

## ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (E-WALLET) TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI & BISNIS DI UNIVERSITAS MADURA

Achmarul Fajar<sup>1</sup>, Salwa Andina Agustin<sup>2</sup>, Maulidatus Sholihah<sup>3</sup>, Arikatul Faradies<sup>4</sup>

Universitas Madura<sup>1,2,3,4</sup>

Email: [fajar@unira.ac.id](mailto:fajar@unira.ac.id)<sup>1</sup>, [salwaagustin27@gmail.com](mailto:salwaagustin27@gmail.com)<sup>2</sup>, [lindaamaulida31@gmail.com](mailto:lindaamaulida31@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[arikatulfaradies94@gmail.com](mailto:arikatulfaradies94@gmail.com)<sup>4</sup>

Informasi	Abstract
Volume : 3	<p><i>Advances in digital technology, particularly the use of e-wallets, have brought about significant changes in students' transaction patterns and consumption behavior. The convenience, speed, and various promotions offered have made e-wallets increasingly popular among students, but they also have the potential to encourage consumerist behavior. This study aims to analyze the influence of e-wallet use on the consumerist behavior of students in the Faculty of Economics and Business at Madura University. The method used is a qualitative approach with a phenomenological research design. Data were collected through online questionnaires, interviews, and observations of 100 respondents selected using purposive sampling. The results indicate that e-wallet usage increases transaction frequency and encourages impulsive purchases, particularly for lifestyle-related products. Furthermore, most students do not have the habit of tracking their expenses, making it difficult for them to manage their finances. On the other hand, e-wallets also offer benefits such as transaction efficiency and easy access to digital services. Thus, the use of e-wallets has a dual impact: it serves as a tool that facilitates transactions while simultaneously having the potential to accelerate consumer behavior if not balanced with financial literacy and good self-control.</i></p> <p><b>Keyword:</b> E-Wallet, Consumptive Behavior</p>
Nomor : 5	
Bulan : Mei	
Tahun : 2026	
E-ISSN : 3062-9624	
<b>Abstrak</b>	<p>Perkembangan teknologi digital, khususnya penggunaan e-wallet, telah membawa perubahan signifikan dalam pola transaksi dan perilaku konsumsi mahasiswa. Kemudahan, kecepatan, serta berbagai promo yang ditawarkan menjadikan e-wallet semakin populer di kalangan mahasiswa, namun juga berpotensi mendorong perilaku konsumtif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi &amp; Bisnis di Universitas Madura. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Data yang diperoleh melalui kuesioner online, wawancara, dan observasi terhadap 100 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet meningkatkan frekuensi transaksi serta mendorong pembelian impulsif, terutama pada produk yang bersifat gaya hidup. Selain itu, sebagian besar mahasiswa belum memiliki kebiasaan mencatat pengeluaran sehingga mengalami kesulitan dalam mengontrol keuangan. Di sisi lain, e-wallet juga memberikan manfaat berupa efisiensi transaksi dan kemudahan akses layanan digital. Dengan demikian, penggunaan e-wallet memiliki dampak ganda, yaitu sebagai alat yang mempermudah transaksi sekaligus berpotensi mempercepat perilaku konsumtif apabila tidak diimbangi dengan literasi keuangan dan kontrol diri yang baik.</p>
<b>Kata Kunci:</b> E-Wallet, Perilaku Konsumtif	

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada saat ini berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi digital telah memberikan perubahan besar dalam pola hidup kita terkhususnya untuk mahasiswa, dalam bidang transaksi keuangan. Salah satu perubahan yang mengalami pertumbuhan sangat pesat adalah *electronic wallet* atau yang lebih dikenal dengan *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. Di Indonesia terdapat beberapa aplikasi yang mendominasi *finance technology* dalam dompet *electric* yaitu GoPay, DANA, OVO, ShopeePay dan LinkAja. Kecepatan, kemudahan, keamanan dan kenyamanan dalam bertransaksi menjadi alasan masyarakat Indonesia khususnya mahasiswa beralih terhadap sistem pembayaran non tunai. 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 memantau 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).

Salah satu kelebihan dari *e-wallet* yaitu mampu mengurangi peredaran uang palsu dan efisiensi waktu. Namun, kemudahan akses dan berbagai tawaran menarik dari *e-wallet* juga menimbulkan fenomena baru dalam perilaku konsumtif mahasiswa. Menurut (Mujahidah, 2021) perilaku konsumtif adalah suatu tindakan atau perilaku membeli dan menggunakan barang atau jasa secara berlebihan tanpa pertimbangan yang matang dengan tujuan untuk memenuhi keinginan pribadi semata-mata bukan lagi untuk tujuan memenuhi kebutuhan pokok tetapi untuk pemenuhan gaya hidup supaya dapat tampil mewah. Sedangkan menurut (Oktary & Wardhani, 2023) perilaku konsumtif merupakan pola konsumsi yang berlebihan hanya untuk memenuhi kesenangan semata. Mahasiswa sebagai individu yang meranjak dewasa sangat rentan terpengaruh pola konsumsi yang berlebihan untuk memenuhi kebutuhan. Perkembangan arus teknologi dan keuangan yang berkembang pesat ditambah era globalisasi yang tak terhindarkan sukses dalam menyebarkan budaya konsumtif pada kalangan mahasiswa. Mahasiswa sering kali melakukan pembelian karena faktor kemudahan pembayaran bukan semata karena kebutuhan.

Fenomena ini membawa konsekuensi perubahan gaya hidup. Gaya hidup dapat dipahami sebagai pola perilaku yang tercermin melalui aktivitas, minat, kebiasaan, serta cara seseorang mengelola waktu dan pengeluaran finansialnya. Dalam konteks kehidupan kampus, mahasiswa menunjukkan pola gaya hidup yang khas, mencerminkan dinamika sosial budaya yang tengah berkembang. Fenomena ini mengindikasikan terjadinya pergeseran sosial budaya yang signifikan di kalangan mahasiswa. Selain itu, perilaku konsumtif yang meluas di kalangan mahasiswa menunjukkan bagaimana perubahan gaya hidup telah mempengaruhi pola konsumsi masyarakat secara keseluruhan. Gaya hidup kalangan anak muda terlebih mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis di Universitas Madura dalam penggunaan *e-wallet* sudah menjadi biasa, karena dianggap mampu memenuhi keperluan kuliah dan lainnya. Hal tersebut sependapat dengan (Sari et al., 2019) penggunaan *e-wallet* dilakukan oleh berbagai kalangan salah satunya mahasiswa karena diyakini tidak terlepas dari pembelian pada suatu barang. Hal ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai bagaimana pola konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis di Universitas Madura 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.

Kenyamanan transaksi *e-wallet* membuat pengeluaran uang menjadi lebih mudah, memungkinkan gaya hidup belanja yang lebih efisien atau fleksibel. Menurut penelitian sebelumnya oleh Suryo Adi Prakoso yaitu pemanfaatan teknologi informasi, kelompok teman sebaya dan status sosial ekonomi orang tua secara simultan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang. Wahyu Sulistiono juga mencatat dalam penelitiannya bahwa ada perilaku konsumtif terkait pakaian di kalangan mahasiswa. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan teknologi dalam metrik internet, transportasi, dan sistem pembayaran. Mengonsumsi bukan lagi untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, tetapi untuk memuaskannya.

Dengan dilakukannya penelitian ini menggunakan metode google form sebagai pengumpulan data, yang bertujuan untuk memudahkan proses analisis tentang fenomena yang terjadi di kalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis di Universitas Madura, akibat adanya perkembangan teknologi yang memiliki pengaruh terhadap gaya hidup. 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).

## KAJIAN PUSTAKA

### *E-Wallet*

*E-wallet* atau dompet digital merupakan bentuk inovasi dalam 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 GoPay, DANA, OVO, ShopeePay dan LinkAja. Dalam era digital, *e-wallet* menjadi bagian penting dari gaya hidup mahasiswa karena menawarkan kemudahan transaksi hanya melalui smarhphone (Aulia et al., 2023). *E-wallet* tidak hanya mempercepat pembayaran, tetapi juga memberikan keuntungan seperti promo, cashback, dan program loyalitas (Priscilia & Fadjar, 2024). 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 hedonistic, 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.

Beberapa faktor yang memengaruhi perilaku konsumtif diantaranya adalah faktor sosiologis, seperti status sosial ekonomi orang tua yang berperan penting dalam menentukan posisi sosial seseorang di masyarakat. Selain itu, kelompok referensi atau kelompok sosial yang dijadikan acuan oleh individu juga memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif seseorang (Insana & Johan, 2020). Tiga aspek utama perilaku konsumtif (Paujiah & Ariani, 2023), yaitu:

- a. Pembelian impulsif (*impulsive buying*), yakni pembelian yang didorong oleh keinginan sesaat tanpa pertimbangan rasional dan cenderung bersifat emosional;

- b. Pemborosan (*wasteful buying*), yaitu perilaku menghamburkan uang tanpa landasan kebutuhan nyata;
- c. Pembelian tidak rasional (*non-rational buying*), di mana pembelian dilakukan hanya untuk mencari kebahagiaan sesaat tanpa mempertimbangkan manfaat barang tersebut.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi yang mendalami pemahaman mendetail tentang pengalaman individu, termasuk interaksi mereka dengan orang lain dan lingkungan (Sugiarto, 2019) Hal tersebut dikarenakan peneliti ingin mengetahui lebih dalam dan mengetahui fenomena di lapangan secara nyata mengenai penggunaan *e-wallet* dalam membentuk perilaku konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis di Universitas Madura. 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 Fakultas Ekonomi & Bisnis di Universitas Madura dan merupakan pengguna aktif *e-wallet*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposif sampling, yaitu memilih responden berdasarkan kriteria seperti: Mahasiswa aktif jenjang S1, menggunakan *e-wallet* minimal 3 kali dalam sebulan dengan aplikasi *e-wallet* tersebut. Jumlah sampel dalam penelitian ini direncanakan sebanyak 100 responden. Kuesioner disusun menggunakan skala likert 1-5 dan dibagi menjadi dua bagian, yaitu penggunaan *e-wallet* (frekuensi, fitur yang digunakan, alasan penggunaan), serta bagian perilaku konsumtif (pembelian/pembayaran impulsif, control diri, dll).

Atas pertimbangan jawaban dari beberapa responden yang bervariasi memberikan sedikit informasi bagaimana perilaku konsumtif mahasiswa karena pengaruh *e-wallet*. Di pengisian kuesioner menjelaskan bahwa hampir sebagian besar dari mahasiswa tanpa disadari menerapkan perilaku konsumtif. Dengan angket yang diisi oleh beberapa responden tersebut, kami berupaya untuk mengetahui apakah pengaruh *e-wallet* bisa menimbulkan perilaku konsumtif baik yang disadari maupun yang tidak disadari bagi mahasiswa saat ini, dimana hal ini sesuai dengan tujuan utama dari penelitian yang dilakukan. Serta mencari solusi atau upaya bagaimana seharusnya bersikap dengan hati-hati dan hemat dalam pengeluaran dan penggunaan *e-wallet* yang sewajarnya. Dengan itu diharapkan penelitian bisa berjalan sesuai dengan tujuan dan mudah karena penerapan metode yang digunakan. Selain menggunakan kuesioner penelitian ini juga menggunakan teknik wawancara dan observasi, selanjutnya dianalisis dengan cara memilih data, menyusun data yang dipilih

dengan menggunakan teks naratif, dan mengambil kesimpulan dari hasil analisis tersebut.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### *Profil Responden*

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Universitas Madura yang berasal dari Fakultas Ekonomi & Bisnis. Jumlah responden yang dilibatkan sebanyak 100 orang, dengan komposisi gender terdiri dari 60% Perempuan dan 40% laki-laki. Dilihat dari rentang usia, mayoritas responden berada pada usia 18-23 tahun yang menunjukkan bahwa responden merupakan mahasiswa aktif jenjang S1. Berdasarkan tingkat semester, responden berasal dari berbagai angkatan, sehingga mampu memberikan gambaran yang cukup representatif mengenai perilaku konsumsi mahasiswa. Sebagian besar responden mengaku menggunakan layanan dompet digital seperti GoPay, DANA, OVO 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 Konsumtif Mahasiswa*

Penggunaan *e-wallet* terbukti membuat perubahan yang cukup besar terhadap pola konsumsi mahasiswa. Sebelum adanya *e-wallet*, mahasiswa umumnya melakukan transaksi secara tunai dan cenderung lebih berhati-hati dalam mengatur pengeluaran. Namun, setelah *e-wallet* semakin berkembang dan digunakan secara luas, intensitas transaksi mengalami peningkatan, terutama untuk pembelian makanan dan minuman siap saji, belanja online, serta layanan transportasi. Kemudahan akses serta banyaknya promo yang ditawarkan membuat mahasiswa lebih mudah melakukan pembelian secara spontan tanpa pertimbangan yang matang. Selain itu, fleksibilitas waktu transaksi juga meningkat karena pembelian dapat dilakukan kapan saja tanpa harus membawa uang tunai. Di sisi lain, sebagian besar mahasiswa belum memiliki kebiasaan dalam mencatat pengeluaran, sehingga mengalami kesulitan dalam mengontrol jumlah pengeluaran setiap bulan. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran belum sepenuhnya diimbangi dengan kemampuan pengelolaan keuangan yang baik.

Perilaku konsumtif banyak ditemukan di kalangan mahasiswa, terutama mahasiswi. Individu yang cenderung berperilaku konsumtif umumnya lebih mengedepankan aspek emosional dalam mengambil keputusan pembelian, seperti mempertimbangkan gengsi atau

citra diri. Sebaliknya, individu yang bersikap lebih rasional akan mempertimbangkan nilai guna serta harga produk, khususnya pada produk yang berkaitan dengan tren atau gaya hidup.

### **Faktor Pendorong Penggunaan E-Wallet**

Terdapat beberapa faktor yang mendorong mahasiswa dalam menggunakan e-wallet. Pertama, aspek kemudahan dan efisiensi waktu menjadi alasan utama, dimana mahasiswa dapat melakukan transaksi secara cepat dengan perangkat smartphone dan koneksi internet, proses pembayaran dapat diselesaikan dalam waktu singkat. Kedua, berbagai penawaran menarik seperti promo, cashback, dan diskon menjadi daya tarik sendiri, terutama bagi mahasiswa yang memiliki keterbatasan dalam pengelolaan keuangan. Ketiga, berhubungan *e-wallet* dengan berbagai layanan digital seperti e-commerce, transportasi online, serta pemesanan makanan dan minuman turut meningkatkan tingkat kepraktisan dalam penggunaannya. Selain itu, faktor sosial juga memiliki pengaruh yang signifikan. Mahasiswa cenderung mengikuti kebiasaan dan tren yang berkembang di lingkungan pergaulan mereka, sehingga penggunaan *e-wallet* menjadi bagian dari pola interaksi sosial. Dengan demikian, penggunaan *e-wallet* tidak hanya dipengaruhi oleh aspek fungsional teknologi, tetapi juga mencerminkan perkembangan gaya hidup digital di kalangan generasi muda.

### **Dampak Penggunaan E-Wallet**

Penggunaan *e-wallet* memberikan implikasi yang bersifat dualistik, yaitu membawa dampak positif sekaligus negatif. Dari sisi positif, *e-wallet* mempermudah mahasiswa dalam melakukan transaksi secara lebih cepat dan efisien. Mahasiswa dapat mengakses berbagai layanan dalam satu platform tanpa harus berpindah tempat, serta memperoleh manfaat ekonomi melalui berbagai promo yang tersedia. Selain itu, pengguna *e-wallet* juga berkontribusi dalam meningkatkan literasi teknologi finansial, sehingga mahasiswa lebih siap menghadapi sistem pembayaran digital dimasa mendatang. Namun demikian, di sisi lain, penggunaan *e-wallet* juga berpotensi mendorong munculnya perilaku konsumtif. Berbagai penawaran seperti promo dan diskon sering kali memicu pembelian impulsif terhadap barang atau jasa yang sebenarnya tidak menjadi kebutuhan utama. Minimnya pengendalian diri serta tidak adanya kebiasaan dalam mencatat pengeluaran menyebabkan mahasiswa rentan mengalami pemborosan dan kesulitan dalam mengelola keuangan. Bahkan, beberapa responden mengungkapkan bahwa mereka pernah mengalami kehabisan uang saku sebelum akhir bulan akibat penggunaan *e-wallet* untuk pengeluaran yang tidak esensial. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi, apabila tidak disertai dengan pengelolaan

keuangan yang bijak, justru dapat menimbulkan permasalahan baru dalam kehidupan finansial mahasiswa.

### ***Analisis Pengaruh penggunaan e-wallet terhadap pola konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis di Universitas Madura***

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *e-wallet* dengan peningkatan perilaku konsumtif, khususnya di kalangan mahasiswa. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *e-wallet* terbukti berpengaruh terhadap pola konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis di Universitas Madura. Semakin tinggi intensitas penggunaan *e-wallet*, semakin besar kecenderungan mahasiswa untuk melakukan perilaku konsumtif. Hal ini terjadi karena sistem pembayaran digital melalui *e-wallet* membuat proses transaksi menjadi lebih mudah, cepat, dan tidak melibatkan uang fisik, sehingga pengeluaran terasa kurang disadari atau “tidak nyata”. Kondisi ini mendorong mahasiswa untuk melakukan pembelian secara berulang tanpa pertimbangan yang matang.

Selain itu, fitur-fitur dalam aplikasi *e-wallet* seperti notifikasi promo, integrasi dengan *e-commerce*, dan program loyalitas turut memperkuat dorongan konsumsi. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kemudahan akses dan stimulus digital dapat meningkatkan frekuensi belanja, terutama pada platform online. Hal ini juga didukung oleh teori perilaku konsumen yang menjelaskan bahwa lingkungan digital mampu menciptakan stimulus baru melalui pengalaman pengguna yang interaktif dan personalisasi promosi.

Dalam konteks mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis di Universitas Madura, yang sebagian besar masih bergantung pada uang saku, kondisi ini berimplikasi pada meningkatnya risiko ketidakseimbangan keuangan. Minimnya kebiasaan pencatatan pengeluaran serta rendahnya kontrol diri memperkuat pengaruh *e-wallet* terbentuknya pola konsumsi yang cenderung konsumtif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-wallet* berperan sebagai faktor yang mempercepat dan memperkuat perubahan pola konsumsi mahasiswa, terutama dalam meningkatkan rasional dalam bertransaksi.

### ***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 dengan keinginan. Dengan pendekatan yang bijak, *e-wallet* dapat menjadi alat yang mendukung efisiensi dan kemandirian finansial, bukan sebaliknya.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis di Universitas Madura 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, minimnya pencatatan keuangan dan kurangnya kesadaran akan pentingnya pengelolaan finansial pribadi. Meskipun *e-wallet* memberikan manfaat dalam hal efisiensi dan aksebilitas, 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.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

Alexa Angelica Nababan, Wiliam Barker Hutabarat, Rouli Pranatalia Simanjuntak, & M Yudi Fajri (2025). Analisis Pengaruh Penggunaan *e-wallet* terhadap Pola Konsumsi

Mahasiswa Universitas Negeri Medan di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*.

Aulia Gita Safitri, Dwi Adeati, Annisa Azzahro, & Ruly Habibah Al Ihsani (2022). Pengaruh E-wallet terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang. *JURNAL POTENSIAL*.

Diana Puspita Sari, Ambok Pangiuk, & Nurlia Fufita (2024). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Wallet) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Jambi (Studi Kasus Mahasiswa UIN STS Jambi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Angkatan 2020-2021). *Jurnal Penelitian Ilmu Ekonomi dan Keuangan Syariah (JUPIEKES)*.

Putri Kesuma Wardani, Irwan Padli Nasution, & Suci Sundari (2025). Pengaruh E-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Research Student*.

Salsabila & Yulhendri (2025). Pengaruh Penggunaan E-Commerce dan Dompot Digital (E-Wallet) Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z di Kota Padang melalui Demonstration Effect sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Economic Resources*.