

ANALYSIS OF GENERATION Z'S CONSUMER BEHAVIOR IN THE USE OF DIGITAL WALLETS: THE IMPACT OF FINANCIAL TECHNOLOGY DEVELOPMENTS ON THE CONSUMPTION PATTERNS OF STUDENTS IN THE FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS AT JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY

ANALISIS PERILAKU KONSUMTIF GENERASI Z DALAM PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL SEBAGAI DAMPAK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI FINANSIAL TERHADAP POLA KONSUMSI MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN

Adani Fitri Amalia¹, Naila Nur Kamila², Oki Anggreani³, Dijan Rahajuni⁴

Pendidikan Ekonomi, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto^{1,2,3,4}

adani.amalia@mhs.unsoed.ac.id¹, nur.kamila@mhs.unsoed.ac.id², oki.anggreani@mhs.unsoed.ac.id³,
dijan.rahajuni@mhs.unsoed.ac.id⁴

ABSTRACT

This study examines Generation Z's spending trends regarding the use of digital wallets as a result of advancements in financial technology among students at the Faculty of Economics and Business, Jenderal Soedirman University. The objective is to understand how the use of e-wallets influences students' spending patterns, both in terms of transaction convenience and its impact on their consumption behavior. With rapid technological development, digital wallets have become a solution that helps people conduct transactions in a more efficient, faster, and easier way. The findings of this study indicate that the use of digital wallets simplifies the transaction process and increases the frequency of purchases, which can foster consumptive behavior. Promotional factors such as discounts and cashback, as well as the influence of the social environment, also reinforce the tendency toward excessive consumption. Furthermore, this study reveals that some students are able to manage their expenses due to good financial management, while others still struggle to control their consumerist behavior. Therefore, it is important to enhance awareness and skills in financial management so that the use of digital wallets does not lead to negative consequences. It is hoped that this study can provide a useful perspective for students to use their e-wallets more wisely.

Keywords: digital wallet, consumer behavior, Generation Z, financial technology, college students.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas kecenderungan belanja Generasi Z terkait pemanfaatan dompet digital sebagai konsekuensi dari kemajuan teknologi finansial di kalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana penggunaan *e-wallet* mempengaruhi pola belanja mahasiswa, baik dari segi kemudahan transaksi maupun dampaknya terhadap perilaku konsumsi mereka. Dengan perkembangan teknologi yang cepat, dompet digital telah menjadi solusi yang membantu masyarakat melakukan transaksi dengan cara yang lebih efisien, cepat, dan mudah. Hasil dari penemuan ini menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital menyederhanakan proses transaksi dan meningkatkan frekuensi pembelian, yang dapat menumbuhkan perilaku konsumtif. Faktor-faktor promosi seperti diskon dan cashback, serta pengaruh dari lingkungan sosial, juga memperkuat kecenderungan untuk mengkonsumsi secara berlebihan. Selain itu, penelitian ini mengungkapkan bahwa beberapa mahasiswa dapat mengelola pengeluaran mereka karena adanya manajemen keuangan yang baik, sementara yang lainnya masih kesulitan dalam mengontrol perilaku konsumtif mereka. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan dalam manajemen keuangan agar pemanfaatan dompet digital tidak membawa dampak negatif. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan perspektif yang bermanfaat bagi mahasiswa untuk lebih bijak dalam penggunaan e-wallet mereka.

Kata Kunci: dompet digital, perilaku konsumtif, generasi Z, teknologi finansial, mahasiswa.

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

Artikel ini adalah artikel akses terbuka yang didistribusikan di bawah ketentuan Lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju telah memicu berbagai perubahan serta inovasi yang berkontribusi dalam meningkatkan kemudahan aktivitas kehidupan sehari-hari. Salah satu perubahan yang terjadi adalah dari segi pola berbelanja dimana sistem pembayaran yang sebelumnya menggunakan tunai kini beralih menjadi non-tunai melalui dompet digital atau *e-wallet* (Diva et al., 2020). Perkembangan teknologi saat ini sejalan dengan program yang dibuat oleh Bank Indonesia, yaitu Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang ditetapkan pada tahun 2014 dengan tujuan meningkatkan kesadaran masyarakat dalam penggunaan sistem pembayaran non tunai. Program tersebut dapat mendorong berkembangnya sistem pembayaran digital seperti *e-wallet* yang memudahkan konsumen melakukan transaksi melalui aplikasi yang tersedia, sehingga masyarakat tidak perlu membawa uang tunai karena pembayaran dilakukan secara digital yang dianggap lebih praktis dan nyaman (Safitri et al., 2022).

Dompet digital atau *e-wallet* merupakan sarana pembayaran non-tunai yang menggunakan teknologi digital berbasis aplikasi sebagai media transaksi. Transaksi menggunakan *e-wallet* dilakukan melalui aplikasi sehingga saat digunakan harus terhubung dengan internet agar transaksi dapat berjalan dengan lancar (Mulyana & Wijaya, 2018). Berdasarkan peraturan Bank Indonesia No 18/40/PBI/2016 pasal 1 ayat 7 “Dompet elektronik (*Electronic Wallet*) yang selanjutnya disebut dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran.” Perkembangan dompet digital di Indonesia saat ini mengalami pertumbuhan yang pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan transaksi non-tunai. Dompet digital banyak diminati masyarakat karena memberikan kemudahan dalam melakukan proses pembayaran secara non-tunai dan bisa digunakan kapan dan dimanapun. Saat ini terdapat berbagai jenis dompet digital yang digunakan di Indonesia, di antaranya Dana, Ovo, Gopay, dan ShopeePay (Silalahi et al., 2022).

Menurut (Fatmawatie, 2022), perilaku konsumtif adalah perilaku yang tidak mampu memprioritaskan kebutuhan, tetapi lebih mengutamakan gaya hidup dan kepuasan semata. (Amtiran, 2021) menyatakan bahwa istilah konsumtif sering digunakan untuk menggambarkan sikap konsumen dalam kehidupan sehari-hari yang cenderung berlebihan dalam menggunakan barang atau jasa. Sementara itu, (Anggraini & Santhoso, 2019) mengemukakan bahwa perilaku konsumtif merupakan kecenderungan individu dalam melakukan pembelian secara berlebihan tanpa didasarkan pada pertimbangan yang matang dan rasional. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fauziah dan Nurhasanah pada tahun 2020 menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital berdampak besar dan baik terhadap tingkat konsumsi mahasiswa. Intensitas penggunaan dompet digital yang tinggi berkontribusi terhadap meningkatnya kecenderungan perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa. (Wulantika & Zein, 2020) menyatakan bahwa dompet digital memiliki tingkat penerimaan yang tinggi di masyarakat, di mana mayoritas individu cenderung menggunakan dompet digital dalam bertransaksi akibat adanya berbagai promo dan penawaran yang menarik, sehingga mendorong terjadinya peralihan dari metode pembayaran konvensional ke digital. Seseorang yang memiliki sifat konsumtif berbelanja tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan, melainkan untuk memuaskan keinginan, yang mengakibatkan pemborosan dan pengeluaran yang tidak bijaksana (Yudasella & Krisnawati, 2019)

Dengan demikian, perilaku konsumtif didefinisikan sebagai kecenderungan individu untuk melakukan pembelian atau penggunaan barang secara berlebihan tanpa mempertimbangkan aspek kebutuhan dan nilai manfaat secara objektif. Perilaku tersebut umumnya dipengaruhi oleh gaya hidup yang cenderung mewah serta keinginan untuk mengikuti lingkungan sekitar, sehingga pembelian dilakukan berdasarkan keinginan, bukan kebutuhan.

Kampus merupakan tempat bagi mahasiswa untuk menuntut ilmu, bertukar pendapat,

dan bersosialisasi. Faktanya lingkungan kampus juga sering dijadikan tempat untuk menunjukkan penampilan dan gaya hidup. Sebagian mahasiswa, termasuk yang memiliki kondisi ekonomi menengah, ikut mengikuti gaya hidup konsumtif karena pengaruh pergaulan. Kondisi ini menyebabkan, tidak sedikit mahasiswa yang lebih mementingkan penampilan, gengsi, dan mengikuti lingkungan sekitar. Sebagai pelaku ekonomi, mahasiswa seharusnya mampu mengutamakan kebutuhan yang lebih penting dibandingkan hanya menjaga eksistensi di lingkungan perkuliahan (Pulungan & Febriaty, 2018). Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk menganalisis perilaku konsumtif Generasi Z dalam penggunaan dompet digital sebagai dampak perkembangan teknologi finansial terhadap pola konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokus penelitian yang dilakukan pada pengaruh penggunaan dompet digital dalam perubahan pola konsumsi Generasi Z di era ekonomi digital, terutama di kalangan mahasiswa dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman. Berbeda dengan penelitian - penelitian sebelumnya yang hanya membahas perilaku konsumtif atau penggunaan *e-wallet* secara umum, penelitian ini menggabungkan konsep ekonomi digital sebagai latar analisis dan menggunakan objek yang lebih spesifik, yaitu mahasiswa yang memiliki pengetahuan dasar tentang ekonomi dan keuangan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai keterkaitan antara penggunaan dompet digital dan pola konsumsi pada kalangan generasi muda di lingkungan kampus.

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman. Pemilihan sampel didasarkan pada data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menunjukkan bahwa kelompok usia 18 hingga 24 tahun merupakan pengguna internet tertinggi di Indonesia dan termasuk dalam kategori Generasi Z. Mahasiswa umumnya berada pada rentang usia tersebut sehingga memiliki tingkat penggunaan teknologi digital yang tinggi, termasuk dalam penggunaan dompet digital sebagai alat pembayaran non-tunai.

Lingkungan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman juga sering dijumpai fenomena meningkatnya penggunaan dompet digital dalam aktivitas sehari-hari, seperti pembayaran makanan, minuman, dan belanja online. Kemudahan transaksi digital tersebut diduga dapat mendorong perilaku konsumsi yang lebih tinggi karena proses pembayaran menjadi lebih praktis dan cepat. Sehubungan dengan hal tersebut, mahasiswa fakultas ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman dianggap relevan sebagai sampel dalam penelitian yang menganalisis pengaruh penggunaan dompet digital terhadap perilaku konsumtif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami secara lebih mendalam mengenai perilaku konsumtif Generasi Z dalam penggunaan *e-wallet* di era ekonomi digital. Melalui metode ini, peneliti dapat mengeksplorasi pengalaman, pandangan, dan kebiasaan informan dalam menggunakan dompet digital.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh melalui wawancara langsung dengan informan. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang termasuk dalam kategori generasi Z dan menggunakan dompet digital dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Teknik yang kami gunakan dalam pemilihan informan adalah purposive sampling, yang melibatkan pemilihan informan dilakukan berdasarkan kriteria spesifik yang selaras dengan tujuan penelitian. Kriteria pemilihan informan meliputi mahasiswa berusia 18-24 tahun yang aktif menggunakan dompet digital sebagai metode pembayaran non-tunai.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur dengan menggunakan pedoman pertanyaan sebagai panduan. Selama wawancara, informan diberi

kebebasan untuk berbagi pengalaman dan pendapat mereka secara lebih luas untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam.

Analisis data dilakukan dalam tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data meliputi proses pemilihan data yang relevan, kemudian data disajikan dalam bentuk narasi, serta penarikan kesimpulan berdasarkan pola yang diidentifikasi dari hasil wawancara.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman pada tanggal 7 Mei 2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada relevansi objek penelitian, yaitu mahasiswa sebagai pengguna aktif dompet digital dalam aktivitas sehari-hari. Waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan proses pengumpulan data melalui wawancara langsung kepada informan.

Objek Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2021) objek penelitian adalah sasaran ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data mengenai suatu hal secara objektif, valid, dan dapat dipercaya mengenai variabel tertentu dengan tujuan dan manfaat khusus. Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah lima mahasiswa yang berperan menjadi responden pada penelitian.

Sumber Pengambilan Informasi

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antar peneliti dan narasumber dalam bentuk kegiatan tanya jawab untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah wawancara yang dilaksanakan secara langsung antara peneliti dan informan melalui proses tanya jawab yang terstruktur guna memperoleh data yang komprehensif, valid, dan relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara terhadap lima narasumber mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman, penggunaan dompet digital kini telah menjadi bagian yang penting dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Seluruh narasumber mulai menggunakan dompet digital sejak masa SMA hingga awal perkuliahan dengan alasan utama berupa kepraktisan, efisiensi, serta kemudahan dalam bertransaksi. Seiring waktu, penggunaan dompet digital tidak hanya dipengaruhi oleh kebutuhan, tetapi juga berkembang menjadi bagian dari gaya hidup modern yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial serta sistem pembayaran non-tunai.

Dalam aktivitas sehari - hari, dompet digital digunakan untuk berbagai keperluan seperti pembayaran makanan, transportasi *online*, belanja *online*, hingga pembayaran tagihan. Intensitas penggunaannya tergolong tinggi, yaitu rata - rata 3 hingga 7 kali transaksi per hari. Hal ini menunjukkan bahwa dompet digital telah menggantikan sebagian besar fungsi uang tunai dalam kehidupan mahasiswa.

Penggunaan dompet digital memberikan dampak terhadap pola konsumsi mahasiswa, khususnya dalam meningkatkan frekuensi pembelian dan kecenderungan pembelian tanpa perencanaan. Mahasiswa cenderung melakukan pembelian tidak hanya berdasarkan kebutuhan, tetapi juga keinginan. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan dalam proses pengambilan keputusan pembelian.

Temuan tersebut selaras dengan teori perilaku konsumen yang dikemukakan oleh (Wardhana 2021; Mothersbaugh, Hawkins, and Kleiser, 2019; Solomon, 2019; Schiffman, and Wisenblit, 2018) yang menjelaskan bahwa perilaku konsumen adalah proses individu dalam mencari, membeli, menggunakan, dan mengevaluasi produk atau jasa untuk memenuhi

kebutuhan dan keinginan. Dalam penelitian ini, mahasiswa lebih banyak melakukan konsumsi yang dipengaruhi oleh keinginan, terutama karena kemudahan akses transaksi serta adanya berbagai fitur dalam dompet digital.

Selain itu, kemudahan dalam melakukan transaksi digital juga berkaitan dengan *mental accounting*, yaitu proses kognitif individu dalam mengelola dan mengevaluasi aktivitas keuangan. Mahasiswa cenderung menganggap uang digital berbeda dengan uang tunai, sehingga pengeluaran terasa lebih ringan dan tidak terlalu disadari. Hal ini menyebabkan perilaku konsumsi yang cenderung kurang rasional, terutama ketika terdapat promo seperti diskon, *cashback*, dan *flash sale* yang mendorong pembelian secara spontan.

Faktor lain yang turut mempengaruhi perilaku konsumtif adalah adanya promosi yang menarik. Promo menciptakan dorongan bagi mahasiswa untuk segera melakukan pembelian karena adanya persepsi keuntungan atau ketakutan kehilangan kesempatan. Dalam beberapa kasus, pembelian dilakukan tanpa perencanaan setelah melihat penawaran yang tersedia.

Lingkungan sosial juga berperan dalam membentuk pola konsumsi mahasiswa. Aktivitas bersama teman serta kebiasaan penggunaan sistem pembayaran non-tunai mendorong mahasiswa untuk lebih sering melakukan transaksi. Namun demikian, pengaruh lingkungan berbeda pada setiap individu, dimana sebagian mahasiswa terpengaruh oleh lingkungan, sementara yang lain justru menjadi pihak yang mempengaruhi lingkungan sekitarnya.

Perbedaan tingkat konsumtif antar narasumber dalam penelitian ini dapat dianalisis melalui *Theory of Planned Behaviour* (TPB) oleh (Purwanto et al., 2022). Teori ini menyatakan bahwa niat perilaku dipengaruhi oleh sikap, norma subjektif, dan *perceived behavior control*. Dalam penelitian ini, sebagian mahasiswa mampu mengontrol pengeluaran melalui pembatasan saldo, pemisahan rekening, dan penetapan target tabungan. Namun, sebagian lainnya masih kesulitan dalam mengendalikan keinginan konsumtif, terutama ketika dihadapkan pada promo atau dorongan emosional.

Secara keseluruhan, penggunaan dompet digital memiliki peran ganda, yaitu sebagai alat yang mempermudah transaksi sekaligus sebagai faktor yang dapat meningkatkan perilaku konsumtif mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran serta kemampuan pengalokasian keuangan yang baik agar penggunaan dompet digital dapat memberikan manfaat secara optimal tanpa menimbulkan dampak negatif terhadap pola konsumsi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan dompet digital berkontribusi secara signifikan dalam mempengaruhi pola konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman. Dompet digital memberikan kemudahan, kepraktisan, serta efisiensi dalam melakukan berbagai transaksi sehari-hari sehingga menjadi alat pembayaran yang banyak digunakan oleh mahasiswa. Tingginya intensitas penggunaan menunjukkan bahwa dompet digital telah menggantikan sebagian besar fungsi uang tunai dalam aktivitas ekonomi mahasiswa.

Di sisi lain, kemudahan penggunaan dompet digital juga berdampak pada meningkatnya perilaku konsumtif mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa cenderung melakukan pembelian tidak hanya berdasarkan kebutuhan, tetapi juga didorong oleh keinginan serta faktor eksternal seperti promo dan kemudahan akses transaksi. Selain itu, persepsi bahwa uang digital lebih mudah dikeluarkan dibanding uang tunai turut memperkuat kecenderungan mahasiswa dalam melakukan pembelian secara impulsif.

Perbedaan tingkat konsumtif antar mahasiswa dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam mengontrol pengeluaran serta mengelola keuangan pribadi secara bijak. Mahasiswa yang memiliki tingkat pengendalian diri yang tidak cenderung mampu membatasi pengeluaran dan menghindari pembelian yang tidak diperlukan. Sebaliknya, mahasiswa yang kurang mampu mengontrol diri lebih mudah terdorong untuk melakukan pembelian berlebihan, terutama ketika dihadapkan pada berbagai promo menarik.

Dengan demikian, penggunaan dompet digital memiliki peran ganda, yaitu sebagai alat yang mempermudah transaksi sekaligus sebagai faktor yang dapat meningkatkan perilaku konsumtif mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran serta kemampuan manajemen keuangan yang baik agar penggunaan dompet digital dapat dimanfaatkan secara optimal. Hal ini penting dilakukan guna mencegah mahasiswa terlibat dalam perilaku konsumsi berlebihan yang berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi keuangan mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amtiran, P. (2021). Literasi Keuangan dan Perilaku Keuangan (Rolland E. Fanggal, Ed.; 1st ed.). Literasi Nusantara.
- Anggraini, R. T., & Santhoso, F. H. (2019). Hubungan antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 3(3), 131-140.
- Bank Indonesia. (n.d.). Elektronifikasi. Bank Indonesia. Retrieved Maret 10, 2026, from <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/elektronifikasi/default.aspx>
- Bank Indonesia. (2016, November 8). Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. Database Peraturan BPK. Retrieved Maret 10, 2026, from <https://peraturan.bpk.go.id/Details/135749/peraturan-bi-no-1840pbi2016-tahun-2016>
- Diva, Fimansyah, E. R., & Rembulan, R. (2020). Perilaku Konsumen Muslim Generasi-Z Dalam Pengadopsian Dompet Digital. *Valid Jurnal Ilmiah*, 17(2), 111-128.
- Erga Trivaika, & Senubekti, M. A. (2022, Januari). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, 16, 33-40.
- Fatmawatie, N. (2022). *E COMMERCE DAN PERILAKU KONSUMTIF*. IAIN Kediri Press.
- Mothersbaugh, D. L., Hawkins, D. I., & Kleiser, S. B. (2019). *Consumer Behavior* (14th ed.). McGraw Hill.
- Mulyana, A., & Wijaya, H. (2018). Perancangan E-Payment System pada E-Wallet Menggunakan Kode QR Berbasis Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 7.
- Pulungan, D. R., & Febriaty, H. (2018). Pengaruh gaya hidup dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. *Jurnal Riset Sains Manajemen*, 2(3), 103-110.
- Purwanto, N., Budiyanto, & Suhermin. (2022). *Theory of Planned Behavior*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Purwanto, N., Budiyanto, & Suhermin. (2022). *THEORY OF PLANNED BEHAVIOR: Implementasi Perilaku Electronic Word of Mouth pada Konsumen Marketplace*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Safitri, A. G., Adeati, D., Azzahro, A., & Al Ihsani, R. H. (2022, Mei). Pengaruh E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Potensial*, 1(1), 45-54.

- Schiffman, L. G., & Wisenblit, J. (2018). *Consumer Behavior (What's New in Marketing)* (12th ed.). Pearson.
- Silalahi, P. R., Safira, R., Hubara, Z. A., & Sari, E. P. (2022, Juli). Pengaruh Dompot Digital Terhadap Budaya Belanja Individu di Kota Medan. *Jurnal Ekombis Review*, 10(2), 869-878.
- Solomon, M. R. (2019). *Consumer Behavior: Buying, Having, Being* (13th ed.). Pearson.
- Sudirman, A., Amperawati, E. D., Harahab, D. F., Sulhaini, Abdurrahman, Rinuastuti, B. H., Paransa, R. P. J., Shaleh, M., Adinegara, G. N. J., Genadi, Y. D., Sayuti, M., & Wardhana, A. (2024). *Manajemen Pemasaran Berbasis Pelanggan* (H. F. Ningrum, Ed.). CV. MEDIA SAINS INDONESIA.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Wardhana, A. (2021). Perilaku Konsumen. In *Manajemen Pemasaran Berbasis Pelanggan* (p. 71). CV. MEDIA SAINS INDONESIA.
- Wulantika, L., & Zein, S. R. (2020). E-Wallet Effects on Community Behavior. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1.
- Yudasella, I. F., & Krisnawati, A. (2019, Juni). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Bandung. *Jurnal Mitra Manajemen (JMM Online)*, 3(6), 674-687.