

Tingkat Penggunaan *E-wallet* pada Remaja Perkotaan dan Pedesaan

The Levels of E-wallet Usage among Teenagers of Urban and Rural

Agatha Pramita^{*)}, Anna Fatchiya, Dyah Retna Puspita

Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia, Institut Pertanian Bogor, Dramaga Bogor 16680, Indonesia

^{*)E-mail korespondensi: agtpr8@gmail.com}

Diterima: 08 Mei 2023 | Disetujui: 20 November 2023 | Publikasi Online: 29 Desember 2023

ABSTRACT

Electronic wallets (e-wallets) are commonly used by urban and rural youth in Bogor. Ease of transactions with E-wallets raises concerns that e-wallets can lead to consumerist behavior among teenagers. So, the purpose of this paper is to identify the behavior of using e-wallet and the consumptive behavior of adolescents, to analyze differences in the behavior of using e-wallet in rural and urban adolescents, to analyze the relationship between the characteristics of adolescents and the behavior of using e-wallet and to analyze the relationship between the behavior of using e-wallet and consumptive behavior. teenager. This research was conducted using a quantitative approach obtained by means of a questionnaire. The results of this study are that there are significant differences between urban and rural adolescents in pocket money, filling in balance values, and spending values.

Keywords: *consumptive behavior, E-wallet, rural, teenagers, urban*

ABSTRAK

Dompot elektronik (*e-wallet*) sudah umum digunakan bagi remaja perkotaan dan pedesaan di Bogor. Kemudahan transaksi dengan *e-wallet* menimbulkan kekhawatiran bahwa *e-wallet* dapat menimbulkan perilaku konsumtif remaja. Sehingga tujuan dari penulisan ini adalah mengidentifikasi perilaku penggunaan *e-wallet* dan perilaku konsumtif remaja, menganalisis perbedaan perilaku penggunaan *e-wallet* remaja pedesaan dan perkotaan, menganalisis hubungan karakteristik remaja dengan perilaku penggunaan *e-wallet* dan menganalisis hubungan perilaku penggunaan *e-wallet* dengan perilaku konsumtif remaja. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang diperoleh dengan cara kuesioner. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan signifikan antara remaja perkotaan dan pedesaan terjadi pada uang saku, pengisian nilai saldo, dan nilai belanja.

Kata kunci: *E-wallet, perilaku konsumtif pedesaan, perkotaan, remaja*



Authors retain copyright and grant the journal/publisher non exclusive publishing rights with the work simultaneously licensed under a <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

Published under Department of Communication and Community Development Science, IPB University

E-ISSN: [2338-8269](https://doi.org/10.29244/jskpm.v7i2.1144) | P-ISSN: [2338-8021](https://doi.org/10.29244/jskpm.v7i2.1144)

PENDAHULUAN

Teknologi digital berkembang pesat di Indonesia. Adanya perkembangan teknologi digital dapat membantu kegiatan manusia menjadi lebih mudah. Smartphone merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi digital. Merujuk Databoks (2022) pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2021 mencapai 65,87 persen dari total populasi sebanyak 274,9 juta jiwa. Sementara itu penggunaan internet dari *smartphone* pada tahun 2021 mencapai 195,3 juta jiwa atau sebesar 96,4 persen mengakses internet dengan menggunakan *smartphone*. Tidak bisa dipungkiri penggunaan *smartphone* dapat mempermudah berbagai macam kegiatan manusia.

Kemudahan penggunaan *smartphone* yang dapat dirasakan salah satunya yaitu, kemudahan dalam berbelanja. Saat ini seseorang tidak perlu keluar rumah untuk berbelanja, cukup dengan *smartphone* yang terkoneksi internet seseorang dapat berbelanja di rumah melalui berbagai platform digital, seperti sosial media dan *e-commerce*. *E-commerce* merupakan terobosan baru dalam bidang ekonomi berbasis digital yang terhubung melalui jaringan dan internet. Dengan menggunakan *e-commerce* proses penjualan, pembelian atau pertukaran produk, jasa dan informasi dapat dilakukan melalui komputer (Turban *et al.* dalam Pradana 2015). Kemudahan berbelanja melalui *e-commerce* tak luput dari kemudahannya dalam melakukan transaksi pembayaran. Pada era serba teknologi digital seperti saat ini pembayaran dapat dilakukan secara *cashless* atau non tunai dengan mengandalkan *smartphone* yang terinstal aplikasi dompet elektronik (*e-wallet*). Dilansir liputan6, catatan Bank Indonesia (BI) menyatakan, adanya pandemi Covid-19 transaksi secara digital meningkat 37,8 persen (*year on year/yoy*), mencakup transaksi digital banking dan transfer, sedangkan pada penggunaan dompet elektronik (*e-wallet*) juga ikut meningkat yaitu sebesar 24,42 persen (*yoy*). Hal tersebut menandakan adanya ketertarikan masyarakat dalam menggunakan *e-wallet*.

Dompet elektronik merupakan salah satu bentuk dari fenomena peralihan pembayaran konvensional menjadi digital. Siswa pun ikut dapat merasakan dampak yang disebabkan oleh penggunaan dompet elektronik. Salah satu dampak dari penggunaan dompet elektronik adalah memunculkan perilaku konsumtif. Kemudahan dalam membeli dan membayar suatu barang atau produk, terkadang dapat menimbulkan keinginan untuk membeli barang yang tidak dibutuhkan. Hal tersebutlah yang dapat memicu adanya perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif pada remaja terutama pada siswa SMA, dapat dipengaruhi karena adanya tuntutan pergaulan yang mengikuti gaya hidup yang sedang tren saat ini, sehingga seseorang tidak lagi membeli suatu barang berdasarkan yang dia butuhkan melainkan keinginannya serta kesenangannya. Hal tersebut selaras dengan penelitian Anggraini (2017) yang menyatakan gaya hidup merupakan salah satu penyebab remaja memiliki perilaku konsumtif. Selain itu dalam penelitian Fauziah (2021) menjelaskan bahwa dengan adanya *E-commerce*, berpengaruh positif terhadap tingkat konsumsi siswa SMA. Adapun dengan menggunakan dompet elektronik, penggunaannya dapat merasakan pembayaran secara instan dan cepat, hal tersebut didukung dalam penelitian Nadiyah (2021) yang menjelaskan ciri *e-wallet* yaitu dioperasikan dari satu *gadget*, mudah digunakan, instan, dan cepat. Maka penggunaan dompet elektronik tidak menutup kemungkinan dapat membuat seseorang tidak dapat mengontrol pengeluarannya terutama pada remaja yang dianggap mudah goyah dan belum dewasa untuk mengurus keuangannya, sehingga dikhawatirkan dapat memicu perilaku konsumtif pada remaja, adapun dalam penelitian Irianti (2021) yang mendukung hal tersebut menyatakan bahwa kesadaran remaja mengenai pentingnya mengelola keuangan masih rendah, yang mana penting untuk mengelola keuangan agar dapat menahan diri agar tidak boros. Shidiq (2018) menyatakan bahwa masa remaja sebagai penerus bangsa merupakan hal yang penting guna menciptakan generasi yang berkualitas. Sehingga sedari masa remaja dianggap penting untuk membangun sikap berhemat dan tidak konsumtif karena itu akan menentukan pada kehidupan dewasanya kelak. Konsumerisme yang berlebihan di era teknologi yang memudahkan untuk berbelanja, dapat menyebabkan dampak serius, yaitu membuat orang menjadi hedonism (Marina 2020). Bagaimana perilaku remaja dalam menggunakan *e-wallet*, adakah kaitannya dengan perilaku konsumtif menjadi pertanyaan dari penelitian ini, sehingga tujuan penelitian ini adalah mengkaji lebih dalam mengenai **penggunaan *e-wallet* dalam membentuk perilaku konsumtif remaja**.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan metode survei, untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel. Pendekatan

tersebut dilakukan untuk memperoleh data primer. Penelitian ini dilaksanakan di dua lokasi yaitu SMA Negeri 1 Cibungbulang, Kecamatan Cibungbulang, Kabupaten Bogor dan SMA PESAT, Kecamatan Kota Bogor Barat, Kota Bogor. Pemilihan kedua lokasi penelitian ditentukan dengan metode sengaja (*purposive*), melalui beberapa pertimbangan yaitu SMA Negeri 1 Cibungbulang berlokasi di daerah pedesaan dan sekolah tersebut sudah memiliki akses internet yang memadai, serta SMA PESAT menjadi perwakilan sekolah di Kota Bogor yang berstatus sekolah swasta. Pemilihan sekolah swasta pada Kota Bogor, dikarenakan adanya perbedaan biaya pendidikan bagi remaja yang bersekolah di sekolah negeri dan swasta. Populasi penelitian ini merupakan Siswa SMA N 1 Cibungbulang dan SMA PESAT, yang berada pada kelas 11. Metode pengambilan data dalam penelitian ini adalah teknik *proportionate random stratified sampling* dengan alasan masing-masing sampel yang akan diambil dari populasi dapat dikatakan tidak homogen yang mana memiliki perbedaan umur, tingkatan kelas. Teknik *proportionate stratified sampling* digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengacak masing-masing populasi, yang nantinya tiap sekolah dipilih 30 responden yang memenuhi syarat, maka responden akan berjumlah 60 siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan survei, observasi, kuesioner, dan analisis dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kepemilikan *E-wallet*

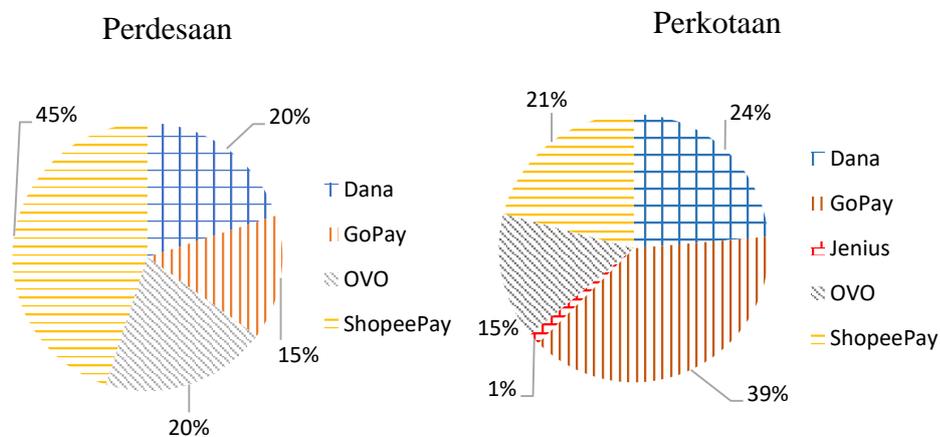
Kepemilikan *e-wallet* merupakan aplikasi *e-wallet* yang dimiliki oleh responden pada gawai yang digunakan. Kategori kepemilikan *e-wallet* dibagi menjadi tiga yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategori tersebut didapatkan dari perhitungan standar deviasi. Responden yang termasuk dalam kategori rendah adalah responden yang memiliki satu aplikasi *e-wallet* atau tidak memiliki aplikasi sama sekali, kategori sedang yaitu responden yang memiliki aplikasi *e-wallet* dua hingga tiga aplikasi, dan kategori tinggi adalah responden yang memiliki aplikasi *e-wallet* lebih dari tiga.

Tabel 1. Jumlah dan persentase remaja berdasarkan kepemilikan *e-wallet* pada perkotaan dan pedesaan di Bogor

Kepemilikan <i>E-wallet</i>	Remaja Perkotaan		Remaja Pedesaan	
	n	%	n	%
Rendah	8	26.7	15	50.0
Sedang	14	46.7	12	40.0
Tinggi	8	26.7	3	10.0
Jumlah	30	100.0	30	100.0
Nilai terendah	1 Aplikasi		1 Aplikasi	
Nilai tertinggi	5 Aplikasi		4 Aplikasi	
Rata-rata	3 Aplikasi		2 Aplikasi	

Tabel 1 menggambarkan bahwa responden perkotaan mayoritas berada pada kategori sedang yaitu sebesar 46,7 persen atau sebanyak 14 orang dengan kepemilikan *e-wallet* sebanyak dua hingga tiga aplikasi. ES (17 tahun) yang bersekolah di perkotaan menyatakan “*saya harus punya HP, jika tidak akan repot tidak bisa ngapa-ngapain*”. Sebaliknya responden pedesaan mayoritas berada pada kategori rendah yaitu sebesar 50 persen atau sebanyak 15 orang dengan kepemilikan *e-wallet* hanya satu atau tidak sama sekali. Hal tersebut menunjukkan bahwa baik di pedesaan maupun perkotaan para remaja memiliki *e-wallet*, namun terdapat perbedaan antara responden perkotaan dan responden pedesaan, yaitu mayoritas remaja pada perkotaan memiliki aplikasi *e-wallet* lebih banyak dibandingkan mayoritas remaja pedesaan. Berdasarkan data dan wawancara, semua siswa sudah memiliki *e-wallet*, namun terdapat satu siswa yang baru mengunduh aplikasinya dan dalam wawancara kepada beberapa remaja mayoritas menjelaskan bahwa alasan mereka memiliki *e-wallet* karena pengaruh saat pandemi yang mengharuskan untuk tetap berada di rumah, sehingga untuk membeli barang yang dibutuhkan mereka membelinya secara *online* sehingga mereka masih menggunakan *e-wallet* hingga saat ini. Berdasarkan hal tersebut baik di perkotaan dan pedesaan sudah sama-sama memiliki *e-wallet*, adanya internet yang sudah menjangkau hingga ke pedesaan menyebabkan adanya perilaku kolektif yang timbul, sehingga kini remaja pedesaan tidak tertinggal jauh dengan remaja perkotaan.

Berdasarkan Gambar 1 mayoritas remaja pedesaan memiliki *ShopeePay*, sedangkan mayoritas remaja perkotaan memiliki *GoPay*. Perbedaan kepemilikan aplikasi di kedua wilayah karena pada remaja perkotaan mereka menyatakan menggunakan aplikasi Gojek untuk pergi ke sekolah tiap harinya. Sedangkan remaja pedesaan mayoritas menggunakan *ShopeePay* karena diskon dan promo yang ditawarkan apabila menggunakan *ShopeePay* sebagai alat pembayaran.



Gambar 1. Jenis Kepemilikan *e-wallet* remaja perkotaan dan pedesaan di Bogor

Tabel 2 menunjukkan hasil uji beda antara kepemilikan *e-wallet* perkotaan dan pedesaan, *p-value* lebih besar dari 0.05 yaitu sebesar 0.169 yang berarti hipotesis ditolak. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kepemilikan *e-wallet* di perkotaan dan pedesaan. Skor rata-rata kepemilikan *e-wallet* perkotaan sebesar 33.47 dan pedesaan sebesar 27.53, meskipun hasil rata-rata kepemilikan *e-wallet* remaja perkotaan lebih tinggi dibandingkan dengan remaja pedesaan, selisih antara keduanya tidak banyak. Hal ini dikarenakan antara remaja perkotaan dan pedesaan sudah memiliki *e-wallet*, namun terdapat perbedaan jumlah *e-wallet* yang dimiliki oleh remaja perkotaan dan pedesaan. Berdasarkan hasil wawancara remaja perkotaan menyatakan terbiasa menggunakan *e-wallet* untuk dijadikan alat pembayaran baik berbelanja secara *online* maupun secara langsung, sehingga remaja perkotaan memiliki aplikasi *e-wallet* lebih dari satu, berbeda dengan remaja pedesaan yang masih lebih memilih pembayaran secara tunai.

Tabel 2. Perbedaan kepemilikan *e-wallet* remaja perkotaan dan pedesaan di Bogor

Variabel	mean rank	<i>p-value</i>
Kepemilikan <i>e-wallet</i> remaja perkotaan	33.47	0.169
Kepemilikan <i>e-wallet</i> remaja pedesaan	27.53	

Frekuensi Penggunaan *E-wallet*

E-wallet adalah aplikasi berbasis server yang dapat digunakan apabila sudah terkoneksi dengan penerbit (Wijayanti 2020). Pengguna dapat menyimpan uang secara digital menggunakan *e-wallet*, serta bertransaksi secara *online* maupun *offline* dengan hanya menggunakan *smartphone*. *The Economic Times*, menjelaskan *e-wallet* merupakan aplikasi menggunakan kata sandi untuk menyimpan uang, dan bertransaksi. Adapun indikator dari hubungan tingkat penggunaan *e-commerce* dan perilaku konsumtif berdasarkan penelitian Artheswara (2020) yaitu, frekuensi durasi dan kepemilikan media yang digunakan. Maka dalam penelitian ini frekuensi penggunaan *e-wallet* dilihat berdasarkan frekuensi belanja dengan *e-wallet* dan frekuensi melakukan *top up* pada *e-wallet*.

Frekuensi belanja online merupakan seberapa sering responden berbelanja secara *online* selama satu bulan. Kategori frekuensi belanja online terbagi menjadi tiga kategori yang diperoleh dengan perhitungan standar deviasi. Kategorinya yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah adalah responden yang berbelanja online dalam satu bulan kurang dari tiga kali, kategori sedang adalah responden yang berbelanja *online* dalam satu bulan tiga hingga lima kali, dan kategori tinggi adalah responden yang berbelanja online dalam satu bulan lebih dari enam kali.

Tabel 3. Jumlah dan persentase remaja berdasarkan frekuensi belanja dengan *e-wallet* pada perkotaan dan pedesaan di Bogor

Frekuensi belanja dengan <i>e-wallet</i>	Remaja Perkotaan		Remaja Pedesaan	
	n	%	n	%
Rendah	5	16.7	12	40.0
Sedang	16	53.3	10	33.3
Tinggi	9	30.0	8	26.7
Jumlah	30	100.0	30	100.0

Berdasarkan data berikut, mayoritas responden perkotaan berada pada kategori sedang dalam berbelanja dengan menggunakan *e-wallet*, sedangkan pada pedesaan berada pada kategori rendah. Persentase responden perkotaan pada kategori sedang sebesar 53,3 persen atau sebanyak 16 orang, sedangkan pada responden pedesaan sebesar 40 persen atau sebanyak 12 orang. Berdasarkan hasil wawancara remaja menyatakan bahwa mereka menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran, apabila *e-wallet* menawarkan harga yang lebih murah. Adapun yang menyatakan bahwa ia menggunakan *e-wallet* agar transaksi lebih cepat.

“Kadang kalau pake e-wallet harganya jadi lebih murah karena ada potongan, jadi aku keseringan pake e-wallet pas ada potongan harga” (SK, 15 tahun)

Salah satu faktor remaja menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran adalah kemudahan dan kecepatan dalam transaksi, dengan menggunakan *e-wallet* penggunaanya tidak perlu memerlukan waktu yang lama dan transaksi langsung diproses saat itu juga saat pembayaran sudah terkonfirmasi, sehingga hal tersebutlah yang menyebabkan remaja tertarik menggunakan *e-wallet* seperti yang ditunjukkan pada data bahwa mayoritas remaja berbelanja dengan menggunakan *e-wallet*.

Tabel 4. Perbedaan frekuensi belanja dengan *e-wallet* remaja perkotaan dan pedesaan di Bogor

Variabel	mean rank	p-value
Frekuensi belanja dengan <i>e-wallet</i> remaja perkotaan	32.00	0.504
Frekuensi belanja dengan <i>e-wallet</i> remaja pedesaan	29.00	

Berdasarkan hasil uji *mann whitney*, *p-value* yang didapatkan sebesar 0.504 yang berarti hipotesis ditolak. Perbedaan pada skor rata-rata antara perkotaan dan pedesaan tidak terlalu besar. Skor rata-rata perkotaan yaitu 32.00 dan pedesaan sebesar 29.00. Meskipun perbedaan skor yang tidak besar, skor perkotaan lebih tinggi dibandingkan dengan pedesaan. Hal tersebut dikarenakan baik remaja perkotaan dan pedesaan keduanya berbelanja dengan menggunakan *e-wallet*, yang mana kini pembayaran menggunakan *e-wallet* tidak hanya dilakukan di pusat berbelanja namun sudah bisa juga dilakukan di toko dan pasar tradisional, namun remaja pedesaan menggunakan *e-wallet* saat berbelanja apabila *e-wallet* menawarkan harga yang lebih murah dibandingkan dengan pembayaran tunai sehingga hasil skor menunjukkan sedikit perbedaan.

Frekuensi top up *e-wallet* merupakan seberapa sering responden mengisi saldo *e-wallet* dalam satu bulan. Pada penelitian ini responden terbagi menjadi tiga kategori yaitu, kategori rendah, sedang, dan tinggi. Kategori tersebut didapatkan dengan perhitungan standar deviasi. Kategori rendah adalah responden yang melakukan top up pada *e-wallet* satu kali dan tidak sama sekali dalam satu bulan. Kategori sedang adalah responden yang melakukan top up pada *e-wallet* dua hingga tiga kali dalam satu bulan. Kategori tinggi adalah responden yang melakukan top up pada *e-wallet* lebih dari tiga kali dalam satu bulan.

Berdasarkan Tabel 3 tersebut mayoritas responden perkotaan berada pada kategori sedang, sementara pedesaan berada pada kategori rendah. Responden perkotaan pada kategori sedang sebesar 66,7 persen atau sebanyak 20 orang, sedangkan responden pedesaan sebesar 43,3 persen atau sebanyak 13 orang. Hasil tersebut selaras dengan hasil wawancara, bahwa remaja perkotaan menggunakan *e-wallet* dalam kesehariannya, berbeda dengan remaja pedesaan yang lebih memilih pembayaran secara tunai. Terdapat perbedaan kategori dalam frekuensi top up antara remaja perkotaan dan pedesaan, namun perbedaan dalam melakukan top up tidak signifikan. Dapat terlihat pada data bahwa nilai tertinggi remaja perkotaan dalam melakukan top up adalah lima kali dalam satu bulan, sedangkan pada remaja pedesaan adalah

Tabel 5. Jumlah dan persentase remaja berdasarkan frekuensi top up *e-wallet* pada perkotaan dan pedesaan di Bogor

Frekuensi top up <i>e-wallet</i>	Remaja Perkotaan		Remaja Pedesaan	
	n	%	n	%
Rendah	4	13.3	13	43.3
Sedang	20	66.7	12	40.0
Tinggi	6	20.0	5	16.7
Jumlah	30	100.0	30	100.0
Nilai terendah	1 Kali		1 Kali	
Nilai tertinggi	5 Kali		4 Kali	
Rata-rata	4 Kali		3 Kali	

empat kali. Berdasarkan hasil wawancara terdapat remaja yang menyatakan bahwa ia melakukan pembayaran menggunakan *e-wallet* apabila terdapat diskon yang ditawarkan oleh *e-wallet*, sehingga hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan bagi remaja dalam menggunakan *e-wallet* yang mempengaruhi frekuensi top up *e-wallet*.

“Biasanya kalau beli barang di Shopee, kalau bayarnya pakai ShopeePay pasti ada voucher gratis ongkir, tapi kalau lagi ga ada voucher ya aku bayarnya COD” (SK, 15 tahun)

Tabel 6. Perbedaan frekuensi top up remaja perkotaan dan pedesaan di Bogor

Variabel	mean rank	p-value
Frekuensi top up remaja perkotaan	32.38	0.389
Frekuensi top up remaja pedesaan	28.62	

Berdasarkan hasil uji *mann whitney*, *p-value* yang didapatkan sebesar 0.389 yang berarti hipotesis ditolak. Perbedaan pada skor rata-rata antara perkotaan dan pedesaan tidak terlalu besar. Skor rata-rata perkotaan yaitu 32.38 dan pedesaan sebesar 28.62. Meskipun perbedaan skor yang tidak besar, skor perkotaan lebih tinggi dibandingkan dengan pedesaan. Hal tersebut dikarenakan remaja perkotaan lebih aktif dalam menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran dibandingkan dengan remaja pedesaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian mengenai tingkat penggunaan *e-wallet* pada remaja perkotaan dan pedesaan di Bogor, maka telah diperoleh hasil kepemilikan *e-wallet* yang dimiliki oleh remaja perkotaan mayoritas berada pada kategori sedang, sementara pada remaja pedesaan berada pada kategori rendah. Pada hasil uji *mann whitney* menunjukkan bahwa antara kedua lokasi tidak memiliki perbedaan yang signifikan dalam kepemilikan *e-wallet*, sehingga hal ini menunjukkan bahwa dalam hal transaksi pembayaran dengan digital remaja pedesaan tidak tertinggal dengan remaja perkotaan. Selanjutnya pada frekuensi belanja menggunakan *e-wallet*, remaja perkotaan mayoritas berada pada kategori sedang, sementara itu pada remaja pedesaan mayoritas berada pada kategori rendah. Pada hasil uji *mann whitney* antara keduanya tidak memiliki perbedaan yang signifikan, hal ini membuktikan bahwa baik remaja perkotaan dan remaja pedesaan telah menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran. Terakhir pada frekuensi top up *e-wallet* menunjukkan hasil yang tidak berbeda dari dua variabel sebelumnya yaitu pada remaja perkotaan mayoritas berada pada kategori tinggi dan remaja pedesaan rendah, dengan hasil uji *mann whitney* yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara perkotaan dan pedesaan.

DAFTAR PUSTAKA

Abrilia, N.D. dan Sudarwanto T. 2020. Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* Pada Aplikasi Dana di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. [internet]. [diunduh pada 25 Agustus 2021]; 8(3). Tersedia pada:

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/36014/32030>

- Apriliansa NS, dan Utomo EP. 2019. Pengaruh Intensitas Melihat Iklan di Instagram terhadap Pengetahuan dan Perilaku Konsumtif Remaja Putri. *Jurnal Komunikasi*. [internet]. [diunduh pada 11 April 2022]; 13(2): 179-190. Tersedia pada: <https://journal.uui.ac.id/jurnal-komunikasi/article/download/13048/9303>
- Arisanty M dan Anindhita W. 2016. Media Sosial dan Perilaku Berbelanja Online Masyarakat. Prosiding International Conference of Communication Industry and Community. 866-879
- Badri M. 2020. Adopsi Inovasi Aplikasi Dompot Digital di Kota Pekanbaru. *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis*. [internet]. [diunduh pada 25 Januari 2022]; 8(1): 120-127. Tersedia pada:
- [Bank Indonesia]. 2012. Uang Elektronik – Bank Sentral Republik Indonesia. Tersedia pada: <https://www.bi.go.id>
- [Databoks]. 2021. Daftar Negara Pengguna Smartphone Terbanyak, Indonesia Urutan Berapa?. [diunduh pada 25 Agustus 2021]. Tersedia pada: www.databoks.katadata.co.id
- [Databoks]. 2021. Survei: OVO Rajai Pangsa Pasar *E-wallet* Indonesia pada 2020. [diunduh pada 22 November 2021]. Tersedia pada: www.databoks.katadata.co.id
- Effendi S, Tukiran. 2012. Metode Penelitian Survei. Jakarta [ID]: LP3S
- Fauziyah MA, & Handayani S. 2021. Pengaruh Intensitas Pemanfaatan E-Commerce Dan Tingkat Literasi Ekonomi Terhadap Tingkat Konsumsi Siswa Di SMA Negeri 4 Malang. *In Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan*. [internet]. [diunduh pada 10 April 2022]; 1(6): 679-686. Tersedia pada: <http://conference.um.ac.id/index.php/esp/article/download/2134/1280>
- Fitriadi, Ferry. “Mengenal Lebih Dekat *E-wallet* atau Dompot Digital,” 14 Juni 2019. Tersedia pada: <https://www.kreditpedia.net/e-wallet-atau-dompotdigital/>
- Fitriyani N, Widodo PB, dan Fauziah N. 2013. Hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa di Genuk Indah Semarang. *Jurnal Psikologi*. [internet]. [diunduh pada 23 September 2021]; 12(1): 1-14. Tersedia pada: <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/download/8338/6868>
- Hatane Samuel. (2006). Dampak Respon Emosi Terhadap Kecenderungan Perilaku Pembelian Impulsif Konsumen Online Dengan Sumberdaya Yang Dikeluarkan Dan Orientasi Belanja Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 8, pp.101-115. Retrieved from <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/man/article/view/16571>.
- Hurlock E. b. 2004. Psikologi Perkembangan Edisi Kelima. Erlangga
- Irianti KB, Ningrum DS, Sakti TPE, dan Hapsari A. 2021. Pelatihan Pengelolaan Keuangan Bagi Remaja. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Radisi*. [internet]. [diunduh pada 25 Januari 2022]; 1(3): 123-126. Tersedia pada: <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/PKMRADISI/article/view/69>
- Irwanto S. 1994. Psikologi umum buku panduan bagi mahasiswa. Jakarta: PT Gramedia
- Kupperschmidt BR. 2000. Multigeneration employess: strategies for effeteive management. *The Health Care Manager*. [diunduh pada 2021 Agustus 5]; 19(1): 65-76. Tersedia pada: https://www.researchgate.net/publication/12146706_Multigeneration_Employees_Strategies_for_Effective_Management/
- Lestarina E, Karimah, H, Febrianti N, Ranny R, dan Herlina D. 2017. Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*. [internet]. [diunduh pada 31 Agustus 2021]; 2(2). Tersedia pada: <http://www.jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/download/210/251>
- Marina D. 2020. Konsumerisme di Era Digital. *TarFomedia*, 1(1), 32-35.
- Mudawaroch RE. 2020. Pengaruh pengetahuan dan sikap terhadap perilaku mahasiswa dalam menghadapi virus corona. *Prosiding HUBISINTEK*. [internet]. [diunduh pada 25 Januari 2022]; 1: 257-257. Tersedia pada: <http://ojs.uib.ac.id/index.php/HUBISINTEK/article/view/1004>
- Mudawaroch RE, dan Rinawidiastuti R. 2020. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI

KEPUTUSAN MAHASISWA MEMBELI MAKANAN BERGIZI. In *PROSIDING SEMINAR TEKNOLOGI AGRIBISNIS PETERNAKAN (STAP) FAKULTAS PETERNAKAN UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN*. [internet]. [diunduh pada 25 Januari 2022]; 7: 138-145. Tersedia pada: <http://jnp.fapet.unsoed.ac.id/index.php/psv/article/view/470>

- Nadhilah P, Jatikusumo RI, dan Permana E. 2021. Efektifitas Penggunaan *E-wallet* Dikalangan Mahasiswa Dalam Proses Menentukan Keputusan Pembelian. *JEMMA (Journal of Economic, Management and Accounting)*. [internet]. [diunduh pada 25 Januari 2022]; 4(2): 128-138. Tersedia pada: <https://unanda.ac.id/ojs/index.php/jemma/article/view/725>
- No.70, 2018 PERBANKAN. BI. Uang Elektronik. Pencabutan. (Penjelasan dalam Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6203) PERATURAN BANK INDONESIA NOMOR 20/6/PBI/2018 TENTANG UANG ELEKTRONIK
- Pradana M. 2015. Klasifikasi jenis-jenis bisnis e-commerce di Indonesia. *Neo-Bis*. [internet]. [diunduh pada 31 Agustus 2021]; 9(2): 32-40. Tersedia pada: <https://journal.trunjoyo.ac.id/neo-bis/article/view/1271>
- Sahanaya GA. 2021. Analisis Perilaku Konsumtif Mahasiswa sebagai Dampak Perkembangan E-Commerce di Indonesia. In *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan* [internet]. [diunduh pada 23 September 2021]; 1(1): 126-131. Tersedia pada: https://ojs.unm.ac.id/teknpend/article/download/22613/pdf_1
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja* Jilid 1. Edisi 11.
- Sarwono WS. 2012. *Psikologi remaja*. Jakarta (ID) : Rajawali Press. 322 hal.
- Shidiq AF, & Raharjo, ST. 2018. Peran pendidikan karakter di masa remaja sebagai pencegahan kenakalan remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. [internet]. [diunduh pada 25 Januari 2022]; 5(2): 176-187. Tersedia pada: <http://journal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/18369>
- Singarimbun M dan Effendi S. 2008. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta (ID): PT Pustaka LP3ES Indonesia
- Subaramaniam K, Kolandaisamy R, Jalil A, dan Kolandaisamy I. 2020. The impact of *E-wallets* for current generation. *J. Adv. Res. Dyn. Control Syst.* [internet]. [diunduh pada 31 Agustus 2021]; 12: 751-759. Tersedia pada: https://www.researchgate.net/profile/Raenu-Kolandaisamy/publication/339236716_The_Impact_of_E-wallets_for_Current_Generation/links/5e583914299bf1bdb840a5a9/The-Impact-of-E-wallets-for-Current-Generation.pdf
- Umar, Husein. 2008. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Wijayanti D. 2020. *Pengaruh Kemanfaatan Teknologi, Kepercayaan dan Pendapatan terhadap Penggunaan E-wallet untuk Infaq di Masjid Raya Baiturrahman Semarang* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS). [internet]. [diunduh pada 25 Januari 2022]. Tersedia pada: <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/3557>