

**PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN E-WALLET DAN LITERASI EKONOMI TERHADAP
PERILAKU KONSUMTIF MASYARAKAT KOTA DENPASAR**

Kadek Agus Ardi Mahendra¹

I Wayan Wenagama²

^{1,2}Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana (Unud), Bali, Indonesia

ABSTRAK

Perilaku konsumtif dimaknai sebagai tindakan mengonsumsi suatu produk dengan tujuan memuaskan hasrat yang dilakukan secara berlebihan. Terdapat sejumlah faktor yang mendorong seseorang bertindak konsumtif, di antaranya kemudahan penggunaan teknologi dan literasi ekonomi. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan dompet elektronik (*e-wallet*) dan pengetahuan ekonomi secara simultan terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar serta menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan *e-wallet* dan pengetahuan ekonomi secara parsial terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar. Penelitian ini dilakukan di Kota Denpasar dengan melibatkan pengguna *e-wallet*. Sampel penelitian berjumlah 130 orang yang ditentukan menggunakan *rule of thumb*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *quota sampling*. Data penelitian dikumpulkan menggunakan metode survei kemudian dianalisis dengan regresi linear berganda. Berdasarkan hasil pengujian statistik diketahui bahwa kemudahan penggunaan dompet elektronik (*e-wallet*) dan literasi atau pengetahuan ekonomi secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar. Secara parsial, kemudahan penggunaan dompet elektronik (*e-wallet*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar. Sementara itu, literasi atau pengetahuan ekonomi tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar.

Kata kunci: *Dompet Elektronik, Literasi Ekonomi, Perilaku Konsumtif*

ABSTRACT

Consumptive behavior is the act of consuming a product with the aim of satisfying excessive desires. There are many factors that make a person behave consumptively, including ease of use technology and economic literacy. The purpose of this research is to analyze the influence of ease of use electronic wallet and economic literacy simultaneously towards consumptive behavior of Denpasar City communities and to analyze the influence of ease of use electronic wallet and economic literacy partially towards consumptive behavior of Denpasar City communities. This research was held in Denpasar City, involving 130 respondents who were selected using *quota sampling*. Data was collected using survey method and then analyzed using multiple linear regression. Based on the result of the statistical testing, it was found that ease of use electronic wallet and economic literacy have a simultaneous effect on consumptive behavior of Denpasar City. Ease of use electronic wallet has a positive and significant effect on consumption behavior of Denpasar City communities. Meanwhile, economic literacy does not effect on consumption behavior of Denpasar City communities.

Keyword: *Electronic Wallet, Economic Literacy, Consumptive Behavior*

PENDAHULUAN

Tidak dapat dimungkiri bahwa tingkat konsumsi masyarakat di daerah perkotaan lebih tinggi dibandingkan masyarakat perdesaan. Menurut data BPS, masyarakat perkotaan rata-rata menghabiskan Rp1.496.771 per bulan untuk konsumsi. Sebagai perbandingan, rata-rata pengeluaran per kapita sebulan masyarakat perdesaan hanya mencapai Rp993.870 (BPS, 2021). Fenomena ini muncul sebab masyarakat perkotaan umumnya memiliki kebutuhan yang lebih beragam dan kompleks sehingga pengeluaran konsumsi semakin bertambah.

Kota Denpasar merupakan wilayah di Provinsi Bali dengan rata-rata pengeluaran per kapita tertinggi, yakni sebesar Rp2.125.061 per bulan (BPS Provinsi Bali, 2021). Apabila ditinjau menurut kelompok komoditas, masyarakat Kota Denpasar lebih banyak mengalokasikan anggaran untuk memenuhi kebutuhan yang tergolong dalam kelompok bukan makanan. Kirana dan Yasa (2021) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa peningkatan pengeluaran konsumsi pada kelompok bukan makanan mengindikasikan bahwa masyarakat semakin berperilaku konsumtif.

Menurut Fransisca dan Suyasa (2005), perilaku konsumtif didefinisikan sebagai tindakan mengonsumsi suatu produk dengan tujuan memuaskan hasrat yang dilakukan secara berlebihan. Ancok (1995) berpendapat bahwa individu yang berperilaku konsumtif cenderung tidak dapat menahan keinginan untuk membeli barang dan/atau jasa yang bukan merupakan kebutuhannya. Hal ini dipicu oleh sejumlah faktor, salah satunya kemudahan penggunaan teknologi.

Kemajuan teknologi memungkinkan transaksi dilakukan secara *cashless*. PT Visa Worldwide Indonesia menyebut, 80% masyarakat Indonesia mulai beralih pembayaran elektronik, salah satunya dengan *e-money* (Fauzi, 2017). Hal ini dibuktikan dari kenaikan nilai transaksi uang elektronik yang mencapai 6,25% menjadi Rp504,956 triliun sepanjang tahun 2020 (Bank Indonesia, 2022). Masifnya penggunaan *e-money* tidak terlepas dari aturan PSBB (kini disebut PPKM) yang menimbulkan *lockdown* sehingga masyarakat beralih menggunakan uang elektronik agar dapat bertransaksi tanpa harus keluar rumah.

Secara sederhana, uang elektronik didefinisikan sebagai instrumen pembayaran nontunai yang nilai uangnya disimpan dalam media *chip* dan *server*. Uang elektronik berbasis *chip* memiliki

bentuk fisik seperti kartu. Transaksi dilakukan dengan cara menempelkan kartu *e-money* pada mesin yang telah disediakan. Sementara itu, uang elektronik berbasis *server* atau *e-wallet* berwujud aplikasi pada telepon pintar. Pengguna cukup membuka aplikasi, lalu memindai kode *QR* untuk melakukan transaksi. Selain itu, *e-wallet* juga dapat digunakan sebagai salah satu metode pembayaran pada aplikasi ojek *online* dan *e-commerce*.

Tabel 1. Jumlah Uang Elektronik Beredar menurut Media Penyimpanan Tahun 2017-2022 (Juta Unit)

Tahun	Media Penyimpan Nilai Uang Elektronik	
	<i>Chip Based</i>	<i>Server Based</i>
2017	40,91	49,09
2018	55,48	111,72
2019	60,34	231,96
2020	68,40	363,88
2021	79,58	495,75
2022	90,18	640,52

Sumber: Bank Indonesia, 2022

Tabel 1 menunjukkan *e-money* berbasis *chip* mengalami pertumbuhan pengguna lebih lambat dibandingkan *e-wallet*. Sepanjang tahun 2022, tercatat 640,52 juta unit uang elektronik berbasis *server* beredar di masyarakat. Pada periode yang sama, *e-money* berbasis *chip* yang beredar hanya berjumlah 90,18 juta unit. Bank Indonesia juga melaporkan bahwa pengguna *e-wallet* di Provinsi Bali melonjak signifikan. Hal ini tercermin dari jumlah *e-money* berbasis *server* beredar yang mencapai 44,98 juta unit atau meningkat 23,4% pada periode September 2022. Berdasarkan temuan tersebut disimpulkan bahwa preferensi masyarakat dalam menggunakan *e-wallet* mengalami peningkatan.

Dompot elektronik atau *e-wallet* merupakan layanan elektronik yang digunakan menyimpan data transaksi sekaligus sebagai alat pembayaran nontunai. Pada dasarnya, *e-wallet* memiliki kesamaan fungsi dengan dompet saku, yakni sebagai tempat menyimpan uang. Namun, layanan ini dibekali sejumlah fitur yang dapat digunakan untuk transaksi *online*, *bills payment*, termasuk transfer dana antar *e-wallet* atau rekening bank. Selain itu, pengguna juga dimungkinkan untuk melakukan tarik tunai saldo *e-wallet* melalui mesin ATM atau sejumlah *merchant* yang telah bekerja sama dengan penyelenggara dompet elektronik.

Lembaga survei Populix berhasil mengungkap alasan masyarakat menggunakan *e-wallet*, di antaranya praktis (81%), terintegrasi dengan *e-commerce* (80%), menawarkan promo *cashback* (70%), efisien (69%), dan terintegrasi dengan aplikasi ojek *online* (67%). Berdasarkan hasil survei tersebut disimpulkan bahwa *e-wallet* menjadi sangat populer di tengah masyarakat karena kepraktisannya serta dapat digunakan sebagai metode pembayaran untuk transaksi di *e-commerce*.

Sejumlah kemudahan yang ditawarkan *e-wallet* tanpa sadar mendorong penggunaanya berperilaku konsumtif. Rachmawati (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa saat pandemi COVID-19 berlangsung, perilaku konsumtif mahasiswa FEB UNDIP Semarang dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh faktor kemudahan transaksi nontunai menggunakan dompet elektronik atau *e-wallet*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Mujahidin dan Astuti (2020) juga menunjukkan bahwa perilaku konsumtif Gen Z di sejumlah kota besar dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan aplikasi dompet elektronik, dalam hal ini OVO dan GoPay.

Selain kemudahan bertransaksi, perilaku konsumtif juga dipengaruhi oleh faktor literasi ekonomi. Menurut Harmadi (2020), ilmu ekonomi memiliki tiga kerangka dasar, yaitu kelangkaan, pilihan, dan pengambilan keputusan. Pada dasarnya, ilmu ekonomi lahir karena manusia mempunyai kebutuhan yang tidak terbatas, sedangkan ketersediaan sumber daya sebagai alat pemuas kebutuhan relatif terbatas. Hal inilah yang mendorong seseorang untuk membuat pilihan dan mengambil keputusan agar seluruh kebutuhan terpenuhi. Oleh karena itu, individu yang telah mempelajari ilmu ekonomi diharapkan cerdas dalam mengambil keputusan untuk mengalokasikan sumber daya (Barata dan Yuana, 2021). Kecerdasan tersebut kemudian dikenal dengan istilah literasi atau pengetahuan ekonomi.

Menurut Sina (2012), literasi ekonomi merupakan ‘alat’ yang dapat mengubah perilaku individu dari tidak cerdas menjadi cerdas dalam mengelola sumber daya, seperti menyisihkan uang untuk menabung maupun berinvestasi. Sementara itu, Mathews (dalam Ernawati, 2017) mendefinisikan literasi ekonomi sebagai kemampuan individu dalam memahami dan mengaplikasikan konsep dasar ekonomi yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan.

Mengacu pada uraian tersebut maka literasi ekonomi dapat membantu individu dalam mengambil keputusan terkait alokasi sumber daya sehingga seluruh kebutuhan terpenuhi dan kesejahteraan akan terwujud. Lebih lanjut, literasi ekonomi akan membentuk perilaku konsumen yang rasional sehingga gaya hidup tidak hemat dapat diminimalisir (Mukarramah dkk., 2020).

Kanserina (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa perilaku konsumtif mahasiswa prodi Pendidikan Ekonomi UNDIKSHA Singajara dipengaruhi secara negatif dan signifikan oleh literasi atau pengetahuan ekonomi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Isnawati dan Kurniawan (2021) juga menunjukkan bahwa pengetahuan ekonomi berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa prodi Pendidikan Ekonomi UNESA Surabaya tahun 2017.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas maka penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan dompet elektronik serta literasi atau pengetahuan ekonomi secara simultan dan parsial terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis regresi linear berganda dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan dompet elektronik (*e-wallet*) dan pengetahuan ekonomi terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar.

Tabel 2. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of The Estimate
1	.220 ^a	.048	.033	.28181

a. Predictors: (Constant), Literasi Ekonomi, Kemudahan Penggunaan *E-Wallet*
 b. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: Data primer diolah, 2023

Koefisien determinasi adalah ukuran yang menunjukkan proporsi total variasi variabel dependen yang dipengaruhi oleh variabel independen secara serempak. Berdasarkan hasil pengujian statistik diketahui nilai R^2 adalah sebesar 0,048. Hal ini berarti bahwa 4,8% dari total variasi perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar dipengaruhi secara serempak oleh

kemudahan penggunaan dompet elektronik (*e-wallet*) dan literasi ekonomi. Sementara itu, 95,2% lainnya dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang tidak teramati pada penelitian ini.

Tabel 3. Hasil Uji-F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	.511	2	.255	3.217	.043 ^b
Regression					
Residual	10.086	127	.079		
Total	10.597	129	-.040		

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

b. Predictors: (Constant), Literasi Ekonomi, Kemudahan Penggunaan *E-Wallet*

Sumber: Data primer diolah, 2023

Uji signifikansi koefisien regresi secara serempak atau uji-F dilakukan bertujuan untuk menguji apakah kemudahan penggunaan dompet elektronik (*e-wallet*) serta pengetahuan ekonomi secara bersamaan mampu memengaruhi perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar. Pengujian dilakukan dengan memperhatikan nilai F_{hitung} dan nilai F_{tabel} kemudian dibandingkan. Apabila nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Merujuk pada Tabel 3 diketahui nilai F_{hitung} adalah sebesar 3,217. Adapun nilai F_{tabel} ditetapkan sebesar 3,07. Oleh karena nilai F_{hitung} lebih besar dibandingkan nilai F_{tabel} maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti bahwa paling sedikit salah satu dari kemudahan penggunaan dompet elektronik (*e-wallet*) dan literasi ekonomi secara serempak memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar.

Tabel 4. Hasil Uji-T

Coefficients ^a						
Model	Unstandardize		Standardize		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			

1	(Constant)	.733	.442		1.661	.099
	Kemudahan Penggunaan <i>E-Wallet</i>	.231	.092	.217	2.509	.013
	Literasi Ekonomi	-.039	.085	-.040	-.465	.643

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

Sumber: Data primer diolah, 2023

Uji signifikansi koefisien regresi secara parsial dilakukan bertujuan untuk menguji bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan dompet elektronik (*e-wallet*) dan pengetahuan ekonomi secara parsial terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar. Pengujian dilakukan dengan memperhatikan nilai nilai T_{hitung} dan nilai T_{tabel} kemudian dibandingkan. Apabila nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Merujuk pada Tabel 4 diketahui nilai T_{hitung} koefisien regresi variabel kemudahan penggunaan *e-wallet* adalah sebesar 2,509. Adapun nilai T_{tabel} ditetapkan sebesar 1,657. Oleh karena nilai T_{hitung} lebih besar dibandingkan nilai T_{tabel} maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti bahwa perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh kemudahan penggunaan dompet dompet elektronik (*e-wallet*).

Sementara itu, nilai $-T_{hitung}$ koefisien regresi variabel literasi ekonomi adalah sebesar -0,465. Adapun nilai $-T_{tabel}$ ditetapkan sebesar -1,657. Oleh karena nilai $-T_{hitung}$ lebih besar dibandingkan nilai $-T_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Hal ini berarti bahwa perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar tidak dipengaruhi oleh literasi ekonomi.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik yang telah dipaparkan sebelumnya, diketahui bahwa perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh faktor kemudahan penggunaan dompet elektronik. Temuan ini sekaligus mendukung hasil riset terdahulu yang dilakukan oleh Rachmawati (2020), Afiyah (2020), Mujahidin dan Astuti (2020), serta Cahyani (2021).

Rachmawati (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa saat pandemi COVID-19 berlangsung, perilaku konsumtif mahasiswa FEB UNDIP Semarang dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh faktor kemudahan transaksi nontunai menggunakan dompet elektronik. Hal

senada juga dinyatakan oleh Mujahidin dan Astuti (2020) bahwa perilaku konsumtif Gen Z di sejumlah kota besar dipengaruhi oleh faktor kemudahan mengoperasikan aplikasi dompet elektronik, dalam hal ini OVO dan GoPay.

Tidak dapat dimungkiri bahwa *e-wallet* kian populer di kalangan masyarakat. Kepopuleran tersebut tidak terlepas dari sejumlah keunggulan yang ditawarkan, salah satunya ditinjau dari aspek kemudahan. Selain mudah dipelajari dan digunakan, layanan ini juga memungkinkan pengguna melakukan transaksi secara *real-time* kapan pun dan di mana pun. Namun, tanpa disadari kemudahan-kemudahan tersebut justru menjerumuskan penggunaannya pada perilaku konsumtif.

Sementara itu, tidak terdapat hubungan antara literasi atau pengetahuan ekonomi dengan perilaku konsumtif masyarakat Kota Denpasar sehingga hipotesis ketiga pada penelitian ini ditolak. Meskipun sebagian besar responden mampu memahami dasar-dasar ilmu ekonomi dengan sangat baik, tetapi implementasinya perlu ditingkatkan dalam kehidupan sehari-hari. Apabila dirinci, terdapat sejumlah responden yang mempersepsikan dirinya memiliki pola konsumsi berlebihan atau konsumtif. Responden tersebut setuju, bahkan sangat setuju dengan pernyataan-pernyataan pada variabel perilaku konsumtif. Oleh karena itu, tingkat literasi ekonomi yang tinggi tidak memberi jaminan bahwa seseorang atau individu dapat bertindak rasional.

Temuan ini sekaligus mendukung hasil riset yang dilakukan oleh Dewi, Setiaji, dan Widoyoko (2022), Hanipah (2020), Puryasari (2019), serta Rahayu, Asriati, dan Syahrudin (2017). Dewi, Setiaji, dan Widoyoko (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa perilaku konsumtif mahasiswa prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UM Purworejo tidak dipengaruhi oleh faktor pengetahuan ekonomi. Hal senada juga dinyatakan oleh Hanipah (2020) bahwa hubungan antara pengetahuan ekonomi dengan perilaku konsumtif, khususnya produk fesyen pada mahasiswa prodi Ekonomi Syariah FEBI UINAR Banda Aceh adalah tidak signifikan.

REFERENSI

- Afiyah, Rida Nur. (2020). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Anonimous. (2021). *Rata-Rata Konsumsi per Kapita Sebulan Provinsi Bali Menurut Kabupaten/Kota dan Kelompok Komoditas Tahun 2019-2021 (dalam Rupiah)*. Badan Pusat Statistik Provinsi Bali. Denpasar.
- Anonimous. (2021). *Rata-Rata Pengeluaran per Kapita Sebulan Menurut Daerah Tempat Tinggal Periode Maret 2019-September 2021 (dalam Rupiah)*. Badan Pusat Statistik Republik Indonesia. Jakarta.
- Anonimous. (2022). *Consumer Preference Towards Banking and E-Wallet Apps*. Populix. Jakarta.
- Anonimous. (2022). *Statistik Sistem Pembayaran dan Infrastruktur Pasar Keuangan*. Bank Indonesia. Jakarta.
- Barata, Juliahir dan Yuana. (2021). Tingkat Literasi Ekonomi Pada Mahasiswa Program Studi Manajemen STIE Indonesia Pontianak. *Jurnal Ekonomi Integra*, 11 (2), hal 178-185.
- Cahyani, Aviana Eri. (2021). Perilaku Konsumtif Masyarakat Pengguna Layanan *E-Wallet* di Kota Purwodadi. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Dewi, Anggi Putri Kumala, Cahyo Apri Setiaji, dan Sugeng Eko Putro Widoyoko. (2022). Pengaruh Literasi Ekonomi dan *Life Style* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Surya Edunomics*, 6 (1), hal 9-16.
- Fauzi, Yuliyanna. (2017). Cari Aman, 80 Persen Masyarakat Tinggalkan Transaksi Tunai. www.cnnindonesia.com. Diakses pada 1 Desember 2022.
- Fransisca dan P. Tommy Y.S. Suyasa. (2005). Perbandingan Perilaku Konsumtif Berdasarkan Metode Pembayaran. *Jurnal Phronesis*, 7 (2), hal. 172-199.
- Hanipah. (2020). Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif untuk Produk *Fashion* dalam perspektif Ekonomi Syariah (Studi terhadap Mahasiswa Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Banda Aceh.
- Ismayanti. (2021). Pengaruh Literasi Ekonomi terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pekanbaru.
- Isnawati, Emilda dan Riza Yonisa Kurniawan. (2021). Pengaruh Literasi Ekonomi dan Kelompok Teman Sebaya terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa melalui Gaya Hidup sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14 (1), hal. 47-60.
- Juliana. (2013). Pengaruh Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Untan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3 (3), hal. 1-14.
- Kanserina, Dias. (2015). Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Undiksha 2015. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 5 (1), hal. 1-11.
- Kirana, Anak Agung Istri Agung Ratih dan I Gusti Wayan Murjana Yasa. (2021). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Konsumsi Generasi Milenial Kota Denpasar. *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, 10 (11), hal 933-944.
- Mujahidin, Ali dan Rika Pristian Fitri Astuti. (2020). Pengaruh *Fintech E-Wallet* terhadap Perilaku Konsumtif pada Generasi Milenial. *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis*, 8 (2), hal. 143-150.

- Mukarramah, Inanna, Muhammad Hasan, M. Ihsan Said Ahmda, dan Nurdiana. (2020). Pengaruh Literasi Ekonomi terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Indonesian Journal of Social and Education Studies*, 1 (1), hal. 96-101.
- Puryasari, Riski. (2019). Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Tulungagung. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 3(1), hal 1-14.
- Rachmawati, Erina Widya. (2022). Analisis Pengaruh Kemudahan Pembayaran Non-Tunai (E-Wallet), Gaya Hidup, serta Purchase Intention terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa pada Masa Pandemi COVID-19 (Studi Kasus: Mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro). *Skripsi*. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Rahayu, Anita, Nuraini Asriati, dan Husni Syahrudin. (2017). Pengaruh Literasi Ekonomi dan Modernitas terhadap Perilaku Konsumsi Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Segedong. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6 (10), hal 1-12.
- Sina, Peter Garlans. (2012). Analisis Literasi Ekonomi. *Jurnal Economia*, 8 (2), hal. 135-145.
- Stevani dan Dessyta Gumanti. (2019). Analisis Tingkat Literasi Ekonomi Mahasiswa STKIP PGRI Sumatera Barat. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 9 (1), hal. 11-16.
- Wahbi, Abdul Azim, Sri Hapsari, dan Fahmi Hidayat. (2018). Konsep Literasi Ekonomi Digital: Tantangan Guru dalam Menyongsong Era Industri 4.0. *Proseding Seminar Nasional & Temu Kolegial Jurusan PLS se-Indonesia*, hal 39-42.