

Pengaruh Penggunaan E-Wallet, Literasi Keuangan, dan Kemudahan Teknologi Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat

Salsabila Maulida Azzahra¹, Arini Nur Putri Alam², Hayfa Nafisa Husne Ara³, Nabila Aprilia⁴, Raisya Fitri Ramadhani⁵, Rudianto⁶

Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Jl. Margonda No.8, Pondok Cina, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat 16424

salsabilamaulida2403@gmail.com¹, arininuralam@gmail.com², hayfahusneara6@gmail.com³, nblaaprl19@gmail.com⁴, raisya021006@gmail.com⁵, rudianto.rdt@bsi.ac.id⁶

Submit:
05-01-2026

Revisi:
11-01-2026

Terima
18-01-2026

Terbit Online:
01-03-2026

ABSTRAKSI

Abstrak - Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan signifikan dalam pola transaksi masyarakat, salah satunya melalui penggunaan *electronic wallet* (*e-wallet*). Kemudahan, kecepatan, serta berbagai promo yang ditawarkan *e-wallet* berpotensi memengaruhi perilaku konsumtif masyarakat. Selain itu, tingkat literasi keuangan juga berperan penting dalam menentukan bagaimana individu mengelola pengeluaran dan mengambil keputusan finansial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *e-wallet*, literasi keuangan, dan kemudahan teknologi terhadap perilaku konsumtif masyarakat. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner kepada responden masyarakat pengguna *e-wallet*. Data dianalisis menggunakan teknik analisis statistik untuk melihat pengaruh masing-masing variabel independen terhadap perilaku konsumtif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* dan kemudahan teknologi berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif masyarakat, sedangkan literasi keuangan berpengaruh negatif, yang berarti semakin tinggi literasi keuangan seseorang, semakin rendah kecenderungan perilaku konsumtifnya. Temuan ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi masyarakat dan pemangku kebijakan dalam meningkatkan literasi keuangan serta mendorong penggunaan teknologi keuangan yang lebih bijak.

Kata Kunci: *E-wallet*, literasi keuangan, kemudahan teknologi, perilaku konsumtif masyarakat

ABSTRACT

Abstracts - The development of digital technology has driven significant changes in public transaction patterns, one of which is through the use of electronic wallets (*e-wallets*). The convenience, speed, and various promotions offered by *e-wallets* have the potential to influence consumers' consumptive behavior. In addition, the level of financial literacy plays an important role in determining how individuals manage their spending and make financial decisions. This study aims to analyze the effect of *e-wallet* usage, financial literacy, and technological convenience on consumers' consumptive behavior. The research method used is a quantitative approach, with data collected through questionnaires distributed to respondents who use *e-wallets*. The data were analyzed using statistical analysis techniques to examine the influence of each independent variable on consumptive behavior. The results show that *e-wallet* usage and technological convenience have a positive effect on consumers' consumptive behavior, while financial literacy has a negative effect, indicating that the higher a person's financial literacy, the lower the tendency toward consumptive behavior. These findings are expected to serve as a consideration for the public and policymakers in improving financial literacy and encouraging more responsible use of financial technology.

Keywords: *e-wallet*, financial literacy, technological convenience, consumptive behavior, society

1. PENDAHULUAN

Globalisasi pada era saat ini membawa manusia pada berbagai perubahan dan kemajuan signifikan di hampir seluruh aspek kehidupan. Perkembangan globalisasi memperkenalkan teknologi informasi dan komunikasi yang mendorong masyarakat untuk

terhubung secara global tanpa batas ruang dan waktu. Kemajuan teknologi tersebut secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, seperti bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Perubahan ini menuntut masyarakat untuk mampu beradaptasi

dengan perkembangan teknologi agar tidak tertinggal dalam arus globalisasi yang semakin pesat.

Salah satu dampak nyata dari globalisasi dan perkembangan teknologi informasi adalah munculnya *cashless society*, yaitu kondisi masyarakat yang mulai mengurangi penggunaan uang tunai dan beralih ke sistem pembayaran non tunai. Fenomena ini ditandai dengan berkembangnya berbagai layanan pembayaran digital, salah satunya adalah dompet elektronik (*electronic wallet/e-wallet*) di Indonesia. Kehadiran *e-wallet* menawarkan berbagai kemudahan dalam bertransaksi, seperti kecepatan, kepraktisan, serta keamanan, yang pada akhirnya mendorong perubahan gaya hidup dan pola konsumsi masyarakat (Erwinsyah et. al., 2023). Kemudahan-kemudahan tersebut secara tidak langsung membentuk kebiasaan baru dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, khususnya dalam aktivitas ekonomi dan konsumsi.

Penggunaan *e-wallet* saat ini sangat diminati oleh kalangan muda, khususnya mahasiswa. Mahasiswa dinilai sebagai kelompok yang memiliki tingkat produktivitas dan mobilitas yang tinggi, sehingga lebih cepat menerima dan memanfaatkan teknologi baru (Eliza, 2024; Safira, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh *director customer experience* Ipsos Indonesia menunjukkan bahwa sebanyak 68% pengguna *e-wallet* berasal dari kalangan muda, karena aktivitas dan produktivitas mereka jauh lebih aktif dibandingkan dengan kelompok usia lainnya. Gaya hidup kalangan muda, terutama mahasiswa, cenderung mengedepankan hal-hal yang modern sehingga mendorong mereka untuk memanfaatkan perkembangan teknologi, khususnya dalam bidang *financial technology (fintech)*, untuk memenuhi kebutuhan transaksi sehari-hari.

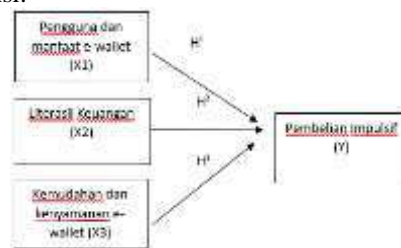
Selain faktor kemudahan, berbagai promo dan potongan harga yang ditawarkan oleh *penyedia e-wallet* menjadi daya tarik utama bagi masyarakat dalam menggunakan layanan tersebut (Miswanto, 2021). Promo *cashback*, diskon, dan kemudahan pembayaran membuat *e-wallet* semakin sering digunakan dalam aktivitas konsumsi. Seiring dengan meningkatnya intensitas penggunaan *e-wallet*, tingkat kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna juga semakin tinggi. Hal ini kemudian menimbulkan loyalitas dalam penggunaan *e-wallet*, tidak hanya karena adanya promo, tetapi juga karena faktor kenyamanan dan efisiensi yang ditawarkan. Kondisi tersebut berpotensi mempengaruhi perilaku konsumtif masyarakat, karena kemudahan transaksi dapat mendorong pengeluaran yang impulsif.

Meskipun pembayaran tunai masih digunakan dalam kehidupan sehari-hari, preferensi masyarakat terhadap sistem pembayaran digital terus mengalami peningkatan. *E-wallet* menjadi salah satu instrumen pembayaran digital yang memiliki potensi besar dalam pasar *e-commerce* di Indonesia. *E-commerce* dan *e-money* menjadi mitra yang saling mendukung dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Kemudahan dalam berbelanja, bertransaksi, serta melakukan

pengisian saldo (*top up*) menjadi kunci keberhasilan dari kedua produk teknologi tersebut (Fitria, 2023). Dalam konteks pembayaran digital pada transaksi *e-commerce*, Raditya et. al (2022) menjelaskan bahwa transaksi melalui internet memerlukan prosedur tertentu serta wadah yang mempertemukan penjual dan pembeli. Sementara itu, studi yang dilakukan oleh Harseno (2021) menunjukkan bahwa alat pembayaran yang disediakan dalam transaksi *e-commerce* meliputi kartu kredit online, dompet digital (*e-wallet*), tunai digital, *stored value online*, *digital accumulating*, pembayaran cek digital, serta sistem pembayaran nirkabel (*wireless payment*).

E-wallet telah diatur dalam pasal 1 angka 7 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran. Dalam peraturan tersebut, dompet elektronik didefinisikan sebagai layanan elektronik untuk menyiapkan data pembayaran, antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu atau uang elektronik, yang dapat menampung dana untuk melakukan pembayaran (Bank Indonesia, 2018). Komitmen pemerintah mendorong transaksi non tunai juga ditunjukkan melalui peluncuran Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) oleh Gubernur Bank Indonesia pada 14 Agustus 2014. GNNT bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan transaksi non tunai, sehingga dalam jangka panjang dapat menjadi kebiasaan dan budaya dalam kegiatan ekonomi masyarakat (Indriyani, 2022)

Kebijakan tersebut menjadi peluang sekaligus dorongan bagi pelaku industri untuk terus berinovasi dalam menciptakan sistem pembayaran yang cepat, aman, dan efisien. Di Indonesia, terdapat 38 dompet digital yang secara resmi diakui Bank Indonesia. Nilai transaksi dompet digital di Indonesia mencapai US\$ 1,5 Miliar pada tahun 2018 dan diperkirakan akan terus meningkat hingga mencapai US\$ 25 Miliar pada tahun 2023 (CNBC Indonesia, 2019). Survei yang dilakukan oleh perusahaan riset pemasaran Ipsos Indonesia menunjukkan bahwa di antara berbagai penyedia dompet digital, ShopeePay memiliki tingkat penetrasi tertinggi dalam tiga bulan terakhir sebesar 48% dari total pengguna dompet digital di Indonesia, disusul oleh OVO sebesar 46%, GoPay 35%, Dana 26%, dan LinkAja 16% (Merdeka.com, 2020). Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya dalam aktivitas konsumsi.



Sumber : (Penulis 2025)

Gambar 1. Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku konsumtif masyarakat (Y) dipengaruhi oleh tiga variabel independen, yaitu pengguna dan manfaat *e-wallet* (X1), literasi keuangan (X2), Kemudahan dan kenyamanan *E-wallet* (X3). Masing Masing Variabel independen diasumsikan memiliki pengaruh langsung terhadap perilaku konsumtif masyarakat, baik secara parsial maupun simultan, sebagaimana dirumuskan dalam hipotesis H1 sampai dengan H3.

Hipotesis Penelitian :

H01 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pengguna *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif masyarakat.

Ha1 : Pengguna *E-wallet* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat.

H02 : Literasi keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat

Ha2 : Literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat.

H03 : Kemudahan teknologi tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat.

Ha3 : Kemudahan teknologi berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat.

H04 : Penggunaan *e-wallet*, literasi keuangan, dan kemudahan teknologi secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat.

Ha4 : Pengguna *e-wallet*, literasi keuangan, dan kemudahan teknologi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan *e-wallet*, literasi keuangan, dan kemudahan teknologi terhadap perilaku konsumtif masyarakat secara terukur melalui data numerik.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner. Kuisisioner disebarkan kepada responden untuk memperoleh data primer yang berkaitan dengan persepsi dan perilaku masyarakat dalam menggunakan *e-wallet*, tingkat literasi keuangan, kemudahan teknologi, serta perilaku konsumtif (Nadhilah, 2021)

Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat yang menggunakan *e-wallet* dalam kegiatan transaksi sehari-hari. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu, seperti pernah menggunakan *e-wallet* dalam periode tertentu.

Tabel 1. Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Sugiyono,2017)

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen, yaitu penggunaan *e-wallet*, literasi keuangan (Putri & Lestari, 2025; Nurdiansyah, 2022), dan kemudahan teknologi, serta variabel dependen berupa perilaku konsumtif masyarakat. Pengukuran variabel dilakukan dengan skala Likert dengan lima alternatif jawaban.

Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Sebelum dilakukan analisis, data terlebih dahulu diuji melalui uji validitas, uji reliabilitas, dan uji asumsi klasik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memperoleh gambaran empiris mengenai pengaruh penggunaan *e-wallet*, literasi keuangan, dan kemudahan teknologi terhadap perilaku konsumtif masyarakat, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan memanfaatkan data primer yang dikumpulkan melalui survei daring menggunakan platform Google Forms. Kuisisioner disusun untuk mengukur variabel penggunaan *e-wallet* (X1), literasi keuangan (X2), dan kemudahan teknologi (X3) sebagai variabel independen, serta perilaku konsumtif masyarakat (Y) sebagai variabel dependen. Selanjutnya, hasil pengolahan data disajikan untuk menunjukkan temuan penelitian yang telah dilakukan.

3.1 Uji Akurasi data

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan tahapan awal dalam pengujian instrumen penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam kuisisioner mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan akurat. Validitas mengukur kekuatan serta arah hubungan linear antara skor setiap item pertanyaan dengan skor total variabel, yang dinyatakan dalam nilai koefisien korelasi (r). Semakin tinggi nilai korelasi yang dihasilkan, maka semakin baik kemampuan item tersebut dalam mempresentasikan variabel penelitian.

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *korelasi pearson product moment* menggunakan bantuan SPSS. Nilai r hitung yang diperoleh dari hasil pengolahan data selanjutnya dibandingkan dengan nilai r tabel sebagai dasar pengambilan keputusan. Penentuan nilai r tabel didasarkan pada derajat kebebasan yang dihitung dengan rumus $df = n-3$, dimana n merupakan jumlah responden.

Berdasarkan hasil uji validitas yang disajikan pada tabel, dapat diketahui bahwa seluruh item pernyataan pada variabel penggunaan dan manfaat *e-wallet* (X1), literasi keuangan (X2), kemudahan dan kenyamanan *e-wallet* (X3), serta perilaku konsumtif masyarakat (Y) memiliki nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan dengan nilai r tabel. Pada variabel literasi keuangan (X2), nilai r hitung berada pada

rentang 0,735 hingga 0,847, yang menunjukkan tingkat korelasi yang kuat. Sementara itu, variabel kemudahan dan kenyamanan *e-wallet* (X3) serta variabel perilaku konsumtif masyarakat (Y) juga menunjukkan nilai r hitung yang melebihi nilai r tabel, sehingga seluruh indikator ada variabel tersebut dinyatakan valid.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Variabel	Butir Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Ket
Penggunaan dan Manfaat <i>E-Wallet</i>	X1.1	0,785	0,195	VALID
	X1.2	0,828		
	X1.3	0,785		
	X1.4	0,692		
Literasi Keuangan	X2.1	0,344		
	X2.2	0,408		
	X2.3	0,283		
	X2.4	0,303		
	X2.5	0,431		
Kemudahan Kenyamanan <i>E-Wallet</i>	X3.1	0,615		
	X3.2	0,763		
	X3.3	0,629		
	X3.4	0,425		
	X3.5	0,786		
Pembelian Impulsif	Y1.1	0,374		
	Y1.2	0,498		
	Y1.3	0,413		
	Y1.4	0,420		
	Y1.5	0,552		
	Y1.6	0,193		

Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan SPSS dengan metode pengukuran *Cronbach's Alpha*. Suatu instrument diakui dapat dipercaya jika angka *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan melampaui 0,80. Rincian perolehan pengujian konsistensi untuk masing-masing parameter dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Skala Likert

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Reliabilitas	Ket
Penggunaan dan Manfaat <i>E-Wallet</i> (X1)	0,773	0,80	Reabel
Literasi Keuangan (X2)	0,846		
Kemudahan Kenyamanan <i>E-Wallet</i> (X3)	0,857		
Pembelian Impulsif (Y)	0,852		

Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji reliabilitas variabel Pengaruh Penggunaan *E-Wallet*, Literasi Keuangan, dan Kemudahan Teknologi Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat menunjukan bahwa seluruh variabel penelitian memiliki nilai *Cronbach's*

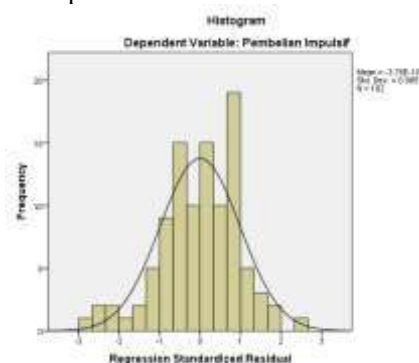
Alpha lebih besar dari batas minimum reabilitas sebesar 0,80. Dengan demikian, seluruh instrumen pernyataan pada masing-masing variabel dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

3.2 Asumsi klasik

1. Uji normalitas

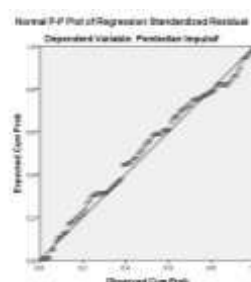
Metode statistik untuk uji normalitas digunakan untuk menilai apakah distribusi residual dari data penelitian mengikuti pola distribusi normal. Penilaian ini penting sebagai syarat awal sebelum melakukan analisis statistik parametrik, karena sebagian besar uji inferensial mengasumsikan normalitas data. Secara konsep, uji ini bertujuan untuk membandingkan pola distribusi data empiris yang diperoleh dari pengumpulan lapangan dengan distribusi teoritis normal.

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa residual model regresi tersebar secara wajar dan memenuhi asumsi klasik. Proses pengujian dilakukan dengan menggunakan grafik histogram, plot probabilitas (Q-Q Plot), dan uji statistik Kolmogorov-Smirnov. Hasil pengujian disajikan pada tabel berikut, yang menunjukkan bahwa nilai p-value dari uji Kolmogorov-Smirnov lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa residual berdistribusi normal sehingga asumsi normalitas terpenuhi.



Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)
Gambar 2. Uji Noemalitas Histogram

Berdasarkan pemeriksaan grafik histogram, distribusi residual menunjukkan pola yang mendekati distribusi normal. Hal ini menandakan bahwa asumsi normalitas residual telah terpenuhi. Selanjutnya, hasil uji normalitas menggunakan plot probabilitas ditampilkan sebagai berikut:



Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

Gambar 3. Uji Normalitas Histogram

Penyebaran titik data yang mengikuti garis diagonal pada grafik probabilitas (Q-Q Plot) menunjukkan bahwa residual tersebar secara wajar. Hal ini mengindikasikan bahwa distribusi residual mendekati normal. Untuk memperkuat temuan ini, dilakukan uji normalitas tambahan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov.

Jika nilai signifikansi (Sig) dari uji Komogorov-Smirnov lebih besar dari 0,05, data residual dianggap memenuhi distribusi normal. Rincian hasil pengujian dapat dilihat pada tabel yang mneyertai.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas K-S

		Unstandardized Residual
N		102
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0E-7
	Std. Deviation	3.50578569
Most extreme Differences	Absolute	.062
	Positive	.059
	Negative	-.062
Kolmogorov-Smirnov Z		.627
Asymp. Sig. (2-tailed)		.826

Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

2. Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas merupakan kondisi dalam analisis regresi dimana dua atau lebih variable independent menunjukkan Tingkat korelasi linier yang tinggi satu sama lain. Situasi ini dapat menyebabkan kesulitan dalam membedakan kontribusi masing-masing predictor terhadap variable dependen, karena hubungan kuat antar variable predictor membuat estimasi koefisien regresi menjadi kurang stabil dan interprestasinya menjadi kurang jelas.

Dalam penelitian ini, uji multikolinear dilakukan dengan melihat nilai Variance Inflation Factor (VIF) dan nilai toleransi untuk setiap variable independent. Variable dikatakan bebas dari multikolinear jika nilai VIF < 10 dan nilai toleransi > 0,1, sesuai kaidah umum dalam regresi linear berganda.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	VIF
1	(Constant)	Tolerance	
	Penggunaan dan Manfaat Ewallet	0,383	2,610
	Literasi Keuangan	0,748	1,337
	Kemudahan dan Kenyamanan Ewallet	0,355	2,816

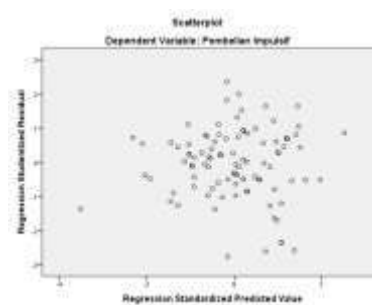
a. Dependent Variable: Pembelian Impulsif

Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua variabel predictor memiliki nilai VIF yang berada dibawah ambang batas tersebut serta nilai toleransi di atas 0,1. Menunjukkan bahwa tidak terdapat multikolinearitas yang signifikan dalam model yang diestimasi. Dengan demikian, hubungan antar variabel independent tidak cukup kuat untuk mengganggu stabilitas estimasi koefisien atau menurunkan validitas temuan analisis. Rincian hasil uji multikolinearitas dapat dilihat pada tabel diatas.

3. Uji Heteroskedastitas

Untuk penelitian ini, uji heteroskedastitas dilakukan untuk memastikan bahwa residual tersebar secara merata dan memenuhi asumsi klasik regresi. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan scatterplot residual terhadap nilai prediksi serta uji stastik Glejser, yang merupakan metode populer untuk mendeteksi adanya hubungan sistematis antara residual dan variabel independent. Scatterplot digunakan untuk menilai secara visual apakah terdapat pola tertentu, seperti melebar atau mengecil, yang mengindikasikan varians residual tidak kontans. Rincian hasil pengujian disajikan pada gambar berikut :



Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

Gambar 4. Uji Noemalitas Histogram

Berdasarkan hasil pengujian pada penelitian ini, scatterplot residual menunjukkan penyebaran yang acak tanpa pola tertentu, hal ini mengidikasikan bahwa residual bersifat homoskedastik, sehingga asumsi heteroskedastitas terpenuhi dan model regresi layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

3.3 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menguji pengaruh pengguna dan manfaat e-wallet, literasi keuangan, serta kemudahan dan kenyamanan e-wallet terhadap perilaku konsumtif Masyarakat. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:
 $Y = 6,531 + 0,398X_1 - 0,283X_2 + 0,675X_3$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 6,531.

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
(constant)	6.531	2.521

Penggunaan dan manfaat <i>E-wallet</i>	.398	.199
Literasi Keuangan	.283	.127
Kemudahan	.675	
Kenyamanan <i>E-wallet</i>		.180

Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

Mengidentifikasi Tingkat perilaku konsumtif Masyarakat Ketika seluruh variable independen berada pada kondisi konstan. Koefisien regresi variable pengguna dan manfaat *e-wallet* (X_1) bernilai positif sebesar 0,398, yang menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan dan persepsi manfaat *e-wallet* cenderung diikuti oleh peningkatan perilaku konsumtif.

Sebaliknya, literasi keuangan (X_2) memiliki koefisien negative sebesar -0,283, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi Tingkat literasi keuangan Masyarakat, maka perilaku konsumtif cenderung menurun. Sementara itu variable kemudahan dan kenyamanan *e-wallet* (X_3) memiliki koefisien regresi terbesar, yaitu sebesar 0,675, yang menunjukkan bahwa factor kemudahan dan kenyamanan merupakan determinan utama dalam mendorong perilaku konsumtif Masyarakat.

3.4 Uji Hipotesis

1. Uji T

Uji t digunakan untuk mengevaluasi dampak masing-masing variabel bebas secara terpisah terhadap variabel tersebut. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengukur apakah setiap variabel bebas dalam model regresi memberikan kontribusi yang berarti dalam menjelaskan perubahan dalam perilaku konsumsi masyarakat.

Tabel 7. Hasil Uji T

Variabel	T Hitung	T Tabel	Sig.	Ket.
Penggunaan dan Manfaat <i>Ewallet</i> (X_1)	1,997	1,985	0,000	
Literasi Keuangan (X_2)	2,205		0,000	
Kemudahan dan Kenyamanan <i>Ewallet</i> (X_3)	3,647		0,000	

Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

Hasil uji T secara parsial menunjukkan bahwa variabel pengguna dan manfaat *e-wallet* (X_1) memiliki nilai t hitung sebesar 1,997 yang lebih besar di bandingkan tabel t sebesar 1,985, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,048 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan dan manfaat *e-wallet* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat.

Variable literasi keuangan (X_2) menunjukkan nilai t hitung sebesar 2,205 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,028 < 0,05, yang mengidentifikasi bahwa literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat. Pengaruh tersebut

bersifat negatif, sehingga peningkatan literasi keuangan berperan dalam menekan kecenderungan perilaku konsumtif.

Selanjutnya variabel kemudahan dan kenyamanan *e-wallet* (X_3) memiliki nilai t hitung sebesar 3,647 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa kemudahan dan kenyamanan *e-wallet* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap perilaku konsumtif masyarakat, sekaligus menjadi variabel dengan pengaruh paling dominan dalam model penelitian ini.

2. Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah seluruh variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Pengujian ini bertujuan untuk menilai kelayakan model regresi yang digunakan dalam penelitian, yaitu apakah variabel Penggunaan dan Manfaat *e-wallet*, Literasi Keuangan, Serta Kemudahan dan kenyamanan *e-wallet* secara bersama-sama mampu menjelaskan variasi Perilaku Konsumtif Masyarakat.

Tabel 8. Hasil Uji F

Model	F	Sig
1 Regression	21.775	.0000 ^b
Residual		
Total		

Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

Berdasarkan hasil uji F, di peroleh nilai f hitung sebesar 21,775 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. temuan ini menunjukkan bahwa secara simultan pengguna dan manfaat *e-wallet*, literasi keuangan serta kemudahan dan kenyamanan *e-wallet* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat. Dengan demikian, model regresi yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan mampu menjelaskan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen secara komperhensif.

3.4 Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisiensi Determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel independen pada model regresi. Pengujian ini bertujuan untuk menilai tingkat kontribusi Pengguna dan Manfaat *e-wallet*, Literasi Keuangan, Serta Kemudahan dan kenyamanan *e-wallet* secara bersama-sama mampu menjelaskan variasi Perilaku Konsumtif Masyarakat.

1. Uji Koefisien Determinasi Parsial

Tabel 9. Hasil Uji KD Parsial Penggunaan dan Manfaat *E-Wallet*

Model	R	R square	Adjusted R Square	Srd. Error of the Estimate
1	.552	.304	.297	3.82116

Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

Tabel 10. Hasil Uji KD Parsial Literasi Keuangan

Model	R	R square	Adjusted R Square	Srd. Error of the Estimate
1	.150	.023	.013	4.52981

Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

Hasil model Summary menunjukkan nilai R Square sebesar 0,023, yang berarti literasi keuangan hanya menjelaskan 2,3% variasi perilaku konsumtif, sementara 97,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,013 menandakan bahwa kontribusi literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif relatif rendah.

Tabel 11. Hasil Uji KD Parsial Kemudahan Kenyamanan E-Wallet

Model	R	R square	Adjusted R Square	Srd. Error of the Estimate
1	.588	.346	.339	3.70587

Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

Berdasarkan tabel Model Summary, di peroleh nilai R Square sebesar 0,346 yang menunjukkan bahwa kemudahan dan kenyamanan e-wallet mampu menjelaskan 34,6% variasi perilaku konsumtif, sedangkan 65,4% sisanya di jelaskan oleh variable lain di luar penelitian. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,339 menunjukkan Konstitensi model

2. Uji Koefisien Determinasi Simultan

Tabel 12. Hasil Uji KD Simultan

Model	R	R square	Adjusted R Square	Srd. Error of the Estimate
1	.630	.397	.379	3.59359

Sumber : (Data diolah dengan SPSS ver 20, 2025)

Hasil Simultan menunjukkan nilai R Square sebesar 0,397, yang berarti seluruh variable independent secara Bersama-sama mampu menjelaskan 39,7% variasi perilaku konsumtif, sementara, 60,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Nilai Adjusted Square sebesar 0,379 menunjukkan bahwa model regresi memiliki Tingkat ketepatan yang cukup baik.

3.5 Pembahasan

1. Pengaruh Pengguna dan Manfaat E-Wallet (X₁), terhadap Perilaku Konsumtif (Y)

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi parsial, variabel pengguna dan manfaat *e-wallet* memiliki kontribusi yang cukup berarti terhadap perilaku konsumtif masyarakat. Nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa variasi perilaku konsumtif dapat di jelaskan oleh pengguna dan manfaat *e-wallet* dalam proporsi yang relatif moderat. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin sering *e-*

wallet di gunakan serta semakin besar manfaat yang dirasakan oleh pengguna, maka kecenderungan untuk melakukan konsumsi juga cenderung meningkat.

Kondisi tersebut terjadi karena *e-wallet* menawarkan kemudahan dalam bertransaksi, kecepatan pembayaran, serta berbagai fitur pendukung yang mendorong pengguna untuk melakukan pembelian secara lebih impulsif. Dengan demikian, pengguna *e-wallet* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembayaran, tetapi juga berperan dalam membentuk pola konsumsi masyarakat.

2. Pengaruh Literasi Keuangan (X₂) terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat (Y)

Hasil pengujian menunjukkan bahwa literasi keuangan memiliki kontribusi yang relatif kecil dalam menjelaskan perilaku konsumtif masyarakat. Nilai koefisien determinasi yang rendah mengindikasikan bahwa pemahaman individu mengenai pengolahan keuangan belum sepenuhnya mampu menekan kecenderungan perilaku konsumtif.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun individu memiliki pengetahuan dasar terkait keuangan, faktor eksternal seperti kemudahan transaksi digital dan daya tarik pengguna *e-wallet* cenderung lebih dominan dalam memengaruhi keputusan konsumsi. Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara pengetahuan keuangan dan penerapannya dalam perilaku konsumsi sehari hari.

3. Pengaruh Kemudahan dan Kenyamanan E-wallet (X₃) terhadap Perilaku Konsumtif (Y)

Berdasarkan hasil analisis, variabel kemudahan dan kenyamanan *e-wallet* menunjukkan pengaruh yang paling dominan secara parsial terhadap perilaku konsumtif. Nilai koefisien determinasi yang lebih tinggi dibandingkan variabel lainnya menunjukkan bahwa kemudahan akses, fleksibilitas pengguna, serta efisiensi waktu menjadi faktor utama yang mendorong meningkatnya perilaku konsumtif masyarakat.

Kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan *e-wallet* membuat proses transaksi menjadi lebih cepat dan praktis, sehingga pengguna cenderung melakukan pembelian tanpa perencanaan yang matang. Dengan demikian, karakteristik teknologi *e-wallet* berperan penting dalam membentuk perilaku konsumtif di era digital.

4. Pengaruh Pengguna E-wallet dan Manfaat E-wallet, Literasi Keuangan, Serta Kemudahan dan Kenyamanan E-wallet terhadap Perilaku Konsumtif (Y)

Secara simultan, hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna dan manfaat *e-wallet*, literasi keuangan, serta kemudahan dan secara bersama sama mampu menjelaskan variasi perilaku konsumtif masyarakat dalam proporsi yang cukup signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku konsumtif

merupakan hasil interaksi anatara faktor teknologi dan faktor individu.

Dengan demikian, upaya pengendalian perilaku konsumtif tidak hanya dapat dilakukan melalui peningkatan literasi keuangan, tetapi juga melalui pengelolaan penggunaan teknologi pembayaran digital agar lebih bijak dan terkontrol.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-wallet*, literasi keuangan, dan kemudahan teknologi merupakan faktor-faktor yang berperan dalam membentuk perilaku konsumtif masyarakat. Perkembangan teknologi keuangan digital yang menawarkan kecepatan, kemudahan, serta berbagai fitur pendukung transaksi mendorong perubahan pola konsumsi masyarakat menjadi lebih implusif. Namun demikian, tingkat literasi keuangan terbukti memiliki peran penting sebagai faktor pengendali, karena individu dengan pemahaman keuangan yang baik cenderung mampu mempertimbangkan keputusan konsumsi secara rasional. Temuan ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi keuangan tidak dapat dipisahkan dari kesiapan pengetahuan keuangan masyarakat agar pemanfaatannya tidak berdampak negatif terhadap perilaku konsumsinya.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar masyarakat meningkatkan literasi keuangan sehingga penggunaan *e-wallet* dapat dilakukan secara lebih bijak dan terkontrol. Pemahaman yang baik mengenai pengelolaan keuangan diharapkan mampu mengurangi kecenderungan perilaku konsumtif yang berlebihan akibat kemudahan teknologi.

Bagi penyedia layanan *e-wallet*, disarankan untuk tidak hanya berfokus pada kemudahan transaksi, tetapi juga mengembangkan fitur yang mendukung pengelolaan keuangan pengguna, seperti laporan pengeluaran, batas transaksi, dan edukasi keuangan digital.

REFERENSI

- Eliza, R., Zulkifli, Z., Syafwandi, S., & Fitria, L. (2024). Analisis Perilaku Konsumen Dan Pengaruhnya Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Di Indonesia: Literature Review. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13147-13154.
- Erwinsyah, E., Ningsih, K. E., & Anjelita, K. (2023). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap niat untuk menggunakan dan penggunaan aktual teknologi pembayaran digital QRIS. *Jurnal Ekonomi & Manajemen Indonesia*, 23(1), 22-36.
- Fitria, A., & Nugroho, A. Y. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Harga Dan Ulasan Produk Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Marketplace. *Velocity: Journal of Sharia Finance and Banking*, 3(2), 188-199.
- Harseno, D. F. (2021). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan E-wallet di Indonesia. *ABIS: Accounting and Business Information Systems Journal*.
- Indriyani, D., Sartika, S. H., & Artikel, I. (2022). Persepsi Generasi Z pada Penggunaan E-wallet selama Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen*, 6(1), 68-74.
- Miswanto, M., Sidik, P. A., & Arrafi, M. F. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Promosi E-Wallet dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, 28(2), 136-151.
- Nadhilah, P., Jatikusumo, R. I., & Permana, E. (2021). Efektifitas Penggunaan E-Wallet Dikalangan Mahasiswa Dalam Proses Menentukan Keputusan Pembelian. *JEMMA (Journal of Economic, Management and Accounting)*, 4(2), 128-138.
- Nurdiansyah, A., Pratiwi, A. S., & Kaunaini, N. (2022). Literature Review Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan dan Kepuasan Terhadap E-Commerce. *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 1(1), 297-303.
- Putri, N. A., & Lestari, T. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan dan Sikap Keuangan Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Karyawan PT Nusantara Card Semesta Kemanggisan at PT Nusantara Card Semesta Kemanggisan. *Jurnal Manajemen Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(1), 24-32. <https://doi.org/10.63921/jmaeka.v2i1.199>
- Raditya, K. L. D. P., & Yasa, I. N. P. (2022). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Kebermanfaatan Dan Kemudahan Teknologi Informasi Terhadap Efektivitas Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Pada Lembaga Perkreditan Desa (LPD) Di Kecamatan Tabanan. *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Undiksha*, 13(04), 1356-1368.
- Safira, R., Sugianto, S., & Harahap, R. D. (2023). Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, dan Manfaat Digital Payment Sebagai Alat Pembayaran Terhadap Perilaku Konsumtif Individu Dengan Digital Savvy Sebagai Variabel Moderating. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 5(6), 2859-2878.