hanya perlu memilih *m-banking*, dompet digital, atau uang elektronik yang diinginkan, dan saldo akan dipotong secara otomatis sesuai dengan jumlah yang dihabiskan saat itu.

Ada beberapa kemudahan yang dinikmati mahasiswa akuntansi Universitas Tadulako sebagai *cashless society*, yang pertama efisien dan menghemat waktu. Karena tuntutan tugas dan urusan akademik lainnya, seringkali mahasiswa kekurangan waktu untuk makan di kantin. Menunggu antrian pembayaran terkadang sangat menyita waktu. Dengan pembayaran menggunakan *QRIS* cukup melakukan pembayaran melalui *scan* dengan aplikasi pembayaran non tunai dan memasukan nominal pembayaran maka pembayaran akan otomatis diterima oleh *seller*. manfaat lainnya yang diperoleh melalui pembayaran nontunai adalah terjaga kamanannya karena dijamin dan diawasi oleh Bank Indonesia, pembayaran nontunai juga meminimalisir penggunaan uang tunai sehingga siswa tidak lagi harus membawa banyak uang tunai dengan mereka. Menggunakan uang non tunai dapat terhindar dari perampokan dan dapat meminimalisir peredaran uang palsu.

Berdasarkan riset Bank Indonesia dan Katadata Indonesia dari *Dailysocial*, data Mei 2019 telah berkembang 37 aplikasi keuangan digital yang berjalan di Indonesia. Dompet digital yang sering digunakan oleh masyarakat adalah Gopay, Paytren, Dana, Linkaja, dan Ovo (Lidwina, 2019).

Gaya hidup adalah cara seseorang memilih cara hidup melalui tindakan, waktu, dan hal-hal. Salah satu jenis *self-management* yang dia inginkan adalah bagaimana dia mengatur keuangan pribadinya (Wahyuhana, 2019).

Menurut Lestarina (2017) "Perilaku konsumsi adalah perilaku masyarakat yang tidak lagi berdasarkan pertimbangan rasional, kecenderungan materialistis, keinginan untuk memiliki kemewahan dan menggunakan semuanya secara berlebihan. Hal ini dianggap paling mahal dan dianjurkan untuk memenuhi semua keinginan hanya untuk kesenangan belaka." Konsumsi saat ini tidak lagi dilihat karena dibutuhkannya produk tersebut, tetapi konsumsi dilakukan karena rasa seperti mengikuti gaya yang sedang populer, ingin mencoba produk baru, juga menginginkan validasi masyarakat.

Mahasiswa ialah seorang remaja, tetapi masih melakukan studi berjenjang pendidikan Strata 1 atau S-1 dan masih mempunyai kecenderungan tingkat konsumsi yang tinggi. mahasiswa terkadang menggunakan barang atau jasa bukan karena kebutuhannya melainkan factor hanya ingin memiliki. Mangkunegara (2009) meneliti perilaku konsumsi remaja dengan menggunakan ciri sebagai berikut: (1) Remaja sangat mudah terpengaruh oleh tawaran penjual. (2) remaja gampang terpengaruh oleh promo (3) tanpa memikirkan untuk berhemat, (4) mudah terbujuk (*impulsif*). Hal ini menampakkan ialah seorang remaja cenderung berperilaku konsumtif.

Satu faktor yang berhubungan dengan transaksi *cashless* ialah pendapatan seseorang. Menurut Sadono Sukirno (2011), pendapatan ialah banyaknya uang yang diperoleh oleh seseorang atau rumah tangga selama periode waktu eksklusif. Pendapatan siswa bersumber dari uang saku, kiriman uang dari orang tua dan saudara, beasiswa, dan pekerjaan paruh waktu. Generasi muda yang terbiasa menggunakan metode pembayaran *cashless* kini mendapatkan banyak keunggulan. Hal ini tentu memungkinkan siswa menggunakan sejumlah besar penggunaan *cashless* dalam pemrosesan transaksi sehari-hari untuk siswa (Febriaty, 2019).

2. Pengembangan Hipotesis

a. Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Tingkat Penggunaan Aplikasi Non Tunai

Menurut Kotler dan Armstrong (2016), Profesional pemasaran dapat lebih memahami pergeseran nilai-nilai pelanggan serta bagaimana gaya hidup memengaruhi perilaku dengan menggunakan konsep gaya hidup. Gaya hidup secara luas diartikan sebagai cara hidup yang mencakup hobi kita, minat kita pada orang-orang di sekitar kita, dan perspektif kita tentang diri kita sendiri dan dunia pada umumnya. Gaya hidup seseorang, yang mengacu pada bagaimana mereka menghabiskan waktu dan uang mereka, juga mencerminkan hal-hal selain status sosial ekonomi mereka. (Setiadi, 2010). Didukung penelitian Yasmiartha (2019) berjudul Dampak Fenomena Sosial *Cashless* Terhadap Gaya Hidup Masyarakat Jakarta. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan bahwa semakin banyak pengguna *cashless*, maka akan semakin mempengaruhi kehidupan penggunanya.

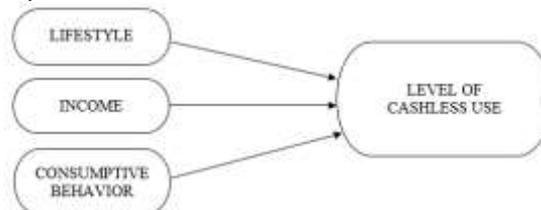
b. Pengaruh Pendapatan Terhadap Tingkat Penggunaan Aplikasi Non Tunai

Menurut Sadono Sukirno (2011) Tingkat konsumsi dalam unit lokal atau di seluruh ekonomi ditentukan oleh pendapatan rumah tangga. Maulana (2018) mendefinisikan Pendapatan adalah seluruh jumlah uang yang dihasilkan selama periode waktu tertentu. Segala bentuk pendapatan, termasuk uang yang dihasilkan tanpa terlibat dalam pekerjaan apa pun, dapat dianggap sebagai penghasilan pribadi. Ketika penghasilan pribadi telah dikurangi oleh kewajiban pajak penerima, jumlah yang tersisa disebut sebagai pendapatan sekali pakai yang dapat dibelanjakan. (Sadono Sukirno, 2011).

Pernyataan ini berlaku untuk penelitian yang dilakukan Ulina (2017) dengan judul “Pengaruh Pendapatan dan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Terhadap Tingkat Konsumsi.” Menurut temuan penelitian, siswa memiliki kecenderungan untuk meningkatkan tingkat konsumsi mereka ketika semakin besar pendapatan mereka, dan juga pembayaran melakukan non tunai semakin meningkat. semakin tinggi pendapatan mereka, mereka akan menghabiskan lebih banyak untuk konsumsi dan menjalani gaya hidup yang lebih mewah.

c. Pengaruh Perilaku Konsumtif Terhadap Tingkat Penggunaan Aplikasi Non Tunai

Perilaku konsumen semata-mata didorong oleh keinginan dan bukan oleh kebutuhan mendasar yang harus dibenahi. Akibatnya, konsumerisme yang sering dikenal sebagai gaya hidup konsumtif adalah budaya yang muncul di masyarakat (Laily, 2022). Penelitian Giswandhani (2020) mendukung pernyataan tersebut berjudul “Pengaruh Kemudahan Transaksi Non Tunai Terhadap Sikap Konsumsi Masyarakat Kota Makassar”. Temuan Kemudahan penggunaan ditunjukkan oleh penelitian ini bahwa instrumen transaksi nontunai berpengaruh besar terhadap pola pembelian masyarakat di sekitar Makassar. Dalam beberapa kasus, ditemukan bahwa faktor 'mudah digunakan' memiliki pengaruh terbesar atau paling signifikan terhadap pola pembelian masyarakat di kota Makassar. Berdasarkan hubungan antara gaya hidup, pendapatan, dan perilaku konsumsi dengan tingkat penggunaan *cashless*. Konstruksi hipotesis akan menjadi:



- H_1 : Gaya hidup berpengaruh positif terhadap tingkat penggunaan aplikasi *cashless*
- H_2 : Pendapatan berpengaruh positif terhadap tingkat penggunaan aplikasi *cashless*
- H_3 : Perilaku konsumtif berpengaruh positif terhadap tingkat penggunaan aplikasi *cashless*

3. Metode dan Analisis Data

Metode

a. Sampel Dan Populasi

Penelitian ini melibatkan 1.026 mahasiswa akuntansi aktif (Sumber: UPT TIK Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tadulako). Slovin digunakan untuk strategi pengambilan sampel penelitian ini. Slovin menurut Sugiono (2016) adalah rumus untuk menentukan jumlah sampel minimum ketika perilaku populasi tidak diketahui. Sampel terdiri dari 293 responden yang ditentukan dengan rumus Slovin.

b. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Independen

Variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel lain disebut variabel bebas. Dalam penelitian ini gaya hidup, pendapatan, serta perilaku konsumtif merupakan variabel bebas.

- a) Gaya hidup adalah ruang lingkup kehidupan seseorang yang meliputi pandangan, pola tanggapan serta kebiasaan terhadap kehidupan (Sugihartati, 2010). Pada penelitian dilakukan oleh Yasmiartha (2018) yang berjudul “Pengaruh Fenomena *Cashless Society* Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa di Jakarta” Indikator gaya hidup terdiri dari Aktivitas, Niat, Opini.
- b) Pendapatan merupakan uang yang dimiliki seseorang yang siap mereka belanjakan atau konsumsi (Hanum, 2017). Pendapatan siswa di sini didapatkan dari uang jajan bulanan orang tua, atau dari sumber lain yang diberikan tunai. Menurut penelitian Kartikowati (2018) berjudul “Pengaruh Pendapatan dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial Fkip Universitas Riau”. Indikator sumber pendapatan mahasiswa terdiri dari pendapatan yang diperoleh dari orang tua/kiriman uang, pendapatan yang diperoleh dari beasiswa, dan pendapatan yang diperoleh dari pekerjaan sendiri.
- c) Perilaku konsumtif menurut Hotpascaman (2010) adalah kecenderungan manusia untuk mengkonsumsi secara berlebihan dan lebih mementingkan faktor keinginan daripada faktor kebutuhan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ramadhani (2019) berjudul “Pengaruh Gaya Hidup, Uang Elektronik, Gaya Hidup, dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa” Indikator perilaku konsumtif didalam penelitian ini ialah Iming-iming hadiah (iklan), Pengemasan produk, Penampilan dan prestise (gaya hidup), Mempertimbangkan harga produk, Simbol status (gaya hidup), Kesesuaian elemen model iklan (konformitas), Membangkitkan rasa percaya diri, dan Mencoba merek produk yang berbeda.

2. Variabel Dependen

Variabel yang dipengaruhi atau dihasilkan dari variabel bebas adalah variabel terikat. Pengguna aplikasi nontunai menjadi variabel dependen dalam penelitian ini. Penelitian Ramadhanti (2021) berjudul “Analisis Perilaku Keuangan Generasi Z pada “*Cashless Society*” Indikator Pengguna Aplikasi Non Tunai yang Menggunakan Instrumen Perilaku Keuangan (*Use Behavior*) terdiri dari Minat Penggunaan, Frekuensi Penggunaan, dan Volume Penggunaan

Analisis Data

Analisis Regresi Berganda digunakan untuk menganalisis data, dan SPSS (*Statistical Package for Social Science*) digunakan untuk mengolah data. SPSS adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menganalisis data dan melakukan uji statistik parametrik dan nonparametrik (Ghozali 2021). Agar hasil pengujian dapat diinterpretasikan dengan baik, selanjutnya dilakukan uji asumsi klasik untuk mengetahui apakah model regresi berganda yang digunakan tidak melanggar asumsi klasik normalitas, multikolinearitas, atau heteroskedastisitas. Setelah itu, hipotesis diuji dengan uji F untuk model regresi dan Koefisien Determinasi (R²), dan uji t digunakan untuk menentukan signifikansi model regresi.

4. Hasil

Karakteristik Responden

1. Responden Berdasarkan Usia

Tabel 1. Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Presentase
19 tahun	48	16%
20 tahun	59	20%
21 tahun	77	26%
22 tahun	63	22%
23 tahun	23	8%
24 tahun	15	5%
25 tahun	5	2%
27 tahun	3	1%
Total	293	100%

Sumber: Data Diolah, 2022

2. Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 2. Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	81	28%
Perempuan	212	72%
Total	293	100%

Sumber: Data Diolah, 2022

3. Responden Berdasarkan Uang Saku

Tabel 3, Responden Berdasarkan Uang Saku

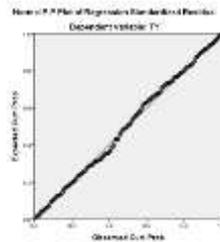
Uang Saku (Rp)	Frekuensi	Presentase
<500.000	97	33%
500.000-1.000.000	86	29%
1.000.001-1.500.000	49	17%
1.500.001-2.000.000	15	5%
>2.000.000	46	16%
Total	293	100%

Sumber: Data Diolah, 2022

Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Gambar 1, Uji Normalitas



Sumber: Data Diolah, 2022

b. Uji Multikolinieritas

Tabel 9 Uji Multikolinieritas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1 (Constant)	43.255	3.840			11.264	.000		
TX1	.038	.072	.031		.522	.606	.997	1.003
TX2	.050	.067	.044		.750	.445	.988	1.012
TX3	.070	.081	.051		.873	.338	.991	1.010

a. Variabel dependen: TY

Uji Model Regresi Dengan Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 10 Koefisien Determinasi (R^2)
Ringkasan Model Uji^a

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.308 ^a	.521	.413	5.532

a. Predictors: (Constant), TX3, TX1, TX2

b. Dependent Variable: TY

Model Uji Regresi Uji F

Tabel 11 Uji F
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	55.036	3	18.345	.599	.000 ^a
	Residual	8844.766	289	30.605		
	Total	8899.802	292			

a. Variabel dependen: TY

b. Predictors: (Constant), TX3, TX1, TX2

Koefisien Regresi dengan Uji T.

Tabel 12
Tes Koefisien^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	43.255	3.840			11.264	.000
TX1	.038	.072	.031		.522	.606
TX2	.050	.067	.044		.750	.445
TX3	.070	.081	.051		.873	.338

a. Variabel Dependen: TY

5. Pembahasan

a. Pengaruh Gaya Hidup terhadap tingkat penggunaan aplikasi non tunai

Berdasarkan uji hipotesis pada tabel 4.12, diperoleh untuk variabel Gaya Hidup nilai t hitung adalah sebesar 0,522 dengan probabilitas (p) = 0,006. Hasil analisa menunjukkan bahwa nilai probabilitas (p) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Gaya Hidup berpengaruh terhadap Penggunaan aplikasi non tunai.

b. Pengaruh Pendapatan terhadap tingkat penggunaan aplikasi non tunai

Berdasarkan uji hipotesis pada tabel 4.12, diperoleh untuk variabel Pendapatan nilai thitung adalah sebesar 0,750 dan probabilitas (p) = 0,045. Hasil analisa menunjukkan bahwa nilai probabilitas (p) \leq 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Pendapatan berpengaruh terhadap Penggunaan aplikasi non tunai.

c. Pengaruh Perilaku Konsumtif terhadap tingkat penggunaan aplikasi non tunai

Berdasarkan uji hipotesis pada tabel 4.12, diperoleh untuk variabel Perilaku Konsumtif nilai thitung adalah sebesar 0,051 dan probabilitas (p) = 0,873. Hasil analisa menunjukkan bahwa nilai probabilitas (p) \leq 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Perilaku konsumtif berpengaruh terhadap Penggunaan aplikasi non tunai.

6. Kesimpulan, Keterbatasan dan Saran

Kesimpulan

- a) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian hipotesis X1 terhadap Y diterima. Hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas gaya hidup berpengaruh terhadap variabel terikat penggunaan aplikasi non tunai. Hal ini sejalan dengan sejumlah faktor mendukung gaya hidup berbasis pembayaran nontunai. Pertama, diberikan unsur promosi, kedua kemudahan dalam bertransaksi, ketiga, ajakan dari lingkungan sekitar.
- b) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian hipotesis X2 terhadap Y diterima. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen pendapatan berpengaruh positif signifikan terhadap variabel dependen dengan menggunakan aplikasi non tunai. Hal ini diduga karena semakin besar pendapatan seseorang maka semakin besar kemungkinannya untuk menabung dalam bentuk tabungan, dan jika seseorang memiliki kemampuan keuangan yang memadai maka akan lebih mudah untuk mengisi uang elektronik (*Cashless Payment*), sehingga akses ke elektronik uang (*Cashless Payment*) tidak terhalang.
- c) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian hipotesis X3 terhadap Y diterima. Hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas perilaku konsumtif berpengaruh positif signifikan terhadap variabel terikat penggunaan aplikasi nontunai. Hal ini merupakan akibat dari pergeseran budaya mahasiswa dari daerah yang biasanya mendasar menjadi masyarakat perkotaan yang lebih materialistis. Akibatnya, tidak hanya kebiasaan siswa yang berubah, tetapi juga perilaku konsumtif mereka. Perilaku konsumtif tidak dimotivasi oleh kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan esensial, tetapi oleh keinginan sederhana untuk membelanjakan uang sebagai kebiasaan.

Keterbatasan dan Saran

Keterbatasan

- a) Adanya keterbatasan waktu penelitian, tenaga, dan kemampuan peneliti. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, terdapat kelemahan, kekurangan dan keterbatasan, hal ini akan menjadi pembelajaran bagi peneliti maupun penelitian selanjutnya. Kurangnya fokus dalam mengerjakan penelitian ini dikarenakan penulis telah memiliki pekerjaan tetap selain berstatus mahasiswa. Hal ini secara tidak langsung membuat peneliti belajar untuk tetap membagi prioritas dan totalitas dalam penelitian dan juga hal lain yang penting dalam hidup.
- b) Kesimpulan yang diambil hanya berdasarkan perolehan analisis data, maka diharapkan adanya penelitian yang lebih lanjut mengenai faktor faktor lain yang berpengaruh terhadap tingkat penggunaan aplikasi non tunai dengan metode yang berbeda, sampel yang lebih luas, dan penggunaan instrument penelitian yang berbeda dan lebih lengkap.

Saran

- a) Berlandaskan hasil penelitian, direkomendasikan bagi penyedia layanan aplikasi non tunai untuk memikirkan faktor perilaku konsumtif dan pendapatan masyarakat dalam mengembangkan produknya, sehingga jumlah pengguna aplikasi non tunai akan terus bertambah.
- b) Selain ketiga variabel yang diteliti, direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya untuk menambahkan variabel-variabel baru dikarenakan sebesar 41,7% keputusan penggunaan aplikasi non tunai dengan alasan selain Gaya Hidup, Pendapatan dan Perilaku Konsumtif.
- c) Direkomendasikan bagi mahasiswa maupun masyarakat, hendaknya lebih selektif dalam melakukan kegiatan konsumsi, meskipun terdapat banyak keuntungan maupun manfaat yang didapatkan ketika menggunakan e-wallet. Masyarakat maupun mahasiswa harus memiliki perencanaan belanja dan kontrol diri yang lebih matang, agar dapat terhindar dari pengeluaran

yang berlebihan dan Sebaiknya ketika melakukan top up saldo disesuaikan dengan kebutuhan dan lebih bijak dalam memanfaatkan promo dari e-wallet.

References

- Chaney, David. 2003. *Lifestyle: Suatu Pengantar Komperhensif*. Yogyakarta dan Bandung: Jalasutra
- Ewa Abbas, A. (2017). Literature Review of a Cashless Society in Indonesia: Evaluating the Progress. *International Journal of Innovation, Management and Technology*. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2017.8.3.727>
- Febriaty, H. (2019). Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Dalam Era Digital Terhadap Tingkat Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Prosiding FRIMA (Festival Riset Ilmiah Manajemen Dan Akuntansi)*, 2. <https://doi.org/10.55916/frima.v0i2.47>
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM dan SPSS*. Semarang: BP Universitas Diponegoro.
- Hana, C. (2020). Pengaruh Kemampuan Financial dan Kemudahan terhadap penggunaan cashless transaction. *AKUNTABILITAS: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Ekonomi*, 13(2).
- Hanum, N. (2017). Analisis Pengaruh Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Universitas Samudra di Kota Langsa. *Jurnal Samudra Ekonomika*, 1(2), 107-116.
- Haryati, D. (2021). Fenomena Cashless Society Pada Generasi Milenial dalam Menghadapi COVID-19. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.35899/biej.v3i1.202>
- Haryati, D., & Ak, M. (2019). Fenomena Cashless Society pada Generasi Milenial dalam Menghadapi Covid-19. *Business Innovation & Entrepreneurship*, 3(1).
- Jakubowska, M. (2020). Potential for the use of cashless payment methods among sports-active Europeans. *Journal of Physical Education and Sport*, 20. <https://doi.org/10.7752/jpes.2020.s4329>
- Karbozova, A., Yestimessova, D., Kadyr, N., Kylyshbek, M., & Nazarov, A. 2021. How cashless operations integrated into Consumer lifestyle in Kazakhstan as a new habit. *Higher School Economics, Kazakhstan*.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2016). *Principles of Marketing*. In *Pearson Edication Limited*.
- Laily, I. N. (2022). Memahami Arti Konsumtif, Indikator, Faktor, dan Dampaknya. *Katadata.Co.Id*.
- Lidwina, A. (2019). *Persaingan Dompert Digital di Indonesia*. Diakses 20 Maret 2022, dari www.katadata.co.id
- Maulana, A. (2018). Analisis Pendapatan dan Beban Operasional dalam Meningkatkan Laba Operasional pada PT. Kharisma Pemasaran Bersama Nusantara (PT KPB Nusantara). *Jurnal Akuntansi*, 1(2).
- Nawawi, H. H. (2020). Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa. *Emik*, 3(2). <https://doi.org/10.46918/emik.v3i2.697>
- Ni'mah, N. F., & Samryn, L. M. (2015). Analisis Perbandingan Kinerja Keuangan Perusahaan Sebelum dan Sesudah Merger dan Akuisisi. *Jurnal Manajerial Volume*, 9(1).
- Rahadi, R. A., Putri, N. R. R., Soekarno, S., Da-Mayanti, S. M., Murtaqi, I., & Saputra, J. (2021). Analyzing cashless behavior among generation z in indonesia. *International Journal of Data and Network Science*, 5(4). <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2021.8.007>
- Ramadanti, H., & Nawir, J. (2021). Analisis Perilaku Keuangan Generasi Z Pada Cashless Society: Literasi Keuangan, Gaya Hidup, Perilaku Keuangan, Cashless Society. *Jurnal Visionida*, 7(2).
- Ramadhani, R. H. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan , Electronic Money , Gaya Hidup , dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Repositori Institusi USU, Universitas Sumatera Utara*.
- Rivera, J. W. (2019). Potential negative effects of a cashless society. *Journal of Money Laundering Control*, 22(2). <https://doi.org/10.1108/jmlc-04-2018-0035kar>
- Schiffman, L., & Kanuk Leslie, L. (2007). *Perilaku Konsumen*, Jakarta: PT. Indeks Prestice Hall.
- Setiawan, S., & Mauluddi, H. A. (2019). Perilaku Konsumen Dalam Membeli Produk Halal Di Kota Bandung. *At-Tijaroh: Jurnal Ilmu Manajemen Dan Bisnis Islam*, 5(2). <https://doi.org/10.24952/tijaroh.v5i2.1849>
- Sugihartati, R. (2010). Membaca, gaya hidup dan kapitalisme : Kajian tentang reading for pleasure dari perspektif cultural studies / Rahma Sugihartati. In *Yogyakarta : Graha Ilmu*, (Vol. 16, Issue 6).
- Sukino, S. (2011). *Pengantar Teori Makro Ekonomi*. (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2011).
- Triyaningsih, S. L. (2011). Dampak Online Marketing Melalui Facebook Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat. *Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 11(2).
- Tumpal Manik. (2019). Analisis Pengaruh Transaksi Digitalisasi Uang Elektronik Terhadap Cashless Society Dan Infrastruktur Uang Elektronik Sebagai Variabel Pemoderasi. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Finansial Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.31629/jiafi.v2i2.1714>

- Ulima, Z. N. (2017). Pengaruh Pendapatan dan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Terhadap Tingkat Konsumsi. Studi Kasus: Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya. *Jurnal Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya*, Vol. 1(No. 1).
- Wahyuhana, A., & P, I. P. (2019). Pengaruh Gaya Hidup Cashless Terhadap Proses Keputusan Penggunaan Jenius Di Bandung Tahun 2018 the Effect of Cashless Lifestyle on the Process of Using Jenius in Bandung in 2018. *E-Proceeding of Management*, 6(1).
- Yasmiartha, M. A. W. V. (2020). Pengaruh Fenomena Cashless society terhadap Gaya Hidup Mahasiswa di Jakarta. *Edukasi IPS*, 3(2).