

PENGGUNAAN *FINTECH PAYMENT* TERHADAP PERILAKU KONSUMSI MAHASISWA DI KALANGAN MAHASISWA UBP

Nuke Betharini¹, Sungkono²

^{1,2}Universitas Buana Perjuangan Karawang

Corresponding Author: mn20.nukebetharini@mhs.ubpkarawang.ac.id¹,
sungkono@ubpkarawang.ac.id²

Article History

Received : 19-06-2023

Revised : 21-06-2023

Accepted : 22-06-2023

Kata Kunci: Fintech Payment; Mahasiswa FEB UBP; Pengaruh

Keywords: Fintech Payment; FEB UBP Students; Influence

ABSTRAK

Fintech payment adalah sebuah sistem pembayaran yang menggunakan teknologi keuangan untuk memfasilitasi transaksi keuangan elektronik. Peneliti memilih judul ini karena fintech payment sekarang sudah banyak digunakan oleh mahasiswa dan banyak mahasiswa yang tertarik menggunakannya karena mendapat keuntungan tersendiri, maka dari itu penulis tertarik apakah ada pengaruh yang diberikan fintech payment terhadap perilaku konsumsi di kalangan mahasiswa FEB UBP khususnya anak Manajemen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan fintech payment terhadap perilaku konsumsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Buana Perjuangan Karawang. Metode yang digunakan pendekatan kuantitatif. Sampel yang digunakan adalah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis sebanyak 85 responden. Instrumen pengumpulan menggunakan data primer. Data primer diperoleh dengan menggunakan kuesioner. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas, dan realibilitas dengan bantuan SPSS versi 22. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa fintech payment berpengaruh terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang. Tingkat signifikansi dari fintech payment memiliki nilai $0,881 > 0,70$.

ABSTRACT

Fintech payment is a payment system that uses financial technology to facilitate electronic financial transactions. The researcher chose this title because fintech payments are now widely used by students and many students are interested in using them because they have their own advantages, therefore the authors are interested in whether there is any influence provided by fintech payments on consumption behavior among FEB UBP students, especially Management students. This study aims to determine whether there is an effect of the use of fintech payments on the consumption behavior of students of the Faculty of Economics and Business (FEB) Buana Perjuangan University, Karawang. The method used is a quantitative approach. The sample used was 85 students of the Faculty of Economics and Business. The collection instrument

uses primary data. Primary data obtained by using a questionnaire. The data analysis used in this research is validity and reliability tests with the help of SPSS version 22. The results of the research conducted show that fintech payments affect the consumption behavior of students of the Faculty of Economics and Business, Buana Perjuangan University, Karawang. The significance level of fintech payments has a value of $0.881 > 0.70$.

PENDAHULUAN

Saat ini hampir semua kalangan dari muda hingga dewasa memakai fintech payment hal ini dikarenakan lebih efektif dan efisien dalam hal penggunaannya, khususnya generasi milenial yang hidup di era digital tentu lebih memahami bagaimana cara penggunaan berbasis teknologi tersebut yang lebih akrab dengan hal media dan teknologi digital, apalagi generasi milenial mendominasi komposisi pengguna internet di Indonesia, karena generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan dan media sosial atau generasi milenial juga disebut dengan generasi internet booming karena tumbuh di era teknologi. Fintech payment juga dikenal dengan sebutan e-Wallet atau lebih dikenal dengan dompet elektronik, saat ini e-Wallet banyak sekali jenisnya seperti DANA, OVO, LINK AJA, GO-PAY, dan lain sebagainya yang berbentuk server based atau berbentuk aplikasi yang mempermudah penggunaannya saat transaksi pembayaran.

Di Karawang juga banyak mendapati penggunaan fintech payment, penggunaan tersebut dapat kita buktikan melalui berbagai macam merchant atau toko kecil hingga besar yang menyediakan scan qode untuk melakukan transaksi pembayaran berbasis fintech payment, hal tersebut mengisyaratkan bahwa masyarakat di Karawang sudah banyak menggunakan fintech guna melakukan transaksi pembayaran berbasis teknologi. Khususnya di lingkungan Universitas yang mempunyai basis besar generasi muda atau mahasiswa tentunya lebih paham mengenai hal teknologi. Salah satu kampus yang ada terdapat di kota Karawang adalah Universitas Buana Perjuangan Karawang, kampus ini terletak di Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat. Di Universitas Buana Perjuangan Karawang memiliki 7 (Tujuh) fakultas diantaranya, Fakultas Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Farmasi, Fakultas Hukum, Fakultas Psikolog. Khususnya Fakultas Ekonomi dan Bisnis, fakultas ini mempunyai jumlah mahasiswa 3434 pada angkatan 2020, dengan jumlah Mahasiswa pada Prodi Manajemen kurang lebih 550 mahasiswa. Peneliti memilih Mahasiswa FEB dikarenakan fintech ini merupakan bagian dari era ekonomi digital yang sudah masuk era 4.0 dengan mengandalkan internet sebagai penghubungnya tentu berkaitan dengan ekonomi, sesuai dengan fakultas ekonomi dan bisnis.

Fintech dapat diartikan sebagai pemanfaatan perkembangan teknologi informasi untuk meningkatkan layanan di industri keuangan.

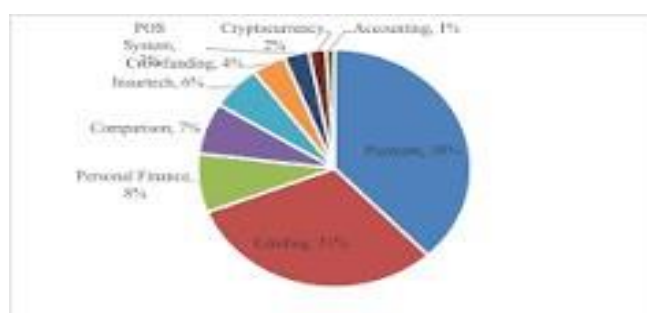
Dari jumlah mahasiswa sebanyak itu hampir semua mahasiswa pastinya sudah menggunakan gadget dan mengakses internet, diiringi beberapa fitur yang tersedia di gadget mereka, dari fenomena tersebut tidak menutup kemungkinan mereka juga menggunakan fintech payment yang berbasis aplikasi seperti OVO, DANA, GO-PAY, LINK AJA, dan lain-lain untuk mempermudah transaksi pembayaran, dengan adanya pembayaran Non-Tunai berbasis aplikasi tersebut yang semakin meningkat dikalangan mahasiswa dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa yang lebih konsumtif. Dengan melihat fenomena tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan pengaruh yang diberikan financial teknologi (fintech payment) terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) pada Program Studi Manajemen. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Fintech Payment Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Buana Perjuangan Karawang”.

Perilaku konsumen juga dapat diartikan sebagai tindakan-tindakan yang dilakukan konsumen perorangan, kelompok maupun organisasi untuk menilai, memperoleh dan menggunakan barang-barang serta jasa melalui proses pertukaran atau pembelian yang diawali proses pengambilan keputusan yang menentukan tindakan-tindakan tersebut.

Menurut data statistik Bank Indonesia (BI), volume transaksi fintech juga mengalami peningkatan. Pada tahun 2017, nilai transaksi pada fintech sudah mencapai US 18,65 Miliar (Rp 251,78 Triliun), naik 24,17 % dari tahun 2016 sebesar US 15,02 Miliar (Rp 202,77 Triliun). Angka ini akan terus naik menjadi US 37, 15 Miliar pada tahun 2022 dengan Compound Annual Growth Rate (CAGR) 2017-2021 sebesar 18,8 %. (Amelia, 2019 Hal 13)

Industri fintech di Indonesia saat ini telah berkembang dan banyak bermunculan perusahaan penyedia layanan fintech yang ikut meramaikan persaingan pasar, serta ada beberapa Bank yang menjalin kerja sama dengan pengembang fintech dan menciptakan produk baru. Untuk membuktikan berkembangnya fintech di Indonesia, berikut adalah data persentase ekosistem pengguna fintech di Indonesia tahun 2017 berdasarkan jenisnya.

Grafik Persentase Ekosistem Pengguna Fintech di Indonesia Tahun 2021 Berdasarkan Jenisnya



Gambar 1.1 Persentase Ekosistem Pengguna *Fintech*

Sumber : www.fintechnews.sg, (2018).

Gilang Tri Pamungkas, PENGARUH PERILAKU KONSUMEN TERHADAP PENGGUNAAN E-MONEY (STUDI KASUS MINIMARKET INDOMARET KEC. BINJAI KOTA, KOTA BINJAI). Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah konsumen Indomaret Kec. Binjai Kota, Kota Binjai. Dan sampel dalam penelitian ini adalah jumlah per minggu dari indomaret A ditambahkan jumlah per minggu dari indomaret B, dengan jumlah 12.185 pelanggan. Teknik pengumpulan data ini adalah dengan menggunakan angket (kuesioner). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku konsumen berpengaruh terhadap keputusan penggunaan e-money pada minimarket Indomaret Kec. Binjai Kota, Kota Binjai berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) nilai $R = 0,597$ dan $R^2 = 0,357$ artinya bahwa model regresi yang diperoleh mampu menjelaskan perilaku konsumen dapat mempengaruhi keputusan menggunakan e-money sebesar 35,7 % sedangkan sisanya 65,3% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain, variabel yang lain ialah kemudahan dan kemampuan finansial, hasil pengujian parsial (uji t) pada variabel perilaku konsumen diperoleh probabilitas Sig sebesar 0,000. Nilai sig < 0,05 ($0,002 < 0,05$), maka keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan yang berarti secara parsial perilaku konsumen berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan e-money. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah objek, penelitian terdahulu menggunakan objek e- money sedangkan penelitian penulis menggunakan objek fintech payment, selain itu tempat penelitian juga berbeda, tempat penelitian terdahulu melakukan penelitian di Minimarket Indomaret Kota Binjai, sedangkan penelitian penulis melakukan penelitian di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Laila Ramadani, PENGARUH PENGGUNAAN KARTU DEBIT DAN UANG ELEKTRONIK (E-MONEY) TERHADAP PENGELUARAN KONSUMSI MAHASISWA, jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang angkatan 2014, dengan jumlah populasi 240 mahasiswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 150 mahasiswa yang diperoleh dari perhitungan dengan rumus slovin. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling. Instrumen dalam penelitian ini akan dibagi menjadi bentuk pertanyaan terstruktur dengan variabelnya melalui angket dan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan kartu debit terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Ekonomi Pembangunan Universitas Negeri Malang angkatan 2014. Hal ini disebabkan karena secara psikologis mahasiswa akan lebih mudah mengeluarkan uang dalam bentuk non-tunai dibanding tunai. Dan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan uang elektronik (e-money) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Ekonomi Pembangunan Universitas Negeri Malang angkatan 2014. Hal ini disebabkan karena kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan dalam uang elektronik (e-money) sehingga penggunaan uang elektronik akan semakin meningkat dikalangan mahasiswa. Semakin tinggi penggunaan uang elektronik (e-money) maka semakin tinggi pula pengeluaran konsumsi mahasiswa. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis

adalah objek, penelitian terdahulu menggunakan objek e-money sedangkan penelitian penulis menggunakan objek fintech payment, selain itu tempat penelitian juga berbeda, tempat penelitian terdahulu melakukan penelitian di Minimarket Indomaret Kota Binjai, sedangkan penelitian penulis melakukan penelitian di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Buana Perjuangan Karawang.

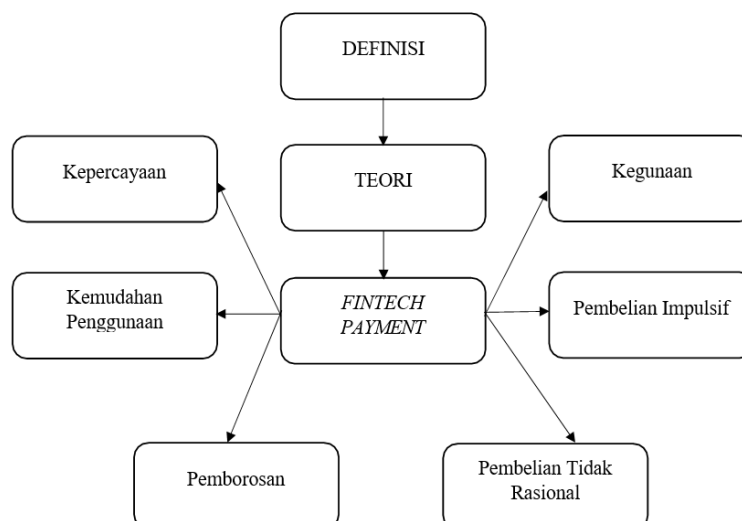
Hisbullah Basri, Agung Anggoro Seto (Dosen Universitas Tridinanti) PENGARUH ALAT PEMBAYARAN MENGGUNAKAN KARTU (APMK) TERHADAP POLA KONSUMSI MASYARAKAT DI KOTA PALEMBANG. Jenis penelitian ini adalah Kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat pengguna alat pembayaran menggunakan kartu di Kota Palembang. Pada penelitian ini jenis sampel yang digunakan adalah Acidental sampling dimana sampel tersebut diambil secara langsung pada responden yang kebetulan bertemu langsung dengan peneliti pada saat peneliti melakukan penelitian. Sampel ditentukan sebanyak 200 responden pengguna kartu kredit dan kartu ATM di Kota Palembang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan beberapa kesimpulan diantaranya, alat pembayaran menggunakan menggunakan kartu dengan variabel ATM dan kartu kredit berpengaruh terhadap pola konsumsi masyarakat di Kota Palembang secara simultan dengan nilai Sig. uji F sebesar 0,000 alat pembayaran menggunakan kartu dengan variabel kartu ATM tidak memberikan berpengaruh terhadap pola konsumsi masyarakat di Kota Palembang secara parsial dengan nilai Sig. sebesar 0,140, alat pembayaran menggunakan kartu dengan variabel kartu kredit berpengaruh terhadap pola konsumsi masyarakat di Kota Palembang secara parsial dengan nilai Sig. sebesar 0,000. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah objek, penelitian terdahulu menggunakan objek e-money sedangkan penelitian penulis menggunakan objek fintech payment, selain itu tempat penelitian juga berbeda, tempat penelitian terdahulu melakukan penelitian di Minimarket Indomaret Kota Binjai, sedangkan penelitian penulis melakukan penelitian di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Fintech Payment Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Indikator.

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala Pengukuran				
			SS	S	N	TS	STS
<i>Fintech Payment</i> (X)	Penggunaan dalam hal ini adalah Mahasiswa FEB UBP bahwa aplikasi <i>fintech payment</i> mudah dioperasikan dan pengguna tidak mengeluarkan usaha lebih	Kepercayaan Kegunaan Kemudahan penggunaan					
Perilaku Konsumsi (Y)	Perilaku individu untuk membeli barang-barang dan jasa akhir guna mendapatkan kepuasan atau memenuhi kebutuhannya	Pembelian impulsif Pemborosan					
		Pembelian tidak rasional					

Kerangka Pikir Penelitian.



Hipotesis

Ho : Fintech Payment tidak ada pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Ha : Fintech Payment terdapat pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan melalui kuesioner secara *daring*. Populasi dalam penelitian ini Mahasiswa yang menggunakan *fintech payment*. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis pada Program Studi Manajemen angkatan 2020 yaitu kurang lebih sebanyak 550 orang. Populasi dalam penelitian ini sudah ditentukan dengan pasti jumlahnya untuk dijadikan sampel, maka populasi ini tergolong populasi terhingga, sehingga penentuan jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin. Sampel yang digunakan adalah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis sebanyak 85 responden. Karena jumlah populasi di dalam penelitian ini sudah diketahui dengan jelas, sehingga jenis *sampling* yang digunakan adalah *simple random sampling*. Instrument pengumpulan menggunakan data primer. Data primer diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang dilakukan secara *daring*. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas, dan realibilitas dengan bantuan SPSS versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Sebelum melakukan pengujian validitas dan realibilitas, dilakukan uji coba terlebih dahulu pada kuesioner yang telah dibuat. Yang dimana kuesioner tersebut diuji kepada 30 sampel untuk mengetahui apakah kuesioner tersebut reliable atau layak untuk digunakan.

Untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin, yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel atau jumlah responden

N = Ukuran populasi

E = Persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir; e = 0,1

Jadi perhitungan sampelnya:

$$n = \frac{550}{1 + 550(0,1)^2}$$

$$n = \frac{550}{1 + 550(0,01)}$$

$$n = \frac{550}{1 + 5,50}$$

$$n = \frac{550}{6,5}$$

$n = 84,61$ dibulatkan menjadi 85.

Berdasarkan perhitungan rumus di atas, maka dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah 85 responden.

Pengumpulan Data

Teknik kuesioner merupakan pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan atau pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respons atau daftar pertanyaan. (Sugiyono, 2018 Hal 142). Dalam penyebaran angket bertujuan untuk mendapatkan data yang objektif mengenai pengaruh penggunaan fintech payment terhadap perilaku konsumsi Mahasiswa di kalangan Mahasiswa UBP.

Analisis Data

Analisis data menggunakan analisis kuantitatif yaitu analisis yang dilakukan terhadap data yang berupa angka dengan mengklasifikasi, mentabulasi dengan menghitung statistik. (Sugiyono, 2011 Hal 27). Metode analisis kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan fintech payment terhadap perilaku mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang Pada Program Studi Manajemen.

Uji Validitas dan Realibilitas

Sebelum melakukan pengujian validitas dan realibilitas, dilakukan uji coba terlebih dahulu pada kuesioner yang telah dibuat. Yang dimana kuesioner tersebut diuji kepada 30 sampel untuk mengetahui apakah kuesioner tersebut reliable atau layak untuk digunakan.

Dasar Pengambilan Uji Validitas Pearson. Perbandingan Nilai R Hitung dengan R Tabel $> ,361 = \text{Valid}$, dan menggunakan Nilai Signifikan $< 0,05 = \text{Valid}$

No	Dimensi	Indikator	Kuesioner	Hasil Uji Validitas	Keterangan
1	Pengguna dalam hal ini adalah mahasiswa FEB	Kepercayaan	Saya yakin pada kemampuan <i>fintech payment</i> untuk melindungi privasi	,661 > ,361	Valid

UBP bahwa aplikasi fintech payment mudah dioperasikan dan pengguna tidak mengeluarkan usaha lebih		saya		
		Layanan <i>fintech payment</i> memenuhi layanan yang dijanjikan (mudah, aman, dan cepat)	,595 > ,361	Valid
		Secara keseluruhan saya puas melakukan transaksi dengan <i>fintech payment</i>	,561 > ,361	Valid
	Kegunaan	Saya percaya ketika saya menggunakan layanan <i>fintech payment</i> akan memungkinkan saya untuk membayar lebih cepat	,535 > ,361	Valid
		<i>Fintech payment</i> dapat diakses kapanpun dan dimanapun	,577 > ,361	Valid
		<i>Fintech payment</i> membantu saya secara efektif dalam transaksi pembayaran	,596 > ,361	Valid
	Kemudahan penggunaan	Saya rasa <i>fintech payment</i> sangat mudah digunakan	,450 > ,361	Valid
		Aplikasi fintech payment sangat mudah dioperasikan sehingga saya tidak merasa kesulitan	,538 > ,361	Valid
		Tidak butuh waktu lama bagi saya untuk memahami	,523 > ,361	Valid

			cara penggunaan fintechpayment			
			Cara penggunaan aplikasifintech payment sangat mudah karena adanya “tutorial” saat ingin menggunakannya	,558 > ,361	Valid	
			Penggunaan aplikasi fintechpayment sangat mudah sehingga saya mampu melakukan sendiri tanpa bantuan orang lain	,463 > ,361	Valid	
2	Perilaku individu untuk membeli barang-barang dan jasa akhir guna mendapatkan kepuasan atau memenuhi kebutuhan	Pembelian impulsive	Saya membeli produk karena suka berbelanja, bukan karena kebutuhan	,712 > ,361	Valid	
				Saya cenderung berbelanja tanpa berpikir panjang dulusebelumnya	,731 > ,361	Valid
				Saya membeli produk tanpa pertimbangan harga	,617 > ,361	Valid
		Pemborosan	Saya suka membeli produk yang sedang diskon atau promo	,569 > ,361	Valid	
				Saya mudah tertarik dengan produk yang mendapat bonus atau hadiah	,508 > ,361	Valid

			Saya tertarik dengan produk yang harganya mahal karena percaya akan kualitasnya	,513 > ,361	Valid
		Pembelian tidak rasional	Saya suka membeli produk dengan harga mahal karena	,594 > ,361	Valid
			mencerminkan kepribadian saya		
			Saya menggunakan barang-barang mewah untuk mendapatkan kesenangan	,559 > ,361	
			Saya merasa senang ketika berhasil menahan diri untuk membeli barang yang sedang trend	,438 > ,361	Valid

Uji Realibilitas

Reliability	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.881	20

Uji realibilitas Cronbach Alpha > 0,70 dinyatakan Reliable

Dari hasil Uji Realibilitas di atas menghasilkan 0,881 > 0,70 maka kuesioner ini dikatakan Reliable.

Analisis Data Kuantitatif dan Analisis Rentang Skala

Skor	Skala	n	Total Skor
Terendah	1	85	85
Tertinggi	5	85	425

Rentang Skala			
RS =	(Jumlah skor tertinggi - Jumlah skor terendah) : Skala tertinggi		
	=(425 - 85) : 5 = 68		
Rentang Skala = 68	153 - 85 = 68		

Keterangan	Skor	Rentang Skala		
Sangat Tidak Setuju	1	85	-	153
Tidak Setuju	2	153	-	221
Netral	3	221	-	289
Setuju	4	289	-	357
Sangat Setuju	5	357	-	425

Indikator	Jumlah Skor	Keterangan
X1	329	Setuju
X2	366	Sangat Setuju
X3	364	Sangat Setuju
X4	377	Sangat Setuju
X5	368	Sangat Setuju
X6	373	Sangat Setuju
X7	374	Sangat Setuju
X8	365	Sangat Setuju
X9	360	Sangat Setuju
X10	361	Sangat Setuju
X11	359	Sangat Setuju
X12	243	Netral

X13	224	Netral
X14	231	Netral
X15	344	Setuju
X16	314	Setuju
X17	307	Setuju
X18	242	Netral
X19	217	Tidak Setuju
X20	332	Setuju

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa *fintech payment* berpengaruh terhadap perilaku konsumsi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang. Tingkat signifikansi dari *fintech payment* memiliki nilai $0,881 > 0,70$.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdullah, M. (2015 Hal 246). Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk: Ekonomi, Manajemen, Komunikasi, dan Ilmu Sosial Lainnya. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Abdullah, M. (2015 Hal 335). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Bungin, B. (2018 Hal 132). Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial lainnya. Depok: Prenadamedia Group.
- Komputer, T. L. (2017 Hal 12). Ragam Model Penelitian dan Pengelolaannya. Yogyakarta: Cv. Andi Offset .
- Kotler, P. (1994 Hal 184). Marketing . Jakarta: Erlangga.
- OJK. (2017 Hal 35). Kajian Perlindungan Konsumen Sektor Jasa Keuangan Perlindungan Konsumen Pada Fintech. Jakarta.
- Priansa, D. J. (2013 Hal 83). Perilaku Konsumen Dalam Persaingan Bisnis Kontemporer. Bandung: Alfabeta.
- Priyono. (2016 Hal 66). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Rumondong, A. (2019 Hal 10). Fintech: Inovasi Sistem Keuangan di Era Digital. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Dari Skripsi

- Amelia, S. (2019 Hal 13). Pengaruh Financial Technology Terhadap Sistem Pembayaran Di Indonesia. Medan.

- Anwar, s. (2017 Hal 25). Perilaku Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan dalam Menyelesaikan Tugas-Tugas Mata Kuliah. Makasar.
- Cyntia Triana Simanjuntak, H. D. (2020 Hal 116). Pengaruh Kampanye Go-Pay Day Food and Beverage terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna (Survei Pada Karyawan P.T Pionir Maxima Mutu Indonesia. Prologia Vol. 4, No. 1
- Eltin, g. q. (2019 Hal 6). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Niat Berperilaku Dalam Mengadopsi Financial Technology (Fintech). Bandar Lampung.
- Dalimunthe, M. i. (2019 Hal 25). Implementasi Fintech Terhadap Umkm Di Kota Medan Dengan Analisis SWOT. Medan.
- Hanira. (2017 Hal 26). Pengaruh Pendapatan Dan Gaya Hidup Terhadap Pola Konsumsi Masyarakat Wahdah Islamiyah Makasar. Makassar.
- Dari Internet**
- bi.go.id. (2016). Technology, Financial. Retrieved from bi.go.id. OJK. (2023, Mei 31). www.ojk.go.id. Retrieved from www.ojk.go.id.
- Report, f. i. (2018). Fintechnews.sg.
- FEBI at a Glance. (2023, Mei Rabu). Retrieved from Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam: febi.uin-antasari.ac.id