

ANALISIS PENGARUH PEMBAYARAN DIGITAL APLIKASI Y TERHADAP PENGELUARAN MAHASISWA MENGUNAKAN METODE REGRESI LINEAR BERGANDA

Fathoni, Dhita Amanda Ardhani, Cheisyah Andini Bahri,
Yesya Najwa Widasari, Musdalifa Putri Casanova, Ali Ibrahim

Sistem Informasi, Universitas Sriwijaya
Jalan Palembang-Prabumulih, KM 32 Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan (30662)
09031282227042@student.unsri.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi mendorong perubahan perilaku konsumsi mahasiswa, terutama dalam penggunaan dompet digital. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan pembayaran digital pada Aplikasi Y terhadap tingkat pengeluaran mahasiswa Universitas Sriwijaya. Permasalahan utama adalah meningkatnya perilaku konsumtif akibat kemudahan transaksi dan fitur aplikasi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan regresi linier berganda untuk menguji hubungan antara intensitas penggunaan, kemudahan, impulsivitas, dan variabel lainnya. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring kepada 102 mahasiswa yang sesuai kriteria. Hasil menunjukkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan Aplikasi Y dan peningkatan pengeluaran mahasiswa, dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,832. Faktor seperti perilaku impulsif, sulit mengontrol pengeluaran, jarang memeriksa saldo, dan persepsi uang cepat habis berpengaruh signifikan. Penelitian ini memberikan wawasan tentang dampak dompet digital terhadap keuangan mahasiswa dan menjadi dasar dalam menyusun rekomendasi penggunaan yang lebih bijak.

Kata kunci: *Pembayaran Digital, Dompet Digital, Mahasiswa, Perilaku Konsumtif*

1. PENDAHULUAN

Pola konsumtif mahasiswa dalam melakukan pembayaran menggunakan dompet digital semakin menjadi tren terutama pada saat pandemi COVID-19 yang mengakibatkan terjadinya perubahan pada perilaku konsumen. Hal ini berdasarkan data riset pemasaran dari Markplus Inc tahun 2023, data tersebut menunjukkan peningkatan dalam pemanfaatan platform digital yang tidak hanya berfungsi sebagai solusi masa pandemi kala itu, tetapi juga berpengaruh dalam mendorong perilaku konsumtif yang lebih perlu diwaspadai [1].

Berdasarkan laporan dari Kredivo dan Katadata Insight Center (KIC) pada tahun 2023, yang menunjukkan bahwa dalam tiga tahun terakhir, mahasiswa yang tergolong generasi Z dengan rentang usia 18-25 tahun, menjadi kelompok urutan terbesar kedua, dalam melakukan transaksi ekonomi digital dengan kontribusi rata-rata sebesar 25.2% [2]. Dengan salah satu faktor utama yang mendorong peningkatan konsumsi digital yaitu tingginya penggunaan internet serta kemudahan dalam melakukan akses ke berbagai platform digital terutama platform pembayaran [3].

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan untuk mencari tahu hubungan penggunaan pembayaran digital aplikasi Y dan beberapa faktor lainnya sebagai variabel independen dan perilaku konsumtif atau pola pengeluaran dari mahasiswa Universitas Sriwijaya sebagai variabel dependen menggunakan model atau algoritma *Linear Regression*. Di mana penelitian ini berfokus pada kegiatan analisis pengaruh dari intensitas penggunaan aplikasi Y terhadap tingkat pengeluaran dari mahasiswa tersebut, serta mengeksplorasi dampak kemudahan penggunaan aplikasi terhadap kontrol

keuangan mereka. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Arifin & Cahya, di mana mereka melakukan analisis mengenai dampak penggunaan *digital money* dan *e-commerce* secara luas terhadap pola konsumsi mahasiswa [4]. Penelitian yang kami lakukan ini memiliki beberapa perbedaan dengan menganalisis secara spesifik dalam memahami peran dan fitur-fitur yang ada pada aplikasi tertentu khususnya aplikasi Y terhadap pengelolaan keuangan mahasiswa. Dengan demikian penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai peran dari pembayaran atau dompet digital dalam perilaku konsumsi mahasiswa serta diharapkan mampu memberikan rekomendasi bagi mahasiswa untuk mengoptimalkan penggunaan dompet digital agar tetap efektif tanpa berdampak negatif terhadap kondisi keuangan mereka.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut beberapa penelitian yang membahas tentang pengaruh dari penggunaan pembayaran atau dompet digital terhadap tingkat pengeluaran mahasiswa, semakin mudah dan sering menggunakan dompet digital maka semakin tinggi potensi peningkatan pengeluaran mahasiswa. Di mana hal ini dapat dilihat berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mayasari, dengan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan *electronic payment* memiliki hubungan yang positif dengan peningkatan pengeluaran mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palopo yang dimana hal ini memperlihatkan bahwa kemudahan akses dan fleksibilitas dalam menggunakan pembayaran digital, dapat mendorong motivasi mahasiswa untuk lebih sering melakukan kegiatan

transaksi dibandingkan dengan metode konvensional [5].

Penggunaan *e-money* atau sistem pembayaran digital telah terbukti efektif dan efisiensi dalam bertransaksi, serta memiliki peran dalam mengubah pola konsumsi masyarakat [6]. Pada sebuah penelitian lainnya membuktikan bahwa kemudahan bertransaksi yang ditawarkan oleh *e-wallet* ini meningkatkan kecenderungan perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa [7]. Selain itu, meluasnya penggunaan *e-money* di kalangan mahasiswa tidak hanya disebabkan oleh kemudahan penggunaannya, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor sosial yang berkembang sebagai sebuah tren [8]. Penelitian juga membuktikan bahwa perilaku konsumtif mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet* dipengaruhi oleh beberapa faktor psikologis, seperti kebiasaan berbelanja dan kemampuan dalam mengendalikan diri [9]. Oleh karena itu, dalam menggunakan metode pembayaran digital yang seringkali disertai dengan fitur-fitur menarik, seperti promo dan *cashback* sehingga mahasiswa harus mampu mengontrol diri dengan baik guna menghindari pengeluaran yang berlebihan.

Gaya hidup dan lingkungan sosial yang dimiliki oleh mahasiswa memiliki peran yang cukup signifikan dalam mendorong peningkatan penggunaan pembayaran digital [10]. Hasil ini diperkuat oleh temuan lain yang menyatakan bahwa norma sosial serta pengaruh dari teman sebaya yang berhubungan erat dengan pengambilan keputusan mahasiswa dalam memilih metode pembayaran digital [11]. Selain itu, penggunaan *e-wallet* mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa secara signifikan. Mahasiswa yang terbiasa menggunakan pembayaran digital cenderung memiliki pengeluaran yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang masih menggunakan metode pembayaran konvensional [12].

Selain beberapa faktor yang telah disebutkan pada penelitian-penelitian sebelumnya, terdapat penelitian yang mengungkapkan bahwa literasi keuangan turut mempengaruhi tingkat pengeluaran mahasiswa yang berkaitan dengan penggunaan sistem pembayaran digital [13]. Dengan tingkat literasi keuangan yang tinggi, mahasiswa mampu memanfaatkan dompet digital secara lebih bijaksana dan tidak mudah terpengaruh oleh berbagai promosi maupun potongan harga yang ditawarkan untuk menarik perhatian pengguna, khususnya dari kalangan mahasiswa. Seperti hasil temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa kemampuan dalam mengendalikan diri sangat diperlukan untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumtif [14]. Maka dari itu, memberikan edukasi terkait pengelolaan keuangan di kalangan mahasiswa dinilai penting sebagai upaya untuk meneka risiko pengeluaran berlebihan yang disebabkan oleh kemudahan dalam melakukan transaksi digital.

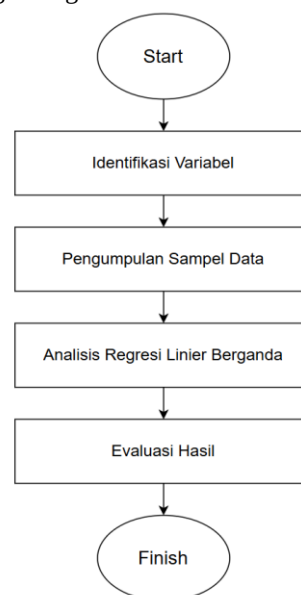
Sebagai peluang pengembangan penelitian selanjutnya, penting untuk dilakukan kajian yang lebih komprehensif mengenai bagaimana penggunaan

pembayaran digital, khususnya melalui aplikasi Y, mempengaruhi tingkat pengeluaran mahasiswa. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan aplikasi Y sebagai dompet digital yang menggantikan pembayaran tunai terhadap pola kebiasaan finansial mahasiswa. Selain itu, perlu dianalisis hubungan antara faktor-faktor seperti literasi keuangan, kontrol diri, serta pengaruh sosial dalam membentuk perilaku konsumsi mahasiswa. Studi komparatif antara penggunaan aplikasi Y dengan metode pembayaran tunai juga dinilai penting untuk mengidentifikasi perbedaan pola penggunaan dan tingkat kesadaran finansial. Melalui pemahaman yang mendalam terhadap berbagai faktor tersebut, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang lebih spesifik dan aplikatif bagi mahasiswa dalam menerapkan penggunaan pembayaran digital secara bijak dan bertanggungjawab.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi linier berganda untuk menganalisis hubungan antara penggunaan pembayaran digital dan tingkat pengeluaran mahasiswa Universitas Sriwijaya. Pendekatan ini dipilih karena dapat menguji hubungan sebab-akibat antara variabel independen (penggunaan pembayaran digital dan beberapa faktor lainnya) dengan variabel dependen (tingkat pengeluaran mahasiswa) secara objektif.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Sriwijaya yang aktif menggunakan pembayaran digital khususnya aplikasi Y. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria mahasiswa yang menggunakan fitur pembayaran digital dan *PayLater* dalam tiga bulan terakhir. Sampel minimal dihitung berdasarkan rumus Slovin dengan tingkat toleransi kesalahan 5%.



Gambar 1. Alur Penelitian

Data dikumpulkan melalui survei dengan kuesioner online yang disebarakan kepada responden yang memenuhi kriteria. Selain itu, data sekunder diperoleh dari laporan transaksi digital dan studi literatur yang relevan.

Data dianalisis menggunakan metode regresi linier berganda untuk melihat pengaruh dari beberapa faktor yang berkaitan dengan pembayaran digital terhadap pengeluaran mahasiswa. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS untuk memastikan keakuratan instrumen penelitian. Selanjutnya uji asumsi klasik (normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas) diterapkan sebelum analisis regresi.

3.1 Regresi Linier Berganda

Linear Regression atau regresi linier merupakan bentuk dari garis lurus yang menggambarkan sebuah hubungan sebab akibat dari beberapa variabel, yang diantaranya variabel dependen merupakan bentuk dari variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen yaitu variabel pemberi pengaruh terhadap variabel dependen. Regresi linier yang terdiri dari berbagai macam variabel bebas atau variabel independen disebut algoritma regresi linier berganda [15].

Regresi Linear Berganda merupakan metode peramalan yang digunakan ketika terdapat satu variabel dependen dan lebih dari satu variabel independen. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui arah hubungan antar variabel, apakah masing-masing variabel independen memiliki hubungan yang positif atau negatif serta untuk memprediksi perubahan nilai variabel dependen jika terjadi peningkatan atau penurunan pada variabel independen [16]. Yang di mana teknik pada regresi linier berganda ini digunakan untuk mencari tahu ada tidaknya hubungan dengan pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

Rumus umum regresi linier berganda:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \dots + \beta_n X_n + \varepsilon \quad (1)$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen atau variabel yang akan diprediksi

$X_1, X_2, \dots, X_n$ = Variabel independen (faktor-faktor yang mempengaruhi variabel dependen/ Y)

β_0 = Intersep/konstanta (nilai Y saat semua $X = 0$)

$\beta_1, \beta_2, \dots, \beta_n$ = Koefisien regresi (mengukur pengaruh X terhadap Y)

ε = Error term (selisih antara nilai aktual dan nilai prediksi)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Identifikasi Variabel

Tahapan pertama yang dilakukan untuk melakukan kegiatan analisis data yaitu menentukan atribut atau variabel apa saja yang diperlukan dalam kegiatan analisis. Variabel yang diteliti meliputi: sulit kontrol pengeluaran, frekuensi penggunaan dana, penggunaan dana, kemudahan, jarang cek saldo,

kenyamanan, konsistensi penggunaan, mudah habis uang, preferensi kepraktisan, impulsif, dan intensitas penggunaan.

Tabel 1. Variabel Penelitian

No.	Variabel	Jenis Variabel	Skala Pengukuran
1.	Peningkatan pengeluaran	Dependen	Likert (1-5)
2.	Sulit kontrol pengeluaran	Independen	Likert (1-5)
3.	Frekuensi penggunaan dana	Independen	Likert (1-5)
4.	Penggunaan dana	Independen	Likert (1-5)
5.	Kemudahan	Independen	Likert (1-5)
6.	Jarang cek saldo	Independen	Likert (1-5)
7.	Kenyamanan	Independen	Likert (1-5)
8.	Konsistensi penggunaan	Independen	Likert (1-5)
9.	Mudah habis uang	Independen	Likert (1-5)
10.	Preferensi kepraktisan	Independen	Likert (1-5)
11.	Impulsif	Independen	Likert (1-5)
12.	Intensitas penggunaan	Independen	Likert (1-5)

4.2. Pengumpulan Sampel Data

Tahap kedua yang dilakukan sebelum melaksanakan analisis data yaitu menentukan dan mengumpulkan sampel data yang dibutuhkan dalam melakukan analisis untuk mengetahui hubungan sebab akibat serta pengaruh dari penggunaan pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Sriwijaya. Pada penelitian ini, data diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner dengan responden 102 mahasiswa Universitas Sriwijaya.

Gambar 2. Dataset

4.3. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari beberapa variabel independen terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Sriwijaya sebagai variabel dependen. Data diolah menggunakan aplikasi SPSS dan menghasilkan output seperti di bawah ini.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.912 ^a	.832	.810	.449
a. Predictors: (Constant), sulit_kontrol_pengeluaran, frekuensi_dana, penggunaan_dana, kemudahan, jarang_cek_saldo, kenyamanan, konsistensi_penggunaan, mudah_habis_uang, preferensi_kepraktisan, impulsif, intensitas_penggunaan				

Gambar 3. Model summary regresi

Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan koefisien korelasi (R) sebesar 0.912, yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel independen yang tersedia terhadap variabel dependen cukup kuat. Terdapat nilai R Square sebesar 0.832 menunjukkan bahwa 83.2% variabel peningkatan pengeluaran dapat dijelaskan oleh variabel-variabel independen dalam model. Sisanya sebesar 16.8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	86.637	11	7.876	39.055	.000 ^b
	Residual	17.545	87	.202		
	Total	104.182	98			

a. Dependent Variable: peningkatan_pengeluaran

b. Predictors: (Constant), sulit_kontrol_pengeluaran, frekuensi_dana, penggunaan_dana, kemudahan, jarang_cek_saldo, kenyamanan, konsistensi_penggunaan, mudah_habis_uang, preferensi_kepraktisan, impulsif, intensitas_penggunaan

Gambar 4. Hasil uji signifikansi model regresi

Tabel ANOVA (*Analysis of Variance*) diatas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, artinya model regresi yang digunakan signifikan. Dengan kata lain, secara simultan seluruh variabel independen berpengaruh terhadap peningkatan pengeluaran.

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	1.145	.395		.005
	penggunaan_dana	-.109	.214	-.029	.612
	frekuensi_dana	-.083	.071	-.074	.242
	kemudahan	.024	.114	.014	.834
	kenyamanan	-.165	.127	-.153	.198
	intensitas_penggunaan	.041	.121	.040	.733
	preferensi_kepraktisan	.089	.108	.085	.412
	konsistensi_penggunaan	-.041	.089	-.044	.647
	impulsif	.548	.104	.586	.000
	mudah_habis_uang	.191	.094	.193	.044
	jarang_cek_saldo	-.204	.053	-.239	.000
	sulit_kontrol_pengeluaran	.343	.081	.405	.000
a. Dependent Variable: peningkatan_pengeluaran					

Gambar 5. Hasil uji koefisiensi regresi

Berdasarkan hasil uji koefisiensi regresi diatas menunjukkan bahwa terdapat empat variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pengeluaran atau perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Sriwijaya yaitu perilaku impulsif, kesulitan dalam mengontrol pengeluaran, serta kebiasaan jarang mengecek saldo dan uang yang cepat habis, hal ini menunjukkan bahwa kecenderungan dalam berperilaku secara impulsif penggunaan dompet

digital sangat berpengaruh dalam peningkatan perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Sriwijaya.

4.4. Evaluasi Hasil

Tahap selanjutnya yaitu evaluasi hasil, yang di mana ini merupakan tahap akhir dari proses penelitian untuk mengetahui seberapa baik model algoritma regresi linier berganda dalam memberikan penjelasan tentang pengaruh dari penggunaan pembayaran digital beserta faktor-faktor lainnya yang mendukung terhadap pengeluaran atau perilaku konsumtif dari mahasiswa Universitas Sriwijaya.

Berdasarkan pengujian menggunakan aplikasi SPSS tersebut menunjukkan nilai R Square sebesar 0.832 atau 83.2% bahwa peningkatan pengeluaran mahasiswa mampu dideskripsikan oleh faktor-faktor yang mendukung kegiatan analisis seperti perilaku impulsif, kesulitan dalam mengontrol pengeluaran, serta kebiasaan jarang mengecek saldo dan uang yang cepat habis. Serta terdapat sisa 16.8% yang merupakan nilai yang dipengaruhi oleh faktor lain di luar model atau algoritma yang digunakan.

Kemudian dilakukan analisis menggunakan tabel ANOVA (*Analysis of Variance*) sehingga memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 yang berarti model yang digunakan dalam kegiatan penelitian kali ini sudah valid dan bisa dipercaya atau dalam kata lain sudah signifikan, hal ini menunjukkan bahwa seluruh variabel independen yang digunakan dianggap memiliki pengaruh terhadap variabel dependen yaitu peningkatan pengeluaran mahasiswa. Di mana hasil ini juga didukung oleh hasil dari uji koefisiensi model regresi yang menunjukkan bahwa terdapat empat faktor utama yang berpengaruh secara signifikan yaitu perilaku impulsif, kesulitan dalam mengontrol pengeluaran, serta kebiasaan jarang mengecek saldo dan uang yang cepat habis, yang di mana hal ini membuktikan bahwa intensitas penggunaan aplikasi pembayaran digital dianggap sebagai pemicu dalam meningkatnya pengeluaran mahasiswa, terutama jika mahasiswa tersebut tidak menerapkan *self control* yang baik.

Hasil ini sejalan dengan teori perilaku keuangan dan penelitian terdahulu, yang menyatakan bahwa tanpa kontrol diri yang baik, penggunaan dompet digital dapat memicu pengeluaran berlebih dan konsumtif di kalangan mahasiswa. Oleh karena itu, bentuk dari hasil evaluasi ini diharapkan mampu menjadi wadah masukan dan aspirasi penting terhadap penggunaan dompet digital pada aplikasi Y harus disertai dengan kesadaran dan pengelolaan keuangan yang baik sehingga tidak menimbulkan dampak yang buruk bagi kondisi keuangan mahasiswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan aplikasi tersebut dengan perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa yang meningkat. Penelitian ini mengindikasikan bahwa kemudahan akses, fitur-fitur yang menarik seperti *cashback*, diskon, dan *PayLater*

merupakan penyebab mahasiswa melakukan transaksi yang tidak direncanakan, sehingga meningkatkan pengeluaran.

Melalui metode analisis regresi linier sederhana ini, menunjukkan beberapa variabel yang mempengaruhi peningkatan pengeluaran mahasiswa, meliputi kecenderungan berbelanja yang impulsif, kontrol diri dalam pengelolaan keuangan yang kurang, tidak rutin melihat jumlah saldo, dan perasaan bahwa uang cepat habis. Koefisien korelasi (R) sebesar 0.912 yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel independen yang tersedia terhadap variabel dependen cukup kuat, dan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.832 mengindikasikan bahwa model regresi mampu menjelaskan sebesar 83.2% variasi pengeluaran mahasiswa, yang menunjukkan bahwa model tersebut cukup valid dan signifikan.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam memahami perilaku keuangan mahasiswa di era yang serba digitalisasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Milla Rahma & Septyan Budy, "Pengaruh Penggunaan Platform Digital Money Dan Platform E-Commerce Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, vol. 12, no. 2, 2024.
- [2] Annur C.M., "Transaksi E-commerce Konsumen Usia Tua Terus Meningkatkan Ketimbang Gen Z dan Milenial," <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/22/transaksi-e-commercekonsumen-usia-tua-terus-meningkatketimbang-gen-z-dan-milenial>.
- [3] M. , S. I. P. , & M. Z. Oktaviani, "Penggunaan Uang Digital: Pengaruh E-Commerce dan Financial Technology terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *Journal of Applied Business and Economic*, vol. 9, no. 3, pp. 281–290, 2023.
- [4] M. R. W. , & C. S. B. Arifin, "Pengaruh Penggunaan Platform Digital Money dan Platform E-Commerce terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, pp. 263–272, 2024.
- [5] E. Mayasari, "Pengaruh electronic payment terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palopo," 2022.
- [6] K. , N. L. , M. R. D. N. , & Y. A. Rizkiyah, "Pengaruh digital payment terhadap perilaku konsumen pengguna platform digital payment OVO," *Jurnal Ilmiah Manajemen*, vol. 16, no. 1, pp. 107–126, 2021.
- [7] Izza R, "Kemudahan Bertransaksi Menggunakan E-Wallet dan Gaya Hidup Mahasiswa Prodi Ilmu Komputer UNNES," *Jurnal Potensial*, vol. 4, no. 1, pp. 13–26, 2025.
- [8] Zhafirah H, "Analisis Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Penggunaan E-money (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII Angkatan 2019) ," *Universitas Islam Indonesia*, 2023.
- [9] A. I. , N. S. S. , & H. H. Anwar, "Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap Konsumsi. ," *Jurnal Ekonomika Dan Dinamika Sosial*, vol. 1, no. 2, pp. 28–50, 2022.
- [10] A. , M. S. , & T. L. Kurniawan, "Pengaruh literasi keuangan, kontrol diri, konformitas hedonis, penggunaan electronic money, gaya hidup dan lingkungan teman sebaya terhadap perilaku konsumtif," *JASS (Journal of Accounting for Sustainable Society)*, vol. 4, no. 2, 2023.
- [11] Y. W. , R. M. R. , R. M. D. , & H. M. A. Nugrahanti, "The usage of PayLater among college students: The role of self-control, hedonistic conformity, and family financial education.," *Jurnal Manajemen Bisnis*, vol. 15, no. 2, pp. 366–386, 2024.
- [12] P. , E. N. , P. C. S. , R. R. , & A. R. F. Patrisia, "Pengaruh Pembayaran Non Tunai (E-wallet) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial FKIP Universitas Mulawarman," *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, vol. 11, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [13] M. I. H. T. & N. T. Januaria Kartika Ati, "Pengaruh Perilaku Keuangan Dan Pengetahuan Keuangan Terhadap Transaksi Pembayaran Non Tunai Pelaku UMKM di Daerah Perbatasan Kecamatan Raihat Kabupaten Belu.," *Anggaran: Jurnal Publikasi Ekonomi Dan Akuntansi*, vol. 2, no. 3, pp. 165–177, 2024.
- [14] L. G. K. , H. N. T. , & A. I. M. P. Dewi, "Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri," *Ekuitas (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*, vol. 5, no. 1, pp. 1–19, 2021.
- [15] D. , S. D. , & A. A. Tampubolon, "Implementasi Regresi Linier Berganda Untuk Memprediksi Tingkat Penjualan Alat Kelistrikan," *Jurnal Cyber Tech*, vol. 3, no. 1, pp. 176–185, 2020.
- [16] A. Anggara, K. Auliasari, and Y. A. Pranoto, "METODE REGRESI LINIER BERGANDA UNTUK PREDIKSI OMSET PENYEWAAN KAMERA DI JOE KAMERA," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 1, 2023.