

PENGARUH KEPEMILIKAN APLIKASI MOBILE BANKING DAN KONDISI EKONOMI ORANG TUA TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF DI KALANGAN MAHASISWA FKIP UGJ CIREBON

Yopi Nisa Febianti¹, Umaroh², Rusdiyana³

^{1,2,3}Universitas Swadaya Gunung Jati

taniabekker@yahoo.com, umaroh@gmail.com, rusdiyana811@gmail.com

Abstract

This study aims to determine whether there is an effect of ownership of applications mobile banking and the economic condition of parents on consumptive behavior among students of FKIP UGJ Cirebon. The research methodology used is a quantitative approach with a survey method. The population of this study were all active FKIP students with a sample of 71 students. Sampling technique using Accidental Sampling. Data collection techniques using a questionnaire and then data processing using SPSS software version 25.0. Data analysis used multiple linear regression. The results showed that there was a significant effect of ownership of applications mobile banking on consumptive behavior among FKIP students, this evidenced by the t -value of 7.677 which was greater than the t -table which was 1.99495 and the significance value of 0.000 was smaller than the error level of 0, 05. The economic condition of parents on consumptive behavior among FKIP students has a significant influence, this is evidenced by the t -value of 7.090 which is greater than the t -table which is 1.99495 and the significance value of 0.000 is smaller than the error level of 0.005. Ownership of applications mobile banking and the economic conditions of parents have a significant effect on consumptive behavior among FKIP students, as evidenced by the coefficient of determination of 0.681 or 68.1% while the rest is influenced by other factors. Thus, ownership of applications mobile banking and the economic condition of parents have a positive effect on consumptive behavior among students of FKIP UGJ Cirebon.

Keywords: *Application Mobile Banking, Parents' Economic Condition, Behavior Consumptive*

Pendahuluan

Dunia teknologi saat ini semakin cepat berkembang dan telah menciptakan peluang bagi perusahaan untuk memaksimalkan dan memudahkan dalam beraktivitas, seperti pada penggunaan tempat maupun waktu. Berkembangnya suatu teknologi informasi yang terjadi saat ini, diketahui bahwa teknologi informasi dapat memenuhi segala kebutuhan manusia yang menuntut mobilitas sosial yang tinggi pada zaman sekarang. Menurut teori O Brien (2005) dalam Ida (2016), Teknologi informasi sangat bermanfaat dalam rekayasa ulang suatu proses usaha atau bisnis. Kekuatan, kapasitas proses suatu informasi, dan terhubungnya komputer, serta teknologi jaringan internet yang dapat meningkatkan efektivitas para bisnis, seperti menumbuhkan komunikasi dan kolaborasi. Teknologi informasi memiliki peranan yang sangat besar bagi aktivitas manusia. Internet menjadi media yang urutannya tertinggi di Indonesia dalam melakukan berbagai kegiatan transaksi dan mencari informasi yang dibutuhkan. Internet memberikan kemudahan bagi orang yang membutuhkan berbagai informasi dan internet memudahkan seseorang melakukan layanan transaksi keuangan. Pengguna internet semakin populer di semua kalangan, termasuk mahasiswa dan masyarakat lainnya. Mahasiswa yang termasuk bagian masyarakat sangat akrab dengan permasalahan dunia internet, serta akses informasi digunakan bukan hanya sebagai tuntutan pengetahuan mahasiswa dalam mencari informasi terkini, namun juga berbagai permasalahan seperti kebutuhan dasar manusia pada umumnya. Berbagai macam sarana yang disediakan internet termasuk akses berbelanja *online*. Zaman sekarang yang serba mudah mahasiswa banyak melakukan aktivitas belanja *online*, karena mahasiswa rata-rata memiliki *handphone* yang dapat menjangkau internet dan dapat berbelanja melalui aplikasi *online*.

Kemudahan yang diberikan internet dalam berbelanja *online* dengan dukungan sistem yang mudah melalui transfer bank, transfer dapat dilakukan melalui aplikasi *mobile banking*. Masyarakat biasanya dalam melakukan pembayaran melalui transfer, harus datang langsung



ke bank atau melalui *ATM (Automatic Teller Machine)* terdekat yang membutuhkan waktu yang lebih lama. Kini, masyarakat hanya memerlukan layanan yang lebih praktis dengan menggunakan fitur pada aplikasi *mobile banking* yang telah disediakan oleh pihak bank. Layanan aplikasi *mobile banking* yang modern, memberikan kemudahan dan kepuasan bagi para pengguna. Banyak pula masyarakat Indonesia yang menggunakan *m-banking* sebagai penunjang kemudahan bertransaksi. Transaksi yang digunakan dalam layanan *m-banking* biasanya untuk melakukan pembayaran dan tagihan-tagihan, seperti tagihan dalam berbelanja *online* yang dilakukan masyarakat maupun mahasiswa dalam aplikasi yang terdapat di *smartphone* mereka. Kemudahan transaksi yang diberikan aplikasi *m-banking* membuat mahasiswa mengarah pada perilaku konsumtif.

Menurut Wahyono (2001) dalam Ayun (2020), Perilaku konsumsi mahasiswa tidak terlepas dari faktor keadaan ekonomi orang tua. Faktor tinggi rendahnya keadaan ekonomi orang tua sangat berpengaruh pada perilaku konsumtif mahasiswa. Makin tinggi tingkat penghasilan orang tua, maka akan semakin tinggi pula keinginan anak untuk membelanjakan atau menghabiskan hasil pemberian uang jajan orang tua dalam memenuhi keinginannya. Dan sebaliknya, makin rendah penghasilan orang tua akan semakin rendah keinginan anak untuk menghabiskan pemberian uang saku dari orang tuanya. Orang tua mahasiswa yang cenderung memberikan uang saku yang berlebih untuk anak-anaknya semata-mata ingin anaknya dapat memenuhi segala kebutuhannya serta kebutuhan perkuliahannya. Tambunan (2001) dalam Ayun (2020) menyatakan bahwa, Perilaku konsumtif pada mahasiswa akan tampak karena mereka ingin menunjukkan dan mengikuti *trend* yang sedang meluas, mengikuti *fashion* temannya, serta menginginkan perbedaan dengan teman lainnya, dan tidak pernah puas dengan semua yang dimilikinya. Perilaku konsumtif yang terjadi di kalangan mahasiswa merupakan fenomena pada saat ini. Salah satu faktor yang memicu perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa, yaitu tingkat pendapatan orang tua. Apabila pendapatan orang tua tinggi, maka perilaku konsumtif akan semakin tinggi. Lain halnya bila pendapatan orang tua rendah maka tingkat konsumtif akan rendah.

Kemudahan yang diberikan aplikasi *m-banking* dalam bertransaksi cenderung membuat masyarakat mengarah pada perilaku konsumtif. Banyak di kalangan mahasiswa yang berperilaku konsumtif dan mengalami perubahan pola hidup. Pola hidup yang berubah menyebabkan mahasiswa tidak cermat dalam mengelola keuangan, yakni bukan berdasarkan dari skala prioritas lagi. Hal ini sesuai dengan keadaan dilapangan, banyak mahasiswa yang mendahulukan keinginannya, seperti ganti model jam tangan, model sepatu, aksesoris *handphone*, bahkan sampai alat-alat *make up*, tanpa memikirkan kebutuhan lainnya dan keadaan ekonomi orang tua. Banyak mahasiswa yang berstatus sebagai perantau atau pendatang akan membeli dan mengkonsumsi barang atau produk sesuai keinginannya, tanpa memikirkan kebutuhannya sehingga perubahan yang terjadipun tidak ada kontrol dari orang tua. Tinggal di kota membuat seorang mahasiswa cepat berubah, karena semua yang dilakukan atas kehendak sendiri dan didukung lingkungannya.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk mempelajari serta mengkaji lebih lanjut dalam penelitian mengenai Pengaruh Kepemilikan Aplikasi *Mobile Banking* dan Kondisi Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FKIP UGJ Cirebon.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Metode survei digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu dan penulis melakukan pengumpulan data seperti penyebaran kuesioner, tes dan wawancara (Sugiyono, 2017).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Fakultas Keguruan dan

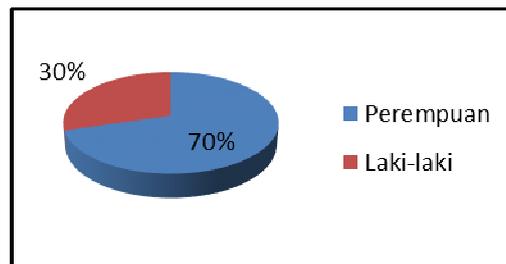
Ilmu Pendidikan Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon dengan jumlah 242 mahasiswa. Jumlah sampel yang dibutuhkan sebesar 71 mahasiswa yang menggunakan aplikasi *mobile banking*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Nonprobability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *Sampling Aksidental*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner, wawancara, dan dokumentasi.

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel independen yaitu kepemilikan aplikasi *mobile banking* (X_1) dan kondisi ekonomi orang tua (X_2), serta variabel dependen perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa (Y). Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, uji regresi berganda, uji koefisien determinasi, dan uji hipotesis (uji t dan uji F) dengan bantuan *Software SPSS ver. 25.0 for Windows*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Data deskripsi penelitian didapat dari 71 mahasiswa sebagai sampel. Sampel yang digunakan merupakan bagian dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2019). Responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 21 orang, sedangkan responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 50 orang. Jika dilihat dari persentasenya, responden jenis kelamin bisa dilihat pada gambar di bawah, dimana responden berjenis kelamin perempuan sebesar 70% sedangkan responden berjenis kelamin laki-laki sebesar 30%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah perempuan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Jenis Kelamin Responden

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau ketepatan suatu instrumen (Kurniawan dan Sarah, 2016). Validitas data diukur dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid. Responden pada penelitian ini, yaitu berjumlah 71 responden, untuk memperoleh r_{tabel} menggunakan rumus $df = n-2$, maka diperoleh $71-2 = 69$ dan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan tabel koefisien korelasi *r Product Moment*, maka diperoleh $r_{tabel} = 0.2335$, sehingga dapat dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0.2335). Dari hasil uji validitas dapat diketahui bahwa seluruh pernyataan untuk masing-masing variabel memiliki status valid, karena nilai $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} (0,2335).

Reliabilitas sebenarnya digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel (Ghozali, 2018, p.45). Uji reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian mempunyai keandalan sebagai alat ukur. Uji reliabilitas ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan *Software SPSS ver. 25.0 for Windows*. Jika nilai yang dihasilkan $> 0,70$, maka konsistensi dari instrumen data dianggap reliabel atau diterima. Dari hasil uji reliabilitas dapat diketahui bahwa, masing-masing variabel memiliki nilai *Cronbach Alpha* (α) lebih dari 0,70 ($\alpha > 0,70$), artinya bahwa variabel X dan Y adalah reliabel atau diterima.

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan tabulasi data untuk melihat tanggapan responden mengenai variabel-variabel penelitian, yaitu kepemilikan

aplikasi *mobile banking* dan kondisi ekonomi orang tua (variabel independen) dan perilaku konsumtif dikalangan mahasiswa (variabel dependen). Kemudian, dicari rata-rata dari setiap jawaban responden untuk memudahkan penilaian rata-rata tersebut, maka dibuat interval.

Uji regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan antara satu atau lebih variabel bebas terhadap variabel terikat. Berikut adalah hasil olah data kuesioner analisis regresi.

Tabel 1 Hasil Uji Regresi Berganda

Coefficients^a

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | T | Sig. |
|-------|-------------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 17.327 | 5.378 | | 3.222 | .002 |
| | Kepemilikan Aplikasi Mobile Banking | .765 | .100 | .540 | 7.677 | .000 |
| | Kondisi Ekonomi Orang Tua | .997 | .141 | .498 | 7.090 | .000 |

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif Di Kalangan Mahasiswa

Sumber : Hasil output software SPSS ver. 25.0 for windows

Berdasarkan hasil tabel *Coefficient*, dapat disusun persamaan linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 17,327 + 0,765 (X_1) + 0,997 (X_2)$$

Berdasarkan persamaan linear di atas menunjukkan arah masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen, yaitu: (a) Nilai konstanta sebesar 17,327 yang menunjukkan jika tidak ada kepemilikan aplikasi *mobile banking* dan kondisi ekonomi orang tua, maka besarnya perilaku konsumtif dikalangan mahasiswa sebesar 17,327; (b) Koefisien regresi pada variabel kepemilikan aplikasi *mobile banking* sebesar 0,765, artinya jika kepemilikan aplikasi *mobile banking* ditingkatkan dengan baik, maka akan terjadi peningkatan perilaku konsumtif dikalangan mahasiswa sebesar 0,765; dan (c) Koefisien regresi pada variabel kondisi ekonomi orang tua sebesar 0,997, artinya jika kondisi ekonomi orang tua ditingkatkan dengan baik, maka akan terjadi peningkatan perilaku konsumtif dikalangan mahasiswa sebesar 0,997.

Hipotesis penelitian yang diajukan adalah untuk menguji hipotesis tersebut antara kepemilikan aplikasi *mobile banking* dan kondisi ekonomi orang tua secara parsial terhadap perilaku konsumtif dikalangan mahasiswa dapat dilakukan dengan langkah-langkah analisis berikut: (1) Perumusan Hipotesis, $H_0 : r = 0$ artinya tidak terdapat pengaruh antara kepemilikan aplikasi *mobile banking* dan kondisi ekonomi orang tua secara parsial terhadap perilaku konsumtif dikalangan mahasiswa, dan $H_a : r \neq 0$ artinya terdapat pengaruh antara kepemilikan aplikasi *mobile banking* dan kondisi ekonomi orang tua secara parsial terhadap perilaku konsumtif dikalangan mahasiswa; (2) Ketentuan pengujian, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_a diterima, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima H_a ditolak; dan (3) Menghitung besarnya angka t_{hitung} , ketentuan : taraf signifikansi = 0,05 dan derajat kebebasan atau *degree of freedom* (df) $n-2$ atau $71-2 = 69$. Dari ketentuan tersebut diperoleh angka t_{tabel} sebesar 1.99495. Berikut adalah hasil olah data kuesioner pada uji t.

Tabel 2 Hasil Uji t

Coefficients^a

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | T | Sig. |
|-------|--|-----------------------------|------------|---------------------------|---|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |

| | | | | | | |
|---|-------------------------------------|--------|-------|------|-------|------|
| 1 | (Constant) | 17.327 | 5.378 | | 3.222 | .002 |
| | Kepemilikan Aplikasi Mobile Banking | .765 | .100 | .540 | 7.677 | .000 |
| | Kondisi Ekonomi Orang Tua | .997 | .141 | .498 | 7.090 | .000 |

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif Di Kalangan Mahasiswa

Sumber: Hasil output software SPSS ver. 25.0 for windows

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa, hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi, yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 7,677 > t_{tabel} 1,99495$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Kepemilikan Aplikasi *Mobile Banking* terhadap Perilaku Konsumtif Di Kalangan Mahasiswa FKIP UGJ Cirebon. Dan dapat diketahui bahwa, hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi, sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 7,090 > t_{tabel} 1,99495$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Kondisi Ekonomi Orang Tua terhadap Perilaku Konsumtif Di Kalangan Mahasiswa FKIP UGJ Cirebon.

Uji F bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen yaitu Kepemilikan Aplikasi *Mobile Banking* (X_1) dan Kondisi Ekonomi Orang Tua (X_2) secara simultan terhadap variabel dependen yaitu Perilaku Konsumtif Di Kalangan Mahasiswa (Y). Dasar pengambilan keputusan yang digunakan, yaitu: (1) Ketentuan Pengujian, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak; dan (2) Menghitung besarnya angka F_{tabel} , ketentuan : taraf signifikansi = 0,05 dan derajat kebebasan df_1 (Jumlah variabel-1) atau $3-1=2$. Kemudian, derajat kebebasan df_2 ($n-k-1$) atau $71-2-1 = 68$, maka hasil yang diperoleh untuk F_{tabel} adalah 3,13. Berikut adalah hasil olah data kuesioner pada uji hipotesis.

Tabel 3 Hasil Uji F

ANOVA^a

| Model | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1 | Regression | 4525.298 | 2 | 2262.649 | 75.868 | .000 ^b |
| | Residual | 2027.998 | 68 | 29.824 | | |
| | Total | 6553.296 | 70 | | | |

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif Di Kalangan Mahasiswa

b. Predictors: (Constant), Kondisi Ekonomi Orang Tua, Kepemilikan Aplikasi Mobile Banking

Sumber : Hasil output software SPSS ver. 25.0 for windows

Berdasarkan tabel 3 tersebut, dapat diketahui bahwa hasil uji F menunjukkan nilai signifikansi, yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ dan F_{hitung} sebesar $75,868 > 3,13$. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kepemilikan aplikasi *mobile banking* (X_1) dan kondisi ekonomi orang tua (X_2) secara simultan terhadap perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa FKIP UGJ Cirebon (Y).

Pembahasan

Teknologi saat ini yang semakin canggih dan serba *digital* menuntut semua kegiatan dapat dilakukan dengan mudah dan cepat, terutama dalam sistem *online*. Sistem perbankan yang ada di Indonesia menyediakan pelayanan yang membuat pengguna lebih efektif dan efisien dalam bertransaksi *online*, yaitu melalui aplikasi *mobile banking*. *Mobile banking* merupakan layanan transaksi keuangan yang dilakukan menggunakan perangkat *mobile*

berupa ponsel atau *smartphone*. Penggunaan *mobile banking* bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam melakukan berbagai transaksi, baik pengecekan saldo, transfer antar bank, pembelian pulsa, dan transaksi lainnya (Wibiadila, 2016 dalam Miftahuddin, 2019). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh signifikan kepemilikan aplikasi *mobile banking* terhadap perilaku konsumtif dikalangan mahasiswa FKIP UGJ Cirebon. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara, yaitu: (a) Pada saat awal memutuskan untuk menggunakan aplikasi *mobile banking*, yaitu karena melihat orang-orang di sekitar juga menggunakan aplikasi *mobile banking*, sehingga timbul ketertarikan untuk mencoba menggunakan aplikasi *mobile banking*; dan (b) Penggunaan aplikasi *mobile banking* lebih praktis dan lebih memudahkan untuk melakukan berbagai transaksi, sehingga tidak perlu mengeluarkan banyak tenaga, biaya, dan waktu.

Hal itu sesuai dengan kutipan dari Davis (1989) dalam Lailatu (2019) bahwa, Kemudahan penggunaan adalah keyakinan seseorang dalam menggunakan teknologi merupakan hal yang mudah, dimana pemakai tidak memerlukan usaha keras dalam menggunakannya. Artinya, sistem memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menyelesaikan pekerjaan penggunaannya. Lalu, Davis (1989) dalam Elisabeth (2017) mengemukakan bahwa, Indikator-indikator kemudahan penggunaan *mobile banking* adalah: (1) Efisiensi waktu; (2) Kemampuan melakukan transaksi; (3) Kemudahan operasional; dan (4) Fleksibel. Persepsi-persepsi tersebut dibuktikan dari hasil penelitian dengan menyebarkan angket yang diketahui bahwa, *mobile banking* menghemat waktu, mempercepat transaksi pembayaran *online*, dan keseluruhan *mobile banking* mudah dioperasikan. Penggunaan aplikasi *mobile banking* memberikan kemudahan untuk melakukan kegiatan konsumsi secara *online*. Oleh karena itu, aplikasi *mobile banking* meningkatkan produktivitas penggunaannya, sehingga aplikasi *mobile banking* dapat mempengaruhi perilaku konsumtif bagi penggunaannya. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Syifa (2019) bahwa, Kemudahan penggunaan *mobile banking* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FITK UIN Jakarta.

Kehidupan dalam bermasyarakat pada kenyataannya memiliki peranan dan kedudukan yang senantiasa berbeda. Situasi dan kondisi ekonomi seseorang akan berbeda-beda dan memiliki tingkat ekonomi yang berbeda pula, keadaan ekonomi seseorang selalu ada yang memiliki tingkat ekonomi yang tinggi, menengah, dan rendah. Kondisi ekonomi merupakan posisi seseorang yang dapat ditentukan oleh jenis aktivitas ekonomi, pendapatan, tingkat pendidikan, dan pekerjaan. Kondisi ekonomi orang tua dapat mempengaruhi perilaku konsumsi seorang anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif dikalangan mahasiswa FKIP UGJ Cirebon. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara, yaitu: (a) Responden mengakui bahwa dalam pengelolaan uang saku pemberian orang tua masih sulit, karena penggunaan yang dilakukan tanpa batas dan landasan rasional; dan (b) Responden mengakui lebih sering menghabiskan uang saku hasil pemberian orang tua untuk membelanjakan dan menghabiskan dalam memenuhi keinginannya memiliki barang-barang terbaru yang sedang *up-to-date*. Hal ini sesuai dengan pendapat Sukari, dkk (2013) dalam Anita (2019) bahwa, Di kalangan mahasiswa yang memiliki orang tua dengan tingkat pendapatan yang cukup berada, mereka ingin menunjukkan bahwa dirinya bisa mengikuti mode yang sedang beredar. Padahal mode selalu berubah, sehingga generasi muda tidak pernah puas dengan apa yang dimilikinya. Dengan demikian, seseorang yang mempunyai kondisi ekonomi yang baik cenderung berperilaku konsumtif.

Lalu, Muhammad Syarif (2016) mengemukakan bahwa, Kondisi ekonomi seseorang dapat dibagi menjadi 3 golongan, yaitu: (1) Kelas Atas (Konglomerat); (2) Kelas Menengah (Kaum Profesional/Pemilik Toko); dan (3) Kelas Bawah (Pebisnis Kecil). Semakin baik tingkat ekonomi seseorang, maka semakin tinggi tingkat konsumsi anak-anaknya. Dan

sebaliknya, semakin rendah tingkat ekonomi seseorang, maka akan semakin rendah pula tingkat konsumsi anak-anaknya.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Triwidatin (2019) bahwa, Faktor yang menentukan keadaan ekonomi adalah tingkat pendidikan dan pendapatan. Persepsi-persepsi tersebut dibuktikan dari hasil penelitian dengan penyebaran angket yang diketahui bahwa, kondisi ekonomi orang tua yang baik, dilihat dari pendapatan, pekerjaan, dan kekayaan yang dimiliki. Hasil penelitian ini menemukan bahwa, keadaan ekonomi orang tua yang baik memiliki dampak bagi anak-anaknya. Oleh karena itu, tinggi rendahnya kondisi ekonomi orang tua dapat mempengaruhi perilaku konsumsi anak-anaknya. Hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh Anita Almas (2019) bahwa, Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kondisi sosial ekonomi orang tua terhadap perilaku konsumtif pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bae Kudus.

Sektor dunia bisnis, hampir seluruhnya menggunakan sistem untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas penggunanya. Sistem teknologi yang memberikan kepuasan tersendiri bagi penggunanya merupakan sistem yang mudah dan dapat dipahami. Teknologi tersebut adalah aplikasi *mobile banking*. *Mobile banking* merupakan layanan untuk mendukung kelancaran dan kemudahan kegiatan perbankan, yang biasanya berupa *smartphone*. Adanya layanan ini untuk memfasilitasi dan mempermudah kegiatan transaksi keuangan, seperti pengecekan saldo, pembelian pulsa, transfer, pembayaran dan pembelian *online*, dan sebagainya. Kemudahan yang diberikan aplikasi *mobile banking* dalam berbagai transaksi *online* secara cepat dan praktis merupakan kepuasan bagi pengguna dalam memanfaatkan sistem *mobile*. Namun, kemudahan yang diberikan dalam melakukan berbagai transaksi keuangan melalui aplikasi *mobile banking* membuat seseorang berperilaku konsumtif. Dari hasil uji F diketahui bahwa, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kepemilikan aplikasi *mobile banking* dan kondisi ekonomi orang tua terhadap perilaku konsumtif dikalangan mahasiswa FKIP UGJ Cirebon.

Menurut Ancok (2004) dalam Rika (2016), Perilaku konsumtif adalah kecenderungan untuk melakukan konsumsi tiada batas dan tindakan yang tidak rasional, lebih mementingkan keinginannya daripada kebutuhannya. Perilaku konsumtif seseorang timbul karena adanya faktor pendukung, baik internal (dalam diri) maupun eksternal (dari luar). Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara, yaitu: (a) Responden mengakui bahwa sering melakukan pembelian dan pembayaran *online* melalui aplikasi *m-banking*, hasil pemberian uang saku dari orang tua dipakai untuk mengajak teman belanja di Mall; dan (b) Responden mengakui bahwa sulit mengelola keuangan, sehingga melakukan pembelian sesuai keinginan.

Hal ini sesuai dengan kutipan Khan (2006) dalam Sri (2018) bahwa, Perilaku konsumtif seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif, meliputi: (1) Faktor internal, yaitu motivasi, sikap, kepribadian, pembelajaran dan memori, serta pemrosesan informasi; (2) Faktor eksternal, yaitu budaya, kelas sosial, kelompok sosial, keluarga, individu, dan pengaruh lain. Lalu Wahyono (2001) dalam Ayun (2020) mengemukakan bahwa, Perilaku konsumtif mahasiswa tak lepas dari keadaan ekonomi orang tua. Persepsi-persepsi tersebut dibuktikan dari hasil penelitian dengan menyebarkan angket yang hasilnya diketahui bahwa, perilaku konsumtif mahasiswa ditemukan dalam melakukan pembelian produk yang sedang *trend*, produk dengan kemasan yang menarik, lucu, dan pembelian produk sejenis. Artinya, perilaku konsumtif timbul karena adanya faktor internal dan eksternal, yaitu pembelian produk dengan mudah tanpa tindakan rasional dan mementingkan kesenangan sesaat. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa, seseorang berperilaku konsumtif karena faktor internal, yaitu sikap maupun kepribadian orang tersebut dan faktor eksternal, yaitu kelompok sosial dan keluarga. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dinda Mufirdah (2020) bahwa, *Convenience*, *performance*, dan *privacy* dalam *mobile banking* berpengaruh positif dan signifikan terhadap

perilaku konsumtif remaja dalam berbelanja *online*. Dan juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Astuti (2018) bahwa, Status sosial ekonomi orang tua dan gaya hidup berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Kesimpulan

Kepemilikan aplikasi *mobile banking* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa FKIP UGJ Cirebon. Penggunaan aplikasi *mobile banking* memberikan kemudahan untuk melakukan kegiatan transaksi keuangan dan konsumsi secara *online*. Oleh karena itu, aplikasi *mobile banking* meningkatkan produktivitas penggunaannya, sehingga aplikasi *mobile banking* dapat mempengaruhi perilaku konsumtif bagi penggunaannya.

Kondisi ekonomi orang tua berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa FKIP UGJ Cirebon.

Kondisi ekonomi orang tua dapat memberikan dampak bagi anak-anaknya, faktor yang mempengaruhi keadaan ekonomi orang tua, yaitu pendapatan, pekerjaan, dan kepemilikan kekayaan. Semakin tinggi penghasilan orang tua, maka akan semakin tinggi pula tingkat konsumsi seorang anak dalam memenuhi keinginannya. Lain halnya bila pendapatan orang tua rendah, maka tingkat konsumsi seorang anak akan rendah.

Kepemilikan aplikasi *mobile banking* dan kondisi ekonomi orang tua berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa FKIP UGJ Cirebon. Semakin mudah aplikasi *mobile banking* yang digunakan dalam konsumsi *online*, juga didukung pemberian uang saku oleh orang tua, maka akan semakin mudah seseorang dalam melakukan pembelian dan pembayaran secara *online*. Artinya hal tersebut dapat meningkatkan konsumsi seseorang secara tidak rasional dan dapat mempengaruhi perilaku konsumtif bagi penggunaannya.

Referensi

- Anita, Almas. (2019). *Pengaruh Financial, Literacy, Pengendalian Diri, Teman Sebaya dan Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 BAE Kudus*. Skripsi UNNES Semarang.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang : Universitas Diponegoro.
- Hidayatullah, Muhammad Syarif. (2016). Status Sosial Orang Tua dan Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*, 4(2).
- Kurniawan, Agung Widhi dan Zarah Puspitaningtyas. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Mentayani, I., & Rusmanto, R. (2016). Pengaruh Kemampuan Teknologi Informasi, Kemudahan, Risiko dan Fitur Layanan Terhadap Minat Nasabah Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Empiris Pada Nasabah Bank Rakyat Indonesia Di Kota Banjarmasin). *Jurnal Ekonomi dan Bisnis STIE Nasional Banjarmasin*, 9(2).
- Miftahuddin dan Decky Hendarsyah. (2019). Analisis Perbandingan Fasilitas Aplikasi Mobile Banking Bank Syariah Mandiri KCP. Bengkalis dengan Bank Mandiri KC. Bengkalis. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 8(1), 16-32.
- Mufirdah, Dinda. (2020). *Pengaruh Convenience, Performance, dan Privacy dalam Penerapan Aplikasi Mobile Banking Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja dalam Berbelanja Online*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fitri, Rika Pristian. (2016). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Literasi Ekonomi dan Life Style Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro. *Jurnal Edutama*, 3(2).

- Romadloniyah, A., & Khasan, S. (2020). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Konformitas, dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Dalam Prespektif Gender. *Jurnal Analisis Pendidikan Ekonomi UNNES*, 9(1).
- Setyowati, Elisabeth dan Agustini. (2017). Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Computer Self Efficacy, dan Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Akuntansi. *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 13(1).
- Setianingsih, Sri Astuti. (2018). *Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam)*. Skripsi IAIN Purwokerto.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Syifa, Lailatu. (2019). *Pengaruh Kemudahan Penggunaan Mobile Banking Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Triwidatin, Y. (2019). Pengaruh Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Akuntansi Bogor. *Jurnal Akunid*, 5(2)