

## **Pengaruh Penggunaan E-Wallet dan Kemudahan Penggunaannya Terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa di Universitas Lembah Dempo**

**Nurlela<sup>1\*</sup>, Riri Sesiati<sup>2</sup>, Novriansyah<sup>3</sup>, Baheramsyah<sup>4</sup>**

[nurlela@lembahdempo.ac.id](mailto:nurlela@lembahdempo.ac.id)<sup>1</sup>, [riri@lembahdempo.ac.id](mailto:riri@lembahdempo.ac.id)<sup>2</sup>, [novriansyah@lembahdempo.ac.id](mailto:novriansyah@lembahdempo.ac.id)<sup>3</sup>, [baheramsyah@lembahdempo.ac.id](mailto:baheramsyah@lembahdempo.ac.id)<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Universitas Lembah Dempo

### **INFORMASI ARTIKEL**

### **ABSTRAK**

#### **Riwayat Artikel**

Diterima 2 September 2025

Direvisi 23 September 2025

Diterbitkan 27 September 2025

#### **Kata Kunci**

E-Wallet

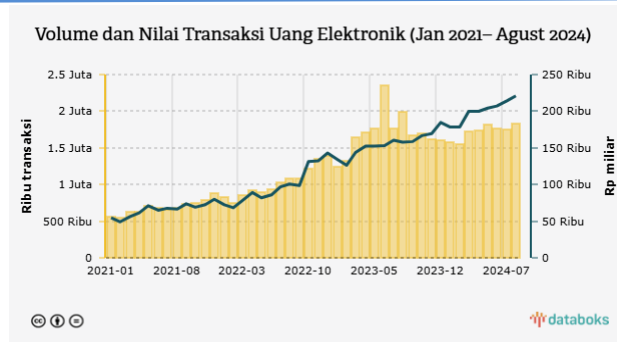
Kemudahan  
Penggunaan Pola  
Konsumsi

Perkembangan teknologi finansial mendorong peningkatan penggunaan E-Wallet di kalangan mahasiswa, yang berpotensi memengaruhi pola konsumsi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan E-Wallet dan kemudahan penggunaannya terhadap pola konsumsi mahasiswa di Universitas Lembah Dempo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa dan diolah menggunakan SPSS melalui uji validitas, reliabilitas, analisis deskriptif, serta regresi linier berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel penggunaan E-Wallet dan kemudahan penggunaan berada pada kategori tinggi, mengindikasikan bahwa mahasiswa aktif menggunakan E-Wallet terutama untuk kebutuhan berbelanja. Analisis regresi menunjukkan bahwa penggunaan E-Wallet berpengaruh positif signifikan terhadap pola konsumsi mahasiswa. Kemudahan penggunaan E-Wallet juga berpengaruh positif signifikan terhadap pola konsumsi. Temuan ini sejalan dengan Teori Penerimaan Teknologi (Technology Acceptance Model/TAM), yang menjelaskan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* menjadi pendorong utama perilaku penggunaan teknologi, termasuk penggunaan E-Wallet yang berimplikasi pada meningkatnya pola konsumsi.

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sistem pembayaran. Salah satu inovasi yang mengalami pertumbuhan pesat adalah *Electronic Wallet* (E-Wallet). Layanan pembayaran berbasis aplikasi ini memungkinkan pengguna melakukan transaksi secara cepat, praktis, dan tanpa uang tunai. Di Indonesia, E-Wallet menjadi salah satu instrumen pembayaran digital yang paling diminati, terutama oleh generasi muda yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Laporan Bank Indonesia menunjukkan bahwa transaksi uang elektronik terus meningkat setiap tahun, didorong oleh kemudahan akses, beragam promo, serta integrasi dengan berbagai platform belanja daring.



Gambar 1. Volume dan Nilai Transaksi Uang Elektronik Januari 2021- Agustus 2024

Nilai transaksi uang elektronik pada periode Januari–Agustus 2024 mencapai sekitar Rp 1,6 kuadriliun, mencerminkan pertumbuhan sekitar 35,76% dibanding periode yang sama tahun sebelumnya. Grafik di atas menampilkan tren peningkatan nilai transaksi E-Wallet dari 2021 hingga 2024, yang menunjukkan bahwa adopsi dan penggunaan E-Wallet tidak hanya meningkat, tetapi juga semakin meluas dalam berbagai segmen masyarakat. Titik awal menunjukkan nilai transaksi uang elektronik pada 2021 periode di mana adopsi pembayaran digital sudah mulai menggeliat. Dalam dua hingga tiga tahun berikutnya (2022–2024), grafik menunjukkan kenaikan tajam, yang mengindikasikan percepatan adopsi E-Wallet. Lonjakan ini kemungkinan besar dipicu oleh beberapa faktor: peningkatan kemudahan akses smartphone dan internet, semakin banyak merchant yang menerima pembayaran digital, dan meningkatnya kepercayaan masyarakat terhadap metode pembayaran non-tunai. Tren ini menandakan bahwa E-Wallet telah menjadi bagian penting dari sistem pembayaran nasional, bukan sekadar alternatif, tetapi mulai menjadi dominan dalam transaksi sehari-hari.

Mahasiswa sebagai bagian dari generasi produktif dan melek teknologi cenderung cepat beradaptasi dengan layanan digital seperti E-Wallet. Kemudahan transaksi tanpa uang tunai, kecepatan pembayaran, serta kemudahan akses dari smartphone membuat E-Wallet populer untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari terutama belanja, pembayaran makanan, dan kebutuhan gaya hidup. Namun, kemudahan tersebut juga berpotensi mengubah pola konsumsi, mendorong frekuensi pembelian, dan mempengaruhi perilaku keuangan mahasiswa.

Fenomena ini menjadi penting untuk dikaji, karena pergeseran dari transaksi tunai ke digital tidak hanya soal kemudahan, tetapi juga soal bagaimana alat pembayaran memengaruhi kebiasaan konsumsi. Dalam konteks mahasiswa di Universitas Lembah Dempo, adopsi E-Wallet bisa jadi mempengaruhi pola konsumsi mahasiswa baik dari segi frekuensi pengeluaran, jenis barang/jasa yang dibeli, maupun jumlah pengeluaran.

Dalam ranah teori adopsi teknologi, *Technology Acceptance Model* (TAM) menjadi kerangka yang relevan untuk menjelaskan bagaimana persepsi kemudahan (perceived ease of use) dapat memengaruhi niat dan perilaku penggunaan teknologi, termasuk e-wallet. Sebagai contoh, penelitian oleh Setyawati (2020) menunjukkan bahwa perceived ease of use berpengaruh positif terhadap behavioral intention dalam penggunaan dompet digital, yang kemudian berkontribusi pada penggunaan aktual.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan E-Wallet dan persepsi kemudahan penggunaannya terhadap pola konsumsi mahasiswa di Universitas Lembah Dempo. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat

memberikan gambaran empiris tentang dampak digitalisasi pembayaran terhadap perilaku konsumsi mahasiswa, serta memberikan rekomendasi bagi mahasiswa, kampus, dan penyedia layanan E-Wallet agar penggunaan bisa lebih bijak dan terencana.

## **2. Kemudahan Penggunaan Kajian Literatur dan Hipotesis Electronic - Wallet**

Electronic-wallet atau dompet digital adalah sebuah perangkat elektronik, layanan jasa, atau program aplikasi yang memungkinkan penggunanya melakukan transaksi pembayaran secara elektronik dan online tanpa menggunakan uang tunai. E-wallet berfungsi sebagai wadah untuk menyimpan uang dalam bentuk digital, memungkinkan pengguna menyimpan, mengelola, dan melakukan transaksi finansial melalui perangkat digital seperti smartphone atau komputer yang terkoneksi dengan internet (Schneider, 2011). Megadewandanu, Suyoto, dan Pranowo (2016) menjelaskan bahwa e-wallet adalah mata uang digital yang memudahkan proses berbelanja tanpa membawa uang fisik (cashless).

Kuganathan dan Wikramanayake (2014) menambahkan bahwa e-wallet atau mobile wallet merupakan layanan pembayaran berbasis regulasi keuangan yang dijalankan melalui perangkat mobile. E-wallet adalah inovasi dalam perdagangan elektronik (m-commerce) yang memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi, mulai dari pembelian barang hingga pemesanan layanan secara online. Secara operasional, e-wallet bertindak sebagai instrumen pembayaran elektronik dengan kemampuan menyimpan dana dan melakukan pembayaran secara instan.

### **Kemudahan Penggunaan E-Wallet (Perceived Ease of Use)**

Dalam konteks e-wallet, kemudahan penggunaan mencakup kemudahan dalam mengakses aplikasi, mempelajari cara penggunaan, melakukan transaksi dengan cepat dan aman, serta memahami fitur-fitur yang tersedia tanpa kesulitan (Davis, 1989; Kumar et al., 2018). Wang & Li (2016) menambahkan bahwa kemudahan penggunaan merupakan faktor penting yang membuat konsumen merasa nyaman, efisien, dan termotivasi untuk menggunakan layanan e-wallet secara berkelanjutan.

Beberapa indikator kemudahan penggunaan menurut Singh, Sinha & Cabanillas (2019) dan Pham & Ho (2015) yang relevan pada e-wallet adalah:

1. E-wallet mudah digunakan
2. Penggunaan yang mudah dimengerti
3. Menghemat waktu dan tenaga
4. Interaksi dengan aplikasi yang mudah dilakukan
5. Mudah dipelajari dan memperoleh informasi

### **Pola Konsumsi Mahasiswa**

Pola konsumsi merupakan kebiasaan dan perilaku individu atau kelompok dalam mengalokasikan dan menggunakan pendapatan atau sumber daya untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui pembelian barang dan jasa. Menurut Solomon (2017), pola konsumsi adalah cara konsumen melakukan pengeluaran untuk mendapatkan kepuasan atau memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam konteks mahasiswa, pola konsumsi dipengaruhi oleh faktor pendapatan, gaya hidup, dan preferensi pribadi yang sering kali berubah-ubah sesuai dengan perkembangan kebutuhan dan lingkungan sosialnya.

Menurut teori konsumsi Keynes, konsumsi saat ini sangat dipengaruhi oleh pendapatan yang tersedia saat ini (current disposable income). Mahasiswa yang memiliki pendapatan atau uang saku lebih besar cenderung memiliki pola konsumsi yang lebih tinggi dibandingkan yang memiliki pendapatan lebih rendah (Samuelson & Nordhaus, 2001). Selain itu, teori Engel menyatakan bahwa saat pendapatan meningkat, proporsi pengeluaran untuk kebutuhan primer cenderung menurun, sementara pengeluaran untuk barang sekunder atau gaya hidup meningkat, yang dapat mempengaruhi pola konsumsi mahasiswa (Engel, 1857 dalam Fauzy, 2020).

**Teori Penerimaan Teknologi (Technology Acceptance Model - TAM)**

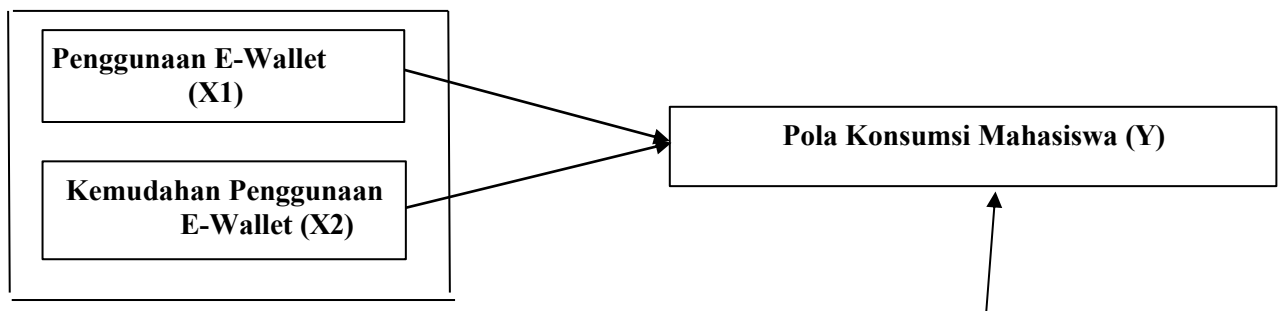
Dalam konteks bagaimana e-wallet diterima dan digunakan oleh mahasiswa, teori Technology Acceptance Model yang dikembangkan oleh Davis (1989) sangat relevan. Model ini menjelaskan bahwa dua faktor utama yang memengaruhi penggunaan teknologi adalah perceived usefulness (manfaat yang dirasakan) dan perceived ease of use (kemudahan penggunaan). Davis menyatakan, "Tingkat kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan dari suatu teknologi akan memengaruhi niat individu dalam mengadopsi teknologi tersebut" (Davis, 1989, hlm. 320). Dalam konteks e-wallet, semakin mudah dan bermanfaat teknologi ini dirasakan, semakin besar kemungkinan mahasiswa menggunakannya secara intensif, dan pada akhirnya mengubah pola konsumsi mereka.

**Pengaruh E-Wallet terhadap Pola Konsumsi**

Menurut Tjiptono (2019), kemudahan penggunaan teknologi pembayaran digital yang ditawarkan oleh e-wallet meningkatkan efektivitas dan efisiensi transaksi, yang dapat mendorong peningkatan frekuensi pembelian dan konsumsi. Ia menyatakan, "Kemudahan akses dalam bertransaksi dan kecepatan pembayaran digital mendorong konsumen untuk melakukan pembelian lebih sering, yang dapat memicu tingginya tingkat konsumsi, terutama pada generasi muda seperti mahasiswa" (Tjiptono, 2019, hlm. 211).

Kotler dan Keller (2016) menambahkan bahwa promosi, diskon, dan insentif yang disediakan oleh penyedia e-wallet menjadi salah satu faktor yang merangsang perilaku konsumtif.

**Kerangka Konseptual dan Hipotesis Penelitian**



Sumber : Data Diolah

Gambar 1. Kerangka Konseptual

**Hipotesis**

Berdasarkan uraian teori dan kajian literatur yang telah dipaparkan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- $H_1$ : Penggunaan E-Wallet secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap pola konsumsi mahasiswa Universitas Lembah Dempo
- $H_2$ : Kemudahan Penggunaan E-Wallet secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap pola konsumsi mahasiswa Universitas Lembah Dempo
- $H_3$ : Penggunaan E-Wallet dan kemudahan penggunaannya secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pola konsumsi mahasiswa Universitas Lembah Dempo

### 3. Metode Penelitian

#### Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif kausal (kausalitas) yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh variabel bebas yaitu penggunaan e-wallet (Dana, OVO, ShopeePay) terhadap variabel terikat yaitu pola konsumsi mahasiswa. Pendekatan ini sesuai untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara penggunaan e-wallet dan perilaku konsumsi.

#### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif di Universitas Lembah Dempo pada tahun 2024. Sampel penelitian berjumlah 160 mahasiswa, sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih responden yang memang menggunakan e-wallet sebagai alat transaksi utama. Data yang diperoleh berupa data primer yang dikumpulkan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden dan hasilnya akan diolah, kuesioner dibagikan secara online melalui google formulir sesuai dengan objek yang dituju.

#### Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner yang berisi pernyataan tentang frekuensi penggunaan e-wallet, jenis e-wallet yang digunakan, alasan memilih e-wallet, serta pola konsumsi dalam bentuk pengeluaran rutin dan impulsif mahasiswa. Kuesioner disebarikan secara online melalui Google Form agar efisien dan mudah dijangkau.

#### Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa setiap item dalam kuesioner benar-benar mampu mengukur variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, pengujian validitas dilakukan menggunakan teknik *Corrected Item-Total Correlation* pada SPSS. Suatu item dikatakan valid apabila memiliki nilai korelasi  $\geq 0,30$ , karena nilai tersebut menunjukkan bahwa item memiliki hubungan yang kuat dengan skor total variabel (Ghozali, 2021).

Sebelum dilakukan uji statistik, instrumen penelitian terlebih dahulu melalui proses validitas isi (content validity) melalui penilaian para ahli. Teknik *expert judgement* ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap indikator sudah sesuai dengan konsep teoritis, jelas, dan relevan dengan konteks penelitian. Metode ini direkomendasikan oleh penelitian terbaru yang menekankan bahwa validitas isi merupakan tahap awal yang penting sebelum instrumen diuji secara empiris (Hossan et al., 2025; Hidayana & Fuzi, 2025). Penggunaan *Corrected Item-Total Correlation* dan validitas isi merupakan cara yang umum dan efektif untuk memastikan ketepatan alat ukur dalam penelitian berbasis kuesioner (Cheung, 2024).

#### Uji Reabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi internal item-item dalam satu

variabel. Pada penelitian ini, reliabilitas diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*, yang dihitung melalui SPSS. Suatu variabel dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha*  $\geq 0,70$ , yang menunjukkan bahwa item-item dalam variabel tersebut saling konsisten dan memberikan hasil yang stabil (Barbera, 2020; Ghozali, 2021).

SPSS juga menyediakan informasi tambahan berupa "*Cronbach's Alpha if Item Deleted*", yang digunakan untuk melihat apakah ada item yang menurunkan konsistensi variabel. Jika suatu item menyebabkan nilai reliabilitas menurun, maka item tersebut dapat dipertimbangkan untuk dihapus. Pendekatan ini sesuai dengan pedoman penelitian terbaru yang menekankan bahwa reliabilitas instrumen harus diuji tidak hanya berdasarkan nilai alpha, tetapi juga berdasarkan kontribusi masing-masing item (Hidayana & Fuzi, 2025).

### **Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif mencakup berbagai aktivitas dan proses yang bertujuan merangkum serta menggambarkan data mentah dalam jumlah besar, sehingga informasi yang dihasilkan dapat dengan mudah dipahami dari jawaban para responden. Metode ini dilakukan dengan mengolah data yang diperoleh melalui respon responden terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner.

### **Analisis Linier Berganda**

Regresi linier berganda adalah teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel dependen (terikat) dengan dua atau lebih variabel independen (bebas). Dalam penelitian ini, variabel dependen adalah **Pola**

**Konsumsi Mahasiswa**, sementara variabel independennya adalah **Penggunaan E-Wallet dan Kemudahan Penggunaan E-Wallet**.

Persamaan regresi linier berganda dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

$Y$  = Pola Konsumsi Mahasiswa (variabel dependen)

$X_1$  = Penggunaan E-Wallet (variabel independen  $X_1$ )

$X_2$  = Kemudahan Penggunaan E-Wallet (variabel Independen  $X_2$ )  $\beta_0$  = Konstanta (intercept)

$\beta_1, \beta_2$  = Koefisien regresi untuk masing-masing variabel independen  $e$  = Error atau residual

Untuk memastikan hasil analisis regresi linier berganda valid, dilakukan beberapa uji statistik berikut:

### **Uji Parsial**

Digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen.

### **Uji F (Simultan)**

Digunakan untuk menguji pengaruh variabel-variabel independen yaitu Penggunaan

E-Wallet ( $X_1$ ) dan Kemudahan Penggunaan E-Wallet ( $X_2$ ) secara simultan terhadap variabel dependen yaitu Pola Konsumsi Mahasiswa ( $Y$ ).

### Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi atau *R-Square* ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen dalam suatu model regresi. Nilai  $R^2$  berada pada rentang 0 hingga 1, di mana semakin tinggi nilai  $R^2$ , semakin besar proporsi variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel-variabel independen (Ghozali, 2021).

Dalam konteks penelitian sosial dan perilaku,  $R^2$  berfungsi untuk melihat seberapa kuat hubungan keseluruhan model yang dibangun. Misalnya,  $R^2$  sebesar 0,60 berarti bahwa 60% variasi variabel dependen dapat dijelaskan oleh model, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian. Literatur terbaru menjelaskan bahwa interpretasi  $R^2$  harus mempertimbangkan konteks bidang penelitian, karena tidak semua disiplin menuntut nilai  $R^2$  yang tinggi (Hair et al., 2022).

Selain itu, beberapa penelitian juga menyarankan untuk mengevaluasi *Adjusted R<sup>2</sup>*, terutama ketika model melibatkan lebih dari satu variabel independen. *Adjusted R<sup>2</sup>* memberikan nilai yang telah disesuaikan dengan jumlah variabel sehingga lebih akurat dalam menggambarkan kemampuan prediksi model (Wooldridge, 2020).

Dengan demikian, koefisien determinasi memberikan gambaran menyeluruh mengenai tingkat kelayakan model regresi dan kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui SPSS, variabel penggunaan E-Wallet menunjukkan nilai rata-rata yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa Universitas Lembah Dempo tidak hanya menggunakan E-Wallet untuk kebutuhan harian tetapi penggunaannya lebih dominan untuk kegiatan berbelanja. Dengan kemudahan transaksi yang ditawarkan E-Wallet, mahasiswa cenderung lebih sering melakukan pembelian produk konsumtif, sehingga aktivitas belanja menjadi salah satu bentuk penggunaan yang paling menonjol. Variabel Kemudahan Penggunaan juga menunjukkan nilai rata-rata pada kategori tinggi. Hal tersebut berarti sebagian besar responden menilai bahwa E-Wallet mudah dipahami, mudah dioperasikan, serta tidak membutuhkan banyak usaha dalam penggunaannya. Nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa persepsi kemudahan cenderung merata di antara responden.

Sementara itu, variabel Pola Konsumsi Mahasiswa memiliki nilai rata-rata pada kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan E-Wallet memberikan pengaruh pada frekuensi dan jenis pengeluaran mahasiswa, terutama pada transaksi cepat seperti pembelian makanan, minuman, dan produk digital. Secara umum, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa ketiga variabel dalam penelitian memiliki kecenderungan positif, sehingga memungkinkan adanya hubungan antara penggunaan E-Wallet, persepsi kemudahan, dan pola konsumsi mahasiswa.

### Pembahasan

#### 1. Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-Wallet berpengaruh positif terhadap pola konsumsi mahasiswa. Temuan ini dapat dijelaskan melalui konsep *Perceived usefulness* dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1989). Dalam TAM, *perceived usefulness* menjelaskan bahwa seseorang akan menggunakan suatu teknologi apabila mereka meyakini teknologi tersebut memberikan manfaat dan meningkatkan efektivitas aktivitasnya.

Mahasiswa Universitas Lembah Dempo menggunakan E-Wallet karena mereka merasakan manfaat nyata seperti proses transaksi cepat, adanya promo atau cashback, serta kemudahan melakukan pembayaran kapan pun. Persepsi manfaat inilah yang kemudian mendorong mahasiswa lebih sering melakukan transaksi, sehingga berpengaruh pada meningkatnya pola konsumsi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Wallet memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pola konsumsi mahasiswa. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin sering mahasiswa menggunakan E-Wallet, semakin tinggi kecenderungan mereka untuk meningkatkan aktivitas konsumsi. Pengaruh ini sejalan dengan fenomena digitalisasi keuangan, di mana kemudahan transaksi non-tunai mendorong perilaku konsumtif karena proses pembayaran menjadi lebih praktis dan cepat. Hasil ini mendukung studi sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan dompet digital dapat meningkatkan frekuensi pembelian karena memberikan kenyamanan dan fleksibilitas dalam bertransaksi (Rahmawati, 2022; Hair et al., 2022).

## 2. Pengaruh Kemudahan Penggunaan E-Wallet terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa

Variabel kemudahan penggunaan juga ditemukan berpengaruh signifikan terhadap pola konsumsi mahasiswa. Mahasiswa yang merasakan bahwa aplikasi E-Wallet mudah dipelajari, mudah dioperasikan, dan tidak menimbulkan kesulitan dalam transaksi cenderung memiliki pola konsumsi yang lebih tinggi.

## 3. Pengaruh Penggunaan E-Wallet dan Kemudahannya terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa

Penggunaan E-Wallet dan kemudahannya secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap pola konsumsi mahasiswa. Hal ini menggambarkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki peran penting dalam membentuk perilaku konsumsi di era digital. Kombinasi antara manfaat yang dirasakan (*usefulness*) dan kemudahan dalam pengoperasian (*ease of use*) menjadi pendorong utama mahasiswa untuk mengadopsi E-Wallet sebagai alat transaksi sehari-hari. Ketika keduanya bekerja secara bersamaan, mahasiswa bukan hanya merasa teknologi tersebut berguna, tetapi juga merasa nyaman dalam menggunakannya, sehingga intensitas konsumsi meningkat. Temuan ini sejalan dengan penelitian teknologi keuangan (*fintech*) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan merupakan faktor utama dalam meningkatkan intensitas penggunaan layanan digital, termasuk dalam konteks konsumsi (Alfian & Wijaya, 2023).

## 4. Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan regresi linier berganda, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-wallet dan kemudahannya memiliki pengaruh yang nyata terhadap pola konsumsi mahasiswa. Variabel e-wallet menunjukkan pengaruh positif dan signifikan, yang berarti semakin tinggi intensitas penggunaan e-wallet, semakin besar pula kecenderungan mahasiswa meningkatkan pengeluaran, khususnya pada transaksi cepat dan

praktis. Kemudahan penggunaan juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap pola konsumsi. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi e-wallet yang mudah dipahami, mudah diakses, dan mudah dioperasikan mendorong mahasiswa untuk lebih sering melakukan konsumsi

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas terdapat beberapa saran yang diberikan peneliti dalam penelitian ini :

1) Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan lebih bijak dalam menggunakan E-Wallet agar tidak memicu perilaku konsumtif yang berlebihan. Kemudahan dalam transaksi sebaiknya tidak membuat mahasiswa melakukan pembelian impulsif tanpa perencanaan yang matang. Pengelolaan keuangan pribadi tetap perlu diperhatikan, misalnya dengan menetapkan batas pengeluaran bulanan.

2) Bagi Pengembang E-Wallet

Penyedia layanan E-Wallet disarankan untuk terus meningkatkan fitur keamanan, kenyamanan, dan kontrol keuangan, seperti fitur pengingat pengeluaran atau batas transaksi harian. Fitur tersebut dapat membantu pengguna, khususnya mahasiswa, agar dapat mengontrol pola konsumsi lebih baik.

3) Bagi Kampus

Pihak kampus dapat memberikan edukasi mengenai literasi keuangan digital kepada mahasiswa. Edukasi ini penting agar mahasiswa mampu memahami manfaat dan risiko penggunaan E-Wallet serta dapat mengelola pengeluaran secara lebih terencana.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian berikutnya diharapkan dapat menambahkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi pola konsumsi, seperti gaya hidup, pendapatan, pengaruh teman sebaya, atau faktor promosi digital. Peneliti juga dapat memperluas objek penelitian agar temuan menjadi lebih general dan representatif.

### Daftar Pustaka

- Alfian, R., & Wijaya, L. (2023). Fintech adoption and consumer behavior among students. *Journal of Digital Business*, 5(2), 77–89.
- Barbera, J. (2020). Clarity on Cronbach's alpha use in research. *Journal of Chemical Education*.
- Cheung, G. W. (2024). Reporting reliability and validity in quantitative research. *Asia Pacific Journal of Management*.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Engel, E. (1857). *The consumption function and income allocation* (Dikutip dalam M. Z. Fauzy, 2020).
- Fauzy, M. Z. (2020). *Kajian pola konsumsi mahasiswa: Faktor pendapatan dan gaya hidup*. Repository Universitas Islam Negeri.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2022). *A primer on partial least*

- squares structural equation modeling (PLS-SEM)* (3rd ed.). Sage Publications.
- Hidayana, N. H. M., & Fuzi, A. M. (2025). Assessment of validity and reliability in quantitative studies: A survey instrument analysis. *Asian Journal of Research in Education and Social Sciences*, 7(3), 438–452.
- Hossan, D., Wolfs, B., Jesmin, N., & Petkovic, M. (2025). Questionnaire validity and reliability: A practical guideline. *Journal of Entrepreneurship, Business and Economics*, 13(1), 135–186.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson.
- Kuganathan, N., & Wikramanayake, K. (2014). Mobile wallet (e-wallet) as a new trend in mobile commerce: An exploratory study. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 5(8), 130–135.
- Kumar, N., et al. (2018). User acceptance of technology: A study of mobile payment systems.
- Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2021). *E-commerce 2021: Business, technology, society*. Pearson.
- Megadewandanu, A., Suyoto, & Pranowo, A. (2016). *Manajemen pemasaran digital*. Penerbit Andi.
- Pham, T. H., & Ho, J. (2015). Measuring the perceived ease of use in technology acceptance.
- Rahmawati, D. (2022). Digital wallet usage and consumer buying behavior. *Journal of Consumer Research*, 9(1), 55–63.
- Samuelson, P. A., & Nordhaus, W. D. (2001). *Economics* (17th ed.). McGraw-Hill.
- Schneider, G. P. (2011). *Electronic commerce* (10th ed.). Cengage Learning.
- Setyawaty, Rena Eka (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Easy of Use terhadap Behavioral Intention to Use dengan Attitude Toward Using sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Ekobis Dewantara* 3(1), 19-51
- Singh, S., Sinha, A., & Cabanillas, L. (2019). Indicators of perceived ease of use.
- Solomon, M. R. (2017). *Consumer behavior: Buying, having, and being* (12th ed.). Pearson.
- Tjiptono, F. (2019). *Strategi pemasaran* (7th ed.). Penerbit Andi.
- Wang, Y., & Li, H. (2016). Mobile payment acceptance: The role of perceived ease of use.
- Wooldridge, J. M. (2020). *Introductory econometrics: A modern approach* (7th ed.). Cengage Learning.

