

# Analisis Dompot Digital dan Kartu Debit Sebagai Alat Pembayaran Non Tunai Ditinjau Dari Perilaku Konsumsi Konsumen

Muhammad Bawono<sup>1</sup>, Mades Dias Isabela<sup>2</sup>, Rendi Dwi Apriansa<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Nganjuk, Jawa Timur, Indonesia

\*Correspondence Author Email: [rendi@stienganjuk.ac.id](mailto:rendi@stienganjuk.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dompet digital dan kartu debit terhadap masyarakat di Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, dengan instrumen penelitian yaitu angket dan observasi online melalui Google Form. Populasi dalam penelitian ini adalah konsumen Bramastamart di Kecamatan Rejoso yang berjumlah 68 orang. Penentuan sampelnya adalah sampel jenuh. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik dengan bantuan SPSS versi 23 meliputi: pengujian asumsi klasik, analisis regresi berganda, pengujian hipotesis dan koefisien determinasi. Dalam penelitian ini dompet digital dan kartu debit berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen di Kecamatan Rejoso. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ), dompet digital dan kartu debit memberikan pengaruh positif sebesar 77,6% terhadap perilaku konsumtif konsumen Bramastamart di Kecamatan Rejoso dan sisanya sebesar 22,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Kata kunci:** Dompot Digital, Kartu Debit, Perilaku Konsumen, Kecamatan Rejoso.

## Abstract

*This research aims to analyze the influence of digital wallets and debit cards on the community in Rejoso sub-district, Nganjuk district. The method used in this research is a quantitative method, with research instruments namely questionnaires and online observations via Google Form. The population in this study was Bramastamart consumers in Rejoso District, totaling 68 people. The sampling determination is a saturated sample. Data analysis was carried out using statistical techniques with the help of SPSS version 23 including: classical assumption testing, multiple regression analysis, hypothesis testing and coefficient of determination. In this research, digital wallets and debit cards have a positive and significant effect on consumer behavior in Rejoso sub-district. Based on the results of the coefficient of determination test ( $R^2$ ), digital wallets and debit cards have a positive influence of 77.6% on the consumptive behavior of Bramastamart consumers in Rejoso sub-district and the remaining 22.4% is influenced by other variables not examined in this research.*

**Keywords:** Digital Wallet, Debit Card, Consumer Behavior, Rejoso District.

## Article History:

Submitted: 8 Januari 2024

Revised: 10 Januari 2024

Accepted: 12 Januari 2024

## PENDAHULUAN

Perilaku konsumtif adalah perilaku mengkonsumsi barang atau jasa yang tidak hanya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan saja, melainkan untuk memenuhi keinginan yaitu untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain, mengikuti fashion, menjaga gengsi dan berbagai alasan yang sebenarnya tidak penting (Wardani dan

Anggadita, 2021). Menurut Pratiwi dkk (2022), seseorang yang memiliki perilaku konsumen langsung akan berusaha memperoleh dan menggunakan barang atau jasa secara ekonomis, sehingga akan mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses pengambilan keputusan yang mendahului dan menentukan tindakan tertentu.

Teori perilaku terencana menjelaskan bahwa seseorang melakukan suatu tindakan secara sadar karena kepentingan dan kenyamanan. Tindakan seseorang dalam melakukan pembelian dipengaruhi oleh intensitas, sedangkan intensitas dipengaruhi oleh sikap, kemudahan berperilaku dan norma subjektif. Sikap sendiri dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Secara lebih sederhana teori ini mengatakan bahwa seseorang akan melakukan suatu tindakan jika ia memandang tindakan tersebut positif dan jika ia yakin orang lain menginginkannya melakukannya (Riadini dan Bani, 2018). Penelitian ini secara khusus menggunakan teori perilaku terencana untuk mengungkap bagaimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi perilaku konsumtif masyarakat, dimana perilaku konsumtif dipengaruhi oleh berbagai faktor yang memudahkan seseorang dalam berperilaku, digambarkan melalui variabel dompet digital dan kartu kredit sebagai salah satu faktornya. faktor eksternal.

Ada berbagai faktor yang memungkinkan seseorang berperilaku konsumtif dalam menggunakan pembayaran nontunai, salah satunya adalah penggunaan dompet digital. Dompet digital adalah suatu aplikasi yang dapat dipasang pada gadget, digunakan untuk keperluan transaksi, dimana sistem pembayarannya cukup menggunakan smartphone yang memiliki aplikasi e-wallet untuk bertransaksi (Affriansyah dkk, 2023). Menurut Nasution dkk (2019), dompet digital merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi finansial yang menawarkan efektivitas transaksi kepada penggunanya sehingga pengguna tidak perlu lagi membawa uang tunai, selain itu pengguna juga dapat melakukan transaksi. Hanya dari rumah, tidak menutup kemungkinan pengguna akan berperilaku konsumtif.

Berdasarkan hasil observasi awal di lapangan dengan melakukan wawancara kepada beberapa masyarakat di Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk, diperoleh berbagai alasan masyarakat menggunakan alat pembayaran nontunai, mulai dari transfer dana yang cepat, menjaga keamanan transaksi, dan memiliki berbagai daya tarik. fitur.

Tak jarang pengguna mendapatkan reward berupa poin karena promosi dan diskon yang diadakan berbagai aplikasi pembayaran nontunai. Hal ini menunjukkan bahwa berbagai alasan yang membuat masyarakat menggunakan pembayaran nontunai kemungkinan besar akan mengarahkan masyarakat pada perilaku konsumtif.

Di sisi lain, kemudahan penggunaan pembayaran nontunai melalui dompet digital masih menimbulkan permasalahan di sisi pengguna. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa masyarakat di Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk ditemukan permasalahan yang sering dihadapi masyarakat ketika melakukan pembayaran melalui dompet digital. Pertama, masih terbatasnya akses internet atau jaringan telekomunikasi di beberapa daerah sehingga menyulitkan masyarakat dalam menggunakan dompet digital dengan lancar. Kedua, kendala

teknis berupa aplikasi yang mengalami kendala atau tidak berfungsi dengan baik, dan ketiga, kendala pada perangkat smartphone yang menghambat transaksi.

Bukan hanya pembayaran nontunai lewat dompet digital yang masih kerap bermasalah, penggunaan kartu debit pun demikian. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa konsumen Bramastamart di Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk, ditemukan permasalahan yang sering dihadapi masyarakat ketika melakukan pembayaran melalui kartu debit. Yang pertama adalah permasalahan teknis seperti kerusakan fisik atau hilangnya magnetic stripe pada kartu yang membuat kartu tidak terbaca oleh mesin pembayaran. Kedua, seringnya terjadi gangguan pada sistem perbankan yang menyulitkan pengguna dalam mengakses dananya. Ketiga, kesalahan input PIN kartu mengakibatkan seringnya transaksi gagal.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka sangat penting untuk mengkaji lebih dalam mengenai perilaku konsumen masyarakat dalam menggunakan pembayaran non tunai, karena jika tidak dikendalikan akan berdampak buruk pada perilaku dan keuangan masyarakat itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan membuktikan pengaruh dompet digital sebagai alat pembayaran non tunai secara parsial terhadap perilaku konsumtif konsumen di Bramasta mart. Selain itu terdapat kejanggalan pada hasil penelitian para peneliti terdahulu sehingga peneliti bermaksud mengangkat judul penelitian “Analisis Dompet Digital dan Kartu Debit Sebagai Alat Pembayaran Non Tunai Dilihat dari Perilaku Konsumtif di Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk”.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian ilmiah yang sistematis terhadap suatu fenomena dengan menggunakan data numerik, yang bertujuan untuk membangun hubungan antara fenomena yang sedang diteliti dengan suatu teori (Hardani dkk, 2020). Pada penelitian ini, peneliti bermaksud untuk menjelaskan fenomena terkait pengaruh dompet digital dan kartu debit sebagai alat pembayaran non tunai yang ditinjau dari perilaku konsumtif di Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kausal, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan antar variabel, tetapi kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian tidak dapat disederhanakan dan disimpulkan secara sepihak melainkan harus melalui beberapa tahapan uji (Hardani dkk, 2020). Pada penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mencari hubungan antara variabel dompet digital dan kartu debit terhadap variabel perilaku konsumtif.

Populasi sebagai area generalisasi: hal-hal atau orang-orang yang menjadi fokus analisis dan kemudian menarik kesimpulan karena mereka memiliki ciri-ciri tertentu (Sugiyono, 2018). Populasi penelitian ini adalah konsumen di Bramastamart yang berjumlah 68 responden.

Sampel harus representatif karena mengandung unsur ukuran dan susunan populasi (Sugiyono, 2019). Dengan kata lain, sampel harus mewakili populasi jika pengambilan sampel menjadi efektif. Strategi pengambilan sampel yang digunakan

dalam penelitian ini adalah total sampling. Sampling jenuh atau biasa disebut sensus atau juga total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2018). Karena populasi dalam penelitian ini hanya mencakup konseumen yang hanya berjumlah 68 responden.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Validitas

The validity test is used to find out how carefully an item is in measuring the variables that will be used in research, because a good instrument is a valid one. The level of validity is measured by comparing the calculated value of  $r$  (correlation item total correlation) with the table value of  $r$  for degree of freedom ( $df$ )  $n = n - k$  with an alpha of 0.05. In this validity test the researcher conducted it on 68 respondents with ( $df$ )  $68 - 2 = 66$  alpha 5%, the  $r$  table result is (0.244). The basis for decision making in this test is as follows:

- If the  $r$ -count value  $>$   $r$ -table, then the item is declared valid.
- If the  $r$ -count value  $<$   $r$ -table, then the item is declared invalid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	No Item	$r$ hitung	$r$ tabel	Keterangan
Dompot Digital (X1)	1	0,957	0,244	Valid
	2	0,949	0,244	Valid
	3	0,960	0,244	Valid
	4	0,960	0,244	Valid
	5	0,937	0,244	Valid
	6	0,921	0,244	Valid
	7	0,959	0,244	Valid
	8	0,937	0,244	Valid
Kartu Debit (X2)	1	0,878	0,244	Valid
	2	0,951	0,244	Valid
	3	0,948	0,244	Valid
	4	0,967	0,244	Valid
	5	0,935	0,244	Valid
	6	0,922	0,244	Valid
Perilaku Konsumtif (Y)	1	0,939	0,244	Valid
	2	0,934	0,244	Valid
	3	0,955	0,244	Valid
	4	0,946	0,244	Valid
	5	0,954	0,244	Valid
	6	0,943	0,244	Valid

Pada tabel 1 di atas mengenai uji validitas dapat dijelaskan bahwa semua item pernyataan pada variabel dompet digital (X1), kartu debit (X2) dan perilaku konsumtif (Y) menunjukkan bahwa  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka seluruh item pernyataan dari kuesioner dapat dikatakan valid.

### Uji Reabilitas

Reliability testing is used to determine the consistency of measuring instruments used in research if repeated measurements are carried out, because a

good instrument is reliable. Reliability testing in this research uses the Cronbach alpha test. The basis for decision making in this test is as follows.

- a. If the Cronbach alpha value is > 0.06, then the item is declared reliable.
- b. If the Cronbach alpha value is <0.06, then the item is declared unreliable.

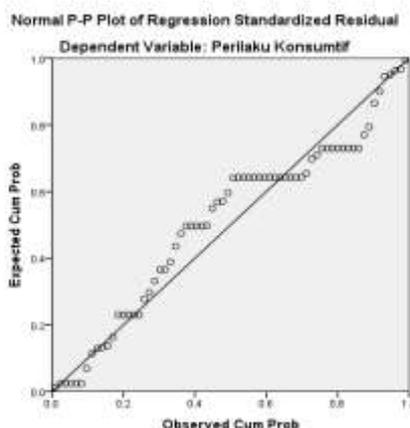
Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Nilai r alpha tabel	Nilai r alpha hitung	Keterangan
Dompot Digital (X1)	0,06	0,805	Reliabel
Kartu Debit (X2)	0,06	0,819	Reliabel
Perilaku Konsumtif (Y)	0,06	0,820	Reliabel

Sumber: Data yang diolah peneliti, 2023

Pada tabel 2 diatas mengenai uji reliabilitas diketahui nilai r alpha hitung untuk variabel dompet digital (X1), kartu debit (X2) dan perilaku konsumen (Y) pada penelitian ini lebih besar dari 0,06. Artinya seluruh variabel dinyatakan reliabel.

### Uji Normalitas



Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Sumber : Data yang diolah peneliti, 2023

Berdasarkan Gambar 1, hasil uji Normal Probability Plots terlihat bahwa data yang dianalisis berdistribusi normal, yang ditunjukkan pada grafik histogram yang menunjukkan titik-titik atau data tersebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. , sehingga model regresi ini berdistribusi normal.

### Uji Multikolinearitas

Tabel 3. Hasil Uji Multikolinearitas

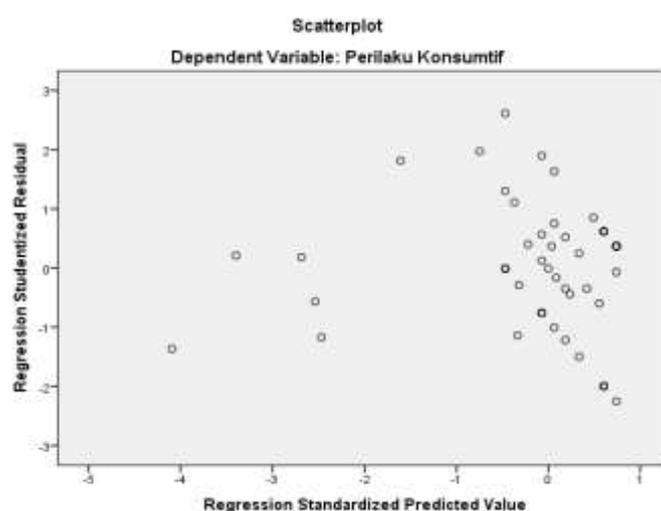
Model	Coefficients <sup>a</sup>					Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF	
1 (Constant)	B	Std. Error	Beta	t	Sig.		
	3.487	1.645		2.120	.038		

Dompot digital	.212	.083	.281	2.550	.013	.284	3.516
Kartu Debit	.573	.100	.630	5.720	.000	.284	3.516

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Berdasarkan tabel 3 diketahui nilai VIF dan nilai toleransi masing-masing variabel yaitu variabel dompet digital dan kartu debit mempunyai nilai toleransi > 0,1 dan nilai VIF < 10. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa dalam hal ini model regresi tidak terdapat gejala multikolinearitas.

**Uji Heteroskedastisitas**



Gambar 2. Hasil Uji Heteroskedastisitas  
Sumber: data yang diolah peneliti, 2023

Berdasarkan Gambar 2 terlihat grafik *scatterplot* menunjukkan titik-titik tersebar secara acak dan tidak membentuk pola tertentu, tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Sehingga diketahui model regresi tidak terjadi heteroskedastisitas.

**Pembahasan**

**Pengaruh Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif**

Salah satu metode pembayaran nontunai yang mudah digunakan masyarakat adalah dompet digital karena kemudahan yang diberikan membuat masyarakat berperilaku konsumtif. Dompot digital adalah suatu aplikasi yang dapat dipasang pada gadget, digunakan untuk keperluan transaksi, dimana sistem pembayarannya cukup menggunakan smartphone yang memiliki aplikasi e-wallet untuk bertransaksi (Affriansyah dkk (2023:102).

Hal ini dibuktikan pada penelitian ini, dimana berdasarkan hasil t-hitung sebesar 2,550 dengan Sig. 0,013 dan nilai t-tabel sebesar 1,997. Terlihat nilai thitung > ttabel yaitu 2,550 > 1,997 dan tingkat signifikansi 0,05 yaitu 0,013 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen di Kecamatan Rejoso.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Insana dan Johan (2020), dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas PGRI Indraprasta”, menyimpulkan bahwa elektronik uang (dompet digital) berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif.

### **Pengaruh Kartu Debit terhadap Perilaku Konsumtif**

Kartu debit akan memudahkan penggunaannya dalam melakukan transaksi tanpa harus membawa uang tunai, hal ini dikarenakan kartu debit merupakan kartu pembayaran elektronik yang diterbitkan oleh suatu bank, dimana kartu tersebut mengacu pada saldo tabungan bank tempat kartu tersebut berada. dikeluarkan (Susanto dkk, 2016: 243).

Hal ini dibuktikan pada penelitian ini, dimana berdasarkan nilai t-value sebesar 5,720 dengan Sig. 0,000 dan nilai t-tabel sebesar 1,997. Terlihat nilai thitung > ttabel yaitu  $5,720 > 1,997$  dan tingkat signifikansi 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kartu debit berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen di Kecamatan Rejoso.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rasyid dan Fahrullah (2022:111), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan E-money Terhadap Perilaku Konsumtif", menyimpulkan bahwa kartu debit berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. perilaku.

### **Pengaruh Dompot Digital dan Kartu Debit terhadap Perilaku Konsumtif**

Perilaku konsumtif merupakan perilaku mengkonsumsi suatu barang atau jasa yang tidak hanya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan saja, melainkan untuk memenuhi keinginan yang sifatnya untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain, mengikuti fashion, menjaga gengsi dan berbagai alasan yang sebenarnya tidak penting (Wardani dan Anggadita, 2021).

Hal ini dibuktikan pada penelitian ini, nilai f Sig. 0,000 dan tingkat signifikansi 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen di Kecamatan Rejoso.

## **KESIMPULAN (Arial 13)**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan sebagaimana telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat dikemukakan kesimpulan, yaitu pertama, dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen di Kecamatan Rejoso. Hal ini dibuktikan dengan nilai t-hitung sebesar 2,550 dengan Sig. 0,013 dan nilai t-tabel sebesar 1,997. Terlihat nilai thitung > ttabel yaitu  $2,550 > 1,997$  dan tingkat signifikansi 0,05 yaitu  $0,013 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen di Kecamatan Rejoso. Kedua, kartu debit berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen di Kecamatan Rejoso. Hal ini dibuktikan dengan nilai t-hitung sebesar 5,720 dengan Sig. 0,000 dan nilai t-tabel sebesar 1,997. Terlihat nilai thitung > ttabel yaitu  $5,720 > 1,997$  dan tingkat signifikansi 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan  $H_2$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti kartu debit berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen di Kecamatan Rejoso. Ketiga, berdasarkan hasil uji F diketahui nilai f hitung sebesar 112,347 dengan Sig. 0,000 dan nilai f-tabel sebesar 3,14. Terlihat nilai fhitung > ftabel sebesar  $112,347 > 3,14$  dan tingkat signifikansi 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti dompet digital dan kartu debit berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen di Kecamatan Rejoso.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kami ucapkan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses pengerjaan penelitian ini mulai dari awal hingga selesai. Semoga artikel ini bisa menjadi acuan dan inspirasi bagi para peneliti lainnya sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi kedepannya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Affriansyah., & Dkk. (2023). *Perencanaan Bisnis Berkelanjutan*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Andriani, A.D., & Dkk. (2019). *Transformasi Indonesia Menuju Cashless Society*. Makassar: CV Tohar Media.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Nganjuk (2022). *Penduduk Menurut Jenis Kelamin dan Desa/Kelurahan di Kec. Rejoso (Jiwa), 2020-2022*.
- Bank Indonesia. (2023). *Apa Itu Elektronifikasi*. [www.bi.go.id](http://www.bi.go.id). (Diakses Pada 10 Mei 2023).
- Bank Indonesia. (2023). *Uang Elektronik*. [www.bi.go.id](http://www.bi.go.id). (Diakses Pada 10 Mei 2023).
- Fatimah, T. (2019). *Pengaruh Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), Gaya Hidup Dan Religiusitas Terhadap Perilaku Konsumsi Rumah Tangga*. Skripsi. UIN Walisongo Semarang.
- Hardani., & Dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Ikatan Bankir Indonesia. (2014). *Mengelola Kualitas Layanan Perbankan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Insana, D.R.M., & Johan, R.S. (2020). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI. *Journal Of Applied Business And Economics*, 7, 2, 209–24.
- Jatim Newsroom. (2022). Gubernur Khofifah: Transaksi Uang Elektronik Di Jatim Naik 84,6 Persen. [www.kominfo.jatimprov.go.id](http://www.kominfo.jatimprov.go.id). (Diakses Pada 10 Mei 2023).
- Kresnawati, E., Wahib, A.B., & Pertiwi, R.R. (2019). Mental Accounting Experiment (Mode Of Payment Effect On Treating Money). *Journal Of Accounting And Investment*, 20, 3, 339–353.
- Kurniawan, M.S., & Dkk. (2022). *Teknologi Keuangan Anak Muda*. Tangerang: Sada Media.
- Layaman, H.K., & Rohayati, R. (2021). Pengaruh E-Money Terhadap Perilaku Komsumtif Dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Ekonomi*, 1, 1, 1–13.
- Nasution, D.S., Aminy, M.M., & Ramadani, L.A. (2019). *Ekonomi Digital*. Mataram: UIN Mataram.
- Nuratika, O., Mukhtar, S., & Wiralaga, H.K. (2022). The Influence Of Use Digital Wallets And Financial Literacy On The Consumptive Behavior Of College Students In DKI Jakarta. *International Journal Of Current Economics & Business Ventures*, 2, 1, 98–113.
- Pratiwi, Z.D., & Dkk. (2022). *Ekonomi Dan Bisnis (Percikan Pemikiran Mahasiswa Ekonomi Syariah IAIN Ponorogo)*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Prishardoyo, B., & Trimarwanto, A. (2018). *Pelajaran Ekonomi*. Jakarta: Grasindo.

- Purnomo, R.A. (2016). *Analisis Statistik Ekonomi Dan Bisnis Dengan SPSS*. Ponorogo: CV Wade Group.
- Rasyid, M.B.A., & Fahrullah, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Debit Card Dan E-Monet Terhadap Perilaku Konsumtif. *Jurnal Ilmu Manajemen Saburai*, 8, 2, 111–22.
- Riadini, B., & Bani, A. (2018). *Perencanaan Sukses: Urgensi, Model Dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Riska. (2022). Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FEBI IAIN Pare-Pare (Analisis Ekonomi Islam). Skripsi. IAIN Pare-Pare.
- Sari, D.C., & Dkk. (2020). *Perdagangan Elektronik: Berjualan Di Internet*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Sastradipraja, C.K., & Segar, S. (2022). *E-Niaga (Konsep Dasar Dan Teknologi Pendukung)*. Bandung: Kaizen Media Publishing.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, H., & Dkk. (2016). *Cara Hemat Bulanan Hingga 30%*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Wardani, L.M.I., & Anggadita, R. (2021). *Konsep Diri Dan Konformitas Pada Perilaku Konsumtif Remaja*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Widayati, W. (2011). *Ekologi Manusia: Konsep, Implementasi, Dan Pengembangannya*. Kendari: Unhalu Press.
- Widiyanti, N.M.W., dkk. (2022). The Effect Of Financial Literature, Electronic Money, Self-Control And Lifestyle On Student Consumption Behavior. *Journal Of Tourism Economics And Policy*, 2, 1, 1–10.
- Yahya, A. (2021). Determinan Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23, 1, 37–50.