

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan zaman yang semakin modern dapat mempengaruhi perilaku konsumen dalam kehidupan sehari-hari. Pola perilaku konsumsi masyarakat ini bukan hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan primer saja, namun berkembang menjadi kebutuhan sekunder, tersier, bahkan komplementar dan cenderung bersikap konsumtif. Menurut Fattah, Indriayu & Sunarto (2018) perilaku konsumtif merupakan perilaku membeli barang tanpa adanya pertimbangan yang kuat dan lebih mengedepankan keinginan dari pada kebutuhan.

Pemenuhan kebutuhan yang telah bergeser sangat penting artinya untuk mengantarkan individu dalam kehidupan yang selaras dengan lingkungannya. Perilaku konsumtif adalah suatu tindakan yang bersifat kompulsif dan tidak rasional sehingga secara ekonomis menimbulkan pemborosan dan inefisiensi biaya. Menurut (Indah Imawati, Susilaningsih, 2013) perkembangan industri yang pesat membuat penyediaan barang berlimpah. Dengan begitu masyarakat mudah tertarik untuk mengonsumsi barang dengan banyak pilihan yang ada, hal ini apabila tidak dikontrol maka bukan tidak mungkin pola konsumtif akan menjadi budaya. Hal ini ditandai dengan mulai menjamurnya pusat perbelanjaan seperti shopping mall, industri mode, kesukaan terhadap barang-barang merk asing, makanan serba instant (fast food), dan lain sebagainya. Dengan demikian, masyarakat akan bergantung dengan fasilitas yang ada.

Menurut (Dikria & W., 2013) fenomena ini bukan hanya terjadi pada orang dewasa, melainkan juga pada kalangan remaja. Masa remaja berada pada usia 13-21 tahun, pada usia ini merupakan masa peralihan dan pencarian jati diri, remaja mengalami proses pembentukan dalam perilakunya, dimana para remaja mencari dan berusaha untuk mencapai pola diri yang ideal, hal tersebut menyebabkan para remaja mudah terpengaruh oleh berbagai hal disekelilingnya, baik itu yang positif maupun yang negatif. Fenomena ini akan menjadi sebuah ancaman ketika perilaku konsumtif tidak hanya terjadi

pada orang dewasa saja, tetapi juga terjadi pada kalangan remaja.

Kondisi saat ini banyak dijumpai adalah kecenderungan mahasiswa yang merupakan remaja tingkat akhir meniru gaya hidup konsumtif yang serba up to date. Gaya hidup mahasiswa dapat berubah, akan tetapi perubahan ini bukan disebabkan oleh berubahnya kebutuhan. Pada masa puber, bukan lagi orang tua yang menjadi model, melainkan orang-orang yang usianya sama yang menjadi model utama (Kanserina, 2015). Para mahasiswa lebih mementingkan uang sakunya untuk membeli berbagai macam barang bermerk untuk mengikuti trend terkini dan diakui oleh teman-temannya dibanding untuk membeli perlengkapan kampus yang lebih penting seperti buku-buku pendukung perkuliahan (Dikria & W., 2013). Dengan mengikuti trend ini mahasiswa terdorong untuk membeli barang-barang tersebut tanpa berpikir panjang sehingga terjebak ke dalam perilaku yang konsumtif yang rela mengeluarkan uangnya bukan untuk kebutuhannya melainkan keinginannya. Perilaku konsumtif tersebut dapat terlihat oleh mahasiswa yang dengan rela mengeluarkan uangnya hanya untuk memenuhi keinginan bukan kebutuhannya.

Menurut Albarry (1994) dalam (Anisa Nur Fauzia, 2015) perilaku konsumtif yaitu perilaku konsumsi yang boros dan berlebihan, yang lebih mendahulukan keinginan dari pada kebutuhan, serta tidak ada skala prioritas atau juga dapat diartikan gaya hidup yang bermewah-mewah. Dengan begitu perilaku konsumtif ini dapat menyebabkan tindakan konsumsi yang kompulsif dan irasional. Dapat dideskripsikan seperti ketika seseorang membeli barang atau layanan jasa dengan tidak berdasarkan kebutuhan prioritas namun sekedar memenuhi hasrat dan keinginannya saja. Adanya perkembangan teknologi komunikasi, elektronik dan keuangan juga mendukung masyarakat memiliki akses yang tanpa batas terhadap informasi mengenai produk atau layanan yang diinginkan sehingga lebih mudah terpengaruh untuk bertindak konsumtif.

Peran sistem teknologi informasi tidak hanya sebagai meningkatkan komunikasi, efisiensi, dan efektivitas saja, tetapi juga sebagai kolaborasi dan kompetitif dengan aspek kehidupan lainnya. Tidak heran apabila teknologi diperlukan dan penting dalam kehidupan. Penggunaan uang cash atau tunai yang dinilai bebas biaya, praktis dan efisien namun penggunaannya dalam jumlah yang besar dalam jangka waktu yang panjang dapat menimbulkan beban bagi perekonomian terutama berkaitan dengan cash handling dan

rendahnya velocity of money (Hidayat, 2006:2). Gaya kehidupan masyarakat kini semakin modern seiring dengan perkembangan teknologi dan perekonomian, sehingga pola pikir masyarakat pun juga berubah. Banyak masyarakat dimasa modern kini memiliki pola pemikiran untuk melakukan berbagai hal dengan mudah atau instant yang tidak merepotkan dirinya sendiri. Pada perkembangan ekonomi modern, pertukaran barang dan jasa berlangsung dengan cepat sehingga diperlukannya sistem pembayaran yang cepat, efisien, aman dan handal pula.

Peningkatan sistem pembayaran didukung oleh peningkatan resiko, volume dan nilai transaksi, kompleksitas transaksi, dan peningkatan teknologi. Sistem pembayaran tunai telah bertransformasi dari uang komoditas ke uang kertas, sedangkan sistem pembayaran tanpa uang tunai telah mengalami peralihan dari sistem berbasis surat (cek, tagihan giro, dll) ke system elektronik.

Pilihan lain dari alat pembayaran uang tanpa tunai sebagai pembayaran dalam aktivitas perdagangan yang berupa mikro hingga ritel bisa menggunakan uang elektronik. Adanya peraturan baru dalam Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 dan agenda untuk menjadikan negara Indonesia sebagai masyarakat non tunai telah melatar-belakangi terbitnya uang elektronik. Demi mendapatkan kemudahan dalam menjalankan segala macam kegiatan jual beli khususnya pada skala yang sangat kecil.

Penggunaan uang elektronik di Indonesia semakin marak karena adanya transformasi digital dan keinginan masyarakat akan kemudahan dan keamanan dalam bertransaksi. Hal ini membuat jumlah penyedia jasa

pembayaran secara elektronik turut melesat. Beragam perusahaan baik dari BUMN maupun perusahaan swasta bersaing untuk mengembangkan uang elektronik. Saat ini setidaknya terdapat 48 perusahaan penerbit uang elektronik yang terdaftar di Bank Indonesia. Penggunaan uang elektronik berbeda dengan kartu debit atau kartu kredit yang harus terhubung dengan rekening bank nasabah. Sistem kerja uang elektronik yaitu dengan sistem prabayar. Nasabah diwajibkan melakukan deposit sejumlah uang dengan ke uang elektronik yang dimiliki, kemudian akan direkam secara digital sehingga nasabah bisa melakukan transaksi pembayaran kapanpun dengan mudah.

Uang elektronik terdiri dari 2 jenis, yaitu: uang elektronik berbasis kartu (E-Money, Flazz, E-Toll, dan Brizzi) dan uang elektronik berbasis server atau e-wallet (seperti GoPay, OVO, Dana, dsb). Uang elektronik jenis kartu biasanya digunakan untuk pembayaran moda transportasi masa seperti Transjakarta, KRL, MRT, dan LRT. Uang elektronik berbasis kartu ini biasanya dikeluarkan oleh bankbank konvensional, misalnya, Flazz dikeluarkan Bank Central Asia (BCA), E-Money dan E-Toll milik Bank Mandiri, Tapcash merupakan produk dari Bank Negara Indonesia (BNI), dan Brizzi produk milik Bank Rakyat Indonesia (BRI). Sedangkan uang elektronik berbasis server atau biasa disebut e-wallet merupakan pilihan uang elektronik yang sangat digandrungi saat ini. Keunggulan dari e-wallet ini ialah pada pengisian saldo akun e-wallet mudah, dapat dilakukan dimana saja kapan saja. Nasabah tidak perlu mencari mesin EDC atau ATM, karena pengisian saldo bisa melalui m-banking atau internet banking. Selain pengisian saldo yang mudah, e-wallet ini bisa digunakan untuk berbagai macam transaksi dari mulai transaksi belanja (baik secara offline maupun online), pembayaran tagihan listrik, air, dan telepon, pembayaran transportasi, jasa, pariwisata, restoran, dan bahkan saat ini nasabah bisa berdonasi melalui *e-wallet* ini. Bukan hanya itu keunggulan lainnya yaitu para perusahaan penerbit *e-wallet* saling berlomba membuat tampilan aplikasi yang menarik dan mudah digunakan (*user friendly*), hingga bersaing membuat promo semenarik mungkin yang dapat memanjakan masyarakat. Sehingga dapat mendorong gaya hidup *cashless society*.

Manfaat uang elektronik sebagai alat pembayaran non tunai dapat membantu masyarakat untuk melakukan transaksi pembayaran yang bersifat mikro bahkan sampai dengan ritel. Selain itu masyarakat dibuat mudah dengan adanya uang elektronik. Mereka bisa membeli apa saja, dimana saja dan kapan saja tanpa perlu membawa uang tunai.. Penggunaan uang elektronik juga dapat mengurangi angka kriminalitas dan pencucian uang serta memudahkan penukaran mata uang saat berpergian ke luar negeri.

Melansir laporan Financial Inclusion Insight Indonesia 2018 oleh Strategi Nasional keuangan Inklusif bahwa jumlah pengguna uang elektronik melonjak semenjak peluncuran beberapa layanan fintech dan dan e-commerce pada tahun 2016. Saat ini ada tiga jenis transaksi yang paling sering dilakukan masyarakat dengan menggunakan uang elektronik yaitu, transaksi retail, pemesanan transportasi online, dan pemesanan online.

Terlebih semenjak pandemi, karena akses masyarakat untuk keluar rumah dibatasi sehingga masyarakat beralih ke pembelanjaan secara daring dengan mengandalkan uang elektronik sebagai alat pembayaran. Perusahaan fintech menjelaskan bahwa selama pandemic Covid-19 tahun lalu, system pembayaran uang elektronik mencatatkan kenaikan transaksi hingga lebih dari 100% dan masih berlanjut hingga tahun ini.

Menurut Bank Indonesia jumlah uang electronic yang beredar di Indonesia semakin bertambah pesat.



Gambar 1.1 Jumlah uang elektronik yang beredar di Indonesia

Sumber: Bank Indonesia 2022 (data diolah)

Berdasarkan dari Gambar 1.1 dapat diketahui bahwa kecenderungan pemakaian sistem pembayaran non tunai semakin diminati oleh masyarakat. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan jumlah electronic money yang beredar di Indonesia telah mencapai 772,57 juta unit pada November 2022. Jumlah tersebut meningkat 34,28% dari posisi akhir 2021. Dengan adanya sistem pembayaran non tunai atau elektronik ini mempermudah transaksi pembayaran masyarakat. Alat pembayaran electronic money juga dapat mempengaruhi pola hidup masyarakat menjadi lebih efisien maupun menjadi lebih konsumtif.

Menurut Fattah, Indriayu & Sunarto (2018) pengambilan keputusan konsumen yang terlihat “irasional” mendasari perilaku ikut-ikutan atau trend. Membeli sesuatu untuk memenuhi kebutuhan sebenarnya tidak menjadi masalah bahkan sudah menjadi hal biasa, selama membeli itu benar-benar ditujukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang pokok atau yang benar-benar dibutuhkan atau kebutuhan primer. Sesuai dengan yang disampaikan Raharja dan Manurung bahwa keputusan dalam menentukan pilihan bukanlah

pekerjaan yang mudah, sebab berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Karenanya manusia perlu belajar bagaimana menentukan pilihan, hal inilah yang dipelajari dalam ilmu ekonomi (economic) (Astuti, 2016). Dengan demikian, ilmu ekonomi membantu individu agar pemenuhan kebutuhan bisa dilakukan dengan baik dan terhindar dari kerugian finansial.

Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta dianggap telah memperoleh pengetahuan dan wawasan yang memadai terkait ilmu ekonomi mengenai bagaimana mengelola keuangan, waktu dan mengendalikan diri karena telah menerima mata kuliah yang berkaitan dengan manajemen dan keuangan. Dengan demikian, seharusnya mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta mampu bersikap positif dalam perilaku konsumsinya. Maka, peneliti telah melakukan pra-survei pada bulan Juni 2023 kepada 30 orang mahasiswa mengenai perilaku konsumsi mereka sehari-hari. Hal tersebut dapat terlihat pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1. 1 Tabel Prasurvei

Jurusan	Perilaku Konsumsi		Jumlah
	Konsumtif	Normal	
Manajemen	6	4	10
Pendidikan Bisnis	4	6	10
Pendidikan Ekonomi	7	3	10
Total	30		

Sumber : Hasil Prasurvei (2023)

Berdasarkan dari Tabel 1.1 terdapat 7 dari 10 mahasiswa Pendidikan Ekonomi dengan perilaku konsumsi cenderung konsumtif, dan mahasiswa program studi lainnya cenderung normal. Artinya, kebanyakan mahasiswa Pendidikan Ekonomi berperilaku konsumtif. Oleh sebab itu, peneliti memilih mahasiswa Strata-1 Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Jakarta sebagai studi kasus penelitian. Perilaku konsumtif tersebut dapat dijelaskan dengan pernyataan mahasiswa yang lebih sering membeli barang untuk memenuhi keinginan bukan kebutuhan dari pada menabung atau investasi, keefektifan dalam bertransaksi, suka berbelanja karena terpengaruh dengan *discount*, memilih mengisi waktu luang dengan teman-teman di *coffee shop*, mall, atau bioskop, dan menggunakan *electronic money* sebagai media transaksi karena sedang *trend*, mudah, dan mendapatkan *discount* atau *cashback*. Selain itu, mahasiswa juga menggunakan barang bermerek (baju, tas, sepatu, kosmetik, jam tangan, dan *gadget*) saat berada di kampus.

Berdasarkan dari hasil prasurvei yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa Pendidikan Ekonomi adanya penggunaan *electronic money*

(Shopeepay, Ovo, Gopay, Dana, LinkAja, Brizi, dan lainnya) dikalangan mahasiswa juga mempengaruhi perilaku dalam berkonsumsi karena kemudahan dalam pembayaran membuat mahasiswa lebih mudah membelanjakan uangnya. Padahal mahasiswa pada umumnya belum memiliki penghasilan sendiri dan masih mengandalkan uang saku.

Mahasiswa Pendidikan Ekonomi berperilaku konsumtif dikarenakan mahasiswa kurangnya pemahaman mengenai literasi keuangan, keinginan terlihat eksis, percaya diri dengan penampilan, dan berusaha mengikuti trend saat ini agar selaras dengan teman-teman dan lingkungan social dan juga memberikan suatu efektivitas dalam kehidupan sehari-harinya. Mahasiswa Pendidikan Ekonomi diharapkan mampu mengaplikasikan ilmunya dalam hal manajemen keuangan ke dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan dari hasil prasurvei yang dilakukan peneliti kenyataannya masih banyak mahasiswa Pendidikan Ekonomi berperilaku konsumtif yang membuktikan sikap negatif terhadap pengelolaan keuangan. Akhirnya, dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat sehingga menuntut mahasiswa untuk mengikuti perkembangan yang terjadi untuk menunjang kehidupan. Dengan gaya hidup konsumtif ini akan terus terjadi jika mahasiswa tidak mampu memahami bagaimana cara mengendalikan keinginan, mengelola keuangan dan mempertahankan pola hidup seimbang.

Berdasarkan fenomena masalah yang terjadi pada mahasiswa Strata-1 Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Jakarta perilaku konsumtif dapat dipengaruhi oleh oleh kondisi internal dan eksternal individu. Menurut beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Fattah, Indriayu, & Sunarto (2018), Ramadhani (2016), Astuti (2016), dan Dikria & W (2016) keputusan individu dalam berperilaku konsumtif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu literasi keuangan, electronic money, gaya hidup dan kontrol diri.

Pertama, literasi keuangan merupakan hal penting yang tidak bisa dipisahkan dalam proses mengelola keuangan. Secara keseluruhan, literasi keuangan dapat diartikan sebagai suatu rangkaian proses atau kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan keyakinan (*confidence*) agar mampu mengelola keuangan pribadi dengan lebih baik (Nurlatifah, 2014). Menurut Margaretha & Pambudhi (2015) adanya pengetahuan keuangan dan literasi keuangan akan membantu individu dalam mengatur perencanaan keuangan pribadi, sehingga individu tersebut bisa

memaksimalkan nilai waktu uang dan keuntungan yang diperoleh oleh individu akan semakin besar dan akan meningkatkan taraf kehidupannya.

Banyaknya masyarakat yang tidak mengerti tentang literasi keuangan seperti pengetahuan finansial, sehingga menyebabkan banyak masyarakat yang mengalami kerugian, baik akibat penurunan kondisi perekonomian dan inflasi atau karena berkembangnya sistem ekonomi yang cenderung boros dikarenakan masyarakat semakin konsumtif. Menurut Khrisna, Rofaida, & Sari (2010) literasi keuangan merupakan suatu keharusan bagi tiap individu agar terhindar dari masalah keuangan karena individu seringkali dihadapkan pada trade off yaitu situasi dimana seseorang harus mengorbankan salah satu kepentingan demi kepentingan lainnya, sering terjadi saat seseorang hendak membelanjakan uangnya. Dengan memahami literasi keuangan membantu individu agar terhindar dari perilaku konsumtif dan masalah keuangan.

Kedua, *electronic money (e-money)* atau uang elektronik adalah salah satu instrumen pembayaran non tunai dimana jumlah nilai uang yang tertera sesuai dengan jumlah nilai uang disetorkan terlebih dahulu oleh pemilik e-money kepada pihak penerbit. Nilai uang tersebut disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, serta dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran (Prasetia, 2018).

Perkembangan *financial technology* dalam hal pembayaran menjadi salah satu gaya hidup masyarakat pada saat ini. Perubahan sistem pembayaran sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi. Sistem pembayaran yang awalnya hanya menggunakan uang tunai sebagai pembayaran, kini berkembang menjadi pembayaran non tunai dan berinovasi menjadi pembayaran elektronik.

Ketiga, gaya hidup (*lifestyle*) adalah pola hidup seseorang yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya dalam arti bahwa secara umum gaya hidup seseorang dapat dilihat dari aktivitas rutin yang dia lakukan, apa yang mereka pikirkan terhadap segala hal disekitarnya, seberapa jauh dia peduli dengan hal tersebut dan juga apa yang dia pikirkan tentang dirinya sendiri dan juga dunia luar (Sathish & Rajamohan, 2012).

Perilaku konsumtif juga sangat dipengaruhi oleh gaya hidup yang membuat seseorang memutuskan untuk melakukan pembelian produk barang atau layanan jasa. Kebiasaan gaya hidup telah mengalami perubahan dalam waktu yang relatif singkat dan cenderung menuju ke arah berlebihan semenjak berkembangnya teknologi smartphone, social media, dan electronic

commerce. Tindakan berlebihan dalam mengonsumsi barang atau layanan jasa demi memenuhi gaya hidup mengakibatkan pemborosan. Individu yang memiliki pengendalian diri yang baik mampu mengontrol pengeluaran untuk gaya hidupnya agar terhindar dari perilaku konsumtif.

Keempat kontrol diri merupakan cara individu dalam mengontrol perilaku, mengontrol kognisi dan mengontrol keputusan. Individu yang memiliki tingkat pengendalian diri yang tinggi akan mempertimbangkan terlebih dahulu apakah pembelian yang akan dilakukan itu merupakan pembelian yang benar-benar dibutuhkan atau tidak.

Adapun penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Larasati, Maulida (2022) yang berjudul “Efektivitas Transaksi dan Pengendalian Internal Dalam Penggunaan Uang Elektronik (Studi Kasus PT. SBX)” Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif yang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus eksplanatori yang mengamati kesesuaian teori pengendalian internal pada perusahaan startup PT. SBX di bidang perdagangan. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah

ada tambahan variabel pengendalian internal dalam penggunaan uang elektronik dan penggunaan metode kualitatif.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia et al., (2020) dengan judul “Pengaruh Literasi Keuangan, Electronic Money, Gaya Hidup, dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Strata-1 Manajemen Universitas Sumatera Utara)” perbedaannya dengan penelitian ini adalah ada tambahan variabel gaya hidup serta kontrol diri dan penggunaan penelitiannya melakukan metode analisis deskriptif dan analisis regresi berganda.

Melihat beberapa hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai perilaku konsumtif dengan judul penelitian **“Pengaruh Literasi Keuangan dan Keefektivitas Penggunaan *Electronic Money* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta”**.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Gambaran Literasi Keuangan, Efektivitas Penggunaan Electronic Money,

Perilaku Konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta

2. Pengaruh antara Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta
3. Pengaruh antara Literasi Keuangan Terhadap Efektivitas Penggunaan Electronic Money
4. Pengaruh antara Efektivitas Penggunaan Electronic Money terhadap Perilaku Konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta
5. Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif dengan Mediasi Efektivitas Penggunaan Electronic Money

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah gambaran literasi keuangan, Efektivitas Penggunaan Electronic Money, dan perilaku konsumtif mahasiswa fakultas ekonomi di universitas negeri Jakarta.
2. Apakah terdapat pengaruh antara literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
3. Apakah terdapat pengaruh literasi keuangan terhadap efektivitas penggunaan electronic money.
4. Apakah terdapat pengaruh efektivitas penggunaan electronic money terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
5. Apakah terdapat pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif dengan mediasi efektivitas penggunaan electronic money.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran literasi keuangan, Efektivitas Penggunaan Electronic Money, dan perilaku konsumtif mahasiswa fakultas ekonomi di universitas negeri Jakarta
2. Untuk mengetahui pengaruh antara literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
3. Untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan terhadap efektivitas penggunaan electronic money.
4. Untuk mengetahui pengaruh efektivitas penggunaan electronic money

terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.

5. Untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif dengan mediasi efektivitas penggunaan electronic money.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis :
 - a. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk berlatih berpikir dan bertindak secara ilmiah dengan disiplin ilmu yang diperoleh peneliti selama di bangku kuliah khususnya yang berkaitan dengan bidang penelitian.
 - b. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pembaca terkait dengan materi yang dibawakan dalam penelitian ini.
2. Manfaat secara praktis :
 - a. Sebagai prasyarat menyelesaikan studi sarjana di Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta, dan temuan penelitian ini dapat menjadi aplikasi teori yang bermanfaat bagi peneliti.
 - b. Berdasarkan variabel-variabel dalam penelitian ini, maka temuan penelitian ini dijadikan acuan oleh sekolah untuk mengidentifikasi dan dalam pengambilan keputusan mengenai masalah tersebut.