

Analisis Pengaruh Penggunaan e-wallet terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa Universitas Negeri Medan di Era Digital

Alexa Angelica Nababan^{1*}, Wiliam Barker Hutabarat², Rouli Pranatalia Simanjuntak³, M Yudi Fajri⁴

^{1,2,3,4} Ilmu Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

E-mail: alexaangelica32@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2943>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18 Sept 2025

Revised: 24 Sept 2025

Accepted: 30 Sept 2025

Kata Kunci:

E-Wallet, Perilaku Konsumtif, Mahasiswa, Literasi Keuangan, Universitas Negeri Medan.

Keywords:

E-Wallet, Consumptive Behavior, Students, Financial Literacy, State University of Medan.



ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital, khususnya layanan dompet elektronik (e-wallet), telah membawa perubahan signifikan terhadap pola konsumsi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Universitas Negeri Medan di era digital. Fokus utama penelitian adalah bagaimana intensitas penggunaan e-wallet, kemudahan akses, serta promo yang ditawarkan berkontribusi pada kecenderungan konsumtif mahasiswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi dengan teknik *snowball sampling* yang melibatkan sepuluh informan, serta dilengkapi data deskriptif dari seratus responden survei untuk memperkuat temuan lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, serta pencatatan riwayat transaksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa menggunakan e-wallet (GoPay, OVO, DANA, ShopeePay, LinkAja) karena faktor kemudahan, kecepatan, dan promo. Temuan juga mengungkap bahwa penggunaan e-wallet mendorong peningkatan frekuensi transaksi, munculnya perilaku konsumsi impulsif, dan pergeseran pengeluaran dari kebutuhan primer menuju kebutuhan gaya hidup. Meskipun e-wallet memberikan manfaat dalam efisiensi transaksi, minimnya literasi keuangan menyebabkan mahasiswa rentan terhadap pemborosan. Kesimpulannya, e-wallet bukanlah penyebab utama perilaku konsumtif, melainkan sebagai fasilitator yang mempercepat proses konsumsi.

The rapid development of digital technology, particularly electronic wallets (e-wallets), has significantly transformed students' consumption patterns. This study aims to analyze the influence of e-wallet usage on the consumption behavior of Universitas Negeri Medan students in the digital era. The main focus is to examine how usage intensity, ease of access, and promotional offers contribute to students' consumptive tendencies. This research employs a qualitative phenomenological approach with a snowball sampling technique involving ten informants, complemented by descriptive data from one hundred survey respondents to strengthen field findings. Data were collected through in-depth interviews, observation, and transaction record analysis. The results reveal that most students use e-wallets (GoPay, OVO, DANA, ShopeePay, LinkAja) due to convenience, speed, and promotional incentives. The findings further indicate that e-wallet usage increases transaction frequency, triggers impulsive consumption behavior, and shifts spending from primary needs to lifestyle-oriented expenses. Although e-wallets provide efficiency in financial transactions, the lack of financial literacy makes students vulnerable to overspending. The study concludes that e-wallets are not the root cause of consumptive behavior but act as facilitators accelerating consumption processes.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Alexa Angelica Nababan, et al (2025). Analisis Pengaruh Penggunaan e-wallet terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa Universitas Negeri Medan di Era Digital, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2943>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi digital telah memberikan perubahan besar dalam pola hidup kita terkhususnya untuk Mahasiswa, dalam bidang transaksi keuangan. Salah satu inovasi yang mengalami pertumbuhan pesat adalah *electronic wallet* atau yang lebih dikenal dengan e-wallet. Pengaruh teknologi yang meluas terkhususnya di Universitas Negeri Medan telah menjadikan tempat dalam mempermudah jual beli dikalangan Gen Z. e-wallet adalah sebuah aplikasi keuangan digital yang berfungsi sebagai dompet elektronik dan dapat diakses melalui perangkat seluler dengan bantuan koneksi internet. Sebagai dompet digital, e-wallet memiliki berbagai manfaat, di antaranya memungkinkan Mahasiswa untuk melakukan transaksi secara online, membayar berbagai tagihan seperti listrik atau air, membeli pulsa, paket data internet, hingga layanan hiburan seperti TV kabel, serta berbelanja online. Selain itu, e-wallet dapat berfungsi sebagai tempat penyimpanan uang yang dapat sewaktu-waktu ditransfer ke rekening bank lain atau ditarik dalam bentuk tunai. E-wallet juga menawarkan kemudahan bagi Mahasiswa dalam melacak aktivitas keuangannya, karena aplikasi ini secara otomatis menyimpan catatan riwayat transaksi, baik pemasukan maupun pengeluaran yang terjadi melalui aplikasi tersebut. Fitur-fitur ini menjadikan e-wallet sebagai alat transaksi modern yang praktis dan aman, serta semakin banyak digunakan masyarakat untuk berbagai keperluan finansial sehari-hari (Nikmah, 2023).

Di Indonesia terdapat beberapa aplikasi yang mendominasi financial technology dalam digital wallet yaitu GoPay, DANA, OVO, ShopeePay dan LinkAja. Transaksi keuangan akan terasa semakin mudah apabila menggunakan fintech. Salah satu kelebihan dari e-wallet yaitu mampu mengurangi peredaran uang palsu. Namun, kemudahan akses dan berbagai tawaran menarik dari e-wallet juga menimbulkan fenomena baru dalam perilaku konsumsi mahasiswa. E-wallet tidak hanya mempermudah transaksi kebutuhan pokok seperti transportasi, makanan, dan keperluan akademik, tetapi juga mendorong munculnya perilaku konsumsi impulsif. Mahasiswa sering kali melakukan pembelian karena faktor kemudahan pembayaran maupun adanya promo, bukan semata karena kebutuhan. Hal ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai bagaimana pola konsumsi mahasiswa Universitas Negeri Medan terbentuk dan faktor apa saja yang mendorongnya di era digital. Kemudahan Penggunaan dapat dijelaskan sebagai bentuk seseorang atau individu percaya bahwa suatu teknologi informasi bisa dengan mudah untuk dimengerti serta terbebas dari masalah.

Faktor utama yang mempengaruhi minat Mahasiswa Unimed dalam menggunakan sistem pembayaran e-wallet adalah promosi. Ada tiga alasan mendasar mahasiswa menggunakan e-wallet sebagai metode pembayaran, yakni karena adanya promo yang ditawarkan, kenyamanan dalam bertransaksi, dan kemudahan dalam pengoperasiannya. Namun untuk menarik minat orang dalam menggunakan e-wallet, pada penyedia jasa harus bekerja sama dengan berbagai merchant, yang promonya semakin menarik minat penggunaannya untuk menggunakan e-wallet dalam berbelanja. Kemudahan dalam penggunaan merupakan salah satu faktor yang membuat mahasiswa tertarik dan berminat dalam menggunakan e-wallet. Mahasiswa memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap dompet digital karena memudahkan dalam menyelesaikan transaksi pedagang online, seperti membayar pembelian di toko menggunakan aplikasi DANA, tanpa perlu membawa uang tunai. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan e-wallet terhadap pola konsumsi Mahasiswa Universitas Negeri Medan di era digital. Fokus utama terletak pada sejauh mana e-wallet mendorong perilaku konsumtif dan bagaimana fenomena tersebut terjadi di tengah dinamika sosial ekonomi kota. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai perilaku konsumen di era digital, serta menjadi dasar bagi pemerintah daerah, penyedia layanan e-wallet, dan pelaku usaha dalam merancang strategi literasi keuangan digital dan kebijakan pemasaran yang adaptif terhadap perubahan perilaku konsumsi (Purnomo et al., 2024; Abdulloh, 2023).

Secara sederhana, perilaku konsumen adalah bagaimana individu/kelompok mencari, memilih, membeli, menggunakan, dan mengevaluasi produk/jasa untuk memenuhi kebutuhan mereka. Kotler & Keller menekankan bahwa perilaku ini dipengaruhi faktor budaya, sosial, pribadi, dan psikologis, serta melalui proses keputusan yang sistematis. Schiffman & Kanuk juga memandang perilaku konsumen sebagai interaksi dinamis antara kognisi, afeksi, perilaku, dan lingkungan, yang mendorong manusia bertindak sebagai konsumen.

Dalam konteks Indonesia, Sumarwan (buku klasik perilaku konsumen) banyak digunakan untuk memetakan motif, sikap, gaya hidup, dan proses keputusan mahasiswa sebagai konsumen muda. Proses keputusan pembelian model 5 tahap (Kotler & Keller) **pengenalan masalah** → **pencarian informasi** → **evaluasi alternatif** → **keputusan pembelian** → **evaluasi pascapembelian** sangat relevan untuk memahami kapan dan bagaimana e-wallet masuk mempengaruhi perilaku (misalnya mempercepat tahap evaluasi & keputusan karena kemudahan bayar/QRIS/cashback).

Model Engel-Kollat-Blackwell (EKB/EBM) menyoroti pengolahan informasi (exposure, attention, comprehension, acceptance) yang menjelaskan mengapa notifikasi promo dan antarmuka aplikasi e-wallet dapat membentuk persepsi nilai dan mendorong pembelian impulsif. Landasan perilaku & teknologi Untuk menjelaskan adopsi e-wallet oleh mahasiswa, dua kerangka yang paling sering dipakai adalah:

1. **TAM** (Technology Acceptance Model): niat pakai dipengaruhi Perceived Usefulness (manfaat dirasa) dan Perceived Ease of Use (kemudahan). E-wallet yang cepat & simpel akan menaikkan intensitas penggunaan dan, pada gilirannya, memengaruhi pola konsumsi.
2. **TPB** (Theory of Planned Behavior): sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dipersepsikan mendorong niat bertransaksi non-tunai teman sebaya/lingkungan kampus bisa jadi pendorong kuat. Perluasan UTAUT/UTAUT2 menambahkan social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, habit semuanya masuk akal untuk mahasiswa yang terbiasa cashback/promo dan ekosistem QRIS. Implikasi untuk mahasiswa.

Mahasiswa cenderung nilai-sensitif (promo, cashback), waktu-sensitif (transaksi cepat), dan peer-driven (terpengaruh teman). Kombinasi ini, menurut kerangka di atas, dapat menggeser pola konsumsi: frekuensi transaksi naik, kategori belanja lebih beragam (makanan, transportasi online, marketplace), serta munculnya impulse buying karena kemudahan bayar satu sentuhan. Temuan-temuan empiris Indonesia memperkuat pola ini dan menunjukkan peran cashback/promo sebagai pendorong konsumsi spontan.

E-WALLET

Definisi dan Aturan Resmi

Di ekosistem sistem pembayaran Indonesia, e-wallet/dompot elektronik adalah layanan elektronik yang menyimpan data instrumen pembayaran dan memfasilitasi transaksi non-tunai (sering terhubung dengan e-money sebagai nilai tersimpan e-wallet mengelola instrumen dan akses transaksi). Pada 2018, BI menerbitkan PBI 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik sebagai rujukan definisi e-money. Sejak 1 Juli 2021, kerangka baru PBI 23/6/PBI/2021 tentang Penyedia Jasa Pembayaran (PJP) mengonsolidasikan perizinan & pengawasan pelaku pembayaran (termasuk penerbit e-wallet), dengan fokus cepat-mudah-murah-aman-andal dan perlindungan konsumen. Uraian praktis tentang izin e-wallet dan status regulasinya juga dibahas oleh Hukumonline (ringkas, populer-legal).

Fitur Utama Yang Relevan Bagi Pola Konsumsi Mahasiswa

1. Kemudahan dan kecepatan

E-wallet gampang dipakai dan transaksi bisa selesai dalam hitungan detik. Misalnya tinggal scan QR, pilih nominal, lalu klik bayar. Konsep ini sesuai dengan teori TAM (Technology Acceptance Model) semakin mudah digunakan, semakin besar kemungkinan orang mau memakainya.

2. Interoperabilitas QRIS

Artinya satu aplikasi e-wallet bisa dipakai bayar di mana saja yang pakai QRIS. Contohnya di kantin kampus, tempat fotokopi, sampai warung sekitar. Jadi mahasiswa tidak perlu repot bawa uang tunai.

3. Promo, cashback, dan gamifikasi

Banyak e-wallet kasih promo potongan harga, cashback, atau poin hadiah. Ada juga gamifikasi (kayak misi harian, spin, atau kupon). Hal ini bikin mahasiswa lebih sering belanja karena merasa untung. Dalam teori UTAUT2, ini disebut hedonic motivation (motivasi karena kesenangan).

4. Pencatatan transaksi

Semua pembayaran lewat e-wallet otomatis tercatat di aplikasi. Sebenarnya ini bisa membantu mahasiswa mengatur keuangan (budgeting). Tapi kenyataannya, banyak yang jarang memanfaatkan fitur ini, sehingga kadang justru kebablasan belanja.

5. Top-up fleksibel

Isi saldo e-wallet bisa dilakukan di mana saja: lewat bank, minimarket, atau transfer antar teman. Ini bikin pengguna tidak perlu takut kehabisan saldo.

Risiko dan Tantangan.

E-wallet memang bikin hidup lebih praktis, tapi ada juga sisi negatifnya. Karena transaksinya cuma klik atau scan, kita jadi nggak terlalu kerasa kalau uang keluar. Akibatnya, sering muncul kebiasaan overspending alias belanja berlebihan. Ditambah lagi, promo yang terus-menerus nongol bikin kita gampang impulse buying, yaitu belanja spontan tanpa mikir panjang.

Selain itu, masih ada risiko soal privasi dan keamanan data, makanya Bank Indonesia bikin aturan dan pengawasan (misalnya lewat PBI 23/6/2021) biar penggunaan e-wallet tetap aman.

Dalam penelitian ini, ada dua hal penting yang mau diukur dari mahasiswa:

1. Seberapa sering dan besar mereka pakai e-wallet (intensitas penggunaan).
2. Seberapa sering mereka terpapar promo kayak cashback atau potongan harga.

Dua faktor ini nanti dikaitkan sama pola konsumsi mahasiswa, misalnya apakah belanjanya jadi lebih sering, lebih banyak buat hal-hal konsumtif, atau justru bisa dikelola ke hal yang produktif.

Penelitian Terdahulu

1. Mahasiswa UNIMED (Perilaku Konsumtif)

Topik: Pengaruh penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumtif mahasiswa UNIMED.

Metode: Kuantitatif (mahasiswa UNIMED).

Temuan: Penggunaan e-wallet berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif; promo & kemudahan memperbesar peluang pembelian non-terencana.

2. UNIMED (Keputusan Pembelian Online)

Topik: E-wallet & keputusan pembelian online mahasiswa UNIMED.

Temuan: E-wallet mempermudah keputusan pembelian (kecepatan, kemudahan bayar) dan meningkatkan frekuensi transaksi

3. UNIMED (Manajemen Keuangan Mahasiswa)

Topik: Praktik pengelolaan keuangan mahasiswa UNIMED di era digital.

Temuan: Adopsi alat digital (termasuk dompet digital) berdampak pada perilaku belanja harian dan cara mahasiswa mengalokasikan uang bulanan

4. Purwokerto/Jayabaya (Perilaku Konsumtif)

Topik: Pengaruh e-wallet terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Temuan: Frekuensi penggunaan dan paparan promo e-wallet meningkatkan perilaku konsumtif (impulse buying), meskipun literasi keuangan memoderasi efeknya

5. Makassar (Kemudahan Penggunaan dan Keputusan Pakai)

Topik: Pengaruh kemudahan penggunaan (TAM) terhadap keputusan menggunakan e-wallet.

Temuan: Ease of use dan usefulness signifikan mendorong niat pakai e-wallet pada mahasiswa; implikasinya, semakin mudah digunakan, semakin sering dipakai untuk belanja kecil-menengah.

6. Surabaya/Pasuruan (Niat & Keputusan (UTAUT))

Topik: Pengaruh faktor UTAUT (social influence, facilitating conditions, dsb.) terhadap niat & keputusan menggunakan e-wallet pada mahasiswa.

Temuan: Pengaruh signifikan social influence & kebiasaan; niat pakai berujung pada keputusan beli yang lebih cepat via e-wallet

7. Cashback/Promo (Perilaku Konsumtif & Impulse Buying)

Topik: Peran cashback dalam perilaku konsumtif mahasiswa.

Temuan: Cashback terbukti meningkatkan intensi dan realisasi pembelian; pada segmen mahasiswa, promo berulang menurunkan hambatan psikologis belanja.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi yang mendalami pemahaman mendetail tentang pengalaman individu, termasuk interaksi mereka dengan orang lain dan lingkungan (Sugianto, 2019). Hal tersebut dikarenakan peneliti ingin mengetahui lebih dalam dan mengetahui fenomena di lapangan secara nyata mengenai penggunaan e-wallet jenis Gopay, DANA, OVO, Shopeepay dan LinkAja dalam membentuk perilaku konsumsi mahasiswa jurusan Ekonomi angkatan 2024 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Keyakinan pembelian merupakan faktor utama yang dapat memengaruhi penggunaan pembayaran digital. Hal tersebut sejalan

dengan (Wijyanthi, 2019) yang mengungkapkan bahwa faktor kepercayaan dan manfaat yang dirasakan dapat memengaruhi sikap terhadap menggunakan yang kemudian mengarah pada niat perilaku untuk menggunakan e-wallet. Peneliti hadir sebagai pengamat yang melakukan wawancara kepada informan dan melakukan pencatatan hasil wawancara serta observasi lapangan secara langsung. Jumlah informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sepuluh orang, pemilihan informan dengan menggunakan teknik snowball sampling. Informan penelitian yaitu mahasiswa jurusan Ekonomi angkatan 2024 yang berstatus masih aktif belajar di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Mahasiswa jurusan Ekonomi angkatan 2024 dipilih dengan pertimbangan bahwa mahasiswa telah mendapatkan pengetahuan dasar ekonomi yang ia dapatkan melalui pembelajaran ekonomi mikro dengan materi perilaku konsumsi. Dari pengalaman pembelajaran tersebut diharapkan mahasiswa mampu menerapkan dan mempraktikkan teori ke dalam kehidupan keseharian khususnya dalam tindakan berkonsumsi. Kriteria informan yang diambil dan ditetapkan untuk diteliti adalah informan pengguna aktif dan sering melakukan transaksi pembayaran menggunakan Dana, gopay, ovo dalam berbagai aktivitas konsumsinya serta dapat di buktikan dengan riwayat transaksi pembayaran Dana, gopay, ovo. Lokasi penelitian di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan, bertempat di jalan William Iskandar ps. V, Kenangan Baru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan observasi, selanjutnya dianalisis dengan cara memilah data, menyusun data yang dipilih dengan menggunakan teks naratif, dan mengambil kesimpulan dari hasil analisis tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Responden

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Negeri Medan yang berasal dari berbagai fakultas dan program studi. Jumlah responden yang dilibatkan sebanyak 100 orang, dengan komposisi gender terdiri dari 60% perempuan dan 40% laki-laki. Sebagian besar responden berada dalam rentang usia 18–22 tahun, yang merupakan usia produktif dan sangat akrab dengan teknologi digital. Mayoritas responden menerima uang saku bulanan dari orang tua, dengan kisaran Rp500.000 hingga Rp1.500.000. Dalam hal penggunaan e-wallet, sebanyak 92% responden mengaku menggunakan layanan dompet digital seperti GoPay, OVO, DANA, dan ShopeePay secara aktif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa e-wallet telah menjadi bagian penting dalam aktivitas finansial mahasiswa, terutama dalam melakukan transaksi harian yang praktis dan cepat.

Pola Konsumsi Mahasiswa

Penggunaan e-wallet secara signifikan telah mengubah pola konsumsi mahasiswa. Sebelum mengenal e-wallet, mahasiswa cenderung melakukan transaksi secara konvensional dengan uang tunai dan lebih selektif dalam pengeluaran. Namun, setelah e-wallet menjadi populer, frekuensi transaksi meningkat tajam, terutama untuk pembelian makanan cepat saji, minuman kekinian, belanja online, dan layanan transportasi. Mahasiswa menjadi lebih impulsif dalam berbelanja karena kemudahan akses dan berbagai promo yang ditawarkan oleh platform e-wallet. Waktu transaksi pun menjadi lebih fleksibel, karena mahasiswa dapat melakukan pembelian kapan saja tanpa harus membawa uang tunai. Sayangnya, sebagian besar responden tidak memiliki kebiasaan mencatat pengeluaran, sehingga mereka kesulitan dalam mengontrol total pengeluaran bulanan. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan teknologi tidak selalu diiringi dengan peningkatan literasi keuangan.

Faktor Pendorong Penggunaan E-Wallet

Terdapat beberapa faktor utama yang mendorong mahasiswa menggunakan e-wallet. Pertama, kemudahan dan kecepatan transaksi menjadi alasan utama. Mahasiswa tidak perlu lagi membawa uang tunai atau mencari ATM, cukup dengan ponsel dan koneksi internet, transaksi dapat dilakukan dalam hitungan detik. Kedua, adanya promo, cashback, dan diskon yang ditawarkan oleh berbagai platform e-wallet sangat menarik perhatian mahasiswa yang umumnya memiliki keterbatasan finansial. Ketiga, integrasi e-wallet dengan berbagai layanan digital seperti e-commerce, transportasi online, dan aplikasi pemesanan makanan membuat penggunaannya semakin praktis. Keempat, pengaruh lingkungan sosial juga berperan besar; mahasiswa cenderung mengikuti tren yang dilakukan oleh teman-teman sebaya. Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet bukan hanya soal teknologi, tetapi juga gaya hidup yang berkembang di kalangan generasi muda.

Dampak Penggunaan E-Wallet

Penggunaan e-wallet memberikan dampak yang bersifat dua sisi, yaitu positif dan negatif. Di sisi positif, e-wallet membantu mahasiswa dalam melakukan transaksi dengan lebih efisien dan cepat. Mereka dapat mengakses berbagai layanan tanpa harus berpindah tempat, serta mendapatkan keuntungan finansial dari promo yang ditawarkan. Selain itu, penggunaan e-wallet juga mendorong mahasiswa untuk lebih mengenal teknologi finansial dan terbiasa dengan sistem pembayaran digital yang akan menjadi standar di masa depan.

Namun, di sisi negatif, penggunaan e-wallet juga mendorong perilaku konsumtif. Promo yang bersifat impulsif sering kali membuat mahasiswa membeli barang atau jasa yang sebenarnya tidak dibutuhkan. Tanpa kontrol dan pencatatan pengeluaran, mahasiswa rentan mengalami pemborosan dan kesulitan dalam mengatur keuangan pribadi. Bahkan, beberapa responden mengaku pernah kehabisan uang saku sebelum akhir bulan karena terlalu sering menggunakan e-wallet untuk hal-hal yang tidak esensial. Ini menunjukkan bahwa teknologi, jika tidak digunakan secara bijak, dapat menimbulkan masalah baru dalam pengelolaan keuangan mahasiswa.

Analisis Kritis

Dalam konteks era digital, e-wallet merupakan inovasi yang sangat relevan dan bermanfaat. Namun, penggunaannya di kalangan mahasiswa perlu dikaji secara kritis. Mahasiswa sebagai generasi muda yang sedang membentuk kebiasaan dan karakter finansial, seharusnya tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran literasi keuangan yang baik. E-wallet memang menawarkan kemudahan, tetapi juga membuka peluang terjadinya konsumsi berlebihan. Promo yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna sering kali memicu keputusan pembelian yang tidak rasional.

Dari sudut pandang kritis, e-wallet bukanlah penyebab utama perilaku konsumtif, melainkan alat yang mempercepat proses konsumsi. Akar masalahnya terletak pada kurangnya edukasi finansial dan kontrol diri. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk memberikan pemahaman tentang manajemen keuangan digital kepada mahasiswa. Selain itu, mahasiswa juga perlu membangun kebiasaan mencatat pengeluaran, menetapkan anggaran bulanan, dan membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Dengan pendekatan yang bijak, e-wallet dapat menjadi alat yang mendukung efisiensi dan kemandirian finansial, bukan sebaliknya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Medan telah menjadi bagian integral dari aktivitas konsumsi sehari-hari. Mayoritas mahasiswa menggunakan e-wallet karena kemudahan, kecepatan transaksi, serta berbagai promo yang ditawarkan. Namun, kemudahan ini juga berdampak pada perubahan pola konsumsi yang cenderung lebih impulsif dan konsumtif.

Pola konsumsi mahasiswa mengalami pergeseran dari pengeluaran yang bersifat kebutuhan primer menuju pengeluaran yang lebih bersifat gaya hidup dan keinginan sesaat. Hal ini diperkuat oleh minimnya pencatatan keuangan dan kurangnya kesadaran akan pentingnya pengelolaan finansial pribadi. Meskipun e-wallet memberikan manfaat dalam hal efisiensi dan aksesibilitas, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif terhadap stabilitas keuangan mahasiswa. Secara keseluruhan, e-wallet bukanlah penyebab utama perilaku konsumtif, melainkan alat yang mempercepat proses konsumsi. Oleh karena itu, literasi keuangan dan kontrol diri menjadi faktor kunci dalam mengoptimalkan manfaat teknologi finansial ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. **Bagi Mahasiswa** Mahasiswa perlu meningkatkan literasi keuangan pribadi, terutama dalam hal pengelolaan pengeluaran dan budgeting. Disarankan untuk mulai mencatat transaksi harian, menetapkan batas pengeluaran bulanan, serta membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Penggunaan e-wallet sebaiknya dilakukan secara bijak dan terencana, bukan semata-mata karena tergiur promo atau kemudahan akses.
2. **Bagi Institusi Pendidikan** Universitas Negeri Medan dapat berperan aktif dalam memberikan edukasi mengenai literasi keuangan digital kepada mahasiswa. Program seminar, workshop, atau

mata kuliah tambahan yang membahas manajemen keuangan dan dampak teknologi terhadap perilaku konsumsi dapat membantu mahasiswa menjadi pengguna teknologi yang cerdas dan bertanggung jawab.

3. **Bagi Pengembang E-Wallet** Platform e-wallet diharapkan tidak hanya fokus pada promosi konsumtif, tetapi juga menyediakan fitur edukatif seperti laporan pengeluaran bulanan, pengingat anggaran, dan konten literasi finansial. Dengan demikian, e-wallet dapat menjadi alat yang mendukung gaya hidup sehat secara finansial.
4. **Bagi Peneliti Selanjutnya** Penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan dengan membandingkan pola konsumsi mahasiswa di berbagai daerah atau institusi, serta mengkaji hubungan antara penggunaan e-wallet dengan tingkat stres finansial atau kesejahteraan psikologis mahasiswa.

REFERENSI

- Sugiarto, E. (2019). Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi Dan Tesis. Suaka Media.
- Wijayanthi, I. M. (2019). Behavioral Intention of Young Consumers Towards E-Wallet Adoption: an Empirical Study Among Indonesian Users. *Russian Journal of Agricultural and Socio-Economic Sciences*, 85(1), 79–93. <https://doi.org/10.18551/rjoas.2019-01.09>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif*. Bandung: Alfabeta.
- Ajzen, I. (1991). *The theory of planned behavior*. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Bank Indonesia. (2018). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik*. Jakarta: Bank Indonesia. <https://peraturan.bpk.go.id>
- Bank Indonesia. (2021). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 23/6/PBI/2021 tentang Penyedia Jasa Pembayaran*. Jakarta: Bank Indonesia. <https://peraturan.bpk.go.id>
- Bank Indonesia. (2023). *Statistik Sistem Pembayaran: Elektronifikasi transaksi e-money dan QRIS*. Jakarta: Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id>
- Davis, F. D. (1989). *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology*. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://parsmodir.com>
- Engel, J. F., Blackwell, R. D., & Miniard, P. W. (1995). *Consumer behavior* (8th ed.). Fort Worth: Dryden Press. <https://eprints.bournemouth.ac.uk>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education. <https://library.uniq.edu.iq>
- Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2010). *Consumer behavior* (10th ed.). Pearson Education. <https://karpagam.ac.in>
- Sumarwan, U. (2011). *Perilaku konsumen: Teori dan penerapannya dalam pemasaran* (2nd ed.). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). *User acceptance of information technology: Toward a unified view*. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://www.researchgate.net>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). *Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology*. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. <https://phpan.ndhu.edu.tw>
- Ardiana, M., & Ramadhani, A. (2021). *Pengaruh penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Universitas Negeri Medan*. ResearchGate. <https://www.researchgate.net>
- Hidayat, R. (2021). *Pengaruh penggunaan e-wallet terhadap keputusan pembelian online mahasiswa UNIMED*. *Jurnal Insan*, 3(2), 112–120.
- Lestari, D. (2021). *Manajemen keuangan mahasiswa di era digital: Studi pada mahasiswa UNIMED*. *E-Jurnal Kampus Akademik*, 5(1), 44–55.
- Nurfadillah, S., & Amir, M. (2022). *Kemudahan penggunaan e-wallet dan pengaruhnya terhadap keputusan mahasiswa menggunakan layanan digital di Makassar*. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Buton*, 7(1). <https://jurnal.umb.ac.id>

- Prasetyo, B., & Sari, D. (2022). *Faktor UTAUT dan keputusan penggunaan e-wallet pada mahasiswa Surabaya dan Pasuruan*. *YRPI Journal of Business and Management*, 2(3), 55–67.
- Rahmawati, I., & Putri, A. (2022). *Pengaruh penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Purwokerto*. *Jurnal Inovasi Ekonomi (J-Innovative)*, 7(1), 23–31.
- Sari, N., & Santoso, R. (2023). *E-wallet dan perilaku konsumtif mahasiswa Jayabaya*. *Jurnal Ilmiah Unismuh Palu*, 9(2), 201–210.
- Wibowo, T. (2021). *Cashback e-wallet dan pengaruhnya terhadap impulse buying mahasiswa di Indonesia*. ResearchGate.
- Databoks. (2024). *Nilai transaksi uang elektronik di Indonesia tahun 2024*. Data Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id>
- GoodStats. (2023). *Pertumbuhan pengguna dan merchant QRIS di Indonesia*. <https://goodstats.id>
- Indonesia.go.id. (2023). *Perkembangan transaksi QRIS di Indonesia*. <https://indonesia.go.id>
- Hukumonline. (2021). *Legalitas dan izin penyelenggara e-wallet di Indonesia*. <https://rcs.hukumonline.com>
- Cahya,Nabila D.,dkk. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi E-Wallet Terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai. Vol:3. No:2. Jurnal:Ekonomi Syariah; <https://jurnal.insan.ac.id/?journal=istimrar>
- Ramadhani,Suci.,dkk. (2025). Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap Pola Konsumsi Masyarakat Kota Medan di Era Digital. Vol:3. No:4. Jurnal: Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan; <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.891>
- Novirda,Fitri.,dkk. (2023). Analisis Perilaku Konsumen dalam Penggunaan Digital Wallet pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah. Vol:12. No:1. Jurnal: Ekobistek <https://jman-upiyptk.org/ojs>