

Pengaruh E-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Kalangan Mahasiswa

Putri Kesuma Wardani

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Irwan Padli Nasution

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Suci Sundari

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Alamat: Jl. Lap. Golf No.120, Kp. Tengah, Kec. Pancur Batu, Kabupaten Deli Serdang

Korespondensi penulis: putriwardah007@gmail.com

Abstract. *The use of e-wallets can increase consumptive behavior in Gen Z students because of the ease of transactions and promotions offered. E-wallets make shopping easier and more impulsive, increasing the possibility of unplanned spending. The development of digital technology has encouraged the ease of non-cash transactions through various e-wallet platforms such as OVO, DANA, GOPAY, SHOPEEPAY and others. Generation Z as a modern digital generation is an active user of this service, which is suspected to affect their consumption patterns. This study uses a quantitative approach with a survey method on students using e-wallets. The data was analyzed using regression techniques to see the relationship between the intensity of e-wallet use and the level of consumptive behavior.*

Keywords: *E-Wallet, Consumptive, Generation Z*

Abstrak. Penggunaan e-wallet dapat meningkatkan perilaku konsumtif pada mahasiswa Gen Z karena kemudahan bertransaksi dan promosi yang ditawarkan. E-wallet membuat belanja lebih mudah dan impulsif, meningkatkan kemungkinan pengeluaran yang tidak direncanakan. Perkembangan teknologi digital telah mendorong kemudahan transaksi non-tunai melalui berbagai platform e-wallet seperti OVO, DANA, GOPAY, SHOPEEPAY dan lainnya. Generasi Z sebagai generasi digital yang moderen menjadi pengguna aktif layanan ini, yang diduga mempengaruhi pola konsumsi mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap mahasiswa pengguna e-wallet. Data dianalisis menggunakan teknik regresi untuk melihat hubungan antara intensitas penggunaan e-wallet dengan tingkat perilaku konsumtif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan e-wallet terhadap peningkatan perilaku konsumtif mahasiswa.

Kata Kunci: E-Wallet, Konsumtif, Generasi Z

LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang semakin maju, segala kegiatan manusia sehari-hari dapat dilakukan secara digital. Seperti halnya ketika kita melakukan transaksi pembayaran kini pun dapat dilakukan secara online yaitu menggunakan E-wallet. E-wallet (dompet electric) merupakan salah satu bentuk Fintech (Finance Technology) yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran. E-wallet muncul menawarkan lebih banyak kemudahan dengan teknologi terkini yang dapat diakses oleh semua kalangan. Indonesia saat ini memiliki generasi millennial, mereka yang kebanyakan remaja telah mengenal dan mengadopsi teknologi sehingga akses terhadap internet telah dapat dinikmati hampir di setiap kalangan di seluruh penjuru negeri (Safitri et al., 2022).

E-wallet Pada awalnya masyarakat hanya menganggap e-money sebagai kartu biasa, kini e-money dianggap sebagai alat pembayaran praktis yang modern, karena metode pembayarannya menggunakan teknologi terkini, dan akurat sehingga jumlah saldo yang terpotong sesuai dengan nominal barang tersebut. Namun, studi (Subaramaniam et al., 2020), yang mengevaluasi dampak positif dan negatif dari e-wallet bagi pengguna, menunjukkan bahwa kesadaran adalah kunci bagi pengguna untuk mengurangi dampak negatif penggunaannya.

Salah satu dampak positif dan negatifnya adalah dampak positif penggunaan E-Wallet: kemudahan transaksi salah satu pengguna dapat melakukan pembayaran hanya dengan beberapa ketukan di layar ponsel mereka tanpa perlu membawa uang tunai atau kartu fisik. Ini sangat berguna dalam situasi di mana akses ke uang tunai terbatas tetapi, di balik itu ketergantungan teknologi pada e-wallet dapat menyebabkan masalah jika terjadi gangguan teknis atau jika perangkat mobile hilang atau rusak. Dalam situasi tersebut, pengguna mungkin tidak dapat mengakses dana mereka dengan mudah (Swastika et al., 2024).

Mahasiswa saat ini identik dengan lifestyle yang up to date, sehingga dapat dikatakan bahwa mereka merupakan konsumen yang banyak melakukan aktifitas jual-beli di pasaran. Perkembangan teknologi khususnya pada Fintech (financial technology) membuat mahasiswa mulai beralih pada produk tersebut dalam melakukan transaksi perbelanjaan merupakan salah satu bentuk Fintech (Finance Technology) yang

memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran.

E-wallet muncul menawarkan lebih banyak kemudahan dengan teknologi terkini yang dapat diakses oleh semua kalangan. Indonesia saat ini memiliki generasi millennial, mereka yang kebanyakan remaja telah mengenal dan mengadopsi teknologi. Akses terhadap internet telah dapat dinikmati hampir di setiap kalangan di seluruh penjuru negeri. E-wallet atau dompet digital menjadi suatu inovasi untuk melakukan transaksi pembayaran tanpa membawa uang secara tunai atau biasa disebut Cashless. E-wallet ini juga dirancang untuk dapat mengelola keuangan dengan berbagai kemudahan dan cara yang efisien.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sistem pembayaran. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah dompet digital atau electronic wallet (e-wallet), yang menawarkan kemudahan dalam melakukan transaksi secara non-tunai. E-wallet tidak hanya mempermudah proses pembayaran, tetapi juga memberikan berbagai keuntungan seperti promo, cashback, hingga fitur paylater yang semakin menarik minat masyarakat, khususnya generasi muda. Generasi Z, yaitu mereka yang lahir pada rentang tahun 1997 hingga 2012, merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang di tengah pesatnya digitalisasi. Mereka dikenal sebagai digital native yang sangat akrab dengan teknologi, termasuk dalam hal bertransaksi menggunakan e-wallet.

Di kalangan mahasiswa, penggunaan e-wallet sudah menjadi bagian dari gaya hidup sehari-hari, baik untuk kebutuhan primer maupun konsumsi yang bersifat sekunder.

KAJIAN TEORITIS

Konsep E-Wallet (Dompot Digital)

E-wallet atau dompet digital merupakan bentuk inovasi dalam sistem pembayaran non-tunai yang memungkinkan pengguna menyimpan data keuangan, melakukan transaksi, serta mengelola keuangan secara digital melalui perangkat elektronik seperti smartphone. Menurut (Ramadhani et al., 2025), e-wallet berperan penting dalam ekosistem ekonomi digital karena mampu memberikan kemudahan, efisiensi, dan keamanan dalam bertransaksi, terutama bagi generasi yang melek teknologi.

Jenis-jenis layanan e-wallet di Indonesia sangat beragam, mulai dari OVO, GoPay, Dana, LinkAja, hingga ShopeePay. Layanan-layanan ini tidak hanya menawarkan kemudahan dalam melakukan pembayaran, tetapi juga seringkali memberikan berbagai insentif berupa diskon, cashback, hingga fitur pengingat pembayaran yang meningkatkan kenyamanan pengguna (Putri & Susanti, 2022). Kemudahan penggunaan e-wallet dan penetrasi smartphone yang tinggi membuat teknologi ini dengan cepat diadopsi oleh kalangan muda, termasuk mahasiswa.

Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif adalah suatu tindakan mengonsumsi barang dan jasa secara berlebihan tanpa mempertimbangkan manfaat dan kebutuhan yang sebenarnya. Menurut Schiffman dan Kanuk (2012), perilaku konsumtif sering dipengaruhi oleh dorongan emosional, gaya hidup hedonistik, dan tekanan sosial. Konsumsi bukan lagi menjadi aktivitas pemenuhan kebutuhan, tetapi menjadi sarana untuk mengekspresikan identitas, status sosial, dan bahkan kebahagiaan. Fenomena perilaku konsumtif pada mahasiswa sering dikaitkan dengan gaya hidup modern, adanya pengaruh media sosial, serta kemudahan dalam mengakses layanan digital. Dalam konteks e-wallet, fitur-fitur seperti "promo terbatas waktu", "flash sale", dan notifikasi pembelian dapat memicu keputusan pembelian impulsif, yang merupakan salah satu bentuk perilaku konsumtif (Putri & Susanti, 2022).

Generasi Z sebagai Mahasiswa

Generasi Z, yaitu individu yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, merupakan generasi yang sangat akrab dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Mereka tumbuh di tengah kemajuan internet, smartphone, dan media sosial. Hal ini menjadikan Gen Z sangat responsif terhadap perubahan digital, termasuk dalam hal kebiasaan konsumsi dan pengelolaan keuangan.

Sebagai mahasiswa, Gen Z memiliki karakteristik yang khas, seperti multitasking, orientasi pada kecepatan dan efisiensi, serta kecenderungan untuk mencari pengalaman yang instan dan menyenangkan. Dalam penelitian oleh Wibowo (2020), diketahui bahwa mahasiswa dari generasi ini lebih memilih metode pembayaran digital karena dianggap lebih praktis dan sesuai dengan gaya hidup mereka yang dinamis.

Karakteristik ini menjadikan Gen Z sebagai pengguna aktif layanan e-wallet, yang kemudian berdampak pada pola konsumsi mereka. Mereka lebih mudah terpengaruh oleh

iklan digital, promosi berbasis algoritma, dan peer pressure melalui media sosial, yang pada akhirnya memperkuat kecenderungan konsumtif.

Pengaruh E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Gen Z

Beberapa studi sebelumnya menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara intensitas penggunaan e-wallet dengan peningkatan perilaku konsumtif, khususnya di kalangan mahasiswa Gen Z. Menurut Lestari & Nugroho (2021), kemudahan akses terhadap transaksi digital melalui e-wallet dapat mempercepat keputusan pembelian tanpa pertimbangan rasional.

Selain itu, fitur-fitur dalam aplikasi e-wallet seperti notifikasi promo, integrasi dengan e-commerce, dan program loyalitas turut memperkuat stimulus pembelian. Dalam penelitian oleh Santoso (2023), ditemukan bahwa mahasiswa yang sering menggunakan e-wallet cenderung memiliki frekuensi belanja online yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang masih mengandalkan pembayaran tunai atau transfer manual.

Hal ini juga diperkuat oleh teori perilaku konsumen yang dikemukakan oleh Solomon (2017), yang menyebutkan bahwa lingkungan digital mampu menciptakan stimulus konsumsi baru melalui pengalaman pengguna yang interaktif dan personalisasi iklan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan e-wallet seperti DANA dan ShopeePay berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Z. Jenis data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner online kepada responden yang sesuai dengan kriteria. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia yang termasuk dalam Generasi Z (lahir tahun 1997–2012) dan merupakan pengguna aktif e-wallet DANA dan/atau ShopeePay. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, yaitu memilih responden berdasarkan kriteria tertentu seperti: Mahasiswa aktif dari jenjang D3, S1, atau S2. Menggunakan e-wallet DANA atau ShopeePay selama minimal 3 bulan terakhir. Melakukan transaksi minimal 3 kali dalam sebulan dengan aplikasi e-wallet tersebut. Jumlah sampel dalam penelitian ini direncanakan sebanyak 10 responden.

Kuesioner disusun menggunakan skala Likert 1–5 dan dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian penggunaan e-wallet (frekuensi, fitur yang digunakan, alasan penggunaan), serta bagian perilaku konsumtif (belanja karena promo, pembelian impulsif, ketertarikan terhadap fitur paylater, dll). Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui kecenderungan penggunaan e-wallet dan analisis regresi linier sederhana untuk menguji pengaruhnya terhadap perilaku konsumtif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penyebaran kuesioner secara online, diperoleh gambaran awal bahwa sebagian besar responden menggunakan ShopeePay (sekitar 60%), sedangkan sisanya menggunakan DANA (sekitar 40%). Transaksi yang paling sering dilakukan adalah pembelian makanan online, pembelian pulsa, dan belanja di e-commerce, terutama Shopee.

Banyak responden yang menyatakan bahwa mereka lebih mudah tertarik berbelanja karena adanya promo cashback, diskon, dan gratis ongkir yang ditawarkan oleh e-wallet. Selain itu, fitur seperti ShopeePay Later juga turut mendorong mahasiswa untuk berbelanja meskipun belum memiliki uang tunai.

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana yang dilakukan secara simulatif, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,021, yang berarti penggunaan e-wallet memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa (karena nilai $< 0,05$). Nilai R square sebesar 0,38 menunjukkan bahwa 38% perilaku konsumtif mahasiswa dapat dijelaskan oleh intensitas dan kebiasaan penggunaan e-wallet.

Hasil ini menunjukkan bahwa kemudahan akses dan banyaknya promo dari e-wallet dapat memengaruhi kebiasaan belanja mahasiswa, sehingga penting bagi pengguna untuk lebih bijak dalam mengelola keuangan digital mereka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet, khususnya DANA dan ShopeePay, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Z. Berdasarkan data simulatif, sebesar 60% responden menggunakan ShopeePay dan sisanya menggunakan DANA. Kedua e-wallet ini digunakan dalam berbagai transaksi seperti pembelian makanan, pulsa, belanja online, hingga pembayaran di merchant offline.

Faktor yang mendorong mahasiswa menggunakan e-wallet antara lain kemudahan akses, kecepatan transaksi, serta berbagai promo dan cashback yang ditawarkan secara berkala. Hal ini membuat mahasiswa merasa lebih praktis dan hemat dalam melakukan pembelian. Namun, kemudahan ini juga memicu pola konsumsi yang cenderung impulsif, di mana mahasiswa membeli barang bukan berdasarkan kebutuhan, melainkan karena tergiur promo atau diskon.

Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan e-wallet dan perilaku konsumtif, dengan nilai signifikansi 0,021 ($< 0,05$) dan R square sebesar 0,38. Artinya, 38% variasi perilaku konsumtif mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan e-wallet, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan sosial, gaya hidup, atau kondisi ekonomi.

Dalam penggunaan fitur, ShopeePay lebih dominan dipilih karena sering digunakan untuk belanja di platform e-commerce Shopee, yang memang memiliki banyak promo seperti diskon, gratis ongkir, dan cashback. Selain itu, fitur ShopeePay Later menjadi daya tarik tersendiri karena memungkinkan mahasiswa melakukan transaksi meskipun belum memiliki dana tunai. Namun, fitur ini juga menimbulkan kekhawatiran karena berpotensi meningkatkan konsumsi berlebihan dan menumpuknya tagihan di kemudian hari.

Penggunaan DANA juga menunjukkan tren yang tinggi, khususnya untuk kebutuhan sehari-hari seperti pembelian makanan, pulsa, dan pembayaran QRIS di warung atau kafe. Aplikasi DANA dinilai lebih fleksibel karena bisa digunakan di banyak tempat dan terintegrasi dengan berbagai layanan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa digitalisasi transaksi dapat mendorong pola konsumtif, terutama pada kalangan remaja dan dewasa muda. Generasi Z, sebagai generasi yang lahir dan tumbuh di era digital, lebih terbiasa dengan transaksi instan, sehingga tanpa disadari seringkali kehilangan kontrol terhadap keuangan pribadi.

Pembahasan ini menunjukkan pentingnya edukasi literasi keuangan digital bagi mahasiswa. Meskipun penggunaan e-wallet memiliki banyak manfaat, namun kontrol terhadap pola konsumsi tetap harus dijaga agar tidak menimbulkan kebiasaan boros dan ketergantungan terhadap fitur-fitur kredit digital

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-wallet seperti DANA dan ShopeePay berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Generasi Z. Dalam kehidupan sehari-hari, mahasiswa cenderung memilih metode pembayaran digital karena dinilai lebih cepat, praktis, dan menawarkan banyak keuntungan seperti promo, cashback, dan diskon. Namun, kemudahan ini secara tidak langsung mendorong munculnya perilaku konsumtif yang ditandai dengan pembelian tidak terencana, pengeluaran yang melebihi batas kebutuhan, serta kecenderungan membeli produk hanya karena adanya penawaran menarik. Fitur-fitur yang ditawarkan oleh kedua platform tersebut, seperti ShopeePay Later dan QRIS di DANA, memberikan kemudahan lebih lanjut dalam bertransaksi, namun juga meningkatkan risiko konsumsi impulsif. Generasi Z sebagai digital native cenderung cepat beradaptasi dengan teknologi, namun masih rendah dalam pengendalian finansial jangka panjang.

DAFTAR REFERENSI

- Putri, A. R., & Susanti, A. (2022). Pengaruh E-Commerce, Sosial Media, Dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Minat Beli Pada Aplikasi Belanja Shopee. *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 13(01), 20–33. <https://doi.org/10.21009/jrmsi.013.1.02>
- Ramadhani, S., Rahayu, A. P., Fitriani, D., Naibaho, A. W., & Thohiri, R. (2025). Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap Pola Konsumsi Masyarakat Kota Medan di Era Digital. 3(4), 2318–2328.
- Safitri, A. G., Adeati, D., Azzahro, A., & Habibah Al Ihsani, R. (2022). Pengaruh E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Potensial*, 1(1), 45–54. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/potensial>
- Subaramaniam, K., Kolandaisamy, R., Jalil, A. Bin, & Kolandaisamy, I. (2020). The impact of E-Wallets for current generation. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(1 Special Issue), 751–759. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12SP1/20201126>
- Swastika, Y., Hamid, N., & Rabbani, I. A. (2024). Penggunaan E-Wallet Sebagai Alat Pembayaran: Peluang dan Tantangan. *Derivatif: Jurnal Manajemen*, 18(1), 1–11.