



Pengaruh Kemudahan Penggunaan *E-Wallet* dan Gaya Hidup *Cashless* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa

Bilqis Agustina Windiary, Sri Trisnaningsih*

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Prodi Akuntansi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, 60294, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Email: ¹22013010345@student.upnjatim.ac.id, ²trisna.ak@upnjatim.ac.id

Email Penulis Korespondensi: trisna.ak@upnjatim.ac.id

Abstrak—Perkembangan teknologi keuangan telah mendorong meningkatnya penggunaan e-wallet dan penerapan gaya hidup cashless di kalangan mahasiswa. Kemudahan transaksi yang ditawarkan pembayaran digital berpotensi mempengaruhi pola konsumsi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Akuntansi UPN Veteran Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 77 responden yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Analisis data dilakukan menggunakan Partial Least Square-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) dengan bantuan aplikasi SmartPLS 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan e-wallet berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa dengan nilai t-statistic 2,741 dan p-value 0,0006, dan gaya hidup cashless juga berpengaruh positif dan signifikan dengan nilai t-statistic 5,830 dan p-value 0,000. Nilai R-square sebesar 0,364 menunjukkan bahwa 36,4% variabel perilaku konsumtif dijelaskan oleh model ini. Semakin mudah aplikasi e-wallet digunakan, semakin tinggi kecenderungan mahasiswa untuk melakukan aktivitas konsumsi. Gaya hidup cashless juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Kemudahan, kecepatan, dan kepraktisan transaksi non-tunai mendorong mahasiswa untuk lebih sering melakukan pembelian yang tidak direncanakan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembayaran digital dan perubahan pola transaksi masyarakat turut berperan dalam membentuk perilaku konsumsi mahasiswa di era digital. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris dalam memperluas kajian mengenai perilaku konsumtif mahasiswa pada era pembayaran digital dengan menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless. Temuan penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan penelitian selanjutnya maupun bagi pihak yang berkepentingan dalam meningkatkan literasi keuangan digital.

Kata Kunci: Kemudahan Penggunaan E-Wallet; Gaya Hidup Cashless; Perilaku Konsumtif; Mahasiswa; Pembayaran Digital

Abstract—The development of financial technology has driven the increasing use of e-wallets and the adoption of a cashless lifestyle among students. The ease of transactions offered by digital payments can influence user consumption patterns. This study aims to analyze the effect of e-wallet ease of use and a cashless lifestyle on the consumer behavior of Accounting students at UPN Veteran East Java. This study uses a quantitative approach with a survey method. Data were obtained by distributing questionnaires to 77 respondents selected using a simple random sampling technique. Data analysis was performed using Partial Least Square-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) with the help of the SmartPLS 4 application. The results showed that e-wallet ease of use had a positive and significant effect on student consumer behavior with a t-statistic of 2.741 and a p-value of 0.0006, and a cashless lifestyle also had a positive and significant effect with a t-statistic of 5.830 and a p-value of 0.000. The R-square value of 0.364 indicates that 36.4% of the consumer behavior variables are explained by this model. The easier an e-wallet application is to use, the higher the tendency of students to engage in consumption activities. A cashless lifestyle has also been shown to have a positive and significant impact on consumer behavior. The ease, speed, and practicality of cashless transactions encourage students to make more unplanned purchases. The findings of this study indicate that the use of digital payment technology and changes in societal transaction patterns play a role in shaping student consumption behavior in the digital era. This study provides an empirical contribution in expanding the study of student consumer behavior in the digital payment era by analyzing the influence of e-wallet ease of use and a cashless lifestyle. The research findings are expected to serve as a reference for further research and for stakeholders interested in improving digital financial literacy.

Keywords: Ease of Use of E-Wallets; Cashless Lifestyle; Consumptive Behavior; Students; Digital Payments

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor keuangan. Peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan bahwa masyarakat semakin terhubung dengan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari. Kondisi ini turut mempercepat perkembangan ekonomi digital dan mendorong munculnya berbagai inovasi layanan keuangan berbasis teknologi (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2025). Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah sistem pembayaran digital melalui dompet elektronik, yang menawarkan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam bertransaksi (Underdown & Tamara, 2025). Penggunaan e-wallet di Indonesia terus mengalami peningkatan dan telah menjadi salah satu metode pembayaran digital yang paling banyak digunakan masyarakat. Hasil survey menunjukkan bahwa sekitar 80% pengguna pembayaran digital memanfaatkan e-wallet untuk berbagai kebutuhan transaksi sehari-hari, seperti belanja online, pembayaran tagihan, dan transfer dana (GoodStats, 2025). Selain itu, penguatan infrastruktur pembayaran digital melalui QRIS juga semakin mendorong masyarakat untuk beralih dari transaksi tunai ke transaksi non-tunai (Mordor Intelligence, 2025).

Mahasiswa merupakan salah satu kelompok yang aktif menggunakan e-wallet dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai bagian dari Generasi Z, mahasiswa memiliki tingkat adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan teknologi digital. Berbagai layanan pembayaran digital seperti GoPay, DANA, OVO, dan ShopeePay telah menjadi bagian dari aktivitas transaksi mereka karena menawarkan kemudahan akses, proses pembayaran yang cepat, serta berbagai program promosi yang menarik (Nirmalasari & Basri, 2025). Kemudahan tersebut menjadikan e-wallet tidak hanya berfungsi



sebagai alat pembayaran, tetapi juga sebagai bagian dari gaya hidup digital yang semakin berkembang. Dalam Technology Acceptance Model (TAM), Davis, (1989) menjelaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dapat dilihat dari kemudahan memahami fitur, melakukan top up saldo, serta melakukan transaksi secara cepat dan praktis. Persepsi tersebut menjadi salah satu faktor yang mendorong mahasiswa untuk semakin sering menggunakan e-wallet dalam berbagai aktivitas transaksi (Yang et al., 2021).

Di sisi lain, meningkatnya penggunaan e-wallet turut mendorong terbentuknya gaya hidup cashless. Gaya hidup cashless merupakan kecenderungan individu untuk menggunakan metode pembayaran non-tunai dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Perkembangan teknologi keuangan, tingginya penetrasi internet, serta kemudahan akses layanan pembayaran digital menjadikan transaksi non-tunai semakin umum digunakan oleh masyarakat, khususnya generasi muda (Darmawan & Wenerda, 2022). Mahasiswa cenderung memilih transaksi digital karena dianggap lebih praktis, cepat, dan efisien dibandingkan penggunaan uang tunai (Jumawan et al., 2024). Meskipun memberikan berbagai manfaat, kemudahan penggunaan e-wallet dan penerapan gaya hidup cashless juga berpotensi mempengaruhi perilaku konsumsi individu. Kemudahan transaksi digital memungkinkan pengguna melakukan pembelian kapan saja dan dimana saja tanpa harus membawa uang tunai. Selain itu, berbagai program promosi seperti cashback, diskon, dan gratis ongkir dapat mendorong pengguna untuk melakukan transaksi secara lebih sering (Fattahillah et al., 2025). Situasi ini dapat mengurangi pertimbangan rasional sebelum melakukan pembelian dan meningkatkan kecenderungan pembelian impulsif (Wardani et al., 2025).

Perilaku konsumtif merupakan kecenderungan individu untuk melakukan pembelian berdasarkan keinginan dibandingkan kebutuhan. Pada kalangan mahasiswa, perilaku ini sering muncul dalam bentuk pembelian impulsif, frekuensi belanja yang tinggi, serta kecenderungan mengutamakan keinginan dalam pengeluaran sehari-hari. Kemudahan sistem pembayaran digital membuat pengguna tidak merasakan secara langsung uang yang dikeluarkan sehingga kontrol terhadap pengeluaran menjadi lebih lemah (Afriyah et al., 2024). Akibatnya, mahasiswa lebih mudah melakukan pembelian yang tidak direncanakan sebelumnya (Lalyta & Susanti, 2025). Berbagai penelitian telah mengkaji hubungan antara pembayaran digital dan perilaku konsumtif. Penelitian Anggaretta et al., (2025), Helendriani & Hardaningrum, (2025), Silitonga et al., (2025) menemukan bahwa penggunaan e-wallet dapat meningkatkan frekuensi transaksi dan mendorong pembelian impulsif. Selain itu, penelitian Nurrokhmini et al., (2025), Yosfenia & Suhaji, (2025), Siregar et al., (2025) menunjukkan bahwa gaya hidup cashless juga berpengaruh terhadap peningkatan perilaku konsumtif mahasiswa. Namun, penelitian Rahmi et al., (2025) dan Ashilah & Waluyo, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan pembayaran digital tidak selalu meningkatkan perilaku konsumtif. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan pembayaran digital dan perilaku konsumtif masih belum konsisten. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu hanya menguji salah satu faktor, yaitu kemudahan penggunaan e-wallet atau gaya hidup cashless, sedangkan penelitian yang menguji kedua variabel secara simultan pada mahasiswa akuntansi yang memiliki latar belakang akademik yang baik dalam pengelolaan keuangan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless terhadap perilaku konsumtif mahasiswa akuntansi UPN Veteran Jawa Timur.

Pada lingkungan mahasiswa Akuntansi UPN Veteran Jawa Timur, penelitian Rachmawati & Trisnaningsih, (2023) menunjukkan bahwa gaya hidup dan persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-wallet. Selanjutnya, Pabadakayo & Trisnaningsih, (2025) menemukan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan ShopeePay. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa kemudahan penggunaan dan gaya hidup memiliki peran penting dalam mendorong penggunaan pembayaran digital; di kalangan mahasiswa. Berdasarkan fenomena meningkatnya pengguna e-wallet, berkembangnya gaya hidup cashless, serta adanya kesenjangan penelitian tersebut, diperlukan kajian lebih lanjut untuk memahami bagaimana kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless terhadap perilaku konsumtif mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris dengan memperkaya literatur mengenai perilaku konsumtif pada penggunaan pembayaran digital, sekaligus menjadi masukan bagi penyedia layanan e-wallet, institusi pendidikan, dan peneliti selanjutnya.

2. METODE PENELITIAN

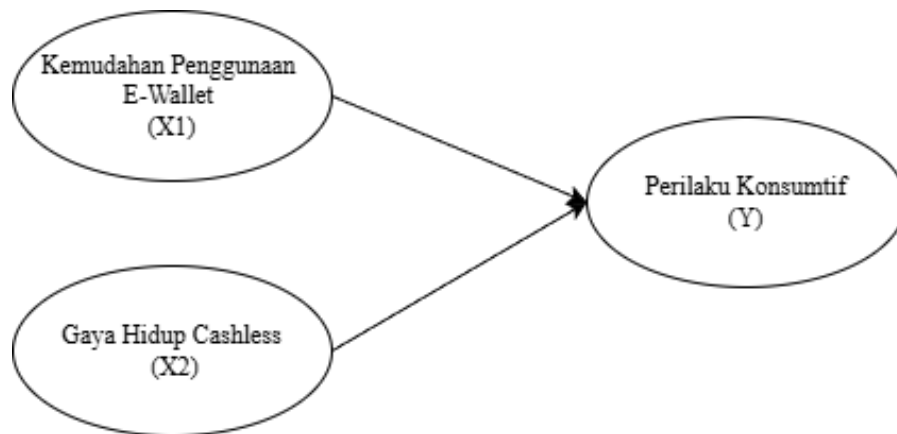
2.1 Kerangka Dasar Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur angkatan 2022. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*, karena setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel dan karakteristik populasi relatif homogen dan kerangka sampel telah tersedia (Sugiyono, 2023). Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 77 responden. Data yang digunakan merupakan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner dengan skala Likert 1-5. Analisis data dilakukan menggunakan metode Partial Least Square Equation Modeling (PLS-SEM) dengan bantuan perangkat lunak





SmartPLS versi 4, metode ini dipilih karena variabel bersifat laten dan PLS-SEM dinilai sesuai dengan penelitian yang bertujuan menguji hubungan antar konstruk laten (Ghozali, 2023). Tahapan analisis meliputi pengujian outer model untuk menilai validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, serta pengujian inner model untuk menguji pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Tahapan analisis meliputi pengujian outer model untuk menilai validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, serta pengujian inner model untuk menguji pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless terhadap perilaku konsumtif. Kerangka berpikir penelitian ini disajikan pada Gambar 1



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir pada Gambar 1, dapat dihasilkan hipotesis sebagai berikut.

H1: Pengaruh Kemudahan Penggunaan E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif

Perkembangan teknologi keuangan telah mengubah cara masyarakat melakukan transaksi, salah satunya melalui penggunaan e-wallet. Sebagai alat pembayaran digital, e-wallet menawarkan kemudahan, kecepatan, dan kepraktisan dalam bertransaksi sehingga semakin banyak digunakan oleh mahasiswa. Dalam Technology Acceptance Model (TAM), Davis, (1989) menjelaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan merupakan keyakinan individu bahwa suatu teknologi dapat digunakan dengan mudah dan tidak memerlukan banyak usaha. Semakin besar kemungkinan teknologi tersebut diterima dan digunakan secara berkelanjutan. Kemudahan penggunaan e-wallet dapat meningkatkan frekuensi transaksi karena pengguna dapat melakukan pembayaran secara cepat dan praktis. Kondisi ini berpotensi mendorong perilaku konsumtif, terutama ketika proses transaksi yang mudah membuat mahasiswa lebih terdorong untuk melakukan pembelian tanpa banyak pertimbangan. Selain itu, berbagai fitur pendukung seperti promo, diskon, dan cashback juga dapat meningkatkan minat untuk bertransaksi.

H2: Pengaruh Gaya Hidup Cashless terhadap Perilaku Konsumtif

Menurut Humphrey et al., (2001), cashless lifestyle merupakan kondisi ketika individu lebih memilih menggunakan pembayaran non-tunai karena dianggap lebih praktis, cepat, dan efisien dibandingkan uang tunai. Perkembangan teknologi keuangan telah mendorong penggunaan berbagai metode pembayaran digital, seperti e-wallet, mobile banking, dan QRIS, khususnya di kalangan generasi muda. Kemudahan yang ditawarkan sistem pembayaran digital menjadikan gaya hidup cashless semakin melekat dalam aktivitas sehari-hari. Hubungan antara gaya hidup cashless dan perilaku konsumtif dapat dijelaskan melalui Theory of Planned Behavior. Teori ini menyatakan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh sikap, norma subjektif, dan persepsi control perilaku. Dalam konteks pembayaran digital, gaya hidup cashless mencerminkan sikap positif terhadap transaksi non-tunai yang dianggap lebih mudah dan efisien. Kemudahan tersebut dapat mengurangi kontrol terhadap pengeluaran sehingga mendorong peningkatan aktivitas konsumsi.

2.2 Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini terdiri atas Kemudahan Penggunaan E-Wallet (X1) dan Gaya Hidup Cashless (X2), sedangkan variabel dependen yang digunakan adalah Perilaku Konsumtif (Y). Adapun definisi operasional dari masing-masing variabel disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala Ukur
Kemudahan Penggunaan E-Wallet (X1)	Kemudahan penggunaan merupakan persepsi mengenai tingkat kemudahan dan memahami, mempelajari, dan menggunakan aplikasi e-wallet. Kemudahan ini terlihat dari fitur yang mudah digunakan, proses top up yang sederhana, serta transaksi yang cepat dan praktis. Semakin tinggi kemudahan yang dirasakan, semakin besar	1. Mudah dipelajari 2. Dapat dikontrol 3. Fleksibel 4. Mudah digunakan 5. Jelas dan dapat dipahami	Likert



Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala Ukur
Gaya Hidup Cashless (X2)	kecenderungan menggunakan e-wallet dalam aktivitas sehari-hari Gaya hidup cashless merupakan kecenderungan untuk menggunakan metode pembayaran non-tunai dalam aktivitas sehari-hari. Gaya hidup ini ditunjukkan melalui penggunaan e-wallet, mobile banking, atau layanan pembayaran digital lainnya karena dianggap lebih praktis, efisien, dan mudah digunakan	1. Frekuensi penggunaan pembayaran digital 2. Lebih mudah dan efisien 3. Kenyamanan dan kepercayaan terhadap pembayaran digital 4. Promo yang disediakan	Likert
Perilaku Konsumtif (Y)	Perilaku konsumtif merupakan kecenderungan untuk melakukan pembelian barang atau jasa secara berlebihan yang lebih didorong oleh keinginan daripada kebutuhan. Perilaku ini ditandai dengan pembelian implusif, frekuensi belanja yang tinggi, serta kecenderungan mengutamakan keinginan dalam pengeluaran sehari-hari	1. Pembelian implusif 2. Pembelian irasional 3. Penghamburan	Likert

Berdasarkan tabel 1, seluruh variabel penelitian diukur menggunakan skala Likert untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi atau tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan yang terdapat dalam kuesioner. Indikator yang digunakan pada masing-masing variabel mengacu pada penelitian terdahulu dan telah disesuaikan dengan konteks penelitian sehingga mampu mempresentasikan konstruk yang diukur dengan tepat.

2.3 Analisis Outer Model

Outer model menggambarkan hubungan antara variabel laten dengan indikator-indikator yang digunakan untuk mengukurnya. Model pengukuran ini bertujuan untuk menilai tingkat validitas dan reabilitas instrument penelitian. Pengujian validitas konstruk dilakukan melalui convergent validity dan discriminant validity guna memastikan bahwa setiap indikator mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara tepat. Selain itu, reliabilitas konstruk dievaluasi menggunakan nilai composite reliability dan Cronbach's alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi indikator dalam mengukur variabel laten yang diteliti.

2.4 Analisis Inner Model

Evaluasi inner model dilakukan untuk menguji dan menganalisis hubungan antar variabel dalam model struktural yang dibangun. Pengujian ini mencakup analisis nilai path coefficient untuk mengetahui arah dan kekuatan pengaruh antar variabel, coefficient of determination (R^2) untuk mengukur kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen, effect size (f^2) untuk menilai besarnya pengaruh masing-masing variabel, serta cross-validated redundancy (Q^2) untuk mengevaluasi kemampuan prediktif model.

2.5 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan nilai probabilitas (p-value). Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada tingkat signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai p-value lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antar variabel. Sebaliknya, apabila nilai p-value lebih besar dari 0,05 maka hipotesis dinyatakan ditolak karena pengaruh yang diuji tidak signifikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Outer Model

3.1.1 Convergent Validity

Pengujian convergent validity merupakan tahap evaluasi outer model yang bertujuan untuk menilai kemampuan indikator dalam mempresentasikan konstruk yang diukur. Penilaian dilakukan berdasarkan nilai outer loading, dengan indikator dinyatakan valid apabila memiliki nilai outer loading, lebih dari 0,70. Hasil pengujian outer loading disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Outer Loading

Variabel	Indikator	Outer Loading	Keterangan
Kemudahan Penggunaan E-Wallet (X1)	X1.1	0,844	Valid
	X1.2	0,801	Valid
	X1.3	0,825	Valid
	X1.4	0,808	Valid
	X1.5	0,818	Valid



Variabel	Indikator	Outer Loading	Keterangan
Gaya Hidup <i>Cashless</i> (X2)	X1.6	0,786	Valid
	X1.7	0,843	Valid
	X1.8	0,855	Valid
	X1.9	0,844	Valid
	X1.10	0,780	Valid
	X1.11	0,866	Valid
	X1.12	0,824	Valid
	X1.13	0,771	Valid
	X2.1	0,822	Valid
	X2.2	0,844	Valid
	X2.3	0,871	Valid
	X2.4	0,831	Valid
	X2.5	0,852	Valid
Perilaku Konsumtif (Y)	X2.6	0,771	Valid
	X2.7	0,785	Valid
	X2.8	0,793	Valid
	Y1	0,890	Valid
	Y2	0,852	Valid
	Y3	0,866	Valid
	Y4	0,868	Valid
	Y5	0,886	Valid
	Y6	0,787	Valid

Berdasarkan tabel 2, seluruh indicator memiliki nilai outer loading di atas 0,70. Hasil ini menunjukkan bahwa setiap indicator telah memenuhi kriteria convergent validity dan mampu merepresentasikan konstruk yang diukur dengan baik. Oleh karena itu, seluruh indicator dinyatakan valid dan dapat digunakan pada tahap analisis berikutnya. Selain melalui outer loading, convergent validity juga dapat dievaluasi menggunakan nilai Average Variance Extracted (AVE). Suatu konstruk dinyatakan memenuhi validitas konvergen apabila memiliki nilai AVE di atas 0,50. Hasil perhitungan AVE disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai AVE

Variabel Penelitian	Average Variance Extracted (AVE)
Kemudahan Penggunaan <i>E-Wallet</i> (X1)	0,676
Gaya Hidup <i>Cashless</i> (X2)	0,674
Perilaku Konsumtif (Y)	0,738

Berdasarkan Tabel 3, seluruh variabel memiliki nilai AVE di atas 0,50. Hasil ini menunjukkan bahwa setiap konstruk telah memenuhi kriteria convergent validity, sehingga indikator yang digunakan dinyatakan valid dan dapat digunakan pada tahap analisis berikutnya.

3.1.2 Discriminant Validity

Pengujian discriminant validity dilakukan untuk memastikan bahwa setiap konstruk memiliki perbedaan yang jelas dengan konstruk lainnya. Evaluasi dilakukan melalui nilai cross loading, di mana suatu indikator dinyatakan memenuhi discriminant validity apabila nilai loading pada konstruk yang diukurnya lebih tinggi dibandingkan dengan konstruk lainnya. Hasil pengujian cross loading disajikan pada Tabel 4

Tabel 4. Nilai Cross Loading

Indikator	Kemudahan penggunaan <i>e- wallet</i> (X1)	Gaya hidup <i>cashless</i> (X2)	Perilaku Konsumtif (Y)
X1.1	0,844	0,227	0,261
X1.2	0,801	0,241	0,335
X1.3	0,825	0,269	0,284
X1.4	0,808	0,186	0,265
X1.5	0,818	0,199	0,198
X1.6	0,786	0,094	0,181
X1.7	0,843	0,284	0,363
X1.8	0,855	0,306	0,364
X1.9	0,844	0,265	0,451
X1.10	0,780	0,264	0,256



Indikator	Kemudahan penggunaan <i>e-wallet</i> (X1)	Gaya hidup <i>cashless</i> (X2)	Perilaku Konsumtif (Y)
X1.11	0,866	0,354	0,396
X1.12	0,824	0,242	0,329
X1.13	0,771	0,118	0,319
X2.1	0,287	0,822	0,445
X2.2	0,187	0,844	0,417
X2.3	0,399	0,871	0,511
X2.4	0,117	0,831	0,385
X2.5	0,287	0,852	0,466
X2.6	0,174	0,771	0,343
X2.7	0,170	0,785	0,537
X2.8	0,288	0,793	0,466
Y1	0,403	0,496	0,890
Y2	0,400	0,452	0,852
Y3	0,268	0,489	0,866
Y4	0,412	0,489	0,868
Y5	0,260	0,529	0,886
Y6	0,272	0,377	0,787

Berdasarkan Tabel 4, seluruh indikator telah memenuhi kriteria discriminant validity. Hal ini ditunjukkan oleh nilai cross loading yang lebih tinggi pada konstruk yang diukur dibandingkan dengan konstruk lainnya. Dengan demikian, setiap indikator mampu membedakan konstruknya dengan baik dan dinyatakan valid untuk digunakan dalam analisis selanjutnya.

3.1.3 Internal Consistency Realibility

Tahap berikutnya dalam evaluasi outer model adalah pengujian internal consistency reliability untuk menilai konsistensi indikator dalam mengukur konstruk. Pengujian dilakukan menggunakan nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability. Suatu konstruk dinyatakan reliable apabila kedua nilai tersebut melebihi 0,60. Hasil pengujian reliabilitas disajikan pada Tabel 5

Tabel 5. Nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
Kemudahan Penggunaan E-Wallet (X1)	0,960	0,964
Gaya Hidup Cashless (X2)	0,931	0,943
Perilaku Konsumtif (Y)	0,929	0,944

Berdasarkan Tabel 5, seluruh variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability di atas 0,60. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh konstruk telah memenuhi kriteria reliabilitas dan layak digunakan dalam analisis selanjutnya.

3.2 Inner Model

3.2.1 Path Coefficients

Analisis path coefficients digunakan untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai koefisien jalur berkisaran antara -1 hingga +1, di mana nilai positif menunjukkan hubungan searah, sedangkan nilai negative menunjukkan hubungan berlawanan antar variabel. Hasil Pengujian nilai path coefficient disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Nilai Path Coefficient

Pengaruh	Koefisien
Kemudahan Penggunaan <i>E-Wallet</i> (X1)→Perilaku Konsumtif(Y)	0,477
Gaya Hidup <i>Cashless</i> (X2) →Perilaku Konsumtif(Y)	0,253

Berdasarkan Tabel 6, seluruh nilai path coefficient bernilai positif atau lebih besar dari nol. Hasil ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dalam model penelitian bersifat positif.



3.2.2 Coefficients of Determinations (R^2)

Coefficient of Determination (R^2) digunakan untuk mengukur kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi pada variabel dependen. Nilai R^2 berkisar antara 0 hingga 1, di mana semakin tinggi nilainya, semakin besar kemampuan independen dalam menjelaskan variabel dependen. Hasil pengujian nilai coefficient of determinations disajikan pada Tabel 7

Tabel 7. Nilai Coefficient of Determinations

Variabel	R-Square
Perilaku Konsumtif (Y)	0,364

Berdasarkan hasil pengujian, variabel Kemudahan Penggunaan E-Wallet dan Gaya Hidup Cashless mampu menjelaskan variabel Perilaku Konsumtif sebesar 36%, sedangkan 64% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

3.2.3 Effect Size (F^2)

Effect size (f^2) digunakan untuk mengukur besarnya kontribusi masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai f^2 sebesar 0,02 menunjukkan pengaruh kecil, 0,015 pengaruh sedang dan 0,35 menunjukkan pengaruh besar. Hasil pengujian nilai effect size disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Nilai Effect Size

Variabel	Perilaku Konsumtif (Y)
Kemudahan Penggunaan <i>E-Wallet</i> (X1)	0.092
Gaya Hidup <i>Cashless</i> (X2)	0.326

Berdasarkan Tabel 8, variabel Kemudahan Penggunaan E-Wallet (X1) memiliki nilai effect size sebesar 0,092 yang menunjukkan pengaruh kecil terhadap Perilaku Konsumtif (Y). Sementara itu, Gaya Hidup Cashless (X2) memperoleh nilai effect size sebesar 0,326 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Gaya Hidup Cashless memberikan kontribusi yang lebih besar dalam menjelaskan Perilaku Konsumtif dibandingkan Kemudahan Penggunaan E-Wallet, meskipun keduanya tetap berkontribusi dalam model penelitian.

3.2.4 Cross-validated Redundancy (Q^2)

Cross-validated redundancy (Q^2) digunakan untuk mengukur kemampuan prediktif model terhadap variabel dependen. Model dinyatakan memiliki relevansi prediktif yang baik apabila nilai Q^2 lebih besar dari 0, sedangkan nilai Q^2 kurang dari 0 menunjukkan kemampuan prediksi yang kurang memadai. Hasil pengujian nilai Q square disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9 Nilai Q Square

Variabel Terikat	Q Square
Perilaku Konsumtif (Y)	0,316

Berdasarkan Tabel 9, variabel Perilaku Konsumtif (Y) memiliki nilai Q^2 sebesar 0,316. Nilai tersebut lebih besar dari 0, sehingga menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kemampuan prediktif yang baik. Dengan demikian, variabel Kemudahan Penggunaan E-Wallet (X1) dan Gaya Hidup Cashless (X2) memiliki relevansi dalam memprediksi Perilaku Konsumtif (Y).

3.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh antar variabel dalam model penelitian. Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai t-statistic > 1,96 dan p-value < 0,05 pada tingkat signifikansi 5%. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Pengujian Hipotesis

			Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	t Statistics (O/STDEV V)	p Values	Ket
Kemudahan (X1)→Perilaku (Y)	Penggunaan E-Wallet		0,253	0,265	0,092	2,741	0,006	DITERIMA
Gaya Hidup Konsumtif (Y)	Cashless(X2) → Perilaku		0,477	0,481	0,082	5,830	0,000	DITERIMA

Berdasarkan Tabel 10, seluruh hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan diterima.



H1 diterima, karena Kemudahan Penggunaan E-Wallet (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y), dengan nilai koefisien 0,253, t-statistic 2,741 > 1,96, dan p-value 0,0006 < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin mudah penggunaan e-wallet, semakin tinggi kecenderungan perilaku konsumtif mahasiswa.

H2 diterima, karena Gaya Hidup Cashless (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif (Y), dengan nilai koefisien 0,477, t-statistic 5,830 > 1,96, dan p-value 0,000 < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi penerapan gaya hidup cashless, semakin tinggi pula perilaku konsumtif mahasiswa.

3.4 Pembahasan

3.4.1 Pengaruh Kemudahan Penggunaan E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kemudahan Penggunaan E-Wallet berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. Semakin mudah e-wallet digunakan, semakin tinggi kecenderungan mahasiswa untuk melakukan konsumsi. Kemudahan transaksi, akses fitur yang sederhana, dan efisien waktu menjadi faktor yang mendorong peningkatan aktivitas pembelian. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ramadan & Triana, (2025), Priscilia & Fadjar, (2024), serta (Miswanto et al., 2022) yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan e-wallet berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif. Temuan ini memperkuat penerapan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menjelaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan kecenderungan individu untuk memanfaatkannya dalam aktivitas sehari-hari. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan masukan bagi penyedia e-wallet untuk terus meningkatkan kualitas layanan melalui pengembangan sistem yang lebih mudah digunakan, aman, dan efisien. Selain itu, penyedia layanan juga diharapkan dapat menghadirkan fitur yang mendukung pengelolaan keuangan, seperti pengingat pengeluaran, pencatatan transaksi, maupun pengaturan batas pengeluaran, sehingga kemudahan yang diberikan tidak mendorong perilaku konsumtif yang berlebihan. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Akuntansi UPN Veteran Jawa Timur. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa kemudahan penggunaan teknologi pembayaran digital tidak hanya mempengaruhi keputusan untuk menggunakan teknologi, tetapi juga berkaitan dengan perilaku konsumtif mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari.

3.4.2 Pengaruh Gaya Hidup Cashless terhadap Perilaku Konsumtif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gaya Hidup Cashless berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif mahasiswa. Semakin tinggi penerapan gaya hidup cashless, semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk melakukan konsumsi. Kemudahan pembayaran digital dan berbagai fitur pendukung transaksi membuat individu lebih mudah melakukan pembelian, termasuk pembelian yang tidak direncanakan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Nurrokhmini et al., (2025), Mawardi et al., (2023), Rahmatika et al., (2024), serta Rasyid & Mayangsari, (2022). Namun, temuan ini berbeda dengan penelitian Rahmi et al., (2025), Cahyani et al., (2024), dan Ashilah & Waluyo, (2023) yang menemukan bahwa gaya hidup cashless tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Temuan ini sejalan dengan *Theory Planned Behavior* (TPB) yang menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh niat dan kebiasaan yang terbentuk dari lingkungan maupun perkembangan teknologi. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi perguruan tinggi dalam meningkatkan literasi keuangan digital melalui berbagai program edukasi mengenai pengelolaan keuangan pribadi. Mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan kemudahan transaksi digital secara bijaksana dengan tetap mempertimbangkan kebutuhan, kemampuan finansial, dan perencanaan pengeluaran agar tidak terjebak dalam perilaku konsumtif. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis pengaruh gaya hidup cashless terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Akuntansi UPN Veteran Jawa Timur. Temuan ini memperkaya bukti empiris mengenai hubungan antara gaya hidup berbasis transaksi digital; dengan perilaku konsumtif pada lingkungan perguruan tinggi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan e-wallet berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin mudah e-wallet digunakan, baik dalam memahami fitur, mengakses layanan, maupun melakukan transaksi, maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk melakukan aktivitas konsumsi. Selain itu, gaya hidup cashless juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Semakin tinggi penerapan gaya hidup cashless dalam kehidupan sehari-hari, semakin besar kecenderungan mahasiswa untuk melakukan pembelian atau transaksi konsumtif. Kemudahan, kecepatan, dan kepraktisan yang ditawarkan sistem pembayaran digital turut mendorong meningkatnya aktivitas konsumsi. Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengkajian pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Penelitian ini mengintegrasikan *Technology Acceptance Model* dan *Theory of Planned Behavior* sebagai landasan teoritis untuk menjelaskan perilaku konsumtif dalam konteks penggunaan pembayaran digital. Selain itu, penelitian ini memberikan gambaran yang spesifik mengenai perilaku konsumtif mahasiswa pada era digital, khususnya di tengah meningkatnya penggunaan e-wallet dan penerapan gaya hidup cashless di kalangan generasi muda. Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bagi penyedia layanan e-wallet untuk mengembangkan fitur yang mendukung pengelolaan



keuangan pengguna, bagi perguruan tinggi untuk memperkuat program literasi keuangan digital mahasiswa, serta bagi pembuat kebijakan sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan yang mendorong penggunaan pembayaran digital secara bijaksana, aman, dan bertanggung jawab. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, ruang lingkup penelitian hanya mencakup mahasiswa Akuntansi UPN Veteran Jawa Timur angkatan 2022 sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh mahasiswa maupun kelompok masyarakat lainnya. Kedua, penelitian ini hanya menggunakan variabel kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless untuk menjelaskan perilaku konsumtif, sementara masih terdapat berbagai faktor lain yang berpotensi mempengaruhi perilaku tersebut namun belum dikaji dalam penelitian ini. Ketiga, pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner berbasis Google Form sehingga kualitas data yang diperoleh sangat bergantung pada tingkat pemahaman, kejujuran, dan kesungguhan responden dalam memberikan jawaban. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan kajian mengenai perilaku konsumtif pada penggunaan pembayaran digital, khususnya dengan menguji pengaruh kemudahan penggunaan e-wallet dan gaya hidup cashless pada mahasiswa akuntansi. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya serta menjadi bahan pertimbangan bagi penyedia layanan e-wallet, perguruan tinggi, dan pembuat kebijakan dalam meningkatkan literasi keuangan digital serta mendorong pengguna pembayaran digital secara lebih bijaksana.

REFERENCES

- Afiyah, F. N., Irmayanti, E., & Lukiani, E. R. M. (2024). Pengaruh cashless society terhadap perilaku konsumtif mahasiswa pendidikan ekonomi universitas nusantara PGRI Kediri dengan pengendalian diri sebagai variabel intervening. *Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi*, 458–471.
- Anggareta, D. S., Kardoyo, & Kusumantoro. (2025). The Influence of Social Media and E-Wallet Use on Consumptive Behavior Through Lifestyle. *Journal of Economic Education*, 14(1), 189–202. <https://doi.org/10.15294/jeeec.v14i1.25724>
- Ashilah, F., & Waluyo, B. (2023). Pengaruh Cashless Society, Gaya Hidup dan Tingkat Religiositas Terhadap Perilaku Konsumsi Islami Generasi Z. *Prosiding Seminar Nasional, Akuntansi Dan Manajemen*, 3.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). *Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Penggunaan Internet*. apji.or.id
- Cahyani, D., Suherman, A., & Noor, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Cashless dan Online Shopping Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z. *Economic Reviews Journal*, 3(4), 1238–1248. <https://doi.org/10.56709/mrj.v3i4.410>
- Darmawan, M., & Wenerda, I. (2022). Digital Literacy as The Basis for The Use of Digital Wallets during COVID-19 Pandemic. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 157–166. <https://doi.org/10.12928/channel.v10i2.157>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *Management Information Systems Research Center, University of Minnesota*, 13(3), 319–340.
- Fattahillah, R., Hannagara, H. A., Rahmadi, & Santoso, M. (2025). The Influence of Live Streaming and Free Shipping on Impulse Buying of Thrifting Products on Tiktok. *International Journal of Innovative Technologies in Economy*, 3(51), 0–12. [https://doi.org/10.31435/ijite.3\(51\).2025.3403](https://doi.org/10.31435/ijite.3(51).2025.3403)
- Ghozali, I. (2023). *Partial Least Squares: Konsep, Teknik, dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 4.0 untuk Penelitian Empiris* (Edisi 1). Yoga Pratama.
- GoodStats. (2025). *E-Wallet Jadi Metode Pembayaran Digital Favorit 2025*. <https://data.goodstats.id/statistic/e-wallet-jadi-metode-pembayaran-digital-favorit-2025-V6gYH>
- Helendriani, L., & Hardaningrum, T. W. (2025). The Influence of E-Wallet Usage, Lifestyle, and Financial Literacy on The Consumptive Behavior of Economic Education Student. *Classroom Action Research Journal*, 7(1), 11–20. <https://doi.org/10.17977/um013v7i12025p11-19>
- Humphrey, D. B., Kim, M., & Vale, B. (2001). Realizing the Gains from Electronic Payments: Costs, Pricing, and Payment Choice. *Journal of Money, Credit and Banking*, 33(2), 216–234. <https://doi.org/10.2307/2673882>
- Jumawan, Susanto, E., Sefita, A., Maharani, P. A., Maharani, S., Febianti, V., Naufaly, M. S., & Riyanto, R. (2024). Implementasi Pemanfaatan Digital Payment (E-Wallet) pada Kalangan Generasi Z. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(6), 2932–2938.
- Lalyta, W., & Susanti, R. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan, Penggunaan E-Wallet dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z (Studi Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta). *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, 3(1), 254–264. <https://doi.org/10.62017/jemb>
- Mawardi, M. A., Fakhriyya, F., & Trioko, S. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan dan Cashless Society terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Kota Blitar. *Eco-Entrepreneur*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.21107/ee.v9i1.22095>
- Miswanto, M., Sidik, P. A., & Arrafi, M. F. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Promosi E-Wallet dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, 28(2), 136–151.
- Mordor Intelligence. (2025). *Indonesia Mobile Payments Market Size & Share Analysis - Growth Trends and Forecast (2025 - 2030)*. <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/indonesia-mobile-payments-market>
- Nirmalasari, S., & Basri, J. (2025). Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap Pola Konsumsi Generasi Z di Indonesia. *Jaman : Jurnal Mahasiswa Manajemen*, 2(1), 50–61. <https://doi.org/10.61912/jaman.v2i1.288>
- Nurrokhmini, A., Riantisari, R., & Basuki. (2025). *Dampak Literasi Keuangan dan Gaya Hidup Cashless Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Kabupaten Klaten*. <https://doi.org/10.32477/jrm.v12i2.1195>
- Pabadakayo, A. F. M., & Trisnaningsih, S. (2025). The Influence of Perceived Convenience, Trust, and Advertising Appeal on Interesting in Using ShopeePay on Accounting Students UPN “Veteran” Jawa Timur. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics*, 8(3), 10199–10213.
- Priscilia, L. V., & Fadjar, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Dompot Elektronik (E-wallet) ShopeePay terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kota Malang (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya). *Journal of Development Economic and Social Studies*, 3(1), 189–199. <https://doi.org/10.21776/jdess.2024.03.1.15>
- Rachmawati, D. A., & Trisnaningsih, S. (2023). Pengaruh Efektivitas, Manfaat Dan Gaya Hidup Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Pada Kalangan Mahasiswa Akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model.



- Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 5(5), 2730–2740. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v5i5.4267>
- Rahmatika, Ariani, F., & Susanti, R. (2024). Pengaruh Cashless Society dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z di Kota Padang. *Jurnal Kajian Ekonomi*, 10(2), 172–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.37567/shar-e.v10i2.3116>
- Rahmi, R. A., Maresti, D., & Zuhra, S. (2025). Pengaruh Cashless Society Dan E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (EKUITAS)*, 7(2), 575–582. <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v7i2.8388>
- Ramadan, M., & Triana, N. (2025). *The Influence of Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, and Promotion on ShopeePay E-wallet on Consumptive Behavior of Pontianak Students*. 08(03), 994–1001.
- Rasyid, M. F., & Mayangsari, S. (2022). *Pengaruh Literasi Keuangan, Pengendalian Diri, dan Cashless Society terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Akuntansi Universitas Trisakti*. 2(2), 1251–1260. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.25105/jet.v2i2.14695>
- Silitonga, D. C., Sigiro, R. A., Sipayung, T. F., & Silaban, T. K. (2025). Analisis Dampak Penggunaan E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 10722–10726.
- Siregar, H. M., Nasution, M. I. P., & Marliyah. (2025). Pengaruh Sistem Pembayaran Digital dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Terapan Dan Keuangan (Mankeu)*, 14(04), 1658–1673.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Edisi Kedu). Alfabeta.
- Underdown, K., & Tamara, D. (2025). *Digital wallets : a study on the influence of consumer perceptions and attitudes on impulsive consumer behaviour*. April, 1–10. <https://doi.org/10.3389/fhumd.2025.1545141>
- Wardani, P. K., Naution, I. P., & Sundari, S. (2025). Pengaruh E-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 500–507. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.5651>
- Yang, M., Mamun, A. Al, Mohiuddin, M., Zainol, N. C. N., & Raihani. (2021). Cashless Transactions : A Study on Intention and Adoption of e-Wallets. *Sustainability*, 2019, 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su13020831>
- Yosfenia, & Suhaji. (2025). Pengaruh gaya hidup, media sosial, dan penggunaan elektronik money (e-money) terhadap perilaku konsumtif pada pembelanjaan online mahasiswa di kota semarang. *Journal of Economic, Business, and Accounting*, 8(6), 4838–4849.