



Pengaruh E-Money Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Perbankan Syariah Angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Taufiqur Ramadhana¹, Muhammad Lathief Ilhamy², Tri Inda Fadhila Rahma³

¹ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

² Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

³ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Corresponding Author : ✉ taufiqurramadhana@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui e-money dan kontrol diri berpengaruh terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Perbankan Syariah Angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Kualitatif dengan pendekatan asosiatif kausal. Penelitian yang diteliti adalah E-Money, Kontrol diri dan Perilaku Konsumtif. Perilaku konsumtif adalah sebagai social ekonomi perkembangannya dipengaruhi oleh faktor kultural, pentingnya peran mode yang mudah menular atau menyebabkan produk-produk tertentu, E-money pada hakikatnya merupakan uang tunai yang dikonversi kedalam data elektronik yang disimpan pada kartu penyimpanan berupachip atau server dan kontrol diri adalah kemampuan untuk membimbing tingkah lakunya sendiri; kemampuan untuk menekan atau merintang impuls-impuls atau tingkah laku yang impulsive. Jenis pengumpulan sampling menggunakan non probability sampling. Hasil Penelitian ini Hasil pengujian variabel E-money (X1) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) diperoleh nilai t hitung (6,538) > t table (1,988) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel E-money secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif, Kontrol Diri (X2) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) diperoleh nilai t hitung (4,269) > t tabel (1,988) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kontrol Diri secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif, E-money dan Kontrol Diri secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif dan nilai koefisien determinasi pada kolom R Square sebesar 0,667 artinya variabel kontrol diri dan perilaku konsumtif memiliki pengaruh sebesar 66,7% terhadap variabel E-Money, sedangkan 33,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan.

Keywords

E-Money, Kontrol Diri, Perilaku Konsumtif



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

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan No.11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (*e-money*) yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia menyebutkan bahwa uang elektronik

adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau *chip*, digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Inovasi digitalisasi bentuk uang ini memberikan dampak positif dan negatif terhadap masyarakat sebagai pengguna *e-money*. Kasus-kasus penipuan yang mengatasnamakan penyedia *e-money* tertentu pun tidak dapat dihindarkan. Akan tetapi keuntungan yang dirasa oleh pengguna *e-money* mampu membuat pertumbuhan *e-money* semakin meningkat baik dari sisi penyedia maupun dari sisi penggunaannya. Jika dilihat dari sisi positif penggunaan *e-money*, terdapat berbagai keuntungan yang dapat dirasakan oleh pengguna *e-money*, antara lain sebagai berikut. (1) *merchant* tidak perlu menyiapkan uang pecahan kecil untuk uang kembalian. (2) pengguna tidak perlu membawa banyak uang *cash* saat berbelanja. (3) pembayaran untuk belanja online semakin mudah dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Selain itu, melimpahnya promo dan diskon yang diberikan oleh pengembang *e-money* seperti Gopay, Ovo, Dana, Shopeepay, iSaku, dan lain sebagainya menjadi salah satu daya tarik *e-money* yang tidak dapat diabaikan. Seorang pengguna *e-money* bisa memiliki berbagai macam layanan demi mendapatkan manfaat berbagai macam promosi dan diskon yang ditawarkan oleh para penyedia *e-money*. Potensi pembayaran dengan *e-money* di kawasan Asia Tenggara diramalkan akan mencapai 1 Triliun dolar pada tahun 2025 nanti (Ramli, 2020). Data dari Bank Indonesia menunjukkan total transaksi dompet digital Indonesia semester pertama di tahun 2019 adalah sejumlah 56,1 Triliun Rupiah dengan rincian sebaran pangsa pasar pengguna masing-masing *e-money* adalah sebagai berikut Tabel 1.

Tabel 1.
Data Transaksi dan Pangsa Pasar E-Money

Nama E-Money	Total Transaksi (Rupiah)	Pangsa Pasar
OVO	20,8 Triliun	37%
Gopay	9,5 Triliun	17%
Dana	5,6 Triliun	10%
LinkAja	1,6 Triliun	3%
Sumber: data diolah		

Dari Tabel 1 dapat diketahui bahwa produk *e-money* Ovo yang disediakan oleh Grab mendominasi pangsa pasar *e-money* di Indonesia pada tahun 2019 dengan total sebaran pasar sejumlah 37% pengguna dan total transaksi sejumlah 20,8 Triliun Rupiah. Disusul oleh produk *e-money* Gopay yang merupakan *e-money* dari perusahaan Gojek yang merupakan perusahaan dengan nilai valuasi perusahaan lebih dari 10 Miliar dolar (Decacorn) pertama di Indonesia. Pangsa pasar *e-money* Gopay di Indonesia pada tahun 2019 dengan total sebaran pasar sejumlah 17% pengguna dan total transaksi sejumlah 9,5 Triliun Rupiah. Aplikasi *e-money* Dana menempati posisi ketiga dengan sebaran pasar sejumlah 10% dan total transaksi 5,6 Triliun Rupiah. Dan pada posisi keempat diduduki oleh produk *e-money* LinkAja yang merupakan penyedia *e-money* dari Badan Usaha Milik Negara, dengan sebaran pangsa pasar sejumlah 3% dan total transaksi yang mencapai 1,6 Triliun Rupiah. Total 56,1 Triliun Rupiah transaksi *e-money* di tahun 2019 membuktikan minat tinggi masyarakat dalam menggunakan *e-money* sebagai media transaksi keuangannya.

Perilaku Konsumtif

Istilah konsumtif biasanya digunakan pada masalah yang berkaitan perilaku konsumen dalam kehidupan manusia. Dewasa ini salah satu gaya hidup konsumen yang cenderung terjadi di dalam masyarakat adalah gaya hidup yang menganggap materi sebagai sesuatu yang dapat mendatangkan kepuasan tersendiri, gaya hidup seperti ini dapat menimbulkan adanya gejala konsumtifisme, sedangkan konsumtifisme dapat didefinisikan sebagai pola hidup individu atau masyarakat yang mempunyai keinginan untuk membeli atau menggunakan barang dan jasa yang kurang atau tidak dibutuhkan.

From mengatakan bahwa keinginan masyarakat dalam era kehidupan yang modern untuk mengkonsumsi sesuatu tampaknya telah kehilangan hubungan dengan kebutuhan yang sesungguhnya. Membeli saat ini sering kali dilakukan secara berlebihan sebagai usaha seseorang untuk memperoleh kesenangan atau kebahagiaan, meskipun sebenarnya kebahagiaan yang diperoleh hanya bersifat semu. Perilaku konsumtif sebagai social ekonomi perkembangannya dipengaruhi oleh faktor kultural, pentingnya peran mode yang mudah menular atau menyebabkan produk-produk tertentu.

E-Money

Uang digital atau *e-money* merupakan bentuk lain dari mata uang yang kita kenal selama ini. Walaupun perbedaan antara *e-money* dengan uang konvensional sangat mencolok, tidak ada perbedaan nilai tukar antara *e-money* dengan uang konvensional. Yang membedakan *e-money* dengan uang konvensional adalah fleksibilitas dan aksesibilitas *e-money* yang tanpa batas. Hal ini disebabkan karena basis transaksi *e-money* menggunakan sistem yang

terhubung secara online dan tanpa harus mempertemukan orang yang bertransaksi.

Ulayya dan Mujiasih mengungkapkan bahwa *e-money* pada hakikatnya merupakan uang tunai yang dikonversi ke dalam data elektronik yang disimpan pada kartu penyimpanan berupa chip atau server, sehingga fungsi *e-money* tidak jauh berbedadengan fungsi uang tunai. *e-money* adalah salah satu produk keuangan digital, yang mana merupakan alternative pembayaran non tunai yang lebih efektif dari pembayaran tunai. Untuk mempermudah akses pada *e-money*, maka *e-money* ini umumnya disimpan dalam dompet digital (*e-Wallet*). Kemudahan, keamanan serta efisiensi serta inovatifnya *e-money* yang tersimpan dalam *e-wallet* mempengaruhi sikap konsumtif mahasiswa yang menggunakannya.

Kontrol diri

Pengertian kontrol diri adalah kemampuan untuk membimbing tingkah lakunya sendiri; kemampuan untuk menekan atau merintang *impuls-implus* atau tingkah laku yang impulsif. Kontrol diri didefinisikan Roberts (dalam Ghufron, 2011) sebagai suatu jalinan yang secara utuh atau terintegrasi antara individu dengan lingkungannya. Individu yang memiliki kontrol diri tinggi berusaha menemukan dan menerapkan cara yang tepat untuk berperilaku dalam situasi yang bervariasi. Kontrol diri mempengaruhi individu untuk mengubah perilakunya sesuai dengan situasi sosial sehingga dapat mengatur kesan lebih responsif terhadap petunjuk situasional, fleksibel, dan bersikap hangat serta terbuka.

Marvin R. Goldfried dan Michael Merbaum berpendapat kontrol diri secara fungsional didefinisikan sebagai konsep dimana ada atau tidak adanya seseorang memiliki kemampuan untuk mengontrol tingkah lakunya yang tidak hanya ditentukan cara dan teknik yang digunakan melainkan berdasarkan konsekuensi dari apa yang mereka lakukan. Hurlock (mengatakan kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dalam dirinya. Menurut Berk dalam Gunarsa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menahan keinginan atau dorongan sesaat yang bertentangan dengan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma sosial. Menurut Calhoun dan Acocella Mengenai pengertian kontrol diri, beberapa psikolog penganut behaviorisme memberikan batasan-batasan.

Batasan tersebut adalah sebagai berikut: seseorang menggunakan kontrol dirinya, bila demi tujuan jangka panjang, individu dengan sengaja menghindari perilaku yang biasa dikerjakan atau yang segera memuaskannya yang tersedia secara bebas baginya, tetapi malah menggantinya dengan perilaku yang kurang biasa atau menawarkan kesenangan yang tidak segera dirasakan. Berdasarkan

daribeberapa uraian di atas maka dapat ditegaskan bahwa yang dimaksud kontrol diri dalam bentuk penelitian ini adalah kemampuan seseorang untuk menahan keinginan dan mengendalikan tingkah lakunya sendiri, mampu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dari dalam dirinya yang berhubungan dengan orang lain, lingkungan, pengalaman dalam bentuk fisik maupun psikologis untuk memperoleh tujuan di masa depan dan dinilai secara sosial.

Berdasarkan penggalian data awal yang dilakukan dalam bentuk wawancara kepada 10 mahasiswa Mahasiswa Uin Sumatera Utara, sebagian besar menyatakan bahwa mereka pengguna aktif *e-money* dan memiliki beberapa aplikasi serta kartu elektronik sebagai alat pembayaran utama. Dalam hasil wawancara didapatkan bahwa mahasiswa sangat terbantu dengan adanya *e-money* karena sangat praktis serta memudahkan untuk melakukan pembayaran dimana saja dan kapan saja. Selain itu, promo dan *cashback* yang diberikan oleh penyedia jasa layanan *e-money* cukup berpengaruh dalam keputusan pembelian karena mahasiswa merasa lebih menguntungkan. Kemudahan serta promosi yang diberikan penyedia jasa *e-money* menyebabkan sebagian besar mahasiswa kurang dapat mengontrol pengeluaran, menurut hasil wawancara beberapa mahasiswa setelah melihat promosi atau *cashback* yang diberikan cenderung akan langsung membeli tanpa berpikir panjang tentang kegunaan produk tersebut serta kebutuhan lain.

Dari uraian fenomena dan kasus yang telah dipaparkan di atas, penelitian mengenai hubungan antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif pengguna *e-money* menjadi menarik karena kontrol diri diperlukan dan diharapkan mampu mengatasi perilaku konsumtif pada pengguna *e-money*, khususnya pada remaja. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti serta menguji secara empiris hubungan antara kontrol diri dan perilaku konsumtif pada mahasiswa

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh *E-Money* Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Perbankan Syariah Angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara".

METODE PENELITIAN

Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas penelitian yang masih mengandung kemungkinan benar atau salah atau yang kebenarannya masih harus dibuktikan lebih lanjut⁷. Dalam penelitian ini penulis mengemukakan hipotesis sebagai berikut :

H₀₁: *E-money* tidak berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif pada mahasiswa Perbankan Syariah angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

H_{a1}: *E-money* berpengaruh Perilaku Konsumtif pada mahasiswa Perbankan Syariah angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

H₀₂: Kontrol diri tidak berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif pada mahasiswa Perbankan Syariah angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

H_{a2}: Kontrol diri berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif pada mahasiswa Perbankan Syariah angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

H₀₃: *E-money* dan Kontrol Diri tidak terhadap Perilaku Konsumtif pada mahasiswa Perbankan Syariah angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

H_{a3}: *E-money* dan Kontrol Diri berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif pada mahasiswa Perbankan Syariah angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas sekelompok orang, kejadian atau segala sesuatu yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu. Populasi juga merupakan keseluruhan dari kumpulan elemen-elemen

⁸ yang berkaitan dengan apa yang peneliti harapkan dalam pengambilan kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah 740 Mahasiswa Perbankan Syariah UIN-SU data ini diambil dari sipandai.uinsu.ac.id tahun 2017

Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. dalam penelitian ini penulis menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *sampling* jenuh. *Non Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik-teknik yang termasuk ke dalam *Non Probability* ini antara lain : *Sampling Sistematis*, *Sampling Kuota*, *Sampling Insidental*, *Sampling Purposive*, *Sampling Jenuh*, dan *Snowball Sampling*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh.

Jenis *non probability sampling* yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *sample jenuh*. Menurut Sugiyono (2018:85) Dikatakan sampel jenuh karena teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. *Sampling jenuh* adalah sampel yang mewakili jumlah populasi. Biasanya dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari 150.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n : Jumlah sampel

N : Ukuran Populasi

E : nilai kritis (10%)

$$n = \frac{740}{1 + 740(10\%)^2}$$

$$n = \frac{740}{1 + 7,4}$$

$$n = \frac{740}{8,4}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 2.

Uji Validitas Perilaku Konsumtif

Pernyataan	r _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
1	0,283	0,194	Valid
2	0,224	0,194	Valid
3	0,379	0,194	Valid
4	0,259	0,194	Valid
5	0,249	0,194	Valid
6	0,290	0,194	Valid

Tabel diatas menunjukkan bahwa 6item instrument adalah valid, hal ini dapat dilihat dari nilai r hitung > r tabel. Sehingga 6 instrumen dapat digunakan sebagai alatukur untuk variabel Perilaku Konsumtif (Y).

Tabel 3.

Uji Validitas E-Money

Pernyataan	r _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
1	0,468	0,194	Valid
2	0,188	0,194	Valid
3	0,337	0,194	Valid
4	0,227	0,194	Valid
5	0,208	0,194	Valid
6	0,636	0,194	Valid
7	0,696	0,194	Valid
8	0,281	0,194	Valid

Tabel diatas menunjukkan bahwa 8 item instrument adalah valid, hal ini dapat dilihat dari nilai r hitung $>$ r tabel. Sehingga 8 instrumen dapat digunakan sebagai alatukur untuk variabel *E-Money* (X1).

Tabel 4.**Uji Validitas Kontrol Diri**

Pernyataan	r_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
1	0,462	0,194	Valid
2	-0,309	0,194	Valid
3	0,401	0,194	Valid
4	0,206	0,194	Valid
5	0,222	0,194	Valid
6	0,263	0,194	Valid
7	0,454	0,194	Valid
8	0,480	0,194	Valid

Tabel diatas menunjukkan bahwa 8 item instrument adalah valid., hal ini dapat dilihat dari nilai r hitung $>$ r table. Sehingga ke 8 instrumen dapat digunakan sebagai alat ukur untuk variabel Kontrol diri (X2).

Uji Realibilitas *E-Money*

Hasil uji reabilitas variabel *E- Money* pada table 4.6 menunjukkan bahwa nilai koefisien reabilitas terhadap 8 item untuk variabel *E-money* (X1) mendapatkanhasil sebesar 0,872. Hasil ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkanbahwa ke 8 item pernyataan variabel *E- money* (X1) dalam penelitian ini reliabel

Tabel 5.**Uji Realibilitas *E-Money***

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,872	8

Uji Reabilitas Variabel KontrolDiri(X2)

Hasil uji reabilitas variabel Kontrol Diri (X2) pada tabel 5 menunjukkan bahwa nilai koefisien reabilitas terhadap 6 item untuk variabel Kontrol Diri (X2) mendapatkan hasil sebesar 0,870 Hasil ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa ke 6 item pernyataan variabel Kontrol Diri (X1) dalam penelitian ini reliabel.

Tabel 6.
Uji Realibilitas Kontrol Diri

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,870	6

Uji Reabilitas Variabel Perilaku Konsumtif (Y)

Hasil uji reabilitas variabel Perilaku Konsumtif (Y) pada tabel 6 menunjukkan bahwa nilai koefisien reabilitas terhadap 8 item untuk variabel Perilaku Konsumtif (Y) mendapatkan hasil sebesar 0,848 Hasil ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa ke 8 item pernyataan variabel Perilaku Konsumtif (Y) dalam penelitian ini reliabel.

Tabel 7.
Uji Realibilitas Perilaku Konsumtif (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,848	8

Uji Asumsi klasik

Uji Normalitas

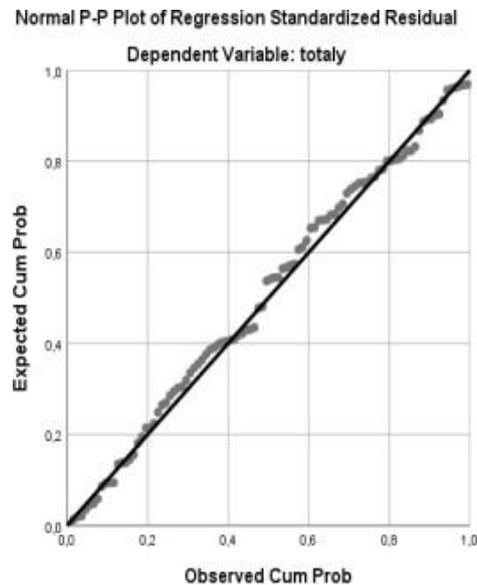
Pada analisis statistik menggunakan uji Kolmogorov Smirnov data berdistribusi normal jika nilai sig atau probabilitas > 0,05.

Tabel 8.
Uji Kolmogorov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		J Instandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. iDeviation	2,94932099
Most iExtreme Differences	Absolute	,055
	Positive	,036
	Negative	-,055
Test iStatistic		,055
Asymp. iSig. i(2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan tabel 8. nilai yang diperoleh dari hasil uji normalitas Kolmogrov-Smirnov sebesar 0,200 artinya lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi uji normalitas.

Uji Normal P-Plot

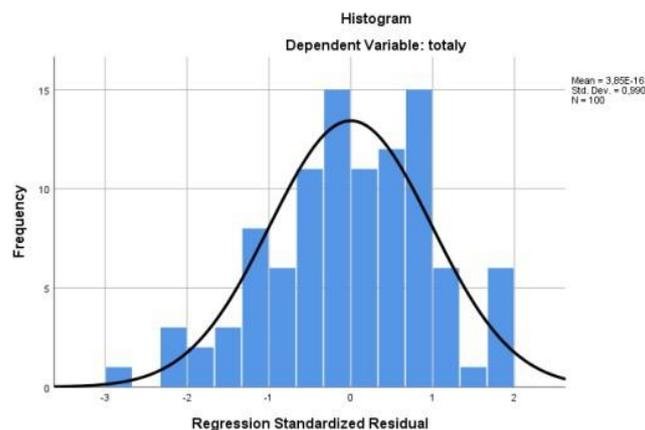


Gambar 1.

Uji Normalitas

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa data terdistribusi merata disepanjang garis diagonal. Hal ini membuktikan bahwa data yang dipergunakan dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas.

Uji Histogram



Gambar 2.

Uji Histogram

Berdasarkan grafik 4.2 dapat dilihat grafik histogram berbentuk lonceng. Sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi uji normalitas.

Tabel 9.
Uji Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5,224	2,607		2,004	,048
	Kontrol diri	,389	,091	,349	4,269	,000
	Perilaku Konsumtif	1,019	,156	,534	6,538	,000
a. Dependent Variable: E-money						

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas dapat diperoleh model penelitian sebagai berikut:

$$Y = 5.224 + 0,389 X_1 + 1,019 X_2$$

Penjelasan nilai model di atas adalah sebagai berikut:

a. $\alpha = 5.224$

Nilai konstanta α sebesar 5.224 menjelaskan bahwa apabila variabel bebas (Kontrol diri, dan Perilaku Konsumtif) tetap atau tidak dinaikkan maka tingkat pengaruh E-money adalah 5.224

b. $\beta_1 = 0,389$

Nilai koefisien X_1 sebesar 0,389, ini menunjukkan variabel X_1 berpengaruh positif terhadap Y . Artinya setiap terjadi peningkatan variabel Kontrol Diri sebesar satu satuan maka E-Money mengalami peningkatan sebesar 0,389.

c. $\beta_2 = 1,019$

Nilai koefisien X_2 sebesar 1,019, ini menunjukkan variabel X_2 berpengaruh positif terhadap Y . Artinya setiap terjadi peningkatan variabel Perilaku Konsumtif sebesar satu satuan maka E-money mengalami peningkatan sebesar 1,019.

Uji Hipotesis

Tabel 10.
Uji Persial (uji t)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5,224	2,607		2,004	,048
	Kontrol diri	,389	,091	,349	4,269	,000
	Perilaku Konsumtif	1,019	,156	,534	6,538	,000
a. Dependent Variable: E-money						

1. Hasil pengujian variabel *E-money* (X_1) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) diperoleh nilai t hitung (6,538) > t tabel (1,988) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *E-money* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif.
2. Hasil pengujian variabel Kontrol Diri (X_2) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) diperoleh nilai t hitung (4,269) > t tabel (1,988) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kontrol Diri secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif.

Tabel 11.
Simultan (Uji F)

ANOVA ^a						
		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Model						
1	Regression	1122,463	2	561,231	96,947	,000a
	Residual	561,537	97	5,789		
	Total	1684,000	99			
a. Dependent Variable: totaly						
b. Predictors: (Constant), totalx2, totalx1						

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui bahwa nilai F hitung (96,947) > F table (3,09) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-money* dan Kontrol Diri secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap *Perilaku Konsumtif*

Tabel 12.
Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,816a	,667	,660	2,40604
a. Predictors: (Constant), totalx2, totalx1				
b. Dependent Variable: totaly				

Dapat dilihat bahwa nilai koefisien determinasi pada kolom R Square sebesar 0,667 artinya variabel kontrol diri dan perilaku konsumtif memiliki pengaruh sebesar 66,7% terhadap variabel *E-Money*, sedangkan 33,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini.

Pembahasan Penelitian

Pengaruh *E-money* Terhadap Perilaku Konsumtif

Hasil pengujian variabel *E-money*(X1) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) diperoleh nilai t hitung (6,538) > t tabel(1,988) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *E-money* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif.

Hal ini sependapat oleh Penelitian yang dilakukan oleh Badri (2020) menemukan bahwa generasi Z di Pekanbaru merupakan pengguna aktif smartphone yang mengetahui dan menggunakan aplikasi dompet digital, yang mana merupakan aplikasi penyimpan emoney. Generasi Z yang saat ini termasuk dalam populasi penduduk dalam rentang umur remaja, sangat rentan dengan isu *E-money* dan konsumtif. Hasil penelitian ini membuktikan adanya pengaruh *E-money* dan perilaku konsumtif. Lina dan Rosyid (1997), menyebutkan bahwa masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, sehingga dari segi psikisnya masih sangat belum mantap sehingga tidak mudah untuk dipengaruhi. Dengan adanya gawai digital, Berbagai kegiatan dapat diakses oleh para remajaseperti kursus keterampilan atau mata pelajaran melalui aplikasi digital, dan juga akses menuju *market place* serta *e-money*.

Pengaruh Kontrol diri Terhadap Perilaku konsumtif

Hasil pengujian variabel Kontrol Diri(X2) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) diperoleh nilai t hitung (4,269) > t tabel (1,988) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kontrol Diri secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif.

Hal ini sama dengan Penelitian Terdahulu yang Menyatakan Penelitian dari Aneke Nurdian Dwi Sari, Zaini Abdul Malik, Yayasan Rahmat Hidayat P dengan judul Pengaruh Penggunaan Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumen Hasil penelitian menunjukkan penggunaan kontrol diri dalam menggunakan uang elektronik (emoney) berpengaruh terhadap Perilaku Konsumtif dengan nilai signifikansi 0,000 t tabel sebesar 2,006 dan hasil nilai F hitung sebesar 22,127 > F tabel 4,02 dengan angka signifikansi sebesar 0,000

Pengaruh *E-Money* Terhadap Kontrol diri dan Perilaku Konsumtif

Hasil penelitian ini juga membuktikan variabel *E-money* dan Kontrol diri secara simultan memiliki pengaruh terhadap Perilaku Konsumtif. Terlihat bahwa nilai F hitung (96,947) > F tabel (3,09) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-money* dan Kontrol Diri secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif dan nilai koefisien determinasi pada kolom R Square sebesar 0,667 artinya variabel kontrol diri dan perilaku konsumtif memiliki pengaruh sebesar 66,7% terhadap

variabel *E-Money*, sedangkan 33,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan padapenelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada mahasiswa Perbankan Syariah 2017 Universitas Islam Sumatera Utara Medan, maka saran yang akan diberikan peneliti adalah:

1. *E-money* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Hal ini menunjukkan bahwa *e-money* yang menawarkan metode pembayaran yang lebih cepat, aman, nyaman dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dapat meningkatkan perilaku konsumtif Mahasiswa Perbankan Syariah Angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Kontrol Diri secara parsial berpengaruh signifikan Terhadap Perilaku Konsumtif. Hal ini menunjukkan kontrol diri dapat mengendalikan hasrat berbelanja yang menjurus ke arah konsumtif Mahasiswa Perbankan Syariah Angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. *E-money* dan Kontrol diri secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif. Hal ini menunjukkan bahwa *e-money* yang menawarkan metode pembayaran yang lebih cepat, aman, nyaman serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja bisa dengan kontrol diri yang berguna untuk mengendalikan hasrat berbelanja yang menjurus ke arah konsumtif Mahasiswa Perbankan Syariah Angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarabi, Abdurrahman. "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Disiplin Berlalu Lintas Pada Pengendara Kendaraan Bermotor," 2011.
- Anggreini, Ririn, And Sulis Mariyanti. "Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Perilaku Konsumtif." *Jurnal Psikologi* 12, No. 1 (2014): 34-42.
- Astuti, Endang Dwi. "Perilaku Konsumtif Dalam Membeli Barang Pada Ibu Rumah Tangga Di Kota Samarinda." *Psikoborneo* 1, No. 2 (2013): 79-83.
- Azwar, S. (2007). Metode Penelitian.
- Badri, Muhammad. "Adopsi Inovasi Aplikasi Dompot Digital Di Kota Pekanbaru." *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis* 8, No. 1 (2020): 120-27. <https://doi.org/10.35314/Inovbiz.V8i1.1335>.
- Fattah, Fuad Abdul. "Pengaruh Literasi Keuangan Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Sma Muhammadiyah 1 Karanganyar," 2017.

- Ika Febrilia, Shela Puspita Pratiwi, AndIrianto Djatikusumo. "Minat Penggunaan Cashless Payment System - Dompot Digital Pada Mahasiswa DiFe Unj." *Jrmsi - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia* 11, No. 1(2020): 1-19.
<https://doi.org/10.21009/Jrmsi.011.1.01>.
- Kumala, Irna. Mutia, Intan. "Pemanfaatan Aplikasi Dompot Digital Terhadap Transaksi Retail Mahasiswa." *Seminar Nasional Riset Dan Teknologi (Semnas Ristek) 2020*, 2020, 64-69.
- Lina, And Haryanto F. Rosyid. "Perilaku Konsumtif Berdasar Locus OfControl Pada Remaja Putri Lina." *Psikologika* 2, No. 4 (1997): 5-13. [Journal.Uii.Ac.Id](http://journal.uin.ac.id).
- Nasution, Muhammad Lathief Ilhamy. "Digital Payment: Probability InMillennial (Case Study Of Uinsu Febi Students)." *Jhss (Journal Of Humanities And Social Studies)* 4, No.2 (2020): 91-95.
<https://doi.org/10.33751/Jhss.V4i2.2447>.
- Nur Ahmadi Bi Rahmani, *Metode Penelitian Ekonomi*, (Medan: Febi Uin-SuPress, 2016),
- Purwanto, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Dan Pendidikan*, (Yogyakarta: PustakaPelajar, 2010),
- Puspita, Yuanita Candra. "Analisis Kesesuaian Teknologi Penggunaan Digital Payment Pada Aplikasi Ovo Yuanita." *Jurnal Manajemen Informatika* 09, No. 02 (2019): 121-28. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/29471/26993>.
- Rahma, Tri Inda Fadhila. "Persepsi Masyarakat Kota Medan Terhadap Penggunaan Financial Technology (Fintech)." *At-Tawassuth*, 3, No. 1 (2018): 642-61.
- Ramadhan, Adi Firman, Andrian Budi Prasetyo, And Lala Irviana. "Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E- Money." *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis* 13, No. 2 (2016). <https://ejournal.unisnu.ac.id/jdeb/article/view/470/833>.
- Sihombing, R J, And N M Ariyani. "Keabsahan Electronic Money Di Indonesia," 2016. https://ojs.unud.ac.id/index.php/ke_rthasemaya/article/download/19913/13231.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sumanjeet. "Emergence Of PaymentSystems In The Age Of Electronic Commerce: The State Of Art." *Global Journal Of International Business Research* Vol. 2, No. 2 (2009): 17-36. <https://doi.org/10.1109/Ahici.2009.5340318>.
- Tim Penyusun, *Buku Panduan Penulisan Skripsi Febi Uin Su*, (Medan: Febi UinSu, 2015)

- V. Wiratna Sejarweni, *Metode Penelitian Bisnis Dan Ekonomi: Pendekatan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pt. Pustaka Baru, 2018),
Yogyakarta: Pustaka Pelajar Azwar, S. 2013. *Sikap Manusia: Teori Dan Pengukurannya*. Pustaka Pelajar. Yogya-Karta.