



## PENGARUH PENGGUNAAN KARTU DEBIT DAN UANG ELEKTRONIK TERHADAP PENGELUARAN KONSUMSI KARYAWAN KOTA MEDAN

Wahyuni Br. Nasution<sup>1</sup>, Isnaini Harahap<sup>2</sup>, Khairina Tambunan<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

[^1wn27758@gmail.com](mailto:wn27758@gmail.com), [^2isnaini.harahap@uinsu.ac.id](mailto:isnaini.harahap@uinsu.ac.id), [^3khairinatambunan@uinsu.ac.id](mailto:khairinatambunan@uinsu.ac.id)

### Info Artikel :

Diterima : 05 Juni 2023

Disetujui : 10 Juni 2023

Dipublikasikan : 25 Juli 2023

### ABSTRAK

**Kata Kunci :**  
Konsumsi,  
Kartu Debit, E-  
Money

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan kartu debit, penggunaan e- money terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel memakai purposive sampling lewat perhitungan rumus Slovin sehingga didapat jumlah sampel sebanyak 100 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner/angket, observasi, dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan regresi linier berganda dengan memanfaatkan program pengolah data SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu debit berpengaruh signifikan terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Medan, artinya pada saat penggunaan kartu debit meningkat maka pengeluaran konsumsi karyawan pun mengalami peningkatan, sebaliknya jika penggunaan kartu debit menurun maka pengeluaran konsum si karyawan juga mengalami penurunan. Sedangkan penggunaan E-Money tidak berpengaruh signifikan terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Kota Medan. Dan secara simultan penggunaan Kartu Debit dan penggunaan E-Money berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Kota Medan

### ABSTRACT

**Keywords :**  
Consumption,  
Debit Card, E-  
Money

*This study aims to determine the effect of debit card usage and e-money usage on the consumption expenditure of KIM 1 employees. This type of research is quantitative research. The sampling technique uses purposive sampling by calculating the Slovin formula to obtain a sample size of 100 people. Data collection techniques in this study using questionnaires/surveys, observation, and documentation. At the same time, the data analysis technique uses multiple linear regression by utilising the SPSS version 25 data processing program. The results showed that the use of debit cards had a significant effect on the consumption expenditure of KIM 1 Medan employees, meaning that when the use of debit cards increased, employee consumption expenditure also increased; on the contrary, if the use of debit cards decreased, employee consumption expenditure also decreased. While using E-Money has no significant effect on the consumption expenditure of employees of KIM 1 Medan City. And simultaneously, using Debit Cards and using E-Money has a positive and significant effect on the consumption expenditure of employees of KIM 1 Medan City.*

## PENDAHULUAN

Gelora kehidupan saat ini, telah memikirkan pola yang baru yang turut berkembang seiring dengan kemajuan zaman, serta perkembangan teknologi yang sangat menyentuh berbagai bidang kehidupan manusia yang bejalan semakincepat dan tanpa batas. Mekanisme pembayaran dituntun untuk selalu mengakomodir setiap kebutuhan masyarakat dalam hal perpindahan secara cepat, aman dan efisien, maka inovasi-inovasi teknologi telah mendorong munculnya inovasi keuangan yang dapat berkompetisi tinggi di sektor keuangan serta mampu memberi jawaban melalui berbagai fasilitas kemudahan yang semakin tiada batas. Patut diingat bahwa perkembangan sistem pembayaran di Indonesia saat ini mengarah pada upaya penguatan infastruktur dan perkembangan system dengan bertopang pada kemajuan teknologi. Indutri pembayaran yang baik melibatkan bank maupun lembaga selain bank berlomb-lomba melakukan pengembangan system pebayarannya. Bahkan saat ini peran lembaga selain bank (LSB) didalam penyelenggaraan sistem pembayaran semakin nyata dengan semakin banyaknya LSB yang melakukan kerjasama dengan perbankan baik sebagai penyedia jaringan dan tidak menutu kemungkinan sebagai penutup instrument-instrument pembayaran tersebut.

Sistem pembayaran memiliki peranan penting dalam kegiatan pengeluaran konsumsi masyarakat yaitu kegiatan membelanjakan penghasilan atau pendapatan untuk berbagai jenis barang atau jasa dalam memenuhi kebutuhan manusia dan merupakan salah satu indikator terpenting dalam pengeluaran konsumen. Konsumsi merupakan pembelanjaan yang oleh rumah tangga atas barang-barang akhir dan jasa-jasa dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan demi menjaga kelangsungan hidup. Konsumsi sering dijadikan sebagai salah satu indikator kesejahteraan. Tingkat kesejahteraan masyarakat dapat dikatakan membaik apabila pendapatan meningkat dan sebagian pendapatan tersebut digunakan untuk mengkonsumsi kebutuhan bukan makanan. Pergeseran pola pengeluaran untuk konsumsi dari makanan ke bukna makanan dapat dijadikan indikator peningkatan kesejahteraan masyarakat, dengan anggapan bahwa setelah kebutuhan makanan terpenuhi kelebihan pendapatan akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan bukan makanan (Riztyanda, 2020). Konsumsi masyarakat terutama masyarakat Kota Medan dapat dikelompokkan ke dalam konsumsi makanan dan bukan makanan. Konsumsi makanan merupakan pembelanjaan penghasilan yang digunakan untuk kebutuhan pangan sedangkan konsumsi bukan makanan adalah pengeluaran untuk selain pangan. Medan merupakan kota metropolitan yang pengeluaran konsumsinya sangat banyak dilakukan oleh para karyawan.

Badan Pusat Statistik (BPS) melakukan kegiatan survei sosial ekonomi sosial (Susenas) salah satunya untuk mengetahui tingkat kesejahteraan masyarakat dilihat dari pola pengeluaran rumah tangga. Pengeluaran rata-rata perkapita tiap bulan penduduk kota Medan dari tahun 2016 sampai dengan tahun 2019 mengalami peningkatan. Pada tahun 2019, pengeluaran perkapita sebulanpenduduk kota Medan sebesar Rp 1.559.944 yang terdiri dari Rp 715.223 untuk pengeluaran makanan dan Rp 844.721 untuk pengeluaran bukan makanan (BPS, 2021).

**Tabel 1 Rata-Rata Pengeluaran Makanan dan Non Makanan Kota Medan 2016-2019**

Tahun	Makanan		Non Makanan		Jumlah	
	Rupiah	%	Rupiah	%	Rupiah	%
2016	443 525	41,60	622 593	58,40	1 066 118	100,00
2017	532 642	46,09	623 106	53,91	1 155 748	100,00

Tahun	Makanan		Non Makanan		Jumlah	
	Rupiah	%	Rupiah	%	Rupiah	%
2018	689 086	46,06	715 388	53,94	1 404 475	100,00
2019	715 223	45,85	844 721	54,15	1 559 944	100,00

Dari tabel 1 diatas menunjukkan bahwa selama tahun 2016-2019 pengeluaran penduduk Kota Medan sebagian besar digunakan untuk memenuhi kebutuhan Non makanan masing-masing sebesar 58,40 persen, 53,91 persen, 53,94 persen dan 54,15 persen. Hal ini menunjukkan bahwa di daerah perkotaan porsi untuk keperluan makanan sudah mulai dialihkan untuk keperluan lain selain konsumsi makanan dan indicator konsumsi terpilih tahun 2016-2019. Salah satu bagian masyarakat yang memiliki angka pengeluaran konsumsi adalah karyawan atau para pekerja. KIM Medan sendiri memiliki banyak pekerja sekitar 138 di tahun 2019. Pengeluaran konsumsi dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi juga membuat sistem pembayaran mengalami perkembangan dari awalnya menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran hingga menjadi pembayaran non tunai. Perubahan uang sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi, baik kertas maupun logam dengan *electronic money*.

Pembayaran non tunai umumnya dilakukan tidak dengan menggunakan uang sebagai alat pembayaran tetapi dengan cara transfer antar bank maupun transfer intra bank melalui jaringan internal bank sendiri. Selain itu, pembayaran non tunai juga dapat dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang diberikan bank sebagai alat pembayaran, seperti dengan menggunakan kartu ATM, kartu debit dan uang elektronik (*e-money*) (Achir & Kusumaningrum, 2021). Pembayaran non tunai ini bertujuan agar meningkatkan penggunaan system pembayaran non tunai sehingga masyarakat mulai beralih dari pembayaran tunai menjadi pembayaran non tunai dalam kegiatan ekonominya (*Less Cash Society/ LCS*). Pembayaran uang dalam bentuk fisik semakin digantikan dengan system pembayaran non tunai sebagai alat pembayaran dengan cara transfer antar bank ataupun transfer intra bank melalui jaringan internal bank sendiri.

Ketika sistem pembayaran dituntut untuk selalu mengakomodir setiap kebutuhan masyarakat dalam hal pemindahan dana secara cepat, aman, dan efisien, maka inovasi-inovasi teknologi sistem pembayaran akan berkembang dengan sangat pesat disertai berbagai fasilitas kemudahan dalam melakukan transaksi. Dengan adanya sistem pembayaran non tunai ini membuat masyarakat terutama karyawan lebih mudah untuk bertransaksi. Alat pembayaran non tunai seperti kartu ATM, kartu debit dan uang elektronik (*e-money*) juga dapat mengatur pola hidup menjadi lebih efisien maupun lebih konsumtif (Ramadani, 2016). Banyak pandangan di masyarakat bahwa non tunai memiliki resiko yang besar dan mempunyai banyak kelemahan, oleh sebab itu masyarakat lebih memilih untuk menggunakan uang fisik. Meskipun pemerintah telah mendukung dan berupaya untuk meningkatkan minat penggunaan uang elektronik (*e-money*). Kenyataannya minat menggunakan *e-money* itu sangat rendah, karena masih banyak masyarakat yang belum memahami manfaat *e-money*. Namun, jika dilihat dari keefisienan uang fisik dan kartu debit serta uang elektronik (*e-money*) sangatlah jauh.

Suatu sistem pembayaran yang efisien, dapat dilihat dari kemampuan dalam menciptakan suatu biaya yang minimal agar mendapatkan manfaat dari suatu kegiatan transaksi. Selain itu, dengan dikeluarkannya biaya transaksi yang rendah akan membuat pengguna jasa alat pembayaran memilih jasa alat pembayaran yang memiliki harga relatif rendah. Maka dari itu, penurunan biaya transaksi dan kecepatan transaksi akan

membuat system pembayaran non tunai lebih efektif melalui inovasi pembayaran elektronik. Sistem pembayaran memiliki peranan penting dalam kegiatan konsumsi masyarakat khususnya karyawan yaitu kegiatan membelanjakan penghasilan atau pendapatan untuk berbagai jenis barang atau jasa dalam memenuhi kebutuhan manusia.

*Electronic money* merupakan alat pembayaran non tunai yang dimana nilai uang yang disetorkan terlebih dahulu oleh pihak pemegang kartu *e-money* kepada pihak penerbit, dan disimpan dalam suatu media seperti *server* atau *chip* secara elektronik, serta dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran. Diciptakannya *e-money* yaitu untuk membantu konsumen agar dapat bertransaksi dengan lebih mudah. Penggunaan *e-money* pun memiliki manfaat, di antaranya yaitu dalam bertransaksi pembayaran menjadi lebih cepat dan efisien, lebih aman, mendorong personalisasi yang lebih baik dari layanan perbankan.

**Tabel 2 Jumlah Transaksi Uang Elektronik**

Periode	2016	2017	2018	2019	2020
Volume (juta)	683,13	943,31	2.922,69	5.226,69	3.021,66
Nominal (Rp triliun)	7,06	12,37	47,19	145,16	126,95

Sumber: *Bank Indonesia, Statistik Sistem Pembayaran*

Pada tabel 2 diatas bisa disimpulkan bahwa dalam transaksi uang elektronik setiap tahun dalam kurun waktu 2016-2020 mengalami peningkatan baik dari nilai transaksi maupun dari jumlah volume transaksi. Kenaikan terbesar untuk nilai transaksi adalah pada tahun 2019 yaitu Total nilai transaksi uang elektronik sepanjang tahun lalu mencapai Rp145,16 triliun dengan 5,22 miliar volume transaksi. Secara historis, nilai transaksi uang elektronik pada 2019 merupakan yang terbesar dan berhasil melesat hampir 3 kali lipat dibandingkan 2018 yang senilai Rp 47,19 triliun. Tahun 2019, menjadi tonggak lonjakan transaksi uang elektronik karena berhasil menembus angka Rp100 triliun, setelah sejak 2013 nilai transaksinya tidak pernah menembus Rp 50 triliun. Bahkan pada 2013, nilainya hanya Rp 2,9 triliun dan perkembangannya cenderung landai hingga 2016. Baru pada 2017 nilai transaksi uang elektronik berhasil menembus dua digit yakni Rp12,37 triliun (Indonesia, 2021).

Sejalan dengan adanya peningkatan pengguna uang elektronik, maka banyak pula infrastruktur yang mendukung adanya uang elektronik sehingga membuat pengguna menjadi lebih mudah dengan adanya infrastruktur uang elektronik. Setiap tahunnya infastruktur penunjang penggunaan uang elektronik mengalami peningkatan bahkan tidak terjadi penurunan sama sekali dari tahun 2016-2020. Peningkatan paling besar pada tahun 2020 mencapai angka 939 ribu unit infastruktur penunjang penggunaan uang elektronik dimana tahun sebelumnya di 2019 sebanyak 612 unit. Peningkatan jumlah pengguna uang elektronik dan infastruktur juga meningkatkan volume transaksi uang elektronik. Adanya perkembangannya penggunaan uang elektronik di Indonesia sebagai alternatif, alat pembayaran non tunai juga tidak hanya dalam bentuk kartu namun terdapat bentuk lainnya yang tersimpan di *smartphone*. Penerbit uang elektronik tidak hanya bank namun juga beberapa lembaga selain bank (LSB), seperti perusahaan telekomunikasi, perusahaan keuangan, ataupun perusahaan transportasi. Beberapa produk uang elektronik yang diterbitkan bank antara lain, *Brizzi* dari BRI, kartu *TapCash* dari BNI, kartu *Jak Card* dari Bank DKI Jakarta, *Mega Cash* dari Bank Mega, *Nobu E-Money* dari bank National Nobu. Sedangkan perusahaan telekomunikasi mengembangkan layanan uang elektronik yang dapat diakses lewat ponsel, yang mana

nomor ponsel digunakan sebagai nomor rekening, anatara lain: *XL Tunai* dari XL Axiata, *T-Cash* dari *Telkomsel*, *Flexy Cash* dan *i-Vas Card* dari Telkom, *Dompetku Ooredoo* dari Indosat. Adapun uang elektronik money menggunakan ponsel yang ditawarkan oleh bank, contohnya layanan rekening ponsel dari CIMB Niaga dan Layanan *E- Cash* dari Bank Mandiri (Aksami et al., 2019).

Jenis pembayar non tunai yang lain adalah kartu debit, kartu debit adalah alat pembayaran menggunakan kartu yang dapat digunakan untuk melakukan penarikan tunai atau pemindahan dana dimana kewajiban pemegang kartu dipenuhi seketika dengan mengurangi secara langsung simpanan pemegang kartu pada Bank atau Lembaga selain Bank yang berwenang untuk menghimpun dana sesuai ketentuan perundangundangan yang berlaku (Hakim, 2016). Dengan menggunakan kartu debit ini pada prinsipnya merupakan transaksi tunai tanpa menggunakan uang tunai namun pembayarannya dengan cara mendebet atau mengurangi secara langsung saldo rekening simpanan pemilik. Pengguna kartu debit serupa dengan menulis cek. Saldo rekening yang mendukung dalam kartu debit di masukkan dalam pengukuran jumlah uang.

Dalam perkembangannya Penggunaan kartu debit yang semakin meningkat, tentunya dikarenakan manfaat dari penggunaannya yang telah banyak dirasakan masyarakat. Manfaat dari penggunaan kartu debit adalah memberikan kemudahan dan kecepatan bertransaksi via ATM untuk penarikan tunai, transfer antar rekening dan antar bank. Selain itu khusus untuk kartu debit, memberikan kemudahan melakukan transaksi berbelanja tanpa perlu membawa uang tunai.

**Tabel 3 Jumlah Kartu Debit Beredar di Indonesia Tahun 2016-2020**

Periode	2016	2017	2018	2019	2020
Jumlah	5,056,354	5,467,222	6,715,235	6,532,455	7,305,855
	Unit	Unit	Unit	Unit	Unit

*Sumber: Bank Indonesia, Statistik Sistem Pembayaran*

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa jumlah kartu debit yang beredar di Indonesia setiap tahunnya mengalami peningkatan. Hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan kartu debit dikalangan masyarakat mengalami peningkatan sama seperti penggunaan uang elektronik, kartudebit pun berperan dalam sistem pembayaran non tunai yang banyak digunakan dalam konsumsi masyarakat termasuk para karyawan. Karyawan yang bekerja di KIM 1 Medan juga menggunakan kartu debit yang bertujuan untuk penerimaan gaji, pemotongan bpjs kesehatan dan bpjs ketenagakerjaan, begitupun dengan *e-money* digunakan karyawan untuk transaksi pembelian dan pembayaran tagihan, tapi juga bisa mendapatkan penghasilan tambahan dari komisi pada setiap transaksi yang dilakukan. Adanya aplikasi *e-money* yang ada semakin banyak dan berkembang membuat perilaku konsumsi pengguna terutama karyawan memiliki pola perilaku konsumsi yang berbeda- beda. Semakin banyak *e-money* yang beredar di kalangan karyawan dapat mempengaruhi perilaku konsumtif, perilaku hedonis, perilaku irasionalataupun sebaliknya dengan berperilaku rasional (Insana & Johan, 2020). Dengan adanya alat pembayaran non tunai ini menjadikan kegiatan ekonomi dalam bertransaksi lebih mudah khususnya para karyawan, sebuah tawaran gaya hidup penggunaan alat pembayaran non tunai ini menjadikan pilihan bagi masyarakat untuk menerima atau menolak khususnya kalangan karyawan di era modern ini yang selalu ingin cepat, praktis dan efisien. Namun penggunaan uang elektronik maupun kartu debit masih kurang diminati hal ini salah satunya dikarenakan belum

tersedianya pembayaran menggunakan uang elektronik di toko kecil seperti usaha mikro kecil menengah. Adanya penggunaan kartu debit dan uang elektronik yang semakin meningkat dikalangan karyawan ini dapat mempengaruhi perilaku karyawan dalam berkonsumsi karena kemudahan dalam bertransaksi.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Titin Fatimah (2019) dengan judul “Pengaruh Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), Gaya Hidup dan Religiusitas Terhadap Perilaku Konsumsi Rumah Tangga (Studi Kecamatan Semarang Utara)”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa alat pembayaran menggunakan kartu (APMK) memiliki pengaruh namun tidak signifikan terhadap perilaku konsumsi rumah tangga (Fatimah, 2019). Penelitian Insana dan Ria (2020) dengan judul “Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI”, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI tetapi memiliki korelas yang Rendah dengan kontribusi variabel penggunaan uang elektronik (Insana & Johan, 2020). Adapun tujuan penelitian ini: *pertama*, untuk mengetahui pengaruh penggunaan kartu debit terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1. *Kedua*, untuk mengetahui pengaruh penggunaan kartu *e-money* terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1. Dan *ketiga*, untuk mengetahui pengaruh penggunaan kartu debit dan *e-money* terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 secara simultan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang mencari dan mendeskripsikan adanya hubungan (sebab akibat) dan pengaruh dari variabel-variabel penelitian untuk ditarik kesimpulan. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis menelaah bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Penelitian yang lebih menekankan pada aspek pengukuran secara objektif terhadap fenomena sosial (Rahmadi, 2016). Populasi pada penelitian ini adalah karyawan KIM 1 Medan Tahun 2019 dan sampel penelitian sebanyak 100 orang yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling* memakai rumus Slovin. Jenis sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder, dan teknik pengumpulan data menggunakan kusioner, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan regresi linier berganda, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, penulis melakukan data dalam bentuk angket yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk variabel X dan 5 pertanyaan untuk variabel Y. Dimana yang menjadi variabel X adalah Penggunaan kartu debit dan *e-Money* dan yang menjadi variabel Y adalah Pengeluaran Konsumsi. Angket yang disebar ini diberikan kepada 103 orang karyawan KIM 1 Medan sebagai sampel penelitian dan dengan menggunakan metode *likert summated rating (LSR)*. Berikut identitas responden pada penelitian ini:

**Tabel 4 Identitas Responden Menurut Jenis Kelamin**

No	Jenis kelamin	Responden	Persentase
1	Laki-laki	55	55%
2	Perempuan	45	45%
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer Diolah, 2021

Berdasarkan pada tabel diatas diketahui bahwa jumlah laki-laki yang menjadi responden penelitian sebanyak 55 orang atau sebesar 55% sedangkan responden perempuan sebanyak 45 orang atau sama dengan 45% ini menunjukkan bahwa yang menjadi responden pada penelitian ini yang paling banyak adalah laki-laki.

**Tabel 5 Identitas Responden Menurut Usia**

No	Umur	Responden	Persentase
1	20-30	50	50%
2	31-40	42	42%
3	40-50	8	8%
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer Diolah, 2021

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa usia dari responden terbesar adalah yang berusia 20-30 tahun yaitu sebanyak 50 orang atau sama dengan 50%. Sedangkan yang terkecil adalah berusia 40-50 tahun, yaitu sebanyak 8 orang atau 8% dari total responden.

**Tabel 6 Hasil Uji Validitas**

No. Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,638	0,794	Valid
2	0,740	0,814	Valid
3	0,684	0,864	Valid
4	0,528	0,530	Valid
5	0,745	0,176	Valid

Sumber: Data Primer Diolah Menggunakan SPSS

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel artinya seluruh item pernyataan setiap variabel valid.

**Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas**

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Penggunaan Kartu Debit	,692	Reliabel
2	Penggunaan E-Money	,729	Reliabel
3	Pengeluaran Konsumsi	,743	Reliabel

Sumber: Data Primer Diolah Menggunakan SPSS

Berdasarkan hasil uji tabel reabilitas diatas dapat diambil kesimpulan bahwa variable penggunaan kartu debit, penggunaan e-money dan variable pengeluaran konsumsi menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha*  $>$  0.60, artinya seluruh pernyataan dalam kusioner penelitian ini reliable.

### Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variable bebas yaitu Penggunaan Kartu Debit (X1) dan Penggunaan E-Money (X2), terhadap variabel terikat yaitu Pengeluaran Konsumsi (Y). Hasil perhitungan analisis regresi linear berganda dengan menggunakan SPSS Versi 25, dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 8 Hasil Perhitungan Regresi Linear Berganda**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	14.530	2.399		6.056	.000
1 Penggunaan Kartu Debit	.072	.088	.083	2.816	.007
Penggunaan E-Money	-.039	.105	.038	.376	.708

Sumber: Data Primer Diolah Menggunakan SPSS

Berdasarkan hasil yang dipaparkan diatas, maka model regresi yang terbentuk adalah sebagai berikut:  $Y = 14,530 + 0,072X_1 - 0,039X_2$ . Berdasarkan persamaan yang terdapat diatas maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Nilai constant bernilai positif sebesar 14,530 berarti jika variable penggunaan kartu debit dan uang elektronik (e-money) dalam keadaan tetap ataupun sama dengan nol berarti nilai variable pengeluaran konsumsi sebesar 14,530.
2. Nilai koefisien Penggunaan Kartu Debit ( $b_1$ ) bernilai positif sebesar 0,072 mengandung arti bahwa variable penggunaan kartu debit dengan pengeluaran konsumsi memiliki hubungan yang positif. Artinya apabila Penggunaan Kartu Debit ( $X_1$ ) mengalami kenaikan maka pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Kota Medan ( $Y$ ) akan mengalami peningkatan sebesar 0,072 dan sebaliknya apabila Penggunaan Kartu Debit mengalami penurunan maka pengeluaran konsumsi mengalami penurunan dengan syarat variabel bebas lainnya bernilai tetap.
3. Nilai koefisien penggunaan e-money ( $b_2$ ) bernilai negative sebesar 0,039 mengandung arti bahwa variable e-money memiliki hubungan yang negative terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Kota Medan, artinya apabila Penggunaan Kartu e-money ( $X_2$ ) mengalami kenaikan maka pengeluaran konsumsi ( $Y$ ) karyawan tidak akan mengalami peningkatan atau bisa juga turun dengan syarat variabel bebas lainnya bernilai tetap.

### **Pengaruh Penggunaan Kartu Debit Terhadap Pengeluaran Konsumsi Karyawan KIM 1 Kota Medan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Kartu Debit berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pengeluaran Konsumsi. Nilai thitung pada variabel Penggunaan Kartu Debit ( $X_1$ ) adalah sebesar 2,816 dengan nilai signifikansi 0,007. Sedangkan nilai t tabel ( $= t(\alpha/2; n-k-1) = t(0,025; 96)$ ), adalah sebesar 0,984 pada taraf signifikansi 95%. Maka dari hasil tersebut nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,816 > 0,984$ ) dan nilai signifikansi ( $0,007 < 0,05$ ). Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan antara Penggunaan Kartu Debit ( $X_1$ ) terhadap Pengeluaran Konsumsi ( $Y$ ). artinya pada saat penggunaan kartu debit mengalami peningkatan ataupun kenaikan maka pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Medan juga mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  yang menyatakan Penggunaan Kartu Debit berpengaruh terhadap Pengeluaran Konsumsi Karyawan. Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Titin Fatimah yang berdasarkan pada pengujian hipotesis dan diperoleh bahwa Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK)/ Kartu Debit berpengaruh terhadap perilaku konsumsi.

### **Pengaruh Penggunaan E-Money Terhadap Pengeluaran Konsumsi Karyawan KIM 1 Kota Medan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Penggunaan E-Money* tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pengeluaran Konsumsi. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $0,376 < 0,984 t_{tabel}$  dan nilai signifikan sebesar  $0,708 > 0,05$ . Dengan demikian  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan e-money ( $X_2$ ) terhadap pengeluaran konsumsi ( $Y$ ). Dengan demikian dapat



disimpulkan bahwa Ha2 diterima yang menyatakan Penggunaan E-Money tidak berpengaruh terhadap Pengeluaran Konsumsi Karyawan KIM 1 Medan. Artinya pada saat penggunaan e-money terjadi peningkatan, pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Medan tidak mengalami perubahan. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konsumsi Keynes yang menyatakan bahwa tingkat konsumsi individu secara absolut ditentukan tingkat pendapatannya. Sehingga faktor lain yang mempengaruhi tingkat konsumsi selain tingkat pendapatan dianggap tidak berpengaruh secara signifikan.

### **Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Penggunaan E-Money Secara Simultan Terhadap Pengeluaran Konsumsi Karyawan KIM 1 Kota Medan**

Berdasarkan hasil pengujian F dapat dilihat nilai Fhitung sebesar 2,908 dan nilai signifikansi 0,002. Dengan nilai Ftabel ( $F = (k ; n - k) = F(3 ; 97)$ ) dengan signifikansi  $\alpha = 0,05$ , maka nilai Ftabel adalah sebesar 2,70. Dengan demikian nilai Fhitung  $>$  Ftabel ( $2,908 > 2,70$ ) dan nilai signifikansi ( $0,002 < 0,05$ ). Maka dapat disimpulkan Ho3 ditolak dan Ha3 diterima. Artinya adalah ada pengaruh yang positif dan signifikan atas penggunaan Kartu Debit dan Penggunaan E-Money secara simultan terhadap pengeluaran konsumsi karyawan. Pada saat penggunaan kartu debit dan e-money terjadi peningkatan maka pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Medan juga turut mengalami peningkatan atau pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 makin banyak. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konsumsi siklus hidup dimana faktor sosial ekonomi seseorang atau rumah tangga sangat mempengaruhi pola konsumsi orang atau rumah tangga seseorang (Ramadani, 2016). Berdasarkan nilai *Adjusted R Square* dalam koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,778 atau 77,8%. Hal ini menunjukkan bahwa Penggunaan Kartu Debit dan Penggunaan E-Money berpengaruh sebesar 77,8%, sedangkan sisanya 22,2% dipengaruhi oleh variable lainnya yang tidak dibahas pada penelitian ini.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan kartu debit dan uang elektronik (*e-money*) terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Kota Medan dapat diambil kesimpulan bahwa secara parsial penggunaan kartu debit berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Kota Medan yang mana apabila penggunaan kartu debit mengalami peningkatan maka pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Medan juga akan mengalami peningkatan, begitupun sebaliknya saat penggunaan kartu debit berkurang maka pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Medan juga akan mengalami penurunan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sedangkan penggunaan uang elektronik (*E-Money*) tidak berpengaruh terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Kota Medan. Dan secara simultan penggunaan kartu debit dan *E-Money* berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengeluaran konsumsi karyawan KIM 1 Kota Medan sebesar 77,8% dan sisanya 22,2% dipengaruhi oleh variable lain yang tidak dibahas pada penelitian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abbas, D. S., & Hidayat, I. (2020). Persistensi Laba Perusahaan Manufaktur Sektor Industri Barang Konsumsi : Beserta Faktornya. *E-Journal Akuntansi Universitas Muhammadiyah Tangerang, Vol. 4*(No 2).
- Achir, A. Y., & Kusumaningrum, T. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Debit Card, Kredit Card, E-Money, dan E-Wallet Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. *Jurnal Manajemen, Vol 13*(No 3), 554–568.
- Aksami, Dwi, N. M., & Jember, I. M. (2019). Analisis Minat Penggunaan Layanan E- MONEY pada Masyarakat Kota Denpasar. *E-Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana, 25*.

- BPS. (2021). *Publikasi*. Badan Pusat Statistik Kota Medan. <https://medankota.bps.go.id/publication/download>. Diakses tanggal 09 Juni 2021, pukul 21.09 WIB
- Fatimah, T. (2019). *Pengaruh Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), Gaya Hidup dan Religiusitas Terhadap Perilaku Konsumsi Rumah Tangga (Studi Kecamatan Semarang Utara)*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 9) Cetakan ke VIII*.
- Hakim, L. (2016). Pengaruh Transaksi Non Tunai Terhadap Velositas Uang Di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Pembangunan, Vol 14*(No 1).
- Handayani, D., & Muntas. (2017). *Analisis Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*. Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Harahap, I. (2022). Halal Industri Development Strategies: Muslims' Responses and Sharia Compliance In Indonesia. *Journal Of Indonesian Islam, Vol. 16*(No.1, 4).
- Indonesia, B. (2021). *Edukasi*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/perlindungankonsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/kartu-atm-debet/Pages/default.aspx>. Diakses tanggal 29 Juli 2021 pukul 18.02 WIB.
- Insana, D. R. M., & Johan, R. S. (2020). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI. *Journal of Applied Business and Economics (JABE), Vol 7*(No 2), 209–224.
- Prameswari, A., Hsb, D. N., Bayani, L. N., & Nurbaiti. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Konsumen Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet (Studi Kasus Pada Mahasiswa UINSU Medan). *Al-Sharf: Jurnal Ekonomi Islam, Vol 2*(N0 2). <https://doi.org/10.56114/al-sharf.v2i2.191>
- Rahmadi, N. A. B. (2016). *Metodologi Penelitian Ekonomi*. Febi UIN-SU Press.
- Ramadani, L. (2016). Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. *JESP, Vol 8*(No 1), 3.
- Riztyanda, F. R. D. (2020). *Pengaruh Debit Card dan E-Money Terhadap Pengeluaran Konsumsi Masyarakat Kota Palembang*. Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Samri, Y. (2017). *Hadis-Hadis Ekonomi*. Kencana.
- Sani, M. I., Siregar, S., & Marliyah. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Transaksi Non Tunai Mobile Banking di Bank Muamalat Medan. *KITABAH: Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Syariah, Vol 3*(No 2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syafina, L. (2018). *Panduan Penelitian Kuantitatif Akuntansi*. Febi Press.
- Tambunan, K., Daei, M. I., & Kurniawan, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa UIN Sumatera Utara. *Ekonom: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis, Vol 3*(No 1). <https://doi.org/10.58432/e4konom.v3i1715>