

PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL DAN PENGGUNAAN E-WALLET TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIROW TUBAN

Siti Nurjanah^{1*}, Yosia Dian Purnama Windrayadi²

¹ Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Ronggolawe

¹ nurjannahsitinur57084@gmail.com

² dianyosia@gmail.com

ABSTRAK

Perubahan perilaku konsumsi bisa berasal dari lingkungan sosial. Perkembangan IPTEK yang semakin maju salah satunya adanya aplikasi belanja online yang didukung dengan transaksi yang semakin mudah yaitu adanya E-wallet dapat merubah perilaku mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh lingkungan sosial dan penggunaan E-wallet terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNIROW Tuban. Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2020, 2021, dan 2022. Sampel yang digunakan sebanyak 59 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan kusioner dan dokumentasi, Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas. Uji asumsi klasik dengan menggunakan uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heterokedastisitas. Uji hipotesis menggunakan regresi linier berganda dengan uji t (parsial), uji f (simultan), dan koefisien determinasi. Berdasarkan hasil perhitungan data dapat disimpulkan, bahwa lingkungan sosial berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif, penggunaan e-wallet berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif, Lingkungan sosial dan penggunaan e-wallet secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Kata Kunci: lingkungan sosial; penggunaan e-wallet; perilaku konsumtif

PENDAHULUAN

Perubahan zaman yang semakin maju memberikan dampak yang cukup besar terhadap berbagai aspek kehidupan di kalangan mahasiswa. Baik bidang ekonomi, sosial, politik, teknologi, budaya, dan lain sebagainya, yang di sebabkan adanya kemajuan IPTEK. Hal tersebut dapat menyebabkan perubahan perilaku konsumsi mahasiswa. Perubahan perilaku konsumsi bisa berasal dari lingkungan sosial yang bisa berdampak pada perilaku konsumtif mahasiswa. Konsumtif sendiri merupakan perilaku seseorang mengkonsumsi atau membeli barang dan jasa secara berlebihan tanpa memikirkan penting tidaknya kebutuhan tersebut.

Adanya perkembangan IPTEK yang semakin maju salah satunya adanya aplikasi belanja online. Banyak toko-toko yang menggunakan aplikasi tersebut untuk memasarkan produknya. Melalui aplikasi belanja online dapat memudahkan mahasiswa untuk belanja, salah satunya muncul kegiatan belanja online. Melalui belanja online mahasiswa tidak lagi kesulitan dalam memenuhi konsumsi. Mahasiswa cukup di rumah bisa langsung membeli barang-barang konsumsi yang dibutuhkan. Adanya kemudahan untuk berbelanja ini dapat menyebabkan mahasiswa berperilaku konsumtif. Perilaku konsumtif merupakan kecenderungan manusia untuk melakukan konsumsi secara berlebihan, tiada batas dan tidak terencana. Seseorang dengan perilaku konsumtif ketika membeli barang tanpa memperdulikan kegunaannya hanya berdasarkan keinginan guna memperoleh kepuasan semata.

Perilaku konsumtif adalah keinginan membeli yang terus meningkat hanya untuk memperoleh kepuasan dengan memiliki barang maupun jasa tanpa peduli dengan kegunaannya, hanya berdasarkan keinginan untuk membeli yang lebih baru, lebih banyak dan lebih bagus dengan tujuan menunjukkan status, prestige, kekayaan dan keistimewaan[1].

Artinya Perilaku konsumtif adalah perilaku membeli barang dan jasa secara berlebihan tanpa memperhatikan mana yang benar-benar dibutuhkan. Pada saat melakukan konsumsi mahasiswa tidak lagi memperhatikan manfaat dan kegunaan dari barang yang di beli tetapi hanya ingin

memenuhi keinginannya saja. Menurut Tambunan dan Tulus, 2001 Perilaku konsumtif adalah hasrat untuk mengkonsumsi barang yang kurang dibutuhkan secara berlebihan untuk memperoleh kepuasan [2].

Perilaku konsumtif memang banyak melanda kehidupan remaja termasuk kehidupan mahasiswa. Dilihat dari penggunaan pakaian mahasiswa yang selalu gonta ganti berbagai model pakaian. Dengan melihat hal tersebut tidak menutup kemungkinan pola konsumsi mahasiswa cenderung konsumtif. Begitu juga dengan mahasiswa Pendidikan Ekonomi yang cenderung mengikuti trend – trend fashion yang berkembang saat ini. Bisa dilihat dari pakaiannya maupun sepatu atau aksesoris lainnya. Berbagai model pakaian yang dikenakan mahasiswa yang setiap harinya mengenakan model-model terbaru. Hal tersebut bisa berasal dari lingkungan sosialnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif seseorang yaitu konformitas yang disebabkan adanya keinginan yang kuat pada remaja untuk tampil menarik, tidak berbeda dari temannya serta dapat diterima oleh kelompoknya [3].

perilaku konsumtif bisa dari faktor lingkungan. Lingkungan merupakan tempat interaksi antara individu dengan individu lainnya atau individu dengan kelompok. Dimana lingkungan mudah memberikan pengaruh pada mahasiswa karena lingkungan adalah tempat dimana mahasiswa bergaul dengan mahasiswa lainnya. Mahasiswa yang berada dilingkungan mahasiswa yang cenderung konsumtif tidak menutup kemungkinan akan mengikuti perilaku lingkungannya. salah salah satu faktor yang dapat menyebabkan seseorang berperilaku konsumtif adalah faktor lingkungan, dimana faktor lingkungan menuntut setiap individu memenuhi gaya hidup[4].

Lingkungan yang menjadi faktor pendorong untuk berperilaku konsumtif ditambah dengan mudahnya transaksi. Teknologi yang semakin maju salah satunya dengan adanya dompet digital atau E-wallet. E-wallet merupakan dompet digital yang menjadi salah satu fasilitas transaksi yang memudahkan mahasiswa untuk berbelanja. Karena adanya transaksi yang semakin mudah juga memudahkan mahasiswa untuk membeli segala keperluan yang diinginkan. Melalui belanja online mahasiswa mudah membeli segala sesuatu yang diinginkan dengan didukung penggunaan E-Wallet.

E-wallet sebagai layanan transaksi pembayaran berbasis elektronik telah diatur pada peraturan Bank Indonesia nomor 18/40/PBI/2016, perkembangan teknologi dan sistem informasi yang melahirkan berbagai inovasi khususnya berkaitan dengan financial technology dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat termasuk bidang jasa sistem pembayaran, penyelenggara, mekanisme, maupun infrastruktur penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran. Inovasi proses transaksi pembayaran yang perlu tetap mendukung terciptanya sistem pembayaran yang lancar, aman, efisien, dan andal [5].

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh jakpat, sebesar 52% responden indonesia menggunakan layanan pembayaran digital pada semester 1/2022. Dimana presentasi ini lebih tinggi dibanding tahun sebelumnya yang hanya sebesar 40%. Sebesar 94% responden dalam melakukan pembayaran menggunakan dompet digital (e-wallet) sedangkan sebanyak 54% menggunakan perbankan bergerak atau mobile banking [6]. Selain itu jumlah uang elektronik yang beredar menurut data dari Bank Indonesia mencapai 594,17 juta unit bulan Februari 2022 dengan rincian uang elektronik yang berbasis server sebanyak 512,98 juta unit (86,34%) dan berbasis chips atau kartu sebanyak 81,19 juta unit (13,67%) [7]. Artinya E-wallet menjadi peringkat pertama yang digunakan sebagai alat pembayaran.

Adanya kemudahan dan kepraktisan yang dimiliki E-Wallet membuat E-Wallet diminati kalangan mahasiswa. Akan tetapi, karena adanya kemudahan dalam bertransaksi dapat menyebabkan pola konsumsi mahasiswa yang tidak terkendali. Menurut penelitian Insana dan Johan E-wallet dapat meningkatkan perilaku konsumtif pada mahasiswa sehingga menyebabkan pengeluaran mahasiswa semakin meningkat serta Kemudahan yang diberikan E-wallet dapat menyebabkan konsumsi meningkat dan mempengaruhi sifat konsumtif mahasiswa [8]. Mudahnya transaksi dimanapun dan kapanpun menjadikan mahasiswa lebih mudah untuk memenuhi kebutuhannya. Mau dimanapun mahasiswa berada bisa melakukan belanja dengan mudah dan tidak perlu khawatir bagaimana cara membayarnya.

Adanya pengaruh dari lingkungan sosial yang mendukung mahasiswa konsumtif dan mudahnya transaksi dengan E-wallet dapat menyebabkan perilaku konsumtif mahasiswa. Beberapa

mahasiswa menggunakan e-wallet adalah karena kemudahan dalam bertransaksi yang tidak lagi mengeluarkan uang cash, adanya fasilitas yang dapat memanjakan penggunanya, misal diberikanya promo atau diskon yang di berikan e-wallet. Begitu juga dengan mahasiswa Pendidikan Ekonomi, menggunakan e-wallet karena penggunaannya yang praktis dan mudah. Selain itu, alasan mahasiswa menggunakan E-wallet karena efektif untuk digunakan sebagai alat pembayaran. Kemudahan dalam transaksi serta promo yang diberikan e-wallet inilah yang dapat memicu mahasiswa berperilaku konsumtif.

Penggunaan e-wallet secara berlebih dan adanya interaksi dari lingkungan sosial menyebabkan mahasiswa berperilaku konsumtif. Mahasiswa pada dasarnya mudah terpengaruh lingkungan karena sikapnya yang masih berubah-ubah dan masih banyak mengikuti apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, untuk itu mahasiswa harus bisa membedakan mana lingkungan yang baik dan tidak baik untuk dirinya agar tidak terpengaruh oleh lingkungannya serta mengendalikan diri terhadap pergaulan yang dapat menyebabkan konsumtif. Selain itu mahasiswa harus bisa mengendalikan diri dalam menggunakan e-wallet agar tidak terjerumus pada perilaku konsumtif.

Berdasarkan latar belakang diatas, Maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana **Pengaruh Lingkungan Sosial dan Penggunaan E-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban.**

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah nuntuk mengetahui lingkungan sosial berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNIROW Tuban, penggunaan E-wallet berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNIROW Tuban, lingkungan sosial dan penggunaan e-wallet berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNIROW Tuban.

KAJIAN TEORI

Lingkungan Sosial

Lingkungan merupakan segala sesuatu yang berada di sekitar kita yang dapat berpengaruh terhadap keberlangsungan hidup. Dengan kata lain lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan manusia tersebut. Menurut (hamalik, 2004 : 195) mengemukakan bahwa “lingkungan adalah kesatuan ruang dengan semua benda baik daya keadaan dan mahluk hidup, begitu juga manusia dan perilakunya yang berpengaruh terhadap keberlangsungan perilaku kehidupan, kesejahteraan manusia sekaligus mahluk hidup lainnya”[9].

Lingkungan dapat diartikan keseluruhan unsur-unsur yang bisa saling berhubungan dan saling mempengaruhi terhadap keadaan dan kegiatan tertentu [10]. Lingkungan sosial diartikan sebagai tempat berlangsungnya suatu kegiatan interaksi sosial antar individu [11].

Dari beberapa pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa lingkungan sosial adalah tempat interaksi manusia antara individu satu dengan individu lainnya maupaun interaksi dalam kelompok kecil ataupun besar yang dapat saling mempengaruhi. Lingkungan sosial merupakan tempat individu bergaul baik di dalam kelompok kecil ataupun besar. Banyak berbagai karakteristik lingkungan sosial yang dapat mempengaruhi manusia.

Penggunaan E-Wallet

E-wallet merupakan media yang berbasis server, yang disajikan sebagai aplikasi, dan kondisi penggunaannya dengan memerlukan koneksi internet [12]. E-wallet merupakan salah satu bentuk fintech (finance technology) yang memanfaatkan internet dan merupakan salah satu alternatif yang digunakan sebagai media pembayaran. Segala sesuatu bertransaksi dengan menggunakan e-wallet adalah berkaitan dengan rekening pengguna dengan membayar tidak menggunakan uang tunai melainkan menggunakan pemotongan saldo pengguna [13].

Dari pengertian diatas, peneliti menyimpulkan E-Wallet merupakan sistem pembayaran berbasis digital dimana dalam menggunakannya adalah melalui perangkat mobile yang harus terhubung dengan internet. Penggunaan e-wallet cukup dengan smartphone yang berisi aplikasi e-wallet dan penggunanya tidak perlu memakai uang tunai.

Perilaku Konsumtif

James F. Engel mengatakan bahwa perilaku konsumtif adalah tindakan ataupun perilaku individu untuk memperoleh dan menggunakan barang-barang yang diinginkan yang secara langsung, termasuk juga keputusan untuk menentukan tindakan-tindakan lain [14].

Menurut Aprilia & Hartono, 2014 Perilaku konsumtif adalah perilaku individu yang dipengaruhi beberapa faktor-faktor sosiologis yang ada dalam kehidupan yang dituntut untuk mengkonsumsi secara berlebih atau pemborosan serta tidak terencana terhadap barang dan jasa yang kurang atau bahkan tidak perlu [15].

Dari pengertian di atas, peneliti menyimpulkan perilaku konsumtif merupakan perilaku seseorang mengonsumsi atau menggunakan produk secara berlebihan tanpa memperhatikan perlu tidaknya barang tersebut dan hanya mementingkan keinginan saja.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jumlah populasi sebanyak 145 responden dan dijadikan sampel sebanyak 59 orang dengan penentuan sampel menggunakan rumus slovin. Jenis data adalah kualitatif dan kuantitatif sedangkan sumber data adalah primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data adalah angket/kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner dengan menyebarkan kepada responden dengan jawaban menggunakan pengukuran skala likert dokumentasi. Pengembangan instrumen dengan membuat kisi-kisi pertanyaan pada setiap variabel. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, uji instrumen dengan uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik dengan uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heterokedastisitas, dan uji hipotesis menggunakan regresi linier berganda kemudian menggunakan uji T, uji F, dan koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Analisis Data

Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif meliputi kegiatan mengumpulkan data, mengolah data, dan menyajikan data. Dalam penelitian ini statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata, dan standar deviasi dari masing-masing variabel penelitian.

Berikut hasil analisis Statistik Deskriptif yang telah dilakukan dengan SPSS 23.

Tabel 1. Hasil uji Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TOTALX1	59	10,00	29,00	21,1695	4,25138
TOTALX2	59	12,00	28,00	22,1525	3,08396
TOTALY	59	15,00	40,00	28,4576	4,85060
Valid N (listwise)	59				

Berdasarkan tabel 1. hasil uji Analisis Statistik Deskriptif pada variabel X1, dapat diketahui bahwa dari 59 responden di peroleh skor minimum sebesar 10,00, skor maximum sebesar 29,00, skor rata-rata sebesar 21,1695, dan standar deviasi sebesar 4,25138. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata lebih besar dari nilai standar deviasi, maka dapat dikatakan bahwa rata-rata dari seluruh data pada variabel lingkungan sosial mampu menggambarkan seluruh variabel dengan baik.

Berdasarkan tabel 1. hasil uji Analisis Statistik Deskriptif pada variabel X2, dapat diketahui bahwa dari 59 responden di peroleh skor minimum sebesar 12,00, skor maximum sebesar 28,00, skor rata-rata sebesar 22,1525, dan standar deviasi sebesar 3,08396. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata lebih besar dari nilai standar deviasi, maka dapat dikatakan bahwa rata-rata dari seluruh data pada variabel penggunaan E-wallet mampu menggambarkan seluruh variabel dengan baik.

Berdasarkan tabel 1. hasil uji Analisis Statistik Deskriptif pada variabel Y, dapat diketahui bahwa dari 59 responden di peroleh skor minimum sebesar 15,00, skor maximum sebesar 40,00, skor rata-rata sebesar 28,4576, dan standar deviasi sebesar 4,85060. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata lebih besar dari nilai standar deviasi, maka dapat dikatakan bahwa rata-rata dari seluruh data pada variabel perilaku konsumtif mampu menggambarkan seluruh variabel dengan baik.

Uji Instrumen

Uji Validitas

Uji validitas menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang diukur. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus product moment dengan membandingkan antara r tabel dengan r hitung, jika r hitung $\geq r$ tabel maka pertanyaan dikatakan valid, namun jika r hitung $\leq r$ tabel maka pertanyaan dinyatakan tidak valid.

Tabel 2. Uji Validitas Variabel Lingkungan Sosial

Variabel	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Ket
Lingkungan Sosial	1	0,826	0,2564	Valid
	2	0,882	0,2564	Valid
	3	0,592	0,2564	Valid
	4	0,735	0,2564	Valid
	5	0,796	0,2564	Valid
	6	0,511	0,2564	Valid

Berdasarkan tabel 2, dapat dinyatakan bahwa seluruh pertanyaan pada variabel Lingkungan Sosial (X1) valid karena telah memenuhi syarat bahwa nilai r -hitung lebih dari r -tabel dengan tingkat signifikan 5%.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan E-Wallet

Variabel	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Ket
Penggunaan E-wallet	7	0,727	0,2564	Valid
	8	0,644	0,2564	Valid
	9	0,337	0,2564	Valid
	10	0,694	0,2564	Valid
	11	0,524	0,2564	Valid
	12	0,653	0,2564	Valid

Berdasarkan tabel 3, dapat dinyatakan bahwa seluruh pertanyaan pada variabel Penggunaan E-Wallet (X2) valid karena telah memenuhi syarat bahwa nilai r -hitung lebih dari r -tabel dengan tingkat signifikan 5%.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Konsumtif

Variabel	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Ket
Perilaku Konsumtif	13	0,656	0,2564	Valid
	14	0,540	0,2564	Valid
	15	0,737	0,2564	Valid
	16	0,469	0,2564	Valid
	17	0,710	0,2564	Valid
	18	0,608	0,2564	Valid
	19	0,604	0,2564	Valid
	20	0,738	0,2564	Valid

Berdasarkan tabel 4, dapat dinyatakan bahwa seluruh pertanyaan pada variabel Perilaku Konsumtif (Y) valid karena telah memenuhi syarat bahwa nilai r -hitung lebih dari r -tabel dengan tingkat signifikan 5%.

Uji Reliabilitas

untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, jika dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat pengukur yang sama pula. Penelitian ini menggunakan alpha Cronbach dimana suatu penelitian dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas (r_{11}) $> 0,6$

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Nilai Alpha	Keterangan
Lingkungan sosial (X1)	0,819	0,60	Reliabel
Penggunaan E-Wallet (X2)	0,649	0,60	Reliabel
Perilaku Konsumtif (Y)	0,777	0,60	Reliabel

Berdasarkan tabel 5, dapat dinyatakan bahwa pertanyaan pada variabel lingkungan sosial (X1) dengan nilai cronbach alpha sebesar 0,819, variabel penggunaan E-Wallet (X2) dengan nilai cronbach alpha sebesar 0,649, variabel perilaku konsumtif (Y) dengan nilai cronbach alpha sebesar 0,777 dinyatakan reliabel karena nilai cronbach alpha dari setiap variabel lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,60.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

untuk mengetahui apakah dalam regresi variabel independen dan variabel dependen atau keduanya mempunyai berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode Kolmogorov Smirnov, yaitu dengan cara melihat nilai signifikansi, jika nilai Prob. / Sig F > 5%, sebaran bersifat normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		59
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,33053740
Most Extreme Differences	Absolute	,074
	Positive	,069
	Negative	-,074
Test Statistic		,074
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 6, hasil uji normalitas dengan nilai asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 yang menunjukkan bahwa data diatas berdistribusi normal. Dinyatakan berdistribusi normal karena nilai tingkat signifikasinya lebih dari 0,05.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Untuk mengetahui adanya multikolinearitas dengan melihat nilai VIF dan nilai tolerance yaitu apabila nilai VIF kurang dari 10 dan tolerance lebih dari 0,1 maka dapat dikatakan tidak multikolieritas

Tabel 7 Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1							
	(Constant)	,767	3,523	,218	,828		
	LINGKUNGAN SOSIAL	,357	,109	,313	3,289	,002	,928
	PENGUNAAAN E-WALLET	,909	,150	,578	6,066	,000	,928

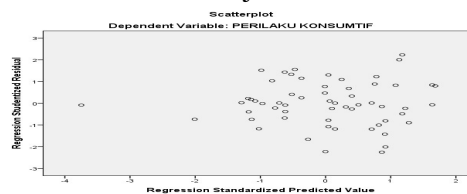
a. Dependent Variable: PERILAKU KONSUMTIF

Berdasarkan tabel 7 diatas, uji multikolineritas menunjukkan bahwa nilai VIF variabel Lingkungan Sosial (X1) dan variabel Penggunaan E-Wallet (X2) sebesar 1,077 yang artinya kurang dari 10 dan nilai tolerance sebesar 0,928 lebih besar dari 0,1. Maka dapat dikatakan tidak terjadi multikolinearitas.

Uji Heterokedastisitas

untuk mengetahui apakah variasi residual absolut sama atau tidak untuk semua pengamatan. Dalam penelitian ini menggunakan metode gambar Scatterplots hasil dari output SPSS

Gambar 1 Hasil Uji Heterokedastisitas



Berdasarkan gambar 1, bahwa Titik-titik data penyebar berada di atas dan di bawah atau di sekitar angka 0, Titik-titik tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja, Penyebaran titik-titik data tidak membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali, dan Penyebaran titik-titik data tidak berpola. Itu artinya tidak terjadi heterokedastisitas dalam penelitian ini.

Uji Hipotesis

Uji Regresi Linier Berganda

Analisis Regresi Linier Berganda digunakan untuk mengukur pengaruh antara lebih dari satu variabel independent (variabel bebas) terhadap variabel dependent (variabel terikat)

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model		Unstandardized Coefficients ^a		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,767	3,523		,218	,828
	LINGKUNGAN SOSIAL	,357	,109	,313	3,289	,002
	PENGGUNAAN E-WALLET	,909	,150	,578	6,066	,000

a. Dependent Variable: PERILAKU KONSUMTIF

Berdasarkan tabel 8 hasil uji regresi linier berganda, maka dibuat persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

$$Y = 0,767 + 0,357X_1 + 0,909X_2 + e$$

Keterangan

Y = Perilaku Konsumtif

X₁ = Lingkungan Sosial

X₂ = Penggunaan E-Wallet

Intepretasi model :

Contant (a) = 0,767 menunjukkan harga konstanta, jika nilai variabel bebas = 0, maka perilaku konsumtif (Y) akan sebesar 0,767.

b1 Variabel X₁ sebesar 0,357 menunjukkan bahwa variabel lingkungan sosial berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif (Y). Dengan asumsi variabel lain tidak diteliti dalam penelitian ini, berarti setiap kenaikan 1 satuan variabel lingkungan sosial akan mempengaruhi perilaku konsumtif sebesar 0,357.

b2 varaiabel X₂ sebesar 0,909 menunjukkan bahwa varaiabel penggunaan e-wallet berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif (Y). Dengan asumsi variabel lain tidak diteliti dalam penelitian ini, berarti setiap kenaikan 1 satuan variabel penggunaan e-wallet akan mempengaruhi perilaku konsumtif sebesar 0,909.

Uji T (parsial)

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Untuk mengetahui adanya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan membandingkan Jika nilai signifikansinya < 0,05 dan apabila t hitung > t tabel, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima.

Tabel 9. Hasil Uji T (Parsial)

Model		Unstandardized Coefficients ^a		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,767	3,523		,218	,828
	LINGKUNGAN SOSIAL	,357	,109	,313	3,289	,002
	PENGGUNAAN E-WALLET	,909	,150	,578	6,066	,000

a. Dependent Variable: PERILAKU KONSUMTIF

Berdasarkan tabel 9 hasil analisis linier berganda, diketahui bahwa nilai signifikansi variabel lingkungan sosial sebesar 0,002 < 0,05 dan nilai t hitung sebesar 3,289 > 2,003 t tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima. Artinya terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel lingkungan sosial dengan variabel perilaku konsumtif pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban.

Berdasarkan tabel 9 hasil analisis regresi linier berganda pada tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikan variabel penggunaan ea wallet (X₂) sebesar 0,000 > 0,05 dan nilai t hitung sebesar 6,066 > 2,003 t tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₂ diterima. Artinya terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban.

Uji F (simultan)

untuk menguji pengaruh secara simultan variabel bebas terhadap variabel terganggunya. Uji F ini untuk menguji apakah variabel bebas yaitu lingkungan sosial (X1) dan penggunaan e-wallet (X2) mampu menjelaskan perubahan nilai variabel terganggunya yaitu perilaku konsumtif. Dengan kriteria Jika nilai signifikansinya < 0,05 maka H1 diterima dan sebaliknya, Jika nilai signifikansinya > 0,05 maka H0 ditolak.

Tabel 10. Hasil uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	721,280	2	360,640	31,391	,000 ^b
	Residual	643,364	56	11,489		
	Total	1364,644	58			

a. Dependent Variable: PERILAKU KONSUMTIF

b. Predictors: (Constant), PENGGUNAAN E-WALLET, LINGKUNGAN SOSIAL

Berdasarkan tabel 4.16 hasil analisis regresi linier berganda, diperoleh nilai F determinan sebesar 31,391 dengan nilai signifikansi 0,000. H0 ditolak dan H3 diterima karena F hitung sebesar 31,391 > 3,162 F tabel dan nilai signifikan 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban secara signifikan dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan penggunaan e-wallet secara bersamaan

Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi adalah besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat

Tabel 11. Hasil uji koefisien determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,727 ^a	,529	,512	3,38949

a. Predictors: (Constant), PENGGUNAAN E-WALLET, LINGKUNGAN SOSIAL

b. Dependent Variable: PERILAKU KONSUMTIF

Berdasarkan hasil diatas R square (R²) sebesar 0,526 yang diperoleh dari kontribusi variabel lingkungan sosial (X1) dan penggunaan e-wallet (X2) terhadap perilaku konsumtif (Y) $KP = (r X_1, X_2)^2 \times 100\% = (0,727)^2 \times 100\% = 0,529$. Bahwa perilaku konsumtif dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan penggunaan e-wallet sebesar 52,9% mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban. sedangkan sebesar 47,1% perilaku konsumtif dipengaruhi oleh variabel yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Selanjutnya untuk variabel yang paling dominan atau berpengaruh terhadap perilaku konsumtif yaitu variabel penggunaan e-wallet, dimana dalam variabel penggunaan e-wallet yang paling berpengaruh adalah terdapat dalam pertanyaan ketiga dengan pertanyaan E-wallet sangat efektif untuk pembayaran (belanja online, beli pulsa, listrik, dll).

PEMBAHASAN

Pengaruh Lingkungan Sosial (X1) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban.

Berdasarkan hasil uji analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh lingkungan sosial (X1) terhadap perilaku konsumtif (Y) mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban. Dari hasil pengujian dapat dibuktikan dengan perhitungan uji t (parsial) yang menunjukkan nilai T hitung sebesar 3,289 dan T tabel sebesar 2,003, bahwa T hitung lebih besar dari T tabel (3,289 > 2,003) dan nilai signifikansi 0,002 < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa lingkungan sosial berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban.

Lingkungan sosial merupakan tempat dimana mahasiswa bergaul. Tidak bisa dipungkiri bahwa lingkungan dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Ada beberapa jenis lingkungan yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa yaitu lingkungan pendidikan, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat. Semakin negatif lingkungan sosial mempengaruhi maka semakin tinggi Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNIROW tuban.

Pengaruh Penggunaan E-Wallet (Y) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban.

Hasil uji pengujian data yang menguji hipotesis kedua menunjukkan bahwa variabel Penggunaan E-Wallet (Y) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif (Y)

mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban. Dari hasil pengujian dibuktikan nilai T hitung sebesar 6,066 dan T tabel sebesar 2,003, bahwa T hitung lebih besar dari T tabel ($6,066 > 2,003$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_2 diterima. Dapat disimpulkan bahwa pengguna E-wallet berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban.

E-wallet merupakan alat transaksi online dengan menggunakan smartphone serta memanfaatkan paket internet. Penggunaan e-wallet memudahkan mahasiswa untuk transaksi. Misalnya ketika belanja tidak perlu mengeluarkan uang cash, cukup dengan e-wallet seseorang mampu melakukan transaksi. E-wallet memberikan manfaat yang cukup besar bagi penggunanya. Dengan adanya e-wallet mahasiswa dipermudah untuk proses pembayaran. Semakin mudah proses transaksi maka semakin dipermudah pula kegiatan belanja mahasiswa. Oleh sebab itu, penggunaan E-wallet mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban.

Pengaruh Lingkungan Sosial (X1) Dan Penggunaan E-Wallet (X2) Berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban.

Dari hasil pengujian variabel lingkungan sosial dan penggunaan e-wallet berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban. berdasarkan hasil data pengujian hipotesis ke tiga di peroleh nilai F determinan sebesar 31,391 dengan nilai signifikansi 0,000. H_0 ditolak dan H_3 diterima karena F hitung sebesar 31,391 $>$ F tabel 3,162 dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat pengaruh secara bersamaan antara lingkungan sosial dan penggunaan e-wallet terhadap perilaku konsumtif.

Dari uji koefisien determinasi R square (R^2) sebesar 0,529 atau jika dipresentase sebesar 52,9%. Sedangkan sisanya sebesar 47,1% di pengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian. Variabel yang paling dominan atau berpengaruh terhadap perilaku konsumtif yaitu variabel penggunaan e-wallet, dimana dalam variabel penggunaan e-wallet yang paling berpengaruh adalah terdapat dalam pertanyaan ketiga dengan pertanyaan yaitu E-wallet sangat efektif untuk pembayaran (belanja online, beli pulsa, listrik dll).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Lingkungan sosial berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban. hal ini dapat dilihat dari hasil uji T, dengan nilai T hitung sebesar 3,289 dan T tabel sebesar 2,003, bahwa T hitung lebih besar dari T tabel ($3,289 > 2,003$) dan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Adapun perilaku konsumtif yang ditimbulkan dari lingkungan sosial adalah dari lingkungan pendidikan, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.
2. Penggunaan E-wallet memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku onsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban. hal ini dapat dilihat dari hasil uji T, dengan nilai T hitung sebesar 6,066 dan T tabel sebesar 2,003, bahwa T hitung lebih besar dari T tabel ($6,066 > 2,003$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Perilaku konsumtif yang ditimbulkan dari penggunaan E-wallet adalah adanya penggunaan E-wallet yang efektif serta kemudahan dan kepraktisan dari penggunaan E-wallet.
3. Lingkungan sosial dan penggunaan e-wallet berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban. hal ini dapat dilihat dari hasil uji F, dimana F hitung sebesar 31,391 $>$ dari 3,162 F tabel dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Dapat di tarik kesimpulan bahwa lingkungan sosial dan penggunaan e-wallet secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif.

Dari uji koefisien determinasi R square (R^2) sebesar 0,529 atau jika dipresentase sebesar 52,9%. Artinya sebesar 52,9% perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unirow Tuban dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan penggunaan e-wallet. Sedangkan sisanya sebesar 47,1% di pengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dimana dari variabel lingkungan sosial dan penggunaan e-wallet yang paling berpengaruh terhadap perilaku konsumtif adalah variabel penggunaan e-wallet. Bahwa dalam variabel penggunaan e-wallet yang paling dominan adalah terdapat pada pertanyaan ke tiga yaitu E-wallet sangat efektif membantu pembayaran (belanja online, beli pulsa, listrik, dll).

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Sebriyanti, L., Wardianto, K. bagus, & Harori, M. I. (2021). Pengaruh Lingkungan Sosial Dan Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif. *Jurnal Kompetitif Bisnis, 1*, 295. <https://jkb.fisip.unila.ac.id/index.php/jkb/article/download/105/50/>
- [2]Farahdiba, E. syahnia. (2019). *Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pengguna E-wallet (electronic wallet) sebagai alat transaksi terhadap mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus: Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO di Yogyakarta)*. 20. [https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/31056/14312634](https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/31056/14312634%20Erfi%20Syachnia%20Farah%20Diba%20G.pdf?sequence=1) Erfi Syachnia Farah Diba G.pdf?sequence=1
- [3]Anggraini, R. T., & Santhoso, F. H. (2017). Hubungan antara gaya hidup hedonis dengan perilaku konsumtif pada remaja. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 3(3), 131–140.
- [4]Prasetyo, Y. (2017). Gaya hidup dan shopping addiction. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(2), 121–128.
- [5]Indonesia, B. (2021). *Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 Tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran*. Bank Indonesia. https://www.bi.go.id/publikasi/peraturan/pages/pbi_194016.aspx
- [6]Sadya, S. (2022). *Transaksi Digital, Konsumen Pilih E-Wallet atau Mobile Banking?* Sep 27. <https://dataindonesia.id/digital/detail/transaksi-digital-konsumen-pilih-ewallet-atau-moblie-banking>
- [7]Kusnandar, V. (2022). *Transaksi Digital Kian Marak, Uang Elektronik Capai 594 juta pada Februari 2022*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/19/transaksi-digital-kian-marak-uang-elektronik-capai-594-juta-unit-pada-februari-2022>
- [8]Rachmawati, E. W., & Maria, N. S. B. (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)*. UNDIP: Fakultas Ekonomika dan Bisnis.
- [9]Fauzi, I. (2021). *Pengaruh Pendapatan Orang Tua Dan Lingkungan Sosial Terhadap Literasi Keuangan Dan Implikasinya Terhadap Perilaku Konsumtif (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018 dan 2019 Universitas Siliwangi Tasikmalaya)*. Universitas Siliwangi.
- [10]Suratman, A. (2021). *Analisis Lingkungan Bisnis Dan Hukum* (A. A. Andre (ed.); cetakan pe). PT. Mandala Nasional. [http://repository.stie-yai.ac.id/555/1/Analisis Lingkungan Bisnis dan Hukum_Prof Adji Suratman_full ISBN.pdf](http://repository.stie-yai.ac.id/555/1/Analisis%20Lingkungan%20Bisnis%20dan%20Hukum_Prof%20Adji%20Suratman_full%20ISBN.pdf)
- [11]Mumtazinur. (2019). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar* (M. S. Armia (Ed.); Cetakan Pe). Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia. [https://repository.ar-raniry.ac.id/10445/1/12-Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/10445/1/12-Ilmu%20Sosial%20Dan%20Budaya%20Dasar.pdf)
- [12]Pratiwi, T. Y. (2023). *Pengaruh Motivasi, Gaya Hidup, Dan Dompot Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam (FEBI) Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq (KHAS) Jember*. UIN KH Achmad Siddiq Jember.
- [13]Jasri, J., Rahayu, I., Aidil, A. M., & Hajerah, S. (2021). Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan Dompot Digital Pada Transaksi Jual Beli. *Manajemen, 1*(1), 110–115.
- [14]Riana, I. (2020). *Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup, dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Wanita Karir di Lingkungan Pemerintah Daerah Kabupaten Bengkalis*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- [15]Oktafikasari, E., & Mahmud, A. (2017). Konformitas Hedonis Dan Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif Melalui Gaya Hidup Konsumtif. *Economic Education Analysis Journal*, 6(3), 684–697.