

The Influence of Debit Cards and Electronic Money on Spending Habits of Students at Muhammadiyah University of Sidoarjo

Muhammad Amrullah Rosafi¹, Wiwit Harianto²

^{1,2}Muhammadiyah University of Sidoarjo, Indonesia



DOI : <https://doi.org/10.51699/ijecep.v2i2.61>



Sections Info

Article history:

Submitted: March 27, 2025

Final Revised: April 2, 2025

Accepted: April 13, 2025

Published: April 27, 2025

Keywords:

Debit card

Electronic money

Spending habits

ABSTRACT

Objective: This study aims to determine the effect of debit cards and electronic money on students' spending habits. **Method:** This research took place at the Muhammadiyah University of Sidoarjo and was conducted by distributing questionnaires to 81 active students of the Muhammadiyah University of Sidoarjo as respondents. In this study, the analysis used was multiple linear regression and the tool used to conduct the analysis was SPSS. The data used for the analysis was primary data obtained from 81 respondents. **Results:** Based on the results of this study, it can be seen that debit cards and electronic money have a significant influence on the spending habits of students at the Muhammadiyah University of Sidoarjo. **Novelty:** This research is motivated by the increasing use of debit cards and electronic money in transactions. The series of advantages possessed by these two payment instrument innovations make their users use them more often to make transactions.

INTRODUCTION

Sistem pembayaran didefinisikan sebagai rangkaian aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan transfer dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari aktivitas ekonomi. Sistem ini berkembang seiring dengan kemunculan uang sebagai media pertukaran (*medium of exchange*) atau perantara dalam transaksi barang, jasa, dan keuangan. Secara prinsip, sistem pembayaran terdiri dari tiga tahap utama dalam prosesnya: otorisasi, kliring, dan penyelesaian akhir (*settlement*). Sistem pembayaran telah mengalami kemajuan yang signifikan sejak awal. Pada mulanya, alat pembayaran yang digunakan adalah sistem barter, yaitu pertukaran barang antara dua pihak. Namun, masalah mulai muncul ketika kedua belah pihak tidak sepakat mengenai nilai barang yang dipertukarkan. Hal ini terjadi ketika salah satu pihak lebih membutuhkan barang yang akan ditukar, sehingga ia merasa barang yang dimilikinya memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan barang yang akan diterima. Perbedaan persepsi nilai ini menyebabkan ketidakseimbangan dalam pertukaran, yang kemudian mendorong munculnya sistem pembayaran yang lebih terstandarisasi, seperti penggunaan uang[1].

Untuk mengatasi masalah dalam sistem barter, manusia menciptakan sistem pembayaran baru menggunakan uang komoditas. Komoditas yang dimaksud adalah barang-barang dasar yang umumnya dibutuhkan oleh manusia, seperti biji-bijian, gandum, sayuran, hingga hewan ternak. Setelah itu, muncul penggunaan uang primitif yang terbuat dari cangkang kerang atau cangkang hewan lainnya. Seiring perkembangan, manusia mulai membuat uang logam dan tembaga. Akhirnya, uang

kertas mulai diciptakan, dan hingga saat ini, uang kertas tetap menjadi salah satu bentuk utama alat pembayaran yang kita gunakan dalam sistem pembayaran modern[2].

Seiring berkembangnya sistem pembayaran di Indonesia, begitupun alat pembayaran yang juga terus mengalami perkembangan dari penggunaan alat pembayaran yang bersifat tunai (*cash based*) sampai ke alat pembayaran yang bersifat non tunai (*non-cash*). Pembayaran tunai adalah pembayaran menggunakan uang logam atau kertas (kartal) sebagai alat pembayaran, sedangkan Pembayaran non-tunai melibatkan penggunaan instrumen seperti cek dan bilyet giro yang diproses melalui sistem kliring dan penyelesaian. Selain itu, terdapat juga metode pembayaran tanpa kertas (*paperless*), seperti transfer dana elektronik, serta alat pembayaran menggunakan kartu ATM, kartu debit, dan kartu kredit[3].

Selain beberapa cara diatas, beberapa waktu lalu mulai marak penggunaan uang elektronik dan juga dompet digital. Uang elektronik adalah alat pembayaran yang berbentuk elektronik dimana nilai uangnya tersimpan pada media elektronik tertentu. Uang tersebut harus disetorkan terlebih dahulu oleh pengguna kepada penerbit dan disimpan sebagai media elektronik sebelum menggunakannya sebagai media bertransaksi. Saat digunakan, nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media elektronik akan berkurang sesuai dengan besarnya nilai yang ditransaksikan, dan setelahnya dapat diisi kembali (*top-up*). Media elektronik yang digunakan sebagai media penyimpanan uang elektronik dapat berupa chip atau server. Pembayaran menggunakan uang elektronik yang inovatif dan praktis ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam bertransaksi[2].

Dengan kemudahan dan unsur praktis yang disediakan oleh dompet digital ini, makin marak penggunaannya dikalangan masyarakat. Pengguna dompet digital telah mengalami dominasi yang signifikan, bahkan mengalahkan pengguna kartu kredit. Berdasarkan data dari Redseer, transaksi *e-commerce* di Indonesia yang melibatkan penggunaan dompet digital mencapai 29 persen, di mana mayoritas pengguna adalah generasi milenial dengan rata-rata nominal top-up sebesar Rp. 140.663 per minggu. Selain itu, penelitian dari Jakpat juga mengungkapkan bahwa dari 2.496 responden, 68 persen pengguna dompet digital juga termasuk dalam kelompok usia milenial. Sementara pengguna dompet digital yang berusia 35 tahun ke atas hanya menyumbang sebanyak 28 persen dari total pengguna. Para pengguna dari dompet digital biasa menggunakannya untuk melakukan pembayaran berbagai kebutuhan, pengguna paling banyak menggunakan untuk top up dan melakukan pembelian data (76 persen), online shopping (56 persen), pembayaran produk (41 persen), dan pembelian makanan pesan antar (36 persen)[4].

Untuk seberapa sering dompet digital ini digunakan oleh masyarakat, telah dilakukan survey oleh Kominfo yang berkolaborasi dengan Katadata Insight Center (KIC) dengan judul "Status Literasi Digital di Indonesia 2021". Hasil yang ditunjukkan dari survey tersebut yakni dari 64,5 persen responden paling sering menggunakan dompet digital. Pada posisi pertama untuk frekuensi paling sering pemakaian dompet digital jatuh kepada pemakaian satu bulan sekali dengan jumlah 26,4 persen responden.

Posisi kedua adalah penggunaan beberapa bulan sekali dengan jumlah 22,8 persen, berikutnya adalah pemakaian dua sampai tiga bulan sekali dengan jumlah 16,8 persen, diikuti setelahnya oleh frekuensi penggunaan dompet digital yang lainnya yaitu seminggu sekali sejumlah 14,5 persen, dua sampai tiga hari sekali sebanyak 9,1 persen, setiap hari 6,4 persen, dan sampel yang tidak menggunakan dompet digital sama sekali sebanyak 4 persen. Total jumlah responden pada survey ini yaitu 10.000 orang dengan penentuan sampel adalah anggota rumah tangga yang berusia 13 sampai 70 tahun dan menggunakan internet selama 3 bulan terakhir[5].

Dompet digital yang inovatif dan praktis ini juga memiliki kelebihan lain seperti promo yang bisa didapatkan oleh pengguna, dapat terhindar dari uang palsu, dan juga ada riwayat transaksi yang memudahkan pengguna untuk melacak pengeluaran maupun pemasukannya pada dompet digital. Disamping kelebihan yang dimiliki oleh dompet digital, dompet digital juga memiliki beberapa kekurangan seperti biaya admin yang terdapat pada setiap transaksi yang menggunakan dompet digital, selain itu juga beberapa uang didalamnya tidak dapat dicairkan, dan dompet digital hanya bisa dibelanjakan pada platform belanja yang sudah ditentukan atau yang satu perusahaan dengan dompet digital itu sendiri, sampai adanya kemungkinan kita bisa menjadi lebih konsumtif karena adanya kemudahan dan promo-promo yang ditawarkan[6].

Melihat hasil dari beberapa survei di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak masyarakat yang menggunakan dompet digital sebagai metode pembayaran saat berbelanja untuk memenuhi kebutuhan keluarga, seperti belanja bulanan untuk keperluan rumah tangga hingga pembayaran berbagai layanan seperti listrik, air, dan lainnya. Dompet digital juga digunakan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan pribadi, seperti berbelanja pakaian, hobi, hingga memesan makanan secara antar. Semakin banyak fitur yang disediakan oleh dompet digital, semakin memudahkan pengguna untuk melakukan berbagai transaksi yang sebelumnya memerlukan perjalanan fisik ke tempat tertentu dan pembayaran secara kontan, kini dapat dilakukan dengan mudah secara daring (*online*)[7].

Meskipun dompet digital memiliki berbagai manfaat, ada beberapa kekurangan yang bisa diatasi, salah satunya adalah kecenderungan untuk menjadi lebih konsumtif. Hal ini bisa diantisipasi dengan mengelola kebiasaan berbelanja, atau yang dikenal dengan istilah *spending habits*. Secara sederhana, kebiasaan berbelanja merujuk pada cara atau pendekatan yang digunakan individu dalam mencari, membeli, dan mengonsumsi produk dan jasa. Kebiasaan ini tercermin dalam pola pengeluaran berdasarkan kebutuhan mereka. Beberapa ahli mendefinisikan kebiasaan berbelanja sebagai kecenderungan seseorang untuk membelanjakan uang sesuai dengan keinginan, yang bisa mengarah pada perilaku boros[8]. Jika tidak dikelola dengan baik, kebiasaan ini dapat berdampak buruk pada keuangan, terutama ketika seseorang terlalu fokus pada keinginan yang melampaui kebutuhan primer. Contohnya, membeli pakaian dari merek terkenal atau kendaraan yang lebih mewah daripada yang sebenarnya diperlukan. Mengambil keputusan yang bijak dalam mengalokasikan uang untuk

kebutuhan dan keinginan menjadi kunci untuk menghindari dampak negatif dari kebiasaan berbelanja yang kurang sehat[9].

Adapun cara untuk mengatasi perilaku yang cenderung boros dalam membelanjakan uang, salah satunya yakni kita bisa mensiasatinya dengan mengontrol pengeluaran-pengeluaran yang akan dilakukan seperti contoh pengeluaran yang bersifat latah atau membelanjakan uang karena orang lain juga begitu. Hal ini tentunya dipengaruhi oleh lingkungan seseorang, sering kali seseorang sebenarnya tidak ingin membeli sesuatu tetapi pada akhirnya ia membeli sesuatu tersebut hanya karena kebanyakan orang di lingkungannya juga membelinya. Kebiasaan buruk yang harus dihindari berikutnya adalah membelanjakan uang diluar rencana. Pengeluaran diluar rencana terkadang memang harus dilakukan tetapi itu saat kita benar-benar membutuhkan sesuatu yang kita dapatkan dengan melakukan pengeluaran tersebut, seperti contoh ban bocor, atau masalah-masalah lain yang timbul tanpa dugaan. Pengeluaran diluar rencana yang harus dihindari agar spending habits tetap sehat itu seperti harus membeli sarapan karena bangun kesiangan atau mengorder ojek online ketika kendaraan bermasalah karena kurang diperhatikan atau kasus-kasus lain yang sifatnya serupa, hal ini tentunya bisa dihindari dengan meningkatkan kedisiplinan kita dalam beraktifitas sehari-hari[10].

Disamping mudah dan praktisnya transaksi digitalisasi uang elektronik, terdapat juga kesulitan yang mungkin dialami oleh para lansia dan individu yang masih gagap teknologi, kesulitan ini timbul karena dalam melakukan transaksi digital tentunya seseorang harus tentang teknologi yang digunakan untuk melakukan transaksi itu sendiri, kebanyakan orang yang masih gagap teknologi hanya menggunakan *smartphone* miliknya untuk mengirimkan pesan singkat dan menerimanya, atau bahkan hanya bisa melakukan panggilan dan menerima panggilan. Dengan demikian kalangan yang paling cocok untuk menggunakan kemajuan teknologi jenis ini adalah seorang individu yang berumur 17 (tujuh belas) sampai 40 (empat puluh) tahun. Hal ini dikarenakan kalangan masyarakat tersebut sudah dinilai mampu untuk mengatur *spending habits* dan juga sudah melek akan teknologi transaksi digitalisasi uang elektronik ini. Diantara kalangan masyarakat tersebut, mahasiswa dan pekerja adalah sebagian besarnya[8]. Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti merasa tertarik untuk mengusulkan judul penelitian “Pengaruh Kartu debit dan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Spending Habbits Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo”.

RESEARCH METHOD

Jenis dan Objek Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan objek penelitian berfokus pada mahasiswa Program Studi Akuntansi di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Pengambilan sampel data dilakukan menggunakan kuesioner yang disebarakan secara daring melalui Google Form. Pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk mengukur dan menganalisis pengaruh penggunaan kartu debit dan uang elektronik terhadap kebiasaan berbelanja mahasiswa secara objektif berdasarkan data yang diperoleh[9].

Jenis dan Sumber Data

Data yang digunakan untuk penelitian ini yaitu data primer. Data primer adalah data yang hendak digunakan untuk melakukan penelitian ini. Definisi dari data primer itu sendiri yakni data yang perolehannya melalui hasil jawaban dari responden yang berdasar pada daftar pertanyaan dalam kuisisioner yang sebelumnya telah dibagikan oleh peneliti[9]. Dimana daftar pernyataan yang diberikan tentunya relevan dengan judul dari penelitian yakni “Analisis Pengaruh Kartu Debit dan Uang Elektronik Terhadap *Spending Habits* Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo”. Penelitian ini akan dilakukan dengan penggunaan data yang berjenis kuantitatif, data yang digunakan untuk penelitian kali ini adalah data yang perolehannya melalui mahasiswa prodi akuntansi fakultas bisnis, hukum dan ilmu sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Populasi dan Sampel

Populasi yang diambil untuk melakukan penelitian ini adalah mahasiswa aktif angkatan 2021 dan 2022 yang tergabung dalam jurusan akuntansi fakultas bisnis, hukum dan ilmu sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang berjumlah 425 orang. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus slovin, sampel pada penelitian menjadi 81 orang setelah dilakukannya pembulatan.

Variabel Penelitian

Variabel independen adalah faktor yang dianggap sebagai penyebab atau pengaruh terhadap variabel lain yang sedang diteliti[11]. Variabel independen yang ada didalam penelitian ini adalah kartu debit (X1) dan uang elektronik (X2). Selanjutnya adalah variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi[11]. Variabel dependen pada penelitian ini yaitu *spending habits* mahasiswa (Y).

Teknik Analisis

Beberapa teknik analisis yang dilibatkan pada penelitian kali ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas dan uji hipotesis yang kali ini menggunakan uji T (parsial). Uji T ini berfungsi untuk menguji seberapa signifikan hubungan yang dimiliki oleh variabel Y dan variabel X dengan cara parsial atau bisa juga dideskripsikan sebagai penunjuk sebagaimana bisa variabel independen menerangkan variasi-variasi variabel dependen secara individual. dilakukan penerimaan hipotesis saat nilai signifikan $t < 0,05$. Sebaliknya, akan dilakukan penolakan hipotesis saat nilai signifikan $t > 0,05$ [11].

Pengembangan Hipotesis

Pengaruh Kartu Debit Terhadap *Spending Habits* Mahasiswa

Kartu debit adalah alat pembayaran yang terhubung langsung dengan rekening bank pemegang kartu. Dengan menggunakan kartu debit, pemegang kartu dapat melakukan berbagai transaksi keuangan, seperti pembelian barang dan jasa, penarikan uang tunai melalui ATM, serta berbagai transaksi non-tunai lainnya[12]. Kartu ini berfungsi sebagai alternatif pembayaran yang praktis dan aman, karena dana yang digunakan langsung diambil dari saldo rekening pemegang kartu, sehingga tidak ada utang yang perlu dibayar di kemudian hari. Kartu debit yang menyandang berbagai kemudahan serta praktis dalam penggunaan ini dinilai memungkinkan punya pengaruh terhadap *spending habits* penggunanya[13].

Peneliti meyakini penggunaan uang elektronik memiliki pengaruh positif terhadap spending habits mahasiswa. Hal ini mendapat dukungan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Akmal Pradana dan Dimas Pratama, Laila Ramadani, yang dimana hasil penelitian mereka menyatakan bahwa pengaruh transaksi digital atau transaksi yang menggunakan uang yang berbentuk elektronik mempunyai pengaruh yang positif terhadap konsumtifnya perilaku seseorang (*spending habits*)[9].

H1: Penggunaan kartu debit berpengaruh terhadap *spending habits* mahasiswa

Pengaruh Uang Elektronik Terhadap *Spending Habits* Mahasiswa

Transaksi digitalisasi uang elektronik kini marak digunakan karena mudah dan praktis dalam penggunaan, adanya promo untuk pengguna dengan syarat-syarat tertentu, serta dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam kegiatan transaksi. Hal ini berkaitan erat dengan spending habits dari penggunaannya. dengan deretan keistimewaan yang dihadirkan oleh adanya transaksi digitalisasi uang elektronik ini tentu membuat penggunaannya akan lebih ringan untuk melakukan transaksi. Apalagi pelaku transaksi adalah mahasiswa, karena mereka paham dengan teknologi, besar kemungkinan mereka dapat mengakali berbagai transaksi untuk mendapatkan promo, atau hanya sekedar untuk memanfaatkan kemudahan dalam bertransaksi dengan transaksi digital ini[9].

Peneliti meyakini penggunaan uang elektronik memiliki pengaruh positif terhadap spending habits mahasiswa. Hal ini mendapat dukungan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Akmal Pradana dan Dimas Pratama, Dwi Rorin Maulidin Insana dan Ria Susanti Johan, Evi Mayasari, Luh Gede Kusuma Dewi dan Muhammad Anathar yang dimana hasil penelitian mereka menyatakan bahwa pengaruh transaksi digital atau transaksi yang menggunakan uang yang berbentuk elektronik mempunyai pengaruh yang positif terhadap konsumtifnya perilaku seseorang (*spending habits*)[9].

H2: Penggunaan uang elektronik berpengaruh terhadap *spending habits* mahasiswa.

RESULTS AND DISCUSSION

Results

Hasil Peneltian

Uji Validitas

Uji validitas adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi validitas instrumen pengumpulan data dalam penelitian, yaitu sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas ini diuji dengan cara membandingkan nilai r hitung (nilai korelasi hasil analisis data) dengan r tabel (nilai referensi yang diperoleh dari tabel distribusi). Jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel, maka data tersebut dianggap valid, artinya instrumen tersebut mampu mengukur secara akurat variabel yang dimaksud. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, data dianggap tidak valid[11].

Tabel 1. Uji validitas.

Daftar Pertanyaan	Signifikansi	r hitung	r tabel	Keterangan
X1.1	0,000	0,840	0,218	valid
X1.2	0,000	0,894	0,218	valid
X1.3	0,000	0,868	0,218	valid
X2.1	0,000	0,840	0,218	valid
X2.2	0,000	0,894	0,218	valid
X2.3	0,000	0,868	0,218	valid
Y1.1	0,000	0,667	0,218	valid
Y1.2	0,000	0,700	0,218	valid
Y1.3	0,000	0,704	0,218	valid
Y1.4	0,000	0,673	0,218	valid
Y1.5	0,000	0,477	0,218	valid

Pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa butir pertanyaan X1.1 sampai Y1.5 memiliki nilai sig. yang lebih kecil dari 0,050 dan memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari 0,218. Dengan ini maka butir pertanyaan X1.1 sampai Y1.5 dapat dikatakan valid.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa konsistensi item pertanyaan pada suatu variabel terjaga ketika kuesioner diuji secara berulang. Uji reliabilitas dilakukan dengan memeriksa nilai Cronbach Alpha. Jika suatu variabel memiliki nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,6, maka variabel tersebut dapat dinyatakan reliabel[6].

Tabel 2 Uji reliabilitas.

Variabel	Cronbach's Alpha	Standar reliable	Keterangan
X1.1	0,832	0,600	valid
Y1.4	0,847	0,600	valid
Y1.5	0,610	0,600	valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai lebih besar dari 0,6, sehingga seluruh variabel dapat dinyatakan reliabel.

Uji T

Uji T digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Variabel independen dianggap memiliki pengaruh apabila nilai signifikansinya lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan[8].

Tabel 3. Uji t.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
		B	Std. Error	Beta		
1	Constanta	17.298	2.242		7.717	.000
	Kartu debit	-.272	.130	-.200	-2.083	.040
	Uang Elektronik	.603	.119	.489	5.091	.000

a. Dependent Variabel: spending habits mahasiswa

Berdasar pada Tabel 3 dapat dilihat nilai signifikansi dari setiap variabel independen berikut juga nilai t hitungnya. Dari tabel tersebut juga dapat diambil penjelasan bahwa

1. Variabel independen pertama yaitu penggunaan kartu debit (X1) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,040, nilai ini lebih kecil dari 0,050. Dari syarat tersebut maka variabel independen penggunaan kartu debit (X1) ini memiliki berpengaruh terhadap dependen yang pada penelitian kali ini adalah spending habits (Y).
2. Variabel independen kedua yaitu penggunaan uang elektronik (X2) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000, nilai ini lebih kecil dari 0,050. Dari terpenuhinya syarat ini, maka variabel independen penggunaan uang elektronik (X2) ini memiliki berpengaruh terhadap dependen penelitian ini yaitu spending habits (Y).

Uji Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linear berganda bertujuan untuk mengetahui arah pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, yang umumnya dapat bersifat positif atau negatif. Selain itu, pengujian ini juga bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel independen terhadap variabel dependen untuk setiap satu kenaikan satuan pada variabel independen[8].

Tabel 4. Uji analisis regresi linier berganda.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
		B	Std. Error	Beta		
1	Constanta	17.298	2.242		7.717	.000

Kartu debit	-.272	.130	-.200	-2.083	.040
Uang Elektronik	.603	.119	.489	5.091	.000

b. Dependent Variabel: spending habits mahasiswa

Merujuk pada Tabel 4 diatas bisa ditarik 3 kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai konstanta yang diperoleh sebesar 17,298 menunjukkan bahwa jika nilai variabel independen dianggap 0, maka nilai variabel spending habits mahasiswa adalah 17,298.
2. Koefisien regresi untuk penggunaan kartu debit (X1) sebesar -0,272 menunjukkan bahwa variabel independen ini memiliki pengaruh negatif terhadap variabel dependen. Artinya, setiap kenaikan 1 satuan pada variabel penggunaan kartu debit akan menyebabkan penurunan nilai spending habits mahasiswa (Y) sebesar 0,272.
3. Koefisien regresi untuk penggunaan uang elektronik (X2) sebesar 0,603 menunjukkan bahwa variabel independen ini memiliki pengaruh positif terhadap variabel dependen. Artinya, setiap kenaikan 1 satuan pada variabel penggunaan uang elektronik akan menyebabkan peningkatan nilai spending habits mahasiswa (Y) sebesar 0,603.

Discussion

Penggunaan kartu debit terhadap *spending habits* mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu debit memiliki pengaruh signifikan terhadap spending habits mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,040, yang lebih kecil dari 0,050, sehingga memenuhi syarat signifikansi yang ditetapkan.

Penemuan ini konsisten dengan hasil penelitian Laila Ramadhani dalam studi berjudul "Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa" pada tahun 2016, serta selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Akmal Pradana dan Dimas Pratama pada tahun 2022 dengan judul yang sama. Kedua penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan kartu debit berpengaruh terhadap spending habits mahasiswa[11].

Penggunaan uang elektronik terhadap *spending habits* mahasiswa

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan uang elektronik memiliki pengaruh signifikan terhadap spending habits mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,050, sehingga memenuhi syarat signifikansi yang ditetapkan.

Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Rorin Maulidin dan Ria Susanti dalam studi berjudul "Analisis Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa" pada tahun 2021. Selain itu, hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh Akmal Pradana dan Dimas Pratama, Evi Mayasari, Laila Ramadhani, serta Muhammad Anathar. Semua penelitian

tersebut menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik memiliki pengaruh signifikan terhadap spending habits mahasiswa[9].

CONCLUSION

Fundamental Finding : Hipotesis pertama yang diuji adalah bahwa penggunaan kartu debit berpengaruh terhadap spending habits mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Berdasarkan hasil pengujian, hipotesis ini dapat diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu debit memang memiliki pengaruh terhadap spending habits mahasiswa[14]. Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan uang elektronik berpengaruh terhadap spending habits mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, hipotesis ini dapat diterima. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan uang elektronik memiliki pengaruh signifikan terhadap spending habits mahasiswa. Karena pengaruhnya bersifat positif, ini berarti bahwa spending habits mahasiswa akan meningkat seiring dengan meningkatnya penggunaan uang elektronik dalam proses pembayaran transaksinya[15]. **Implication :** Hal ini disebabkan oleh kebiasaan mahasiswa yang menyimpan uang mereka di bank, di mana bank menyediakan kartu debit untuk memudahkan pencairan dana. Proses pencairan tersebut dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti penarikan uang tunai atau pembayaran langsung menggunakan kartu debit, sehingga memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi mahasiswa dalam mengelola pengeluaran mereka. Adanya pengaruh positif ini terjadi karena adanya berbagai kemudahan untuk melakukan transaksi atau pembayaran jika menggunakan uang elektronik sebagai alat bayarnya. Selain kemudahan tersebut, fitur yang terus dikembangkan jadi lebih dinamis dan juga mudah untuk dipahami. Selain itu juga banyak potongan harga atau promo-promo lain yang ditawarkan jika melakukan transaksi atau pembayaran dengan menggunakan uang elektronik[13]. **Limitation :** Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena tidak membahas faktor-faktor lain di luar penggunaan kartu debit dan uang elektronik yang mungkin juga berpengaruh terhadap spending habits mahasiswa, seperti faktor sosial, gaya hidup, atau pengaruh media digital. **Future Research :** Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas variabel yang diteliti, misalnya dengan memasukkan faktor psikologis, pengaruh teman sebaya, atau penggunaan aplikasi keuangan digital lainnya, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi spending habits mahasiswa.

REFERENCES

- [1] OCBC, "Sistem Pembayaran: Prinsip, Komponen, Jenis, dan Contohnya," *ocbc.id*, 2023. <https://www.ocbc.id/id/article/2023/02/23/sistem-pembayaran-adalah> (accessed Aug. 07, 2024).
- [2] K. Ma'arif, "Sejarah Uang dalam Peradaban Manusia: Dari Barter Hingga Bitcoin," *tirto.id*, 2021. <https://tirto.id/sejarah-uang-dalam-peradaban-manusia-dari-barter-hingga-bitcoin-ejXX> (accessed Aug. 07, 2024).

- [3] Fandy, "Sejarah Perkembangan Uang di Dunia dan Indonesia," *gramedia.com*, 2020. <https://www.gramedia.com/literasi/sejarah-uang/> (accessed Aug. 07, 2024).
- [4] N. Adisty, "Pengguna Dompot Digital di Indonesia Kian Tinggi, Mana yang Paling Banyak Digemari?," *goodstats*, 2022. <https://goodstats.id/article/penggunaan-dompot-digital-di-indonesia-kian-tinggi-dompot-digital-apa-paling-banyak-digunakan-0C7Nx> (accessed May 12, 2023).
- [5] H. F. Vania, "Mayoritas Masyarakat Gunakan Dompot Digital Sebulan Sekali," *databoks*, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/04/28/mayoritas-masyarakat-gunakan-dompot-digital-sebulan-sekali> (accessed May 12, 2023).
- [6] L. G. K. Dewi, N. T. Herawati, and I. M. P. Adiputra, "Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri," *EKUITAS (Jurnal Ekon. dan Keuangan)*, vol. 5, no. 1, pp. 1-19, 2021, doi: 10.24034/j25485024.y2021.v5.i1.4669.
- [7] Lisa, "Sekilas Sistem Pembayaran di Indonesia," *Bank Indonesia: bi.go.id*, 2023. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx> (accessed Jul. 08, 2024).
- [8] Kumalasari and Soesilo, "Pengaruh Literasi Keuangan, Modernitas Individu, Uang Saku Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan Tahun 2016 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang," *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 12, no. 1, pp. 61-71, 2019, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/index>.
- [9] E. Mayasari, "PENGARUH ELECTRONIC PAYMENT TERHADAP PENGELUARAN KONSUMSI MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO," *J. evi mayasari*, 2022, [Online]. Available: <http://repository.umpalopo.ac.id/3113/1/Jurnal Evi Mayasari.pdf>.
- [10] D. Komunikasi, "Penting! 3 Tips Aman Bertransaksi Online agar Terhindar dari Kerugian," *bi.go.id*, 2023. <https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/cerita-bi/Pages/Tips-aman-transaksi-online.aspx> (accessed Jul. 17, 2024).
- [11] M. Anathar, "PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (E-MONEY) TERHADAP PENGELUARAN KONSUMSI MAHASISWA STUDI PADA STIE NOBEL INDONESIA MAKASSAR," *repository.nobel.ac.id*, 2019. <http://repository.nobel.ac.id/id/eprint/594/1/MUHAMMAD ANATHAR.pdf> (accessed Aug. 07, 2024).
- [12] A. Setiawan, "Kemudahan dalam Bertransaksi," *kompasiana.com*, 2023. https://www.kompasiana.com/larissa08258/657e7276c57afb2d22329133/kemudahan-dalam-bertransaksi#google_vignette (accessed Jul. 17, 2024).
- [13] F. Hasyim, "Pengaruh alat pembayaran menggunakan kartu (APMK), gaya hidup dan religiusitas terhadap perilaku konsumis rumah tangga : studi di Kecamatan Semarang Utara," *eprints.walisongo.ac.id*, 2020. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/11087/> (accessed Oct. 12, 2023).
- [14] Tumpal Manik, "Analisis Pengaruh Transaksi Digitalisasi Uang Elektronik Terhadap Cashless Society Dan Infrastruktur Uang Elektronik Sebagai Variabel Pemoderasi," *J. Ilm. Akunt. dan Finans. Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 27-40, 2019, doi: 10.31629/jiafi.v2i2.1714.
- [15] A. Sari, "PENGARUH SOSIAL, GAYA HIDUP, DAN MOTIVASI BELANJA HEDONIS TERHADAP PERILAKUKONSUMTIF MAHASISWA FEBI UIN KHAS JEMBER PENGGUNA FITUR SPAYLATER," *digilib uinkhas*, 2023, doi: http://digilib.uinkhas.ac.id/22172/1/Astialisyah%20Sari_E20192411.pdf.

Muhammad Amrullah Rosafi

Muhammadiyah University of Sidoarjo, Indonesia

*** Wiwit Harianto (Corresponding Author)**

Muhammadiyah University of Sidoarjo, Indonesia

Email: wiwitbagaskara@umsida.ac.id
