



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 1609-1617

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif pada Generasi Z terhadap Penggunaan E-Wallet di Era Digital (Studi Kasus Mahasiswa UISU)

Vania Putri Br Ginting, Milla Naeruz, M.Sahnan

Ekonomi Pembangunan, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Islam Sumatera Utara,  
[putrigintingvania@gmail.com](mailto:putrigintingvania@gmail.com), [milla.naeruz@gmail.com](mailto:milla.naeruz@gmail.com), [msahnan65@gmail.com](mailto:msahnan65@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor budaya, faktor sosial dan gaya hidup terhadap penggunaan e-wallet pada mahasiswa Generasi Z di UISU. Permasalahan utama yang dikaji adalah apakah faktor budaya, faktor sosial dan gaya hidup secara signifikan memengaruhi penggunaan e-wallet. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode survei, di mana data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebar kepada 100 mahasiswa di Universitas Islam Sumatera Utara. Metode analisis yang digunakan meliputi uji validitas, uji reabilitas, uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji heteroskedastisitas dan multikolinieritas, regresi linear berganda serta uji hipotesis melalui uji T, uji F, dan koefisien determinasi ( $R^2$ ). Berdasarkan hasil pengelolaan data maka didapatkan hasil t-hitung pada variabel faktor budaya sebesar (4,133) > t-tabel (1,985), variabel faktor sosial sebesar (2,447) > t-tabel (1,985) dan variabel gaya hidup sebesar (5,224) > t-tabel (1,985). Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara faktor budaya, faktor sosial dan gaya hidup terhadap penggunaan e-wallet pada mahasiswa Generasi Z di UISU. Dengan demikian hal nya dengan koefisien determinasi yang menunjukkan hasil sebesar 69,7% menunjukkan bahwa kontribusi variabel faktor budaya, faktor sosial dan gaya hidup terhadap penggunaan e-wallet relatif tinggi, dengan tingkat korelasi yang sangat kuat yaitu sebesar 0,697. Sisanya sebesar 30,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

**Kata kunci :** Faktor Budaya, Faktor Sosial, Gaya Hidup, Penggunaan E-Wallet

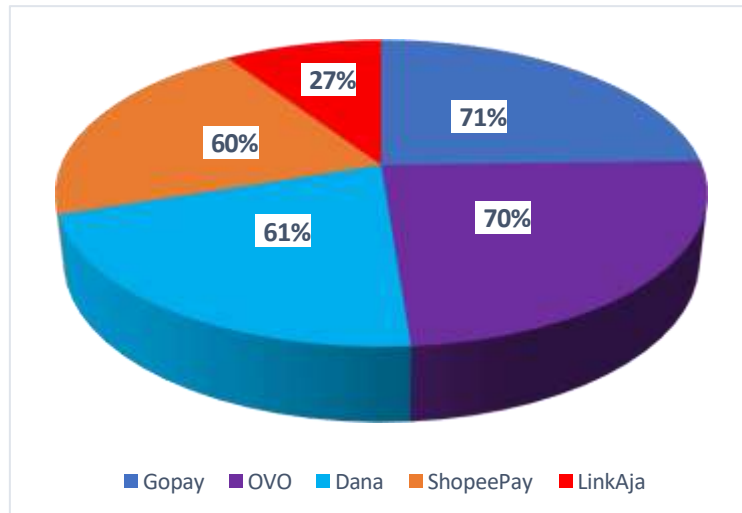
### 1. Latar Belakang

Pada era digital yang terus berkembang, pemakaian *e-wallet* semakin sering dijumpai di berbagai lapisan masyarakat terutama di generasi Z yang tumbuh dengan teknologi yang modern pada saat ini. Generasi Z yang lahir di antara pertengahan tahun 1997 hingga awal tahun 2012 merupakan kelompok yang sudah teradaptasi dengan keterampilan teknologi dan mampu menyesuaikan diri dengan cepat terhadap inovasi-inovasi baru dalam era digital pada saat ini. Perkembangan yang terjadi serta pemanfaatan *e-wallet* tidak dapat dihindari karena kemajuan teknologi keuangan yang cepat telah memengaruhi cara masyarakat untuk melakukan transaksi. *E-Wallet* kini telah menjadi instrumen pembayaran yang paling umum digunakan dalam berbagai kegiatan, mulai dari berbelanja secara online hingga membayar tagihan. Tetapi, selain dari aspek teknologi, faktor psikologis dan perilaku juga memiliki peranan yang penting dalam penggunaan *e-wallet* di era generasi ini (Gustantio *et.al* 2024:2).

Sistem pembayaran dalam bentuk non-tunai (*cashless*) di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang menjadikan perilaku konsumsi masyarakat berubah menjadi serba non-tunai (*cashless*) yang lebih cepat dan praktis dengan menggunakan *gadget (smartphone)*. Perubahan tersebut membawa dampak positif bagi semua generasi, khususnya generasi Z yang berusia sekitaran 10-26 tahun dengan usia produktif di bangku sekolah atau perguruan tinggi (Badan Pusat Statistik, 2020). Selama pemakaian tersebut Generasi Z menggunakannya untuk bekerja, menyelesaikan tugas kuliah, melihat media sosial, bermain *game*, melihat film serta mengedit video. Meningkatnya penggunaan *e-wallet* maka perilaku konsumtif juga akan terus meningkat. Hal ini juga didukung oleh hasil laporan *E-Wallet Industry Outlook 2023* dari *Insight Asia*, yang menunjukkan bahwa 1.300 responden di kawasan perkotaan yang disurvei, 74% sudah pernah memanfaatkan dompet digital.

---

Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif pada Generasi Z terhadap Penggunaan E-Wallet di Era Digital (Studi Kasus Mahasiswa UISU)



Gambar 1. E-Wallet Populer di Indonesia

Dari gambar diatas, survei ini dilakukan terhadap 1.300 responden yang tersebar ke sejumlah kota besar, yaitu Jabodetabek, Bandung, Medan, Makassar, Semarang, Palembang, dan Pekanbaru.

Berdasarkan data yang diambil dari Databooks (2024), Gopay muncul sebagai platform dompet digital yang banyak dipilih oleh masyarakat, dengan 71% pengguna dan 58% orang yang masih menggunakannya dalam tiga bulan terakhir. Di posisi kedua, terdapat OVO dengan 70% orang yang pernah menggunakan metode pembayaran ini dan 53% yang terus memakainya dalam kurun waktu 3 bulan terakhir. Sedangkan para pengguna dari aplikasi dompet digital lainnya seperti Dana, ShoopeePay dan Link Aja memiliki jumlah yang sedikit. Pada tahun2024 dalam penelitian yang sama, *e-wallet* paling banyak digunakan untuk berbelanja online (79%), membeli pulsa (78%), mentransfer uang (78%), memeriksa riwayat transaksi (70%) dan melakukan transfer bank (69%).

Pada data terbaru, yang diambil dari Goodstats, hasil penelitian dari jajak pendapat (JakPat) pada 21 hingga 27 Mei 2025 melibatkan 2.041 partisipan dari beragam wilayah di Indonesia dengan maksud untuk menggali pilihan masyarakat dalam memakai metode pembayaran digital. Data survei tentang pemakaian *e-wallet* tetap menjadi cara pembayaran digital yang paling populer, dengan 80% responden menggunakannya untuk berbagai transaksi sehari-hari.

Hal ini juga terjadi di Sumatera Utara, menurut Bank Indonesia pada triwulan I 2025, sistem pembayaran di Sumatera Utara ini menunjukkan peningkatan yang terus-menerus, tercermin dari pergeseran preferensi masyarakat dari transaksi tunai ke non tunai. Penggunaan *e-wallet* dalam hal ini, mengalami peningkatan yang sangat signifikan sebesar 13,92% dari tahun lalu. Begitu juga dengan Gubernur Sumatera Utara yaitu Bobby Nasution secara agresif juga mendorong penggunaan *e-wallet* dan transaksi non tunai untuk mempercepat pergerakan perekonomian dan penggunaan *e-wallet* dianggap sebagai langkah adaptasi budaya belanja individu agar lebih modern dan aman. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* oleh masyarakat Sumatera Utara dalam kegiatan sehari-hari semakin meningkat dibandingkan dengan penggunaan uang tunai. Dengan bertambahnya penggunaan *e-wallet* ini, dapat mendorong perilaku konsumtif seperti memberikan kemudahan akses dan transaksi yang cepat sehingga konsumen merasa lebih mudah dan cepat untuk membeli barang atau jasa sehingga mendorong belanja yang impulsif atau tanpa perencanaan yang matang.

Di dalam dunia perguruan tinggi, terutama di Universitas Islam Sumatera Utara (UISU), para mahasiswa berada dalam dua kondisi yang bertentangan. Di satu sisi, mahasiswa UISU diajarkan nilai-nilai Islam yang menekankan pengendalian diri dan perilaku konsumsi yang baik. Namun, di sisi lain karena era digital semakin berkembang yang memberikan kemudahan dalam bertransaksi, tawaran promo yang terus-menerus serta pengaruh sosial yang kuat dari teman-teman dan media sosial maka mereka akan melakukan perilaku konsumtif juga.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, namun beberapa masih ada terdapat perbedaan hasil penelitian terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan e-wallet, khususnya pada faktor budaya, sosial dan gaya hidup. Oleh karena itu,

penelitian ini penting untuk menganalisis faktor budaya, faktor sosial dan gaya hidup terhadap penggunaan e-wallet pada mahasiswa generasi Z di UISU.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis data primer. Pengumpulan data diperoleh melalui kuesioner yang disebarakan menggunakan *google formulir* kepada mahasiswa di Universitas Islam Sumatera Utara dalam jangka waktu telah ditentukan.

Populasi dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa aktif pada Universitas Islam Sumatera Utara sebanyak 6.176 mahasiswa. Dikarenakan populasi yang cukup besar, maka diterapkan metode pengambilan sampel yaitu *Sampling Insidental*. *Sampling Insidental* merupakan teknik pemilihan sampel yang bersifat kebetulan, yang di mana siapa saja secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat dijadikan sampel, asalkan orang yang ditemui sesuai dengan sumber data. Setelah jumlah populasi dalam penelitian ini telah diketahui, maka rumus Slovin dapat digunakan untuk menentukan ukuran sampel yang sesuai. Jumlah sampel setelah ditentukan dengan menggunakan rumus slovin dengan tingkat kesalahan 10% sehingga diperoleh 100 responden.

Data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner kemudian di analisis menggunakan bantuan software SPSS versi 22, yang meliputi uji validitas, reabilitas, uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji multikolinieritas, analisis regresi berganda dan uji hipotesis melalui uji T, uji F dan koefisien determinasi ( $R^2$ ).

## 3. Hasil dan Diskusi

### Uji Instrumen Data

#### Uji Validitas

Kriteria pengujian yang digunakan didasarkan pada tingkat signifikansi sebesar 0,050 dan derajat kebebasan (df) sebesar  $n-2$ , yaitu  $100-2 = 98$ , di mana  $n$  merupakan jumlah data. Berdasarkan tabel statistik, nilai  $r$  tabel yang diperoleh adalah sebesar 0,197. Suatu pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid apabila  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel ( $r$  hitung  $>$   $r$  tabel).

Tabel 1. Uji Validitas

Variabel	Butir Instrumen	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Faktor Budaya (X1)	1	0,676	0,197	Valid
	2	0,751	0,197	Valid
	3	0,753	0,197	Valid
	4	0,628	0,197	Valid
	5	0,782	0,197	Valid
Faktor Sosial (X2)	6	0,702	0,197	Valid
	7	0,676	0,197	Valid
	8	0,735	0,197	Valid
	9	0,665	0,197	Valid
	10	0,742	0,197	Valid
Gaya Hidup (X3)	11	0,624	0,197	Valid
	12	0,545	0,197	Valid
	13	0,811	0,197	Valid
	14	0,736	0,197	Valid
	15	0,623	0,197	Valid
Penggunaan e-wallet (Y)	16	0,675	0,197	Valid
	17	0,683	0,197	Valid
	18	0,737	0,197	Valid
	19	0,717	0,197	Valid
	20	0,761	0,197	Valid

Sumber: Olah data SPSS 22 (2026)

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap butir pertanyaan pada instrumen variabel menunjukkan hasil yang valid. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan antara nilai  $r$  hitung dan  $r$  tabel, di mana nilai  $r$  hitung lebih tinggi dibandingkan dengan  $r$  tabel, sehingga seluruh item dinyatakan valid.

### Uji Reliabilitas

Pengujian reabilitas ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan nilai batas minimal sebesar 0,6.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	Standar Alpha	Cronchbach Alpha	Keterangan
Faktor Budaya (X1)	5	0,6	0,767	Reliabel
Faktor Sosial (X2)	5	0,6	0,741	Reliabel
Gaya Hidup (X3)	5	0,6	0,678	Reliabel
Penggunaan e-wallet (Y)	5	0,6	0,760	Reliabel

Sumber : Data Diolah SPSS 22 (2026)

Tabel hasil uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel faktor budaya (X1) adalah sebesar 0,741, untuk variabel faktor sosial (X2) sebesar 0,767, variabel gaya hidup (X3) sebesar 0,678 dan penggunaan e-wallet adalah sebesar 0,760. Keempat nilai tersebut lebih besar dari batas minimum yang ditetapkan, yaitu 0,60. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan yang digunakan sebagai indikator pada masing-masing variabel memiliki tingkat konsistensi yang baik dan termasuk dalam kategori reliabel.

### Transformasi Data Methof of Successive Interval (MSI)

Data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner dengan Skala Likert bersifat ordinal. Maka dari itu, sebelum melakukan uji asumsi klasik, analisis regresi berganda, uji hipotesis dan koefisien determinasi. Data tersebut harus diubah terlebih dahulu menjadi skala interval dengan menggunakan Method of Successive Interval (MSI). Tujuan dari transformasi ini adalah untuk memastikan bahwa data memenuhi kriteria analisis statistik parametrik.

### Uji Asumsi Klasik

#### Uji Normalitas

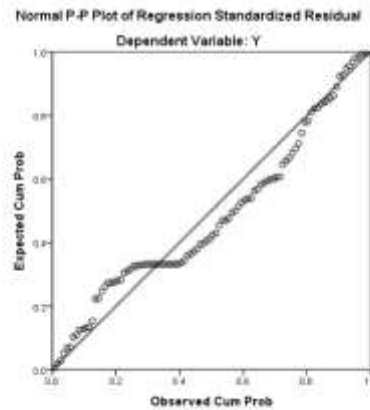
Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.000000
	Std. Deviation	1642.158987
Most Extreme Differences	Absolute	.112
	Positive	.112
	Negative	-.101
Test Statistic		.112
Asymp. Sig. (2-tailed)		.004 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber : Data Diolah SPSS 22 (2026)

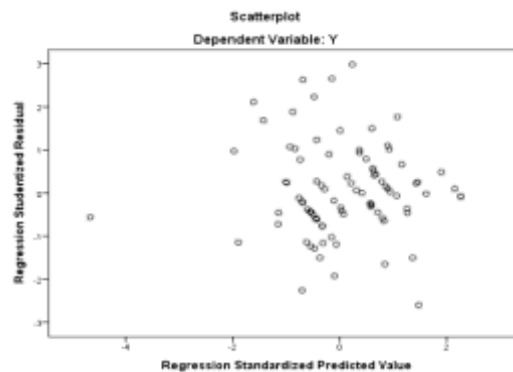
Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,005. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga secara statistik menunjukkan bahwa data residual tidak berdistribusi normal. Namun demikian, uji normalitas tidak hanya dilihat dari uji statistik saja, tetapi juga di dukung dengan analisis normal P-Plot untuk melihat pola distribusi data.



Gambar 2. Uji Normalitas P-Plot

Berdasarkan P-Plot tersebut, dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas, karena sebagian besar titik berada di sekitar garis diagonal. Meskipun hasil uji statistik Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 ( $<0,05$ ), namun berdasarkan analisis normal P-Plot terlihat bahwa distribusi residual masih mendekati normal. Selain itu, jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 responden, sehingga berdasarkan *Central Limit Theorem* data dengan sampel yang cukup besar dapat dianggap mendekati distribusi normal.

### Uji Heteroskedastisitas



Gambar 3. Uji Heteroskedastisitas

Hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan grafik Scatterplot menunjukkan bahwa terlihat titik menyebar secara acak di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Selain itu, penyebaran titik-titik tersebut tidak membentuk pola yang teratur seperti gelombang atau melebar kemudian menyempit. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas pada model regresi yang digunakan dalam penelitian ini.

### Uji Multikolinieritas

Tabel 4. Uji Multikolinieritas

Model		Coefficients <sup>a</sup>				Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
B	Std. Error	Beta					
1 (Constant)	1041.375	1121.250		.929	.355		
X1	.349	.085	.354	4.133	.000	.429	2.333
X2	.181	.074	.182	2.447	.016	.573	1.746
X3	.426	.082	.414	5.224	.000	.502	1.992

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS pada tabel *coefficients*, diperoleh nilai *Tolerance* untuk variabel Faktor Budaya (X1) sebesar 0,429, variabel Faktor Sosial (X2) sebesar 0,573, variabel Gaya Hidup (X3) sebesar 0,502. Seluruh nilai *Tolerance* tersebut lebih besar dari 0,10. Sementara itu, nilai VIF untuk variabel Faktor Budaya (X1) sebesar 2,333, variabel Faktor Sosial (X2) sebesar 1,746 dan variabel Gaya Hidup (X3) sebesar 1,992. Seluruh nilai VIF tersebut lebih kecil dari 10. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala multikolinieritas antar variabel independen dalam model regresi penelitian ini, sehingga model regresi layak digunakan.

### Uji Analisis Regresi Berganda

Tabel 5. Analisis Regresi Berganda

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1041.375	1121.250		.929	.355
	X1	.349	.085	.354	4.133	.000
	X2	.181	.074	.182	2.447	.016
	X3	.426	.082	.414	5.224	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Data Diolah SPSS 22 (2026)

Persamaan model regresi linear pada penelitian ini adalah :

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Hasil analisis regresi linear berganda diperoleh sebagai berikut:

$$Y = 1041.375 + 0,349X_1 + 0,181X_2 + 0,426X_3$$

Berdasarkan regresi tersebut dapat disimpulkan bahwa:

#### 1. Konstanta ( $\alpha$ )

Nilai konstanta ( $\alpha$ ) yang diperoleh pada persamaan regresi adalah sebesar 1041,375. Apabila variabel independen yaitu Faktor Sosial, Faktor Budaya dan Gaya Hidup menganggap konstan (bernilai 0), berarti variabel dependen yaitu penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa Generasi Z di UISU akan memiliki nilai sejumlah 1041,375.

#### 2. Koefisien Regresi Faktor Budaya ( $\beta_1$ )

Sebesar 0,349 merupakan nilai koefisien regresi variabel Faktor Budaya, nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel Faktor Budaya memiliki pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa Generasi Z di UISU. Artinya, apabila 100 orang menerapkan nilai budaya dalam bertransaksi maka penggunaan *e-wallet* akan meningkat sebesar 34,9 orang dengan persentase 34,9%.

#### 3. Koefisien Regresi Faktor Sosial ( $\beta_2$ )

Sebesar 0,181 merupakan nilai koefisien regresi variabel Faktor Sosial, nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel Faktor Sosial memiliki pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa Generasi Z di UISU. Artinya, apabila 100 orang menerapkan nilai sosial dalam bertransaksi maka penggunaan *e-wallet* akan meningkat sebesar 18,1 orang dengan persentase 18,1%.

#### 4. Koefisien Regresi Gaya Hidup ( $\beta_3$ )

Sebesar 0,426 merupakan nilai koefisien regresi variabel Gaya Hidup, nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel Gaya Hidup memiliki pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa Generasi Z di UISU. Artinya, apabila 100 orang menerapkan nilai gaya hidup dalam bertransaksi maka penggunaan *e-wallet* akan meningkat sebesar 42,6 orang dengan persentase 42,6%.

## Uji Hipotesis

### Uji T

Kriteria dari pengujian yang digunakan adalah dengan membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel berdasarkan signifikan 5% dengan derajat kebebasan  $df = n-k-1 = 100-3-1 = 96$  (n merupakan jumlah data dan k merupakan jumlah variabel bebas). Signifikansi  $0,5 : 2 = 0,025$  Sehingga t-tabel yang diperoleh dari tabel statistik adalah sebesar 1.985 Apabila t-hitung > t-tabel maka  $H_0$  diterima sedangkan apabila t-hitung < t-tabel maka  $H_0$  ditolak.

Tabel 6. Uji T

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1041.375	1121.250		.929	.355
	X1	.349	.085	.354	4.133	.000
	X2	.181	.074	.182	2.447	.016
	X3	.426	.082	.414	5.224	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Data Diolah SPSS 22 (2026)

Dari hasil analisis menggunakan program SPSS dapat diketahui bahwa hasil dari uji T untuk variabel faktor budaya (X1) diperoleh t-hitung > t-tabel (4,133 > 1,985) dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa Faktor Budaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-wallet.

Variabel faktor sosial (X2) diperoleh t-hitung > t-tabel (2,447 > 1,985) dengan nilai signifikan 0,016. Nilai signifikan  $0,016 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa Faktor Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-wallet.

Variabel gaya hidup (X3) diperoleh t-hitung > t-tabel (5.224 > 1,985) dengan nilai signifikan 0,000. Nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa Gaya Hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-wallet.

### Uji F

Tabel 7. Uji F

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	614870163.6	3	204956721.2	73.700	.000 <sup>b</sup>
	Residual	266971927.7	96	2780957.581		
	Total	881842091.3	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Sumber : Data Diolah SPSS 22 (2026)

Berdasarkan hasil uji F, diperoleh nilai F-hitung sebesar 73,700 dengan signifikansi sebesar 0,000. Kriteria dari pengujian yang digunakan adalah dengan membandingkan nilai F-hitung dengan F-tabel berdasarkan signifikan 5% dengan derajat kebebasan  $df = n-k-1 = 100-3-1 = 96$  (n merupakan jumlah data dan k merupakan jumlah variabel bebas). Sehingga diperoleh nilai F-tabel sebesar 2,70. Dengan demikian, diperoleh F-hitung (73,700) > F-tabel (2,70), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel faktor budaya, faktor sosial dan gaya hidup bersama-sama (simultan) berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-wallet pada generasi Z di UISU.

## Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur seberapa besar kontribusi atau pengaruh yang diberikan oleh satu atau lebih variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

Tabel 8. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.835 <sup>a</sup>	.697	.688	1667.62033

a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Sumber: Data Diolah SPSS 22 (2026)

Berdasarkan output *Model Summary*, diperoleh nilai R square sebesar 0,697. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar 69,7% variasi penggunaan e-wallet pada generasi di UISU dapat dijelaskan oleh variabel faktor budaya, sosial dan gaya hidup secara simultan. Sedangkan sisa nya sebesar 30,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

## Pembahasan

### Pengaruh Faktor Budaya Terhadap Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa Generasi Z di UISU

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda, variabel Faktor Budaya memiliki koefisien sebesar 0,349. Artinya, apabila 100 orang menerapkan nilai budaya dalam bertransaksi maka penggunaan e-wallet akan meningkat sebesar 34,9 orang dengan persentase 34,9%. Nilai koefisien yang positif menunjukkan bahwa faktor budaya berpengaruh searah terhadap penggunaan e-wallet. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara parsial (Uji T) menunjukkan bahwa variabel Faktor Budaya memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa Generasi Z di UISU. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji T dimana nilai t-hitung sebesar 4,133 lebih besar dari t-tabel 1,985 dengan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,005$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

### Pengaruh Faktor Sosial Terhadap Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa Generasi Z di UISU

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda, variabel Faktor Sosial memiliki koefisien sebesar 0,181. Artinya, apabila 100 orang menerapkan nilai sosial dalam bertransaksi maka penggunaan e-wallet akan meningkat sebesar 18,1 orang dengan persentase 18,1%. Nilai koefisien yang positif menunjukkan bahwa faktor sosial berpengaruh searah terhadap penggunaan e-wallet. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara parsial (Uji T) menunjukkan bahwa variabel Faktor Sosial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa Generasi Z di UISU. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji T dimana nilai t-hitung sebesar 2,447 lebih besar dari t-tabel 1,985 dengan signifikansi  $0,016 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

### Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa Generasi Z di UISU

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda, variabel Gaya Hidup memiliki koefisien sebesar 0,426. Artinya, apabila 100 orang menerapkan nilai gaya hidup dalam bertransaksi maka penggunaan e-wallet akan meningkat sebesar 42,6 orang dengan persentase 42,6%. Nilai koefisien yang positif menunjukkan bahwa faktor budaya berpengaruh searah terhadap penggunaan e-wallet. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara parsial (Uji T) menunjukkan bahwa variabel Gaya Hidup memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa Generasi Z di UISU. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji T dimana nilai t-hitung sebesar 5,224 lebih besar dari t-tabel 1,985 dengan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## 4. Kesimpulan

Faktor Budaya ( $X_1$ ) secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-wallet pada mahasiswa Generasi Z di UISU. Hal ini menunjukkan bahwa semakin meningkat kebiasaan yang mempengaruhi

keinginan maka semakin tinggi juga kegiatan transaksi dalam sehari-hari yang dilakukan mereka dengan menggunakan e-wallet. Faktor Sosial (X2) secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-wallet pada mahasiswa Generasi Z di UISU. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh ini berasal dari media sosial seperti informasi, rekomendasi dan tren yang berkembang terbukti membentuk perilaku individu dalam menggunakan teknologi keuangan. Hal ini dibuktikan dengan nilai t-hitung  $>$  t-tabel ( $2,447 > 1,985$ ) dan tingkat signifikansi  $0,016 < 0,05$ . Gaya Hidup (X3) secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-wallet pada mahasiswa Generasi Z di UISU. Hal ini menunjukkan bahwa Hal ini juga menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki gaya hidup yang cenderung praktis dan mengikuti perkembangan teknologi serta lebih memilih untuk menggunakan e-wallet dalam aktivitas transaksi sehari-hari. Hal ini dibuktikan dengan nilai t-hitung  $>$  t-tabel ( $5,224 > 1,985$ ) dan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$ .

## Referensi

1. Badan Pusat Statistik. (2020). *Statistik Indonesia 2020*. Badan Pusat Statistik.
2. Databoks. (2024). *Jumlah pengguna e-wallet di Indonesia*. Katadata.co.id. <https://www.katadata.co.id/databoks>
3. Goodstats. (2025). *Hasil survei JakPat terkait preferensi penggunaan metode pembayaran digital di Indonesia*. Goodstats.id.
4. Gustantio, E. R., Setiawan, A., & Djajadikerta, H. (2024). *Pengaruh Gaya Hidup Konsumtif, Financial Literacy, dan Persepsi Kemudahan Bertransaksi Terhadap Penggunaan E-Wallet Pada Generasi Z*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 11261-11273.
5. Khofifah, S., & Kardiyem, K. (2023). *Intensitas penggunaan e-wallet pada mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis: Perspektif teori TAM dan UTAUT*. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 20(2), 62-78.
6. Lubis, R. (2022). *Penggunaan Dompot Digital dan Wallet Terhadap Budaya Konsumtif pada Masyarakat di Kota Tangerang Serta Pandangan Syariah Tentang Etika Konsumsi*. *Al-Tasyree: Jurnal Bisnis, Keuangan Dan Ekonomi Syariah*.
7. Melinda, M., Lesawengen, L., & Waani, F. J. (2022). *Perilaku Konsumtif Dan Kehidupan Sosial Ekonomi Mahasiswa Rantau (Studi Kasus Mahasiswa Toraja Di Universitas Sam Ratulangi Manado)*. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1).
8. Nisak, H. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan Digital Payment Di Singaraja* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
9. Nurjanah, A. (2020). *Persepsi Penggunaan OVO Terhadap Minat dan Kepuasan Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Jawa Barat)*. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(2), 122-131.
10. Patrisia, P., Ellyawati, N., Piar, C. S., Reza, R., & Astuti, R. F. (2023). *Pengaruh Pembayaran Non Tunai (E-wallet) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial FKIP UniversitasMulawarman*. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e- Journal)*, 11(1), 1-8.
11. Putri, H. A., & Suhermin, S. (2022). *Pengaruh Faktor Budaya, Faktor Sosial, Faktor Pribadi Dan Faktor Psikologis Terhadap Keputusan Pembelian*. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen (JIRM)*, 11(4).
12. 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)* (Doctoral dissertation, UNDIP: Fakultas Ekonomika dan Bisnis).
13. Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
14. Yuliana, Y., Arwin, A., Weny, W., Lo, C., & Kuan, J. (2022). *Analisis niat konsumen dalam menggunakan QRIS dengan pendekatan theory of planned behavior (TPB)*. *Jurnal E-Bis*, 6(2), 680-690.
15. Zikri, M. I. (2023). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan, Dan Promosi Pada E-Wallet ShopeePay Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Yogyakarta Melalui Sikap Terhadap Penggunaan*.