

**PENGARUH PERILAKU KONSUMEN DAN GAYA HIDUP  
TERHADAP PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK GOPAY  
PADA MASYARAKAT KOTA KLATEN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada**

**Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam**

**Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna**

**Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi**



**Oleh:**

**NETLISMAYA**

**NIM. 18.52.31.091**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID  
SURAKARTA**

**2023**

PENGARUH PERILAKU KONSUMEN DAN GAYA HIDUP  
TERHADAP PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK GOPAY  
PADA MASYARAKAT KOTA KLATEN

SKRIPSI

Diajukan Kepada  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi  
Dalam Bidang Ilmu Perbankan Syariah

Oleh:

NETI ISMAYA  
NIM.18.25.31.091

Surakarta, 09 Januari 2023

Disetujui dan Disahkan Oleh:  
Dosen Pembimbing Skripsi



MELIA KUSUMA, MM.  
NIP. 19810608 201701 2 147

## **SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI**

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : NETI ISMAYA

NIM : 18.52.31.091

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa penelitian skripsi berjudul “PENGARUH PERILAKU KONSUMEN DAN GAYA HIDUP TERHADAP PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK GOPAY PADA MASYARAKAT KOTA KLATEN”.

Benar-benar bukan merupakan plagiasi dan belum pernah diteliti sebelumnya. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini merupakan plagiasi, saya bersedia menerima saksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta, 09 Januari 2023



Neti Ismaya

## **SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : NETI ISMAYA

NIM : 18.52.31.091

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Terkait penelitian skripsi saya berjudul “PENGARUH PERILAKU KONSUMEN DAN GAYA HIDUP TERHADAP PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK GOPAY PADA MASYARAKAT KOTA KLATEN”.

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar telah melakukan penelitian dan pengambilan data sesuai sampel skripsi tersebut. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini menggunakan data yang tidak sesuai dengan data yang sebenarnya, saya bersedia menerima saksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 09 Januari 2023

Neti Ismaya

Melia Kusuma, MM.  
Dosen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam  
UIN Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi  
Sdr : Neti Ismaya  
Kepada Yang Terhormat  
Deksan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta  
Di Surakarta

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Neti Ismaya NIM: 18.52.31.091 yang berjudul:

**PENGARUH PERILAKU KONSUMEN DAN GAYA HIDUP TERHADAP  
PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK GOPAY PADA MASYARAKAT  
KOTA KLATEN.**

Sudah dapat dimunaqasahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE) dalam bidang ilmu Perbankan Syariah.

Oleh karena itu kami mohon agar skripsi tersebut segera dimunaqasahkan dalam waktu dekat.

Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini disampaikan terimakasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta, 09 Januari 2023

Dosen Pembimbing Skripsi



Melia Kusuma, MM.

NIP. 19810608201701 2 147

**PENGESAHAN**

**PENGARUH PERILAKU KONSUMEN DAN GAYA HIDUP TERHADAP  
PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK GOPAY  
PADA MASYARAKAT KOTA KLATEN**

Oleh:

**NETLISMAYA**  
**NIM. 18.52.31.091**

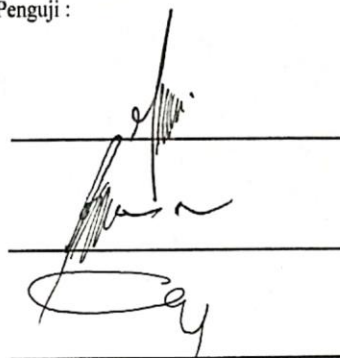
Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosah  
pada hari Senin tanggal 06 Februari 2023 M / 15 Rajab 1444 H dan dinyatakan  
telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji :

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)  
Rais Sani Muharrami, S.E.I, M.E.I  
NIP. 19870828 201403 1 002

Penguji II  
Helmi Haris, S.H.I. M.S.I  
NIP.19810228 200801 1 005

Penguji III  
Dra. Hj. Ani Sofiyani, M.S.I  
NIP. 19640101 199403 2 002



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta



*Rahmawan Arifin*  
Dr. M. Rahmawan Arifin, M.Si.  
NIP. 19720304 200112 1 004

## MOTTO

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”

(B.J. Habibie)

“Ketakutan adalah penjara bernama kegagalan. Taklukan rasa takut karena sukses  
adalah hak pemberani”

(Jefri Al Buchori)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah  
selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

(Q.S Al-Insyirah: 6-7)

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan dengan segenap cinta dan rasa syukur

Karya yang sederhana ini untuk :

Orang tuaku, Bapak Hardiyanto dan Ibu Lestari yang telah banyak memberikan doa, pengorbanan dan dukungan serta kasih sayang yang tiada henti untukku.

Nungki Ramadhani sebagai Adek saya yang telah memberikan doa dan dukungannya

FEBI dan Almamater Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta atas kesempatan belajar dan berkarya



## ABSTRAK

Gopay merupakan salah satu sarana penyimpanan uang elektronik sebagai media pembayaran bagi pengguna aplikasi Gojek. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh Perilaku Konsumen dan Gaya Hidup penggunaan uang elektronik Gopay.

Metode yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif, dengan jumlah sampel yang digunakan sebesar 100 responden yang menggunakan uang elektronik Gopay pada masyarakat kota klaten. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan *software* SPSS versi 22.0. Hasil analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda sampel pada penelitian ini adalah masyarakat Kota Klaten.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa perilaku konsumen tidak berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik Gopay. Sedangkan gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik Gopay. Sedangkan hasil penelitian secara simultan perilaku konsumen dan gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik Gopay.

Kata Kunci: Gopay, Perilaku, Konsumen, Gaya Hidup

## ABSTRACT

*Gopay is a means of storing electronic money as a payment medium for Gojek application users. This study aims to determine the effect of Consumer Behavior and Lifestyle on the use of Gopay electronic money.*

*The method used is a quantitative approach, with a sample size of 100 respondents who use Gopay electronic money in the people of Klaten City. The data collection technique used a questionnaire with SPSS software version 22.0. The results of the analysis used in this study were multiple linear regression analysis. The sample in this study was the people of Klaten City.*

*The results of this study prove that consumer behavior has no effect on the use of Gopay electronic money. Meanwhile, lifestyle influences the use of Gopay electronic money. While the results of the study simultaneously consumer behavior and lifestyle influence the use of Gopay electronic money.*

*Keywords: Gopay, Consumer, Behavior, Lifestyle*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Perilaku Konsumen dan Gaya Hidup Penggunaan Uang Elektronik Gopay Pada Masyarakat Kota Klaten”. Skripsi ini disusun oleh menyelesaikan Studi Jenjang Strata (S1) Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa telah banyak mendapatkan dukungan, bimbingan, dan dorongan, dari berbagai pihak yang ada dalam bentuk pikiran, waktu, tenaga, dan sebagainya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, atas segala kesempatan, perlindungan, dan pertolongan.
2. Prof. Dr. Mudofir, S.A.g., M.Pd., selaku rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Dr. Mohammad Rahmawan Arifin, S.E., M.Si., selaku Dekan Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
4. Budi Sukardi, S.E.I., M.Si., selaku Ketua Jurusan Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam dan Dosen Pembimbing Akademik.
5. Melia Kusuma, SE., MM. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak bimbingan selama penulisan menyusun skripsi.

6. Dosen penguji selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan bantuan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
7. Bapak/Ibu dan staf Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, atas ilmu dan motivasi yang bermanfaat bagi penulis.
8. Ibu, Bapak dan Keluargaku tercinta terimakasih atas doa, cinta, dan kasih sayang serta dukungan dan pengorbanan yang tak pernah ada habisnya.
9. Sahabat-sahabat saya dari semester pertama hingga sampai saat ini terutama Rahmawati Sofia Nur Astuti, Risma Maunazah, Nurul Novita Rahayu dan Novita Dwi Lestari. Atas persaudaraan, kebersamaan, dukungan, perkuliahan, dan menerima segala keluh kesahku.
10. Seluruh pihak yang belum bisa saya sebutkan satu-persatu atas perannya dalam penulisan skripsi ini.

Terhadap semuanya tiada kiranya penulis dapat membalasnya, hanya doa serta puji syukur kepada Allah SWT, semoga memberikan balasan kebaikan kepada semuanya. Aamiin.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Surakarta, 09 Januari 2023

Neti Ismaya

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN SURAT BUKAN PLAGIASI.....	iii
HALAMAN SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN .....	iv
HALAMAN NOTA DINAS .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRAK .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Batasan Masalah .....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
1.7 Sistematika Penulisan Skripsi.....	13

BAB II LANDASAN TEORI .....	14
2.1 Kajian Teori.....	15
2.1.1 Perilaku Konsumen .....	17
2.1.2 Gaya Hidup .....	20
2.1.3 Gopay .....	23
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan .....	24
2.3 Kerangka Berpikir .....	26
2.4 Hipotesis .....	27
BAB III METODE PENELITIAN .....	32
3.1 Waktu dan Wilayah Penelitian .....	32
3.2 Jenis Penelitian .....	32
3.3 Populasi, Sampel, Teknik Pengambilan Sampel .....	33
3.3.1 Populasi.....	35
3.3.2 Sampel .....	36
3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel .....	37
3.4 Data dan Sumber Data.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.6 Variabel Penelitian .....	39
3.6.1 Variabel Independen (X) .....	39
3.6.2 Variabel Dependen (Y).....	40
3.7 Definisi Operasional Variabel .....	41
3.8 Teknik Analisis Data.....	42
3.8.1 Uji Instrumen .....	42

3.8.2 Uji Asumsi Klasik .....	43
3.8.3 Uji Hipotesis .....	43
3.8.4 Analisis Regresi Linier Berganda .....	43

#### BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Penelitian.....	43
4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	43
4.1.2 Deskripsi Penelitian.....	44
4.1.3 Gambaran Umum Responden .....	45
4.2 Pengujian Dan Hasil Analisis Data.....	45
4.2.1 Uji Instrumen Penelitian .....	48
4.2.2 Hasil Uji Asumsi Klasik .....	51
4.2.3 Uji Ketetapan Model .....	57
4.2.4 Uji Hipotesis .....	59
4.3 Analisis Regresi Berganda .....	62
4.4 Pembahasan Hasil Analisis Data .....	62

#### BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Keterbatasan Penelitian .....	63
5.3 Saran.....	64

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu .....	26
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	35
Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Usia .....	45
Tabel 4.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	46
Tabel 4.3 Responden Berdasarkan Pekerjaan .....	47
Tabel 4.4 Responden Berdasarkan Pendidikan .....	49
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Perilaku Konsumen.....	50
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Variabel Gaya Hidup .....	50
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Penggunaan Uang Elektronik.....	51
Tabel 4.8 Hasil Uji Reabilitas .....	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Statistik <i>Kolmogorov Smirnov</i> .....	54
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Multikolinearitas .....	57
Tabel 4.11 Hasil Uji Park.....	57
Tabel 4.12 Hasil Uji F (Uji Simultan) .....	58
Tabel 4.13 Hasil Pengujian $R^2$ (Koefisien Determinasi) .....	59
Tabel 4. 14 Hasil Uji Regresi Linier Berganda .....	60
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Uji t (Parsial) .....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Dompet Digital.....	7
Gambar 1.2 Jumlah Pengguna E-money.....	8
Gambar 1.3 Persentase Pengeluaran di Klaten.....	10
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Model Penelitian.....	29
Gambar 4.1 Uji Normalitas Dengan <i>P-Plot</i> .....	52
Gambar 4.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas <i>Scatterplot</i> .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian .....	67
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian .....	69
Lampiran 3 Tabulasi Data Kuesioner .....	72
Lampiran 4 Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	76
Lampiran 5 Hasil Uji Asumsi Klasik.....	77
Lampiran 6 Hasil Uji Ketepatan Model.....	80
Lampiran 7 Hasil Uji Hipotesis .....	81
Lampiran 8 Riwayat Hidup Peneliti .....	82

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan jaman kini tengah berkembang dengan sangat pesat, Internet dan berbagai jenis perangkat pendukung lainnya menjadi faktor utama pendorong perkembangan ekonomi global. Di masa kini, jaringan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi sumber daya strategis yang sifatnya sangat penting di sebagian besar negara di dunia. Melalui internet pula lah terbentuknya berbagai jenis lapangan pekerjaan baru. Perusahaan – perusahaan rintisan atau biasa juga disebut dengan perusahaan *start up* adalah sebuah bidang industri yang menggabungkan inovasi dengan penggunaan internet sebagai salah satu bahan bakar utama dari berjalannya proses industri tersebut.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin maju memiliki banyak pengaruh terhadap kebiasaan, perilaku dan perubahan sosial. Hal ini membuat masyarakat perlu beroperasi dengan cepat dan mudah dalam setiap aktivitas. Permintaan tersebut juga diharapkan masyarakat dalam kegiatan ekonominya, salah satunya adalah sistem pembayaran. Sistem pembayaran berbasis teknologi dimasukkan ke dalam sistem pembayaran elektronik. Sistem pembayaran ini memberikan berbagai keuntungan yang dibutuhkan masyarakat saat ini di era globalisasi (Aliyah, 2019).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju di berbagai belahan dunia telah membawa perubahan yang besar terhadap

berbagai sektor kehidupan saat ini. Sekarang teknologi semakin canggih, semua kegiatan sehari-hari semakin mudah, termasuk kegiatan bertransaksi. Sekarang telah populer dikalangan masyarakat yang disebut dengan e-wallet, adalah suatu alat pembayaran yang menggunakan aplikasi dalam penggunaannya. Alasan utama menggunakan *e-wallet* yaitu karena praktis dan memudahkan masyarakat, mereka tidak perlu menyiapkan uang tunai saat bertransaksi. Sedangkan untuk penjual mereka tidak perlu menyediakan uang kembalian sebab pembayaran dilakukan dengan nominal yang sesuai (Fadhillah Aliyah, Irda, 2021)

Dalam Undang-Undang No 23 Tahun 1999 berisi tentang sistem pembayaran menyatakan bahwa “sistem pembayaran yaitu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk mentransfer dana untuk guna memenuhi kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi”. Dalam bank Indonesia tahun 2011 menjelaskan bahwa pengguna uang tunai akan memiliki hambatan dalam suatu hal efisiensi, hal itu karena adanya pengaruh pengadaan dan pengelolaan, waktu, dan resiko keamanan. Oleh sebab itu, Bank Indonesia mengeluarkan kebijakan *Less Cash Society* yang dikeluarkan periode tahun 2005-2006. Bank Indonesia akan menerapkan *e-money* atau uang elektronik, salah satunya yang populer yaitu Gopay yang paling banyak penggunaannya. Gopay sendiri layanan uang elektronik yang berada dari jasa layanan transportasi online Gojek (Berliana & Zulestiana, 2020).

Go-Jek yaitu sebuah aplikasi yang sekarang banyak digunakan

oleh orang Indonesia. PT. GOJEK Indonesia yang telah didirikan pada tahun 2010 oleh Nadiem Karim. Pada tahun 2010 Gojek resmi berdiri dengan 20 orang pengemudi, pada saat itu Gojek mengandalkan call center untuk menghubungkan penumpang dengan pengemudi ojek. Pada pertengahan 2014, berkat popularitas Nadiem Makarim mulai mendapatkan tawaran investasi. Dan di tahun 2015 perusahaan Go-Jek meluncurkan aplikasi mobile yang mempunyai *location based search* atau yang sering disebut pencarian berbasis lokasi untuk telepon genggam yang berbasis android dan iOS. Dalam layanan-layanan di aplikasi ini dapat dibayar dengan dua cara adalah dengan cara tunai dan non-tunai, pembayaran non-tunai tersebut bisa digunakan dengan fitur Go-Pay dalam aplikasi Gojek (Gojek, 2019).

Agar semua transaksi berjalan dengan lancar, layanan uang elektronik syariah tertuang pada Fatwa DSN-MUI No 116/DSN-MUI/IX/2017 yang menjelaskan uang elektronik yang diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang akan disetor terlebih dahulu. dalam hal ini jumlah nominal uang elektronik yang ada pada penerbit harus ditempatkan di bank syariah. Uang elektronik syariah yaitu uang elektronik yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

Dalam surat Al-Isra ayat 26-27 yang berartikan “Dan berikanlah kepada keluarga-keluarga yang dekat akan haknya, kepada orang miskin dan orang yang dalam perjalanan dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya pemboros-pemboros itu

adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya”.

Gopay merupakan salah satu uang elektronik yang ramai digunakan masyarakat Indonesia. Alat bayar yang dikeluarkan oleh super aplikasi Gojek ini awalnya diciptakan untuk memudahkan penumpang ojek online Gojek untuk melakukan transaksi/pembayaran. Namun, Gopay pada aplikasi Gojek bisa berkembang pesat menjadi alat bayar untuk apa saja.

Go-Pay adalah salah satu sarana penyimpanan uang elektronik sebagai media pembayaran bagi pengguna aplikasi Go-Jek seperti Go-Food, Go-Ride, Go-Box, GoSend, Go-Massage dan lainnya yang ada dalam aplikasi Go-Jek, sehingga pengguna dari aplikasi Go-Jek tidak perlu lagi menggunakan uang tunai ketika bertransaksi saat menggunakan aplikasi Go-Jek. Dalam menggunakan Gopay, tarif transport yang didapatkan lebih murah dibandingkan dengan pembayaran tunai. Akan tetapi dibalik canggih dan mudahnya penggunaan Gopay ini pengguna mengalami berbagai modus penipuan. Modus penipuan bisa menguras saldo Gopay, bisa juga juga menguras saldo rekening pengguna. Namun dibalik kekurangannya tersebut fitur Gopay dari Gojek tersebut tetap mampu menjadi aplikasi e-wallet yang paling banyak digunakan (M. Balya Haidari, 2018).

Gopay mempunyai bermacam-macam manfaat atau fungsi bisa untuk pembayaran layanan yang disediakan Gojek. Gojek merupakan aplikasi

super yang menyediakan berbagai macam layanan seperti Go-Ride, Go-Car, Go-Food yang bisa digunakan memesan makanan maupun minuman. Ada Go-Play yang bisa menjadi tontonan seru anda dan masih banyak lagi. Bisa untuk pembayaran tagihan harian, tagihan harian ini bisa dibayar melalui Gopay seperti beli token listrik, bayar asuransi, bayar tagihan air, bayar pajak dan masih banyak lagi. Gopay bisa untuk transaksi murah ada biaya transaksi yang dibebankan pada pelanggan akan tetapi biayanya termasuk murah. Gopay bisa untuk transfer ke berbagai macam bank seperti BCA, BRI, BNI dan masih banyak lagi. Gopay bisa tarik uang tunai (khusus nasabah BCA).

Gopay mempunyai berbagai fitur yang berada di aplikasi Gojek untuk membantu pelanggan lancar dalam melakukan berbagai macam pekerjaan dan untuk menyelesaikan urusan anda. Dalam fitur Gopay adanya Gopay Diary fitur ini yang disediakan untuk pengguna yang ingin tahu dalam sebulan mengeluarkan uang untuk apa saja. Informasi ini akan diberikan sebulan sekali. Adanya fitur jaminan saldo kembali apabila pelanggan mengalami saldo yang digunakan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab tanpa kehendak pelanggan atau pelanggan mengalami pencurian data. Adanya fitur promo yang akan disediakan setiap harinya oleh Gojek. Adanya fitur minta saldo untuk pelanggan yang kekurangan saldo untuk berbagai keperluan, pelanggan bisa minta saldo sesama pengguna aplikasi Gojek. Adanya fitur Paylater yang membantu pengguna untuk melakukan pembelian dulu, bayar nanti secara cicilan

yang akan dikenakan bunga seperti pengguna kartu kredit.

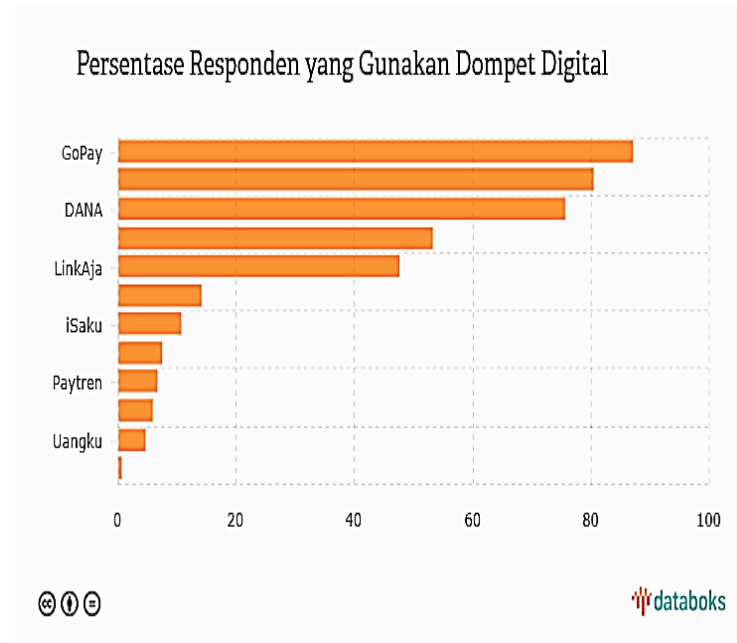
Gopay berkolaborasi dengan PT Bursa Efek Indonesia (BEI) akan memperluas fungsi dan penggunaannya untuk membantu mengatur keuangan. Gopay memberikan edukasi keuangan sekaligus mengajarkan pengelolaan asset yang lebih baik serta cerdas untuk meningkatkan literasi keuangan. Edukasi ini akan menyasar pada kalangan anak muda yang sekarang menjadi kelompok investor retail terbesar di Pasar Modal Indonesia. Masyarakat dan para pemegang saham sebagai pengelola Gopay yang berada di aplikasi Gojek.

Gopay memberikan pajak pada setiap transaksi isi saldo Gopay yang melalui tujuh Bank. Isi saldo Gopay yaitu sebuah fitur isi ulang guna untuk menambah saldo Gopay kamu melalui berbagai penyedia jasa, minimarket yang bekerja sama dengan Gopay atau transfer saldo via driver. Tarif isi saldo Gopay bersifat tetap berapa nominal yang diisikan ke dalam Gopay di aplikasi Gojek.

Dilansir dari databoks, terdapat penguasa pangsa pasar uang elektronik (*e money*) seperti pada gambar berikut :



**Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Dompot Digital**

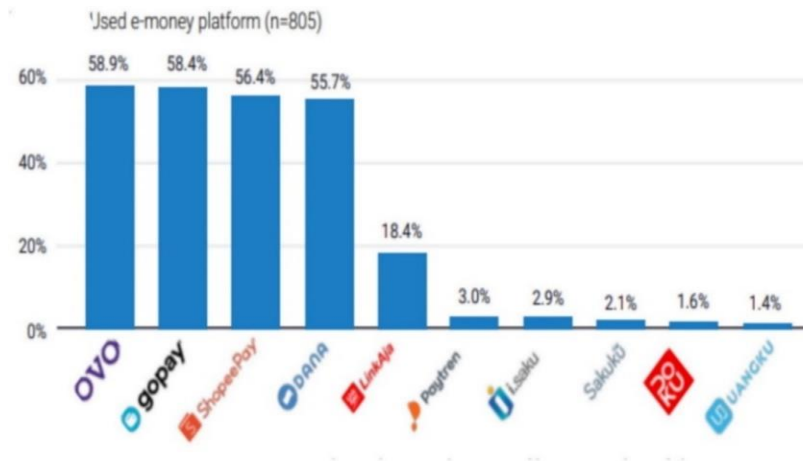


Sumber: *databooks.katadata.co.id (2021)*

Dilihat dari data diatas membuktikan banyak yang menggunakan uang elektronik gopay dalam aplikasi Gojek per tahun 2021 dalam data diatas Gopay memiliki pengguna sebanyak 86 sedangkan pengguna dana memiliki pengguna sebanyak 68 sedangkan linkAja memiliki pengguna sebanyak 45 sedangkan iSaku sebanyak 18 pengguna Paytren sebanyak 10 dan pengguna Uangku sebanyak 5. Dapat dilihat sejauh pada tahun 2021 pengguna uang eletronik diduduki Gopay sebagai transaksi secara non tunai.

Dilansir dari kata data, terdapat penguasa pangsa pasar uang elektronik (*e money*) seperti pada gambar berikut :

**Gambar 1.2 Jumlah Pengguna E-money**



Sumber : *databooks.katadata.co.id* (2021)

Dilihat dari data diatas membuktikan banyak yang menggunakan uang elektronik OVO. Pengguna OVO sebanyak (58.9%), Gopay mempunyai pengguna sebanyak (58.4%), ShopeePay sebanyak (56.4%), DANA sebanyak (55.7%), LinkAja sebanyak (18.4%), Paytren sebanyak (3.0%), i.saku sebanyak (2.9%), Sakuku sebanyak (2.1%), DORU sebanyak (1.6%), dan UANGKU sebanyak (1.4%).

Dari presentasi diatas pengguna uang elektronik tertinggi pada Ovo akan tetapi Gopay menduduki posisi kedua. Gopay pada aplikasi Gojek selalu mendukung gerakan masyarakat non tunai. Gopay memudahkan pengguna bertransaksi lebih praktis, Gopay mempunyai metode pembayaran yang beragam salah satunya pembayaran nontunai berbagai macam transaksi yang hanya menggunakan satu kode QR meskipun pembayarannya berbeda-beda dengan begitu pengguna semakin nyaman dan semakin lancar. Gopay mempunyai banyak promo menarik untuk menjangkau lebih banyak pengguna yang akan menarik pelanggan untuk menggunakan penawaran promo tersebut. Gopay menjadikan penjualan meningkat

karena semakin banyak promo yang ditawarkan kepada pelanggan. Gopay memberikan cashback supaya orang menggunakannya.

Gopay merupakan salah satu sarana penyimpanan uang elektronik sebagai media pembayaran pada aplikasi Gojek. Keterkaitan Gopay pada Bank Syariah Indonesia (BSI) dan Bank Jateng Syariah bisa melakukan transfer maupun top up Gopay melalui mobile banking. Dalam hal ini melakukan transfer maupun top up Gopay melalui bank tersebut akan mendapatkan tambahan saldo dengan minimum to up Gopay Rp 100.000,-.

Masyarakat Klaten banyak yang menggunakan aplikasi Gojek untuk berbagai macam fitur yang berada di aplikasi Gojek seperti GoRide, GoCar, GoFood dan lain sebagainya. Dalam berbagai macam fitur tersebut masyarakat Klaten banyak yang melakukan pembayaran menggunakan Gopay yang berada pada aplikasi Gojek. Masyarakat Klaten banyak kalangan milenial sampai bapak ibu yang menggunakan Gopay. Masyarakat Klaten mampu menjadi pertimbangan kemenarikan, keunikan dan kesesuaian dengan topik yang dipilih yang banyak menggunakan uang elektronik Gopay. Peneliti cukup mengetahui masyarakat kota Klaten sebagai objek penelitian yang mayoritas banyak menggunakan aplikasi Gojek dan banyak yang menggunakan transaksi pembayaran menggunakan Uang elektronik seperti Gopay.

Perilaku Konsumen yaitu proses dan kegiatan ketika seseorang atau masyarakat berhubungan dengan pencarian, pemilihan, pembelian, penggunaan dan pengevaluasian produk dan jasa demi memenuhi kebutuhan dan keinginan. Adapun perilaku konsumen dapat dipengerahui beberapa faktor budaya, faktor sosial, faktor

pribadi, dan faktor psikologi. Dalam hal ini faktor budaya dimana konsumen bisa dipengaruhi oleh keluarga atau intuisi yang ada. Faktor sosial konsumen bisa dipengaruhi oleh rekan kerja, teman, kelompok persatuan atau asosiasi. Faktor pribadi bisa dipengaruhi oleh konsumen yang menggunakan uang digital misalnya dipengaruhi usia dan gaya hidup. Sedangkan faktor psikologi konsumen dipengaruhi dalam melakukan uang digital melalui motivasi yang mendorong konsumen untuk mencari kepuasan dan kebutuhan dalam melakukan transaksi dengan uang elektronik (Taan, 2017). Dalam hal ini menggunakan uang elektronik konsumen akan mendapatkan keefektifan dan kecepatan dalam melakukan transaksi pembayaran.

### Gambar 1.3 Persentase pengeluaran di Klaten

**Tabel 1. Persentase Pengeluaran Makanan dan Bukan Makanan menurut Kelompok Pengeluaran Tahun 2018**

Kelompok Pengeluaran (Rp)	Rata-rata Pengeluaran per Kapita Sebulan (Rp)	Persentase	
		Makanan	Bukan Makanan
(1)	(2)	(3)	(4)
<200.000	-	-	-
200.000-299.999	257.101	66,43	33,57
300.000-499.999	403.399	67,33	32,67
500.000-749.999	614.666	61,97	38,03
750.000-999.999	871.584	55,91	44,09
1.000.000-1.499.999	1.205.934	47,69	52,31
> 1.500.000	3.025.296	28,42	71,58
Tahun 2018	896.267	48,47	51,53
Tahun 2017	850.949	51,24	48,76
Tahun 2016	787.648	48,64	51,36
Tahun 2015	719.198	46,01	53,99
Tahun 2014	706.312	47,38	52,62
Tahun 2013	631.534	47,96	52,04
Tahun 2012	556.939	51,11	48,89
Tahun 2011	456.126	51,30	48,70

Sumber : <https://klaten.kab.bps.go.id>

Dalam diagram diatas terdapat paparan presentase pengeluaran setiap tahun. Pada tahun 2018 rata-rata pengeluaran perkapita setiap bulan sebesar 896.267 yang

dipresentasikan menurut makanan dan bukan makanan sebesar 48,47 untuk presentasi makanan sedangkan 51,53 untuk presentase bukan makanan. Demikian presentase pengeluaran yang berada di Klaten mengalami kenaikan secara signifikan dari pada tahun-tahun sebelumnya.

Gaya hidup dapat dipahami sebagai sebuah karakteristik seseorang secara kasat mata yang menandai sistem nilai, serta sikap terhadap diri sendiri dan lingkungannya. Gaya hidup juga berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih. Secara garis besar gaya hidup seseorang meliputi kegiatan (*Activity*), minat (*interest*), Opini (*Opinion*)(Musthofa et al., 2020).

Fenomena yang terjadi saat ini yaitu, keadaan masyarakat sekitar yang sudah memahami tentang kemudahan uang elektronik Gopay dalam melakukan transaksi di aplikasi Gojek maupun transaksi yang lainnya. Klaten dikenal sebagai kota seribu candi di Jawa Tengah, masyarakat Klaten mayoritas penduduk banyak yang menggunakan uang elektronik Gopay Untuk bertransaksi.

Customer/pengguna aplikasi Gojek saat ini telah dihadirkan fitur layanan dalam aplikasi Gojek yaitu uang elektronik Gopay dimana uang elektronik Gopay bisa digunakan untuk bertransaksi dalam aplikasi Gojek. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku konsumen dan gaya hidup pada pengguna uang elektronik Gopay. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang lain terletak pada studi kasus dan variabel.

Dengan pemaparan diatas, peneliti ingin meneliti apakah Pengaruh Perilaku Konsumen dan Gaya Hidup Pengguna Gopay Pada Masyarakat Kota Klaten. Maka peneliti mengambil judul penelitian **“Pengaruh Perilaku Konsumen dan Gaya**

## **Hidup Penggunaan Uang Elektronik Gopay Pada Masyarakat Kota Klaten”.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Teknologi mengubah perilaku konsumen menjadi perilaku konsumen yang modern.
2. Masyarakat memerlukan transaksi pembayaran yang sangat praktis.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang ada, maka perlu adanya pembatasan penelitian ini dapat membahas secara tuntas serta mendapatkansasaran yang diharapkan.

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini lebih fokus untuk mengetahui perilaku konsumen dan gaya hidup penggunaan uang elektronik Gopay.
2. Karakter responden pada penelitian ini adalah masyarakat kota Klaten yang pengguna uang elektronik Gopay.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Apakah perilaku konsumen berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik Gopay sebagai alat pembayaran ?
2. Apakah gaya hidup masyarakat berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik Gopay sebagai alat pembayaran ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh perilaku konsumen dalam penggunaan

Gopay di masyarakat kota Klaten.

2. Untuk mengetahui pengaruh gaya hidup dalam penggunaan Gopay di masyarakat kota Klaten.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun empiris. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini bisa bermanfaat buat penulis untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari bangku perkuliahan.

2. Bagi Perusahaan

Penelitian ini bisa bermanfaat untuk penilaian lebih lanjut bagi perusahaan dan menjadi sebuah persepsi perusahaan di masyarakat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan tambahan pengetahuan bagi pembaca dan dapat menyediakan informasi yang terkait dengan perilaku konsumen dan gaya hidup pengguna Gopay.

### **1.7 Sistematika Penelitian**

Untuk memberikan gambaran dari penelitian ini, maka terdapat sistematika penulisan yang berisi tentang materi atau hal-hal yang akan dibahas dan terkait pada setiap bab. Adapun sistem penulisan penelitian adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, jadwal penelitian dan sistematika penulisan. Dalam bab ini berisi penguraian tentang latar belakang terjadinya pengaruh perilaku konsumen dan gaya hidup penggunaan uang elektronik Gopay pada masyarakat kota Klaten.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang menjelaskan dan mendukung tentang permasalahan yang akan diteliti. Didalamnya ada literature-literatur atau penelitian tentang pengaruh perilaku konsumen dan gaya hidup penggunaan uang elektronik Gopay.

## BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi penjelasan operasional mengenai penelitian dengan berbagai uraian, seperti tentang desain penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi dan membahas tentang pengaruh perilaku konsumen dan gaya hidup penggunaan uang elektronik Gopay, serta membahas seberapa besar variabel yang ada dapat mempengaruhi perilaku konsumen dan gaya hidup.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang akan di dapat mengenai pengaruh perilaku konsumen dan gaya hidup penggunaan Gopay pada masyarakat kota Klaten. Serta berisi saran dari pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Perilaku Konsumen**

###### **1. Pengertian Perilaku Konsumen**

Perilaku konsumen pada hakikatnya untuk memahami mengapa konsumen melakukan dan apa yang mereka lakukan. Konsumen banyak memiliki keragaman yang bisa menarik untuk dipelajari sebab meliputi seluruh usia dan latar belakang sosial. Oleh sebab itu penting untuk mempelajari faktor-faktor yang berkaitan dengan tersebut(Dewi Apriani Fr, Agnes Dwita Susilawati, 2017). Menurut pendapat lain Perilaku Konsumen yaitu proses dan kegiatan ketika seseorang atau masyarakat berhubungan dengan pencarian, pemilihan, pembelian, penggunaan dan pengevaluasian produk dan jasa demi memenuhi kebutuhan dan keinginan. Adapun perilaku konsumen dapat dipengaruhi beberapa faktor budaya, faktor sosial, faktor pribadi, dan faktor psikolog(Musthofa et al., 2020).

Perilaku konsumen menurut (Schiffman dan Kanuk) perilaku konsumen yang mengkaji bagaimana seseorang membuat keputusan untuk membelanjakan sumber daya yang dimiliki seperti waktu, uang dan usaha yang akan bisa mendapatkan sebuah barang maupun jasa yang akan dikonsumsi. Dalam hal ini perilaku konsumen bisa mengambil keputusan untuk membelanjakan kebutuhan yang seseorang membutuhkan yang akan bisa dimiliki oleh seseorang sebagai perilaku konsumen.

Perilaku konsumen yaitu suatu tindakan yang akan dilakukan oleh konsumen dalam pengambilan keputusan (Situmorang, 2021). Dimana pengambilan keputusan berdasarkan keinginan yang ada pada dirinya dan memperoleh manfaat setelah mengkonsumsi terhadap pilihan dari keputusan yang telah diambil.

## **2. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen**

Menurut Sunarto (2004) ada 4 faktor utama yang mempengaruhi perilaku konsumen, yaitu :

### **1. Faktor Budaya**

Faktor budaya dipengaruhi oleh budaya, sub budaya dan kelas sosial. Budaya adalah penentu keinginan dan perilaku yang paling mendasar. Budaya juga merupakan sekumpulan nilai – nilai dasar, persepsi, keinginan dan tingkah laku yang dipelajari oleh seorang anggota masyarakat dari keluarga dan lembaga penting lainnya. Sedangkan kelas sosial yaitu sebuah kelompok masyarakat yang sering membedakan gaya hidup dan perilaku serta faktor budaya yang lainnya (Taan, 2017).

### **2. Faktor Sosial**

Dalam faktor sosial, kelompok referensi, keluarga, peran sosial dan status mempengaruhi perilaku pembelian. Kelompok referensi (*reference group*) adalah semua kelompok yang mempunyai pengaruh langsung (tatap muka) atau tidak langsung terhadap sikap atau perilaku orang tersebut.

### **3. Faktor Pribadi**

Faktor pribadi meliputi usia dan tahap dalam siklus hidup pembeli, pekerjaan dan keadaan ekonomi, kepribadian dan konsep diri, serta gaya

hidup dan nilai. Seseorang mengubah barang dan jasa yang mereka beli selama hidup mereka. Selera terhadap makanan, pakaian, dan rekreasi sering kali berhubungan dengan usia. Pekerjaan seseorang akan mengarahkan pada kebutuhan dan keinginan seseorang dalam mengkonsumsi barang maupun jasa yang diinginkan. Pekerjaan juga mempengaruhi pola konsumsi. Para pemasar berusaha untuk mengidentifikasi kelompok pekerjaan yang memiliki minat lebih diatas rata-rata produk dan jasa yang mereka hasilkan. Pilihan produk sangat dipengaruhi oleh keadaan ekonomi yaitu penghasilan yang dapat dibelanjakan, tabungan dan aset, kekuatan pinjaman, dan sikap terhadap pengeluaran dan tabungan.

#### 4. Faktor Psikologis

Pilihan pembelian seseorang dipengaruhi oleh empat faktor psikologis utama, yaitu motivasi, persepsi, pembelajaran, serta keyakinan dan pendirian. Motivasi konsumen yaitu keadaan di dalam pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan – kegiatan guna mencapai suatu tujuan(Musthofa et al., 2020).

### **2.1.2 Gaya Hidup**

#### **1. Pengertian Gaya Hidup**

Gaya hidup secara luas didefinisikan sebagai cara hidup yang di identifikasikan oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam lingkungannya (ketertarikan), dan apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sendiri

dan juga dunia di sekitarnya (pendapat)(Rawandho & Wulan, 2020). Gaya hidup sangat berkaitan dengan perkembangan zaman dan teknologi. Semakin canggih dan majunya teknologi, sering berdampak dengan gaya hidup yang dijalani.

Dalam arti lain, gaya hidup dapat memberikan pengaruh positif atau negatif bagi yang menjalaninya. Secara umum dapat diartikan sebagai suatu gaya hidup yang dikenali dengan bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang penting orang pertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia di sekitar (opini)(Suryani, 2008).

## **2. Faktor-Faktor Gaya Hidup**

Menurut mengatakan bahwa dalam faktor-faktor gaya hidup para peneliti yang menganut pendekatan gaya hidup lebih cenderung mengklasifikasikan kedalam variabel-variabel aktivitas, minat,dan opini.

Dalam segmentasi gaya hidup mengukur aktivitas-aktivitas manusia dalam hal:

1. Bagaimana mereka akan menghabiskan waktunya.
2. Minat mereka aoa yang bisa dianggap penting disekitarnya.
3. Pandangan baik terhadap diri sendiri ataupun terhadap orang lain.

## **3. faktor Yang Mempengaruhi Gaya Hidup**

Menurut (Zakia, Adisti, & Asmarani, 2022) ada beberapa faktor yang mempengaruhi gaya hidup diantaranya:

1. Kegiatan (Aktivitas)

Suatu yang dikerjakan konsumen, produk yang dibeli konsumen, kegiatan apa yang dilakukan untuk mengisi waktu luang. Adapun kegiatan yang bisa dapat diamati.

## 2. Minat (*Interest*)

Suatu objek peristiwa atau topik dalam tingkat yang menyertai perhatian khusus maupun terus menerus. Minat merupakan apa yang konsumen anggap menarik untuk meluangkan waktu dan mengeluarkan uang.

## 3. Opini (*Opinion*)

Suatu pandangan dan perasaan konsumen dalam menanggapi isu-isu global, local ekonomi dan sosial. Opini bisa mengevaluasi setiap konsumen maupun orang lain sehubungan dengan kepercayaan dengan peristiwa masa yang akan datang.

### **2.1.3 Gopay**

#### **1. Pengertian Gopay**

Gopay dalam bahasa Inggris yaitu Go and Pay yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yaitu Go adalah pergi sedangkan Pay adalah membayar. Gopay yaitu uang elektronik yang bisa kamu pakai untuk melakukan transaksi pembayaran dan keuangan melalui aplikasi Gojek.

Go-Pay yaitu salah satu sarana penyimpanan uang elektronik sebagai media pembayaran bagi pengguna aplikasi Go-Jek seperti Go-Food, Go-Ride, Go-Box, GoSend, Go-Massage dan lainnya yang ada dalam aplikasi Go-Jek, sehingga pengguna dari aplikasi Go-Jek tidak perlu lagi

menggunakan uang tunai ketika bertransaksi saat menggunakan aplikasi Go-Jek. Dalam menggunakan Gopay, tarif transport yang didapatkan lebih murah dibandingkan dengan pembayaran tunai (Fitriani Latief, 2019)

Gopay merupakan salah satu pembayaran online yang bisa digunakan bertransaksi secara online maupun offline seperti bertransaksi secara *cash*. Sampai sekarang Gopay menjadi salah satu alat pembayaran yang didirikan Gojek yang dimana tidak hanya dapat digunakan sebagai pembayaran yang menggunakan fasilitas Gojek melainkan bisa digunakan sebagai alat pembayaran offline (Rawandho & Wulan, 2020)

Gopay dalam transaksi yang diatur oleh BI dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 yaitu dalam penyelenggaraan dalam pemrosesan transaksi pembayaran yaitu layanan elektronik guna menyimpan data pembayaran antara lain alat pembayaran menggunakan kartu atau uang elektronik yang bisa untuk menampung dana guna bisa melakukan pembayaran.

## **2. Operasional dan Top Up Gopay**

Gopay merupakan alat pembayaran online untuk layanan pembelian maupun jasa. Dalam operasional Gopay ada 2 cara pembayaran memakai Gopay antara lain menggunakan scan kode QR yang akan disediakan oleh rekan usaha atau menunjukkan kode QR pengguna. Cara pembayaran pada rekan usaha Offline yaitu:

### **a. Scan kode QR rekan usaha yang disediakan**

1. Buka aplikasi Gojek dan klik “bayar”

2. Scan kode QR rekan usaha
  3. Masukkan nominal transaksi yang sudah sesuai
  4. Klik “konfirmasi dan ayar”
  5. Masukkan pin Gopay kamu setelah itu pembayaran selesai
- b. Pengguna menunjukkan barcode
1. Buka aplikasi Gojek dan klik “bayar”
  2. Klik “pakai kode”
  3. Masukkan Pin Gopay kamu
  4. Kasir akan scan kode Gopay kamu dan pembayaran berhasil
- c. Pengguna menunjukkan kode QR
1. Buka aplikasi Gojek dan klik “bayar”
  2. Klik kode Gopay
  3. Masukkan pin Gopay kamu
  4. Pilih kode QR untuk menunjukkan QRIS, kemudian berikan kekasir untuk discan dan transaksi berhasil
- Dalam transaksi ini berlaku untuk transaksi beberapa rekan usaha yang menerima pembayaran dengan menunjukkan kode QR pengguna.
- d. Scan kode QR pada karcis parkir (*Secure Parking Indonesia*)
1. Buka aplikasi Gojek dan klik “bayar”
  2. Scan karcis parkir kamu
  3. Masukkan pin Gopay kamu
  4. Pembayaran berhasil dan saldo Gopay kamu otomatis

terpotong setelah scan karcis diloket keluar.

#### Cara Pembayaran Gopay direkan Usaha Online

- a. Situs web rekan usaha
  1. Lakukan transaksi diwebsite rekan usaha
  2. Pilih Gopay sebagai metode pembayaran ketika check out
  3. Buka aplikasi Gojek dan klik “bayar”
  4. Scan kode QR rekan usaha diwebsite rekan usaha
  5. Masukkan nominal transaksi dan pastikan nominal transaksi sudah sesuai
  6. Klik “konfirmasi dan bayar”
  7. Masukkan pin Gopay kamu dan transaksi berhasil

#### Cara Top up /isi Gopay

- a. Menggunakan driver Gojek  
Pembayaran menggunakan driver Gojek biaya admin akan tetapi minimal transfer Rp. 100,-
  1. Buat pesanan di GoRide, GoCar, GoFood, GoShop, atau GoMart.
  2. Bilang ke driver yang sedang mengambil orderanmu kalau kamu minta ditransfer Gopay.
  3. Kasih ke driver uang tunai sejumlah Gopay yang ditransfer kamu.
  4. Pastikan Gopay kamu sudah bertambah. Caranya klik lainnya di halaman utama lalu klik riwayat.
- b. Minimarket dan Pegadaian
- c. BCA OneKlik



Pembayaran menggunakan biaya admin Rp. 1000,- tanpa minimal isi

1. Pilih isi saldo lalu pilih tab instan.
2. Masukkan jumlah Gopay yang mau diisi.
3. Pilih kartu BCA yang mau dipakai atau tambah kartu baru.
4. Klik lanjut
5. Konfirmasi pembayaranmu lalu pilih konfirmasi dan bayar.
6. Masukkan pin Gopay kamu
7. Setelah berhasil isi saldo, kamu bakal dapat notifikasi kalau Gopay kamu udah bertambah.

d. Mobile banking

e. Internet banking

f. ATM terdekat

g. SMS banking

h. Metode lainnya

1. Bukopin – PPOB
2. OCBC NISP – PPOB
3. Bank sinarmas- teller
4. BCA – SIM Toolkit
5. ATM Bersama – Setor Tunai

### **3. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Uang Elektronik**

Penggunaan uang elektronik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut (Arfiyah, 2020) tersebut apabila ditarik kolerasinya dengan penggunaan uang elektronik dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Mudah Dipelajari

Penggunaan uang elektronik dapat diperoleh melalui agen layanan keuangan digital maupun bisa diakses melalui telepon pribadi. Dengan demikian uang elektronik sangat mudah dimengerti dan dapat digunakan sesuai kebutuhan.

b. Fleksibel

Uang elektronik bisa digunakan pada *merchant* yang sudah bekerja sama dengan bank, pengaplikasiannya sudah banyak berkaitan dengan transportasi, parkir, tol dan lain sebagainya.

c. Mudah Digunakan

Penggunaan uang elektronik merupakan alternative pembayaran apabila seseorang ingin menggunakan uang elektronik tersebut memiliki saldo cukup. Dan penggunaannya cukup mudah hanya menempelkan kartu ke mesin elektronik.

#### **2.1.4 Hasil Penelitian Yang Relevan**

Diperlukan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema dalam penelitian ini yang dicantumkan penulis. Penelitian tersebut diantaranya :

Tabel 2.1

## Hasil-hasil penelitian terdahulu

Judul Penelitian	Peneliti (tahun), Metode, Sampel	Hasil Penelitian
Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Konsumtif Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Go-Pay dalam Bertransaksi (Studi Kasus Pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Jakarta).	Urfiyah (2020) Metode Kuantitatif, sampel yang digunakan dalam penelitian 80 responden.	Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa faktor motivasi pada tingkat konsumtif mahasiswa tidak mempengaruhi penggunaan aplikasi Go-Pay dalam bertransaksi.
Pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa ( Studi Kasus Pada Mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	Rida Nur Arfiyah (2020) Metode Kuantitatif, sampel yang digunakan dalam penelitian 80 responden	Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta atau dengan kata lain perilaku konsumtif dipengaruhi oleh penggunaan uang

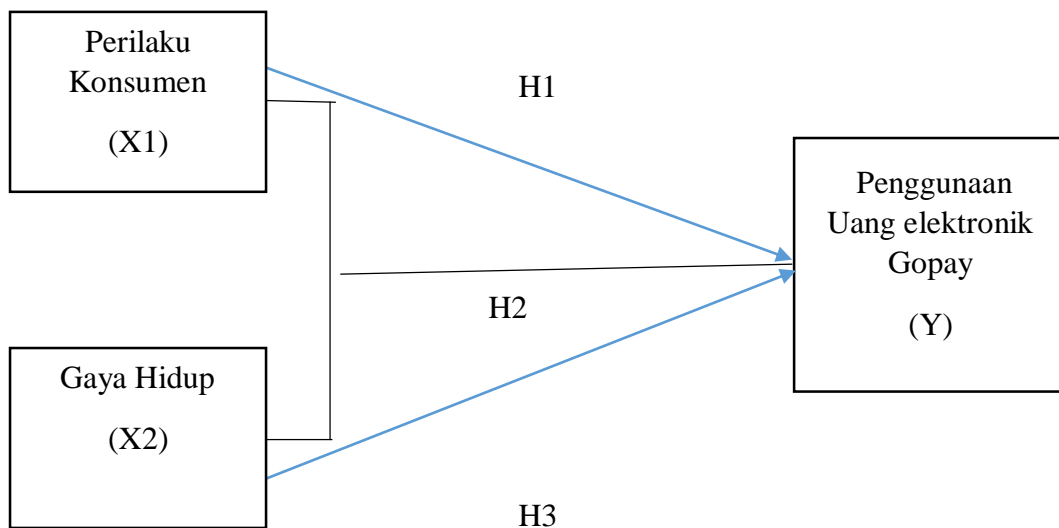
		elektronik.
Pengaruh Gaya Hidup dan Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif	Nikmatul Afifah, Deny Yudiantoro (2022) Metode Kuantitatif, sampel yang digunakan dalam penelitian 95 responden	Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Gaya Hidup dan Pemakaian Uang Elektronik berdampak positif terhadap Perilaku Konsumtif. Semakin besar gaya hidup dan penggunaan uang elektronik maka mahasiswa semakin sulit untuk mengontrol diri dan cenderung memiliki perilaku konsumtif dibanding dengan mahasiswa yang sedikit memiliki keinginan terhadap gaya hidup yang semakin modern

## 2.2 Kerangka berpikir

Kerangka berpikir yaitu suatu gambaran yang menggunakan pola hubungan antara 2 variabel secara koheren yang merupakan suatu gambaran utuh berfokus pada suatu penelitian.

Gambaran pola yang berhubungan antara perilaku konsumen dengan gaya hidup dalam penggunaan uang elektronik gopay. Jika seseorang sudah memiliki perilaku konsumen dan gaya hidup yang berhubungan dengan faktor-faktor disetiap perilaku kosumen maupun gaya hidup.

Skema Kerangka Berpikir



Keterangan :

- : Menunjukkan pengaruh parsial antara perilaku konsumen dan gaya hidup terhadap pengaruh penggunaan uang elektronik gopay.
- : Menunjukkan pengaruh simultan perilaku konsumen dan gaya hidup terhadap pengaruh penggunaan uang elektronik gopay.

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu dugaan sementara yang belum pasti kebenarannya, oleh sebab itu diuji kebenarannya(Sandu Siyoto, 2015). Selain itu, hipotesis adalah suatu dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih. Dari definisi diatas bisa

diartikan hipotesis adalah suatu jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya.

Untuk menguji ada tidaknya hubungan antar variabel yang satu dengan yang lain, maka peneliti mengajukan hipotesis:

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku konsumen terhadap pengaruh penggunaan uang elektronik Gopay.

H2: Terdapat pengaruh yang signifikan antara gaya hidup terhadap pengaruh penggunaan uang elektronik Gopay.

H3: Terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku konsumen dan gaya hidup terhadap pengaruh penggunaan uang elektronik Gopay.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Waktu dan Wilayah Penelitian**

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini dari pengajuan judul sampai terlaksananya laporan penelitian yaitu pada bulan Oktober 2022 sampai selesai.

Wilayah penelitian yang berlokasi di Kota Klaten.

#### **3.2 Jenis Penelitian**

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti, jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dengan data yang berbentuk angka (Sugiyono, 2006). Data yang didapatkan melalui kuesioner yang akan disebar menggunakan google form.

#### **3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Sampel**

##### **3.3.1 Populasi**

Suatu objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang akan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Amirullah, 2015). Jadi populasi bukan hanya orang tetapi juga objek dan populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek yang dipelajari. Populasi yang ada dipenelitian ini adalah masyarakat kota Klaten.

##### **3.3.2 Sampel**

Sampel merupakan bagian dari jumlah yang dimiliki populasi untuk digunakan penelitian (Amirullah, 2015). Bisa disimpulkan bahwa sampel sebagian dari populasi yang akan digunakan untuk penelitian. Sampel yang akan digunakan dipenelitian ini adalah 100 responden masyarakat kota Klaten.

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

$$n = \frac{1.260.506}{1 + 1.260.506 (10\%)^2}$$

$$n = \frac{1.260.506}{1 + 1.260.506 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{1.260.506}{1 + 2.134 (0,01)}$$

$$n = \frac{1.260.506}{1 + 12.605.06}$$

$$n = \frac{1.260.506}{12.606.06}$$

$n = 99,9 \rightarrow$  dibulatkan menjadi 100

Dimana :

$n$  : Ukuran Sampel

$N$  : Ukuran Populasi

$e$  : Toleransi ketidakteelitian (10%)

### 3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yaitu merupakan sebuah teknik pengambilan sampel yang lebih tepat. Mempunyai 2 cara untuk pengambilan sampel adalah *probability sampling* dan *non probability sampling*. Dalam penelitian ini menggunakan pengambilan sampel dengan teknik *probability sampling* yang lebih tepatnya *random sampling*. *Random sampling* adalah sebuah pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan kelas, usia, dan jenis kelamin.



### 3.4 Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer, data primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama yaitu dari objek penelitian. Data primer sendiri diperoleh dari responden adalah orang yang digunakan objek penelitian yang akan memberikan informasi. Sehingga data ini diperoleh secara langsung. Dalam penelitian ini data didapatkan dengan menyebar kuisisioner secara offline dan online menggunakan goggle form.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan kuisisioner. Kuisisioner tersebut berisikan petunjuk pengisian, identitas responden dan pertanyaan seputar variabel-variabel tersebut (Sugiono, 2013). Pertanyaan yang berada di kuisisioner diukur menggunakan skala likert. Skala likert dapat digunakan untuk mengukur pendapat, sikap dan persepsi sekelompok orang mengenai gejala sosial. Skala likert dapat digunakan untuk menjabarkan variabel menjadi indikator yang dapat diukur.

#### Skala Likert

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

### 3.6 Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu objek yang diambil dari informasi seseorang atau nilai dari seseorang yang akan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Variabel penelitian mempunyai 2 macam yaitu *variabel independen* dan *variabel dependen*.

#### 3.6.1 Variabel Independen (X)

Variabel independen atau variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel independen dipenelitian ini adalah pengaruh perilaku konsumen penggunaan uang elektronik Gopay.

#### 3.6.2 Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau variabel terikat adalah merupakan variabel variabel yang dipengaruhi atau menjadi sebab akibat karena variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel dependen adalah gaya hidup penggunaan uang elektronik Gopay.

### 3.7 Definisi Operasional Variabel

**Tabel 3.1**

**Definisi Operasional Variabel**

Variabel Penelitian	Definisi	Indikator
Perilaku Konsumen (X1)	proses dan kegiatan ketika seseorang atau masyarakat berhubungan dengan pencarian, pemilihan, pembelian, penggunaan dan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faktor budaya</li> <li>2. Faktor sosial</li> <li>3. Faktor pribadi</li> <li>4. Faktor psikologis</li> </ol>

	<p>pengevaluasian produk dan jasa demi memenuhi kebutuhan dan keinginan. Adapun perilaku kosumen dapat dipengerahui beberapa faktor budaya, faktor sosial, faktor pribadi, dan faktor psikologi.</p>	
Gaya Hidup (X2)	<p>Gaya hidup dapat dipahami sebagai sebuah karakteristik seseorang secara kasat mata yang menandai sistem nilai, serta sikap terhadap diri sendiri dan lingkungannya. Gaya hidup juga berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih. Secara garis besar gaya hidup seseorang meliputi kegiatan (<i>Activity</i>), minat (<i>interest</i>), Opini (<i>Opinion</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan (aktivitas)</li> <li>2. Minat (<i>interest</i>)</li> <li>3. Opini (<i>opinion</i>)</li> </ol>
Penggunaan uang elektronik Gopay (Y)	<p>Go-Pay adalah salah satu sarana penyimpanan uang elektronik sebagai media pembayaran bagi</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mudah dipelajari</li> <li>2. Fleksibel</li> </ol>

	<p>pengguna aplikasi Go-Jek seperti Go-Food, Go-Ride, Go-Box, GoSend, Go-Massage dan lainnya yang ada dalam aplikasi Go-Jek, sehingga pengguna dari aplikasi Go-Jek tidak perlu lagi menggunakan uang tunai ketika bertransaksi saat menggunakan aplikasi Go-Jek.</p>	<p>3. Mudah digunakan</p>
--	---	---------------------------

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu sebuah proses dimana semua data sudah terkumpul dan akan diolah sebagai jawaban dalam rumusan masalah. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang akan dianalisis dan diolah datanya menggunakan IBM SPSS statistic 22.

#### 3.81 Uji Instrumen

Adanya uji instrumen yang akan menentukan kebenaran kusioner yang harus reliabel. Menggunakan uji instrumen untuk membuktikan apakah kusioner dalam penelitian ini benar atau tidak. Keandalan instrumen dapat diketahui melalui uji reabilitas instrumen.

##### 1. Uji Validitas

Uji validitas yaitu hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya yang terjadi pada objek

peneliti. Dalam instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan mendapatkan data itu valid. Dalam ketentuan uji validitas ini jika  $T_{tabel} < T_{hitung}$  maka dapat dikatakan setiap pernyataan dapat dikatakan valid.

## 2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas yaitu menunjukkan bahwa instrument tersebut konsisten apabila digunakan dalam mengukur gejala yang sama dilain tempat. Dalam indeks pengukuran reabilitas jika alfa  $< 0.06$  maka dikatakan alat ukur telah *reable* atau diterima.

### 3.8.1 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan prasyarat analisis regresi berganda sebelum melakukan pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian perlu dilakukan pengujian asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas (Nalendra et al., 2021).

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak (Sandu Siyoto, 2015). Model regresi yang baik adalah apabila keduanya mempunyai distribusi normal atau mendekati normal. Pada prinsipnya normalitas dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada gambar dari grafik normal *probability plot*.

#### 2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan

yang lain. Cara menguji ada tidaknya heteroskedastisitas yaitu menggunakan analisis grafik(Sugiyono, 2017). Pengujian menggunakan analisis grafik maka jika variabel independen signifikan secara statistic mempengaruhi variabel dependen. Maka akan ada indikasi terjadi heteroskedastisitas. Ketentuan tidak terjadi heteroskedastisitas jika nilai  $p \text{ value} > a (0,05)$  sebaliknya jika  $p \text{ value} < a (0,05)$  maka terjadi heteroskedastisitas.

a. Scatter plot

Cara ini adalah cara yang tidak formal, akan tetapi dapat digunakan sebagai indikator adanya heteroskedastisitas. Jika tidak ada pola yang jelas (titik-titik menyebar maka tidak terjadi heteroskedastisitas (Astuti,2019).

b. Uji Park

Uji park merupakan salah satu cara untuk menguji heteroskedastisitas pada data variabel dalam penelitian dengan cara meregresikan nilai logaritma natural dari residual kuadrat ( $\ln U^2_i$ ). Tujuan dari uji park untuk mendeteksi terjadinya heteroskedastisitas pada eror. Model regresi yang baik maka tidak akan terjadi heteroskedastisitas. Tidak terjadi heteroskedastisitas, jika nilai signifikansi  $>0,05$ . (Mardiatmoko, 2020).

3. Uji multikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi antara variabel-variabel bebas dalam suatu model

regresi. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas.

Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinearitas di dalam model regresi dapat dilihat dari nilai *tolerance* (*tolerance value*) dan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF). Kedua ukuran ini menunjukkan setiap variabel bebas manakah yang dijelaskan oleh variabel bebas lainnya. Jika nilai *tolerance*  $> 0,10$  dan  $VIF < 10$ , maka dapat diartikan bahwa tidak terdapat multikolinearitas pada penelitian tersebut. Dan sebaliknya jika *tolerance*  $< 0,10$  dan  $VIF > 10$ , maka terjadi gangguan multikolinearitas pada penelitian tersebut (Ghozali, 2011).

### 3.8.2 Uji Ketepatan Model

Cara menilai ketepatan dalam fungsi regresi dapat menggunakan nilai statistik F, dan nilai koefisien determinasi.

#### 1. Uji F

Uji statistik (Uji F) digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat. Signifikasi berarti hubungan yang terjadi dapat berlaku untuk populasi penggunaan tingkat signifikasinya beragam.

Hasil uji F dalam tabel ANOVA dalam kolom sig, maka menggunakan tariff signifikasi 0,05 (5%). Jika nilai probabilitas  $< 0,05$  maka dapat dikatakan terdapat pengaruh

yang signifikan secara bersama-sama antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Namun jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

## 2. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinan digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinan adalah antara nol dan satu. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen sangat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen.

### 3.8.3 Uji Hipotesis

#### 1. Uji t

Uji statistik t (Uji t) menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas satu independen secara individual dalam menerangkan variabel-variabel dependen dan digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh masing-masing variabel independen secara individual terhadap variabel dependen yang akan diuji (Sugiyono, 2006).

Hasil uji t dapat dilihat pada tabel *coefficient* pada kolom sig (*significance*). Jika probabilitas nilai t atau signifikansi  $<0,05$  ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara



parsial ( $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima). Namun jika nilai  $t$  atau signifikansi  $<0,05$  maka dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antar masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat ( $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak).

#### **3.8.4 Analisis Regresi Linier Berganda**

Dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda untuk menguji pengaruh variabel independen dengan variabel dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pengaruh perilaku konsumen. Sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah pengaruh gaya hidup. Persamaan umum dari regresi linier berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + \dots$$

Keterangan

$Y$  = Pengaruh

$a$  = Konstanta

$X_1$  = perilaku konsumen

$X_2$  = gaya hidup

## **BAB IV**

### **ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Penelitian**

##### **4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian**

Gopay adalah salah satu produk finansial digital atau uang elektronik dari PT Aplikasi Karya Anak Bangsa yang merupakan perusahaan dibawah naungan PT Gojek Indonesia. Perusahaan ini didirikan oleh Nadim Makarim di Jakarta pada tahun 2010 dan sekarang tersedia di 50 kota di Indonesia.

Gopay menawarkan berbagai macam kemudahan dalam menjalankan aktivitas kebutuhan sehari-hari, mulai dari transportasi motor dan mobil, memesan makanan favorit dan sebagainya. Selain itu, penggunaan metode pembayaran yang digunakan sangat mudah yaitu dengan menggunakan uang tunai atau saldo gopay yang berada di aplikasi.

Ada empat fitur yang bisa digunakan oleh seseorang dalam menggunakan aplikasi Gojek dengan menggunakan Gopay:

1. Pembayaran dalam aplikasi Gojek, seseorang dapat menggunakan Gopay untuk melakukan pembayaran transaksi dalam aplikasi Gojek mulai dari Go-Ride, GO-Car, Go-Food, Go-Mart, Go-Shop, Go-Box, Go-Pulsa, Go-Bills, Go-Tix, Go-Massage, dan Go-Clean.
2. Pembayaran di toko atau restoran, pemabayaran Offline (*In-Store Payment*) adalah fitur pembayaran yang bisa dilakukan oleh pengguna

aplikasi Gojek direkan usaha Gopay dengan menggunakan metode scan kode QR yang akan memotong saldo Gopay.

3. Pembayaran di toko online adalah fitur pembayaran di took online yang telah bekerjasama dengan Gopay dimana seseorang dapat menggunakan saldo Gopay sebagai metode pembayaran.
4. Transaksi keuangan lainnya, bagi pengguna aplikasi Gojek yang sudah melakukan Upgrade Gopay, maka mereka akan dapat melakukan transaksi ke sesame pengguna aplikasi Gojek dan juga dapat melakukan tarik tunai melalui akun rekening bank.

#### **4.1.2 Deskripsi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kota Klaten, penelitian ini dimulai pada 8 Oktober sampai 15 Oktober 2022. Kemudian penelitian ini diambil dari pengguna Gojek yang menggunakan uang elektronik Gopay. Para pengguna Gopay mengisi kuesioner melalui goggle form yang disebarakan oleh peneliti. Pengguna Gopay dari kalangan remaja sampai dewasa. Selain itu, responden yang diambil dari pengguna Gojek harus memenuhi kriteria seperti pengguna yang menggunakan uang elektronik Gopay.

#### **4.1.3 Gambaran Umum Responden**

Gambaran umum responden merupakan responden yang digunakan pada penelitian yang memiliki kriteria yaitu pengguna yang menggunakan uang elektronik Gopay. Berdasarkan data dari 100 responden pengguna Gopay, melalui daftar pertanyaan (Kuesioner) didapat kondisi responden berdasarkan usia, jenis kelamin, pekerjaan dan pendidikan. Penggolongan

yang dilakukan terhadap responden dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara jelas mengenai karakteristik responden sebagai objek penelitian.

#### 1. Responden Berdasarkan Usia

Responden berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Responden Berdasarkan Usia**

No	Usia	Frekuensi	Persentase
1.	17-25 Tahun	80	80%
2.	26-33 Tahun	13	13%
3.	34-40 Tahun	5	5%
4.	41-50 Tahun	3	3%
	Total	100	100%

Sumber: data primer yang diolah, 2022

Tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa responden pengguna Gopay paling rendah berusia 41-50 tahun dengan persentase 3% dan paling tinggi pada usia yang berkisar pada 17-25 tahun dengan persentase 80%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengguna Gopay kebanyakan pada usia 17-25 tahun.

#### 2. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1.	Laki-laki	25	25%
2.	Perempuan	75	75%
	Total	100	100%

Sumber: data primer yang diolah, 2022

Dari data yang ditunjukkan, dapat diketahui bahwa responden terendah sebesar 25% ialah laki-laki dengan jumlah 25 responden, sedangkan responden tertinggi sebesar 75% adalah perempuan dengan jumlah 75 responden. Dapat disimpulkan bahwa sebagian pengguna Gopay ialah perempuan.

### 3. Responden Berdasarkan Pekerjaan

Responden berdasarkan pekerjaan dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Responden Berdasarkan Pekerjaan**

No	Pekerjaan	Frekuensi	Persentase
1.	PNS/POLRI/TNI	2	2%
2.	Ibu Rumah Tangga	9	9%
3.	Pegawai Swasta	26	26%
4.	Pelajar/Mahasiswa	38	38%
5.	Lainnya	25	25%
	Total	100	100%

Sumber: data primer yang diolah, 2022

Tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa responden dengan pekerjaan sebagai PNS/POLRI/TNI sebanyak 2 orang dengan persentase 1%, responden dengan pekerjaan sebagai Ibu Rumah Tangga sebanyak 9 orang dengan persentase 9%, responden dengan pekerjaan sebagai pegawai swasta sebanyak 26 orang dengan persentase 26%, responden dengan pekerjaan sebagai Pelajar/Mahasiswa sebanyak 38 orang dengan persentase 38%, responden dengan pekerjaan yang lainnya sebanyak 25 orang dengan persentase 25%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pekerjaan yang paling banyak sebagai Pelajar/Mahasiswa.

#### 4. Responden Berdasarkan Pendidikan

Responden berdasarkan pendidikan dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Responden Berdasarkan Pendidikan**

No	Pendidikan	Frekuensi	Persentase
1.	SD/Sederajat	0	0
2.	SMP/Sederajat	3	3%
3.	SMA/Sederajat	47	47%
4.	Diploma/Sarjana	50	50%
	Total	100	100%

Sumber: data primer yang diolah, 2022

Tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa jumlah responden berdasarkan pendidikan SMP/ sederajat sebanyak 3 orang dengan persentase 3%, responden berdasarkan SMA/Sederajat sebanyak 47 orang dengan persentase 47%, dan responden berdasarkan dengan pendidikan Diploma/Sarjana

sebanyak 50 orang dengan persentase 50%. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah terbanyak responden ditunjukkan berdasarkan pendidikan Diploma/Sarjana.

## 4.2 Pengujian dan hasil analisis data

### 4.2.1 Uji instrumen penelitian

#### 1. Uji Validitas

Pengujian yang dilakukan terhadap isi suatu instrument, dengan tujuan untuk mengukur ketetapan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. Kevalidan dari setiap pertanyaan dapat dilihat pada nilai *corrected item total correlation* ( $r_{hitung}$ ). Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Nilai yang terdapat pada kolom tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai  $r_{hitung}$ . Pada signifikan 5% atau 0,05% dengan uji dua sisi dan jumlah data ( $n$ )  $df=n-2$  maka didapat  $r_{tabel}$ . Pada penelitian ini terdapat 100 responden sehingga  $df$  yang dicari ialah 98 yaitu 0,1966. Hasil uji validitas pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

#### a. Uji Validitas Perilaku Konsumen

Validitas Perilaku Konsumen diukur dengan skala *likert*, dimana skor 1 adalah jawaban sangat rendah dan skor 5 adalah jawaban paling tinggi. Hasil uji validitas perilaku konsumen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.5****Hasil uji validitas Variabel Perilaku Konsumen**

Item	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
PK1	0,749	0,196	Valid
PK2	0,793	0,196	Valid
PK3	0,618	0,196	Valid
PK4	0,669	0,196	Valid

Sumber: data primer diolah, 2022

Dari data diatas diketahui bahwa nilai  $r_{hitung}$  setiap item pertanyaan variabel perilaku konsumen 1 sampai 4 nilainya lebih besar dari  $r_{tabel}$  atau  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Sehingga setiap pertanyaan dalam variabel perilaku konsumen dapat digunakan untuk penelitian.

b. Uji Validitas Gaya Hidup

Validitas Gaya Hidup diukur dengan skala *likert*, diaman skor 1 adalah jawaban sangat rendah dan skor 5 adalah jawaban yang paling tinggi. Hasil uji validitas Gaya Hidup dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.6****Hasil uji validitas Variabel Gaya Hidup**

Item	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
GH1	0,497	0,196	Valid
GH2	0,780	0,196	Valid
GH3	0,733	0,196	Valid

Sumber: data primer diolah, 2022



Dari data diatas diketahui bahwa nilai  $r_{hitung}$  setiap item pertanyaan variabel Gaya Hidup 1 sampai 3 nilainya lebih besar dari  $r_{tabel}$  atau  $r_{hitung}$ . Sehingga setiap pertanyaan dalam gaya hidup dapat digunakan untuk penelitian.

c. Uji Validitas Penggunaan Uang Elektronik

Validitas Penggunaan Uang Elektronik diukur dengan skala *likert*, dimana skor 1 adalah jawaban sangat rendah dan skor 5 adalah jawaban paling tinggi. Hasil uji validitas Penggunaan Uang Elektronik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.7**

**Hasil uji validitas Penggunaan Uang Elektronik**

Item	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
PUE1	0,813	0,196	Valid
PUE2	0,848	0,196	Valid
PUE3	0,814	0,196	Valid

Sumber: data primer diolah, 2022

Dari data diatas diketahui bahwa nilai  $r_{hitung}$  setiap item pertanyaan variabel Penggunaan Uang Elektronik 1 sampai 3 nilainya lebih besar dari  $r_{tabel}$  atau  $r_{hitung}$ . Sehingga setiap pertanyaan dalam Penggunaan Uang Elektronik dapat digunakan untuk penelitian.

**2. Uji Reliabilitas**

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sebrapa jauh instrument penelitian dapat dilakukan menghasilkan data yang reliable (konsisten). Suatu variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai

*cronchbach alpha* > 0,70 hasil dari masing-masing instrument pada penelitian ini adalah reliabel, karena hasil *cronchbach alpha* > 0,70.

Hasil dari pengujian reliabel dapat dilihat tabel dibawah ini:

**Tabel 4.8**

**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	<i>Cronchbach Alpha</i>	$R_{\alpha}$	Status
Perilaku Konsumen (X1)	0,781	0,70	Reliabel
Gaya Hidup (X2)	0,770	0,70	Reliabel
Penggunaan Uang Elektronik (Y)	0,705	0,70	Reliabel

Sumber: data primer diolah, 2022

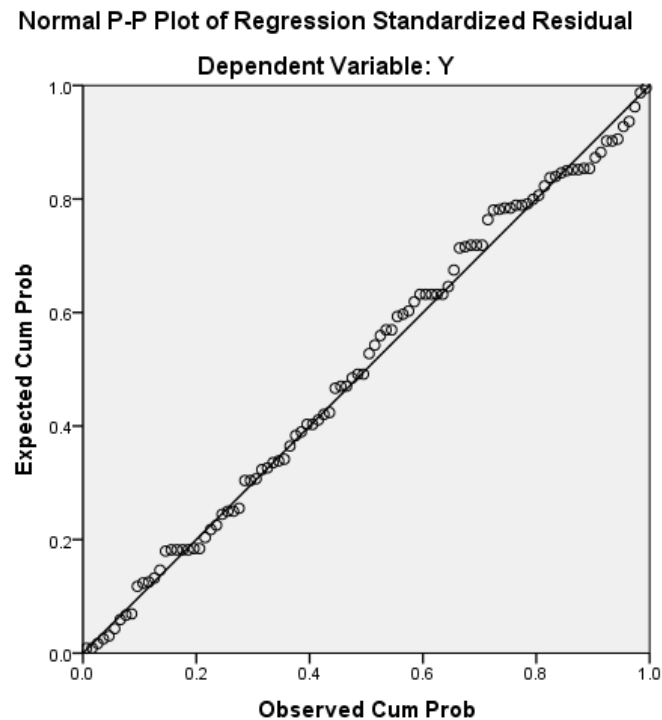
Dari tabel diatas menunjukkan bahwa semua item dinyatakan valid, karena nilai *Cronchbach Alpha* diatas lebih besar dari 0,70.

#### 4.2.2 Hasil Uji Asumsi Klasik

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Penelitian uji normalitas ini dilihat grafik normal P-plot normal, apabila titik mengikuti garis lurus maka dapat dikatakan residual telah mengikuti distribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas. Berdasarkan pada pengolahan data di SPSS 22 terdapat hasil distribusi normal yang ditunjukkan pada grafik sebagai berikut:

**Gambar 4.1**  
**Uji Normalitas dengan Normal P-plot**



Sumber: data primer diolah, 2022

Dari hasil pengujian tersebut, diketahui bahwa grafik memberikan distribusi normal. Dapat dilihat dari titik-titik yang menyebar mengikuti garis diagonal, maka asumsi memenuhi asumsi normalitas dan distribusi dinyatakan normal. Selain dilihat dari gambar diatas, untuk mengetahui apakah suatu residual berdistribusi normal, dapat diketahui melalui uji statistik *Kolomogrov Smirnov*. Hasilnya dapat diketahui apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka dikatakan residuak berdistribusi normal, begitupun sebaliknya apabila  $\text{sig} < 0,05$  maka residul tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Statistik *Kolmogorov Smirnov***

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.82390107
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.044
	Negative	-.102
Test Statistic		.102
Asymp. Sig. (2-tailed)		.013 <sup>c</sup>
Exact Sig. (2-tailed)		.236
Point Probability		.000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: data primer diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* diketahui bahwa nilai signifikansi / nilai Exact 0,236 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) tidak cocok dengan karakteristik data responden dengan besaran data sebesar 100 responden. Pada tabel diatas nilai Exact Sig. (2-tailed) lebih akurat untuk data yang besarnya kecil.

## 2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas

(independen). Pada penelitian ini untuk melihat terjadi atau tidaknya multikolinearitas, maka dapat dilihat pada nilai VIF atau *Tolerance*. Apabila nilai *Tolerance*  $> 0,1$  maka terjadi multikolinearitas atau dapat dilihat dari nilai VIF. Hasil pengujian pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.10**  
**Hasil Pengujian Multikolinearitas**

Coefficients <sup>a</sup>							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	1.961	1.126		1.742	.085		
X1	.015	.061	.025	.243	.809	.885	1.130
X2	-.215	.086	-.260	-2.494	.014	.885	1.130

a. Dependent Variable: LN\_RES

Sumber : data primer diolah, 2022

Dari tabel diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada variabel perilaku konsumen dan gaya hidup dengan nilai tolerance  $0,885 > 0,1$  dan nilai VIF  $1,130 < 10$ , maka dapat dikatakan bahwa variabel tersebut tidak terjadi multikolinearitas.

### 3. Uji Heteroskedastisitas

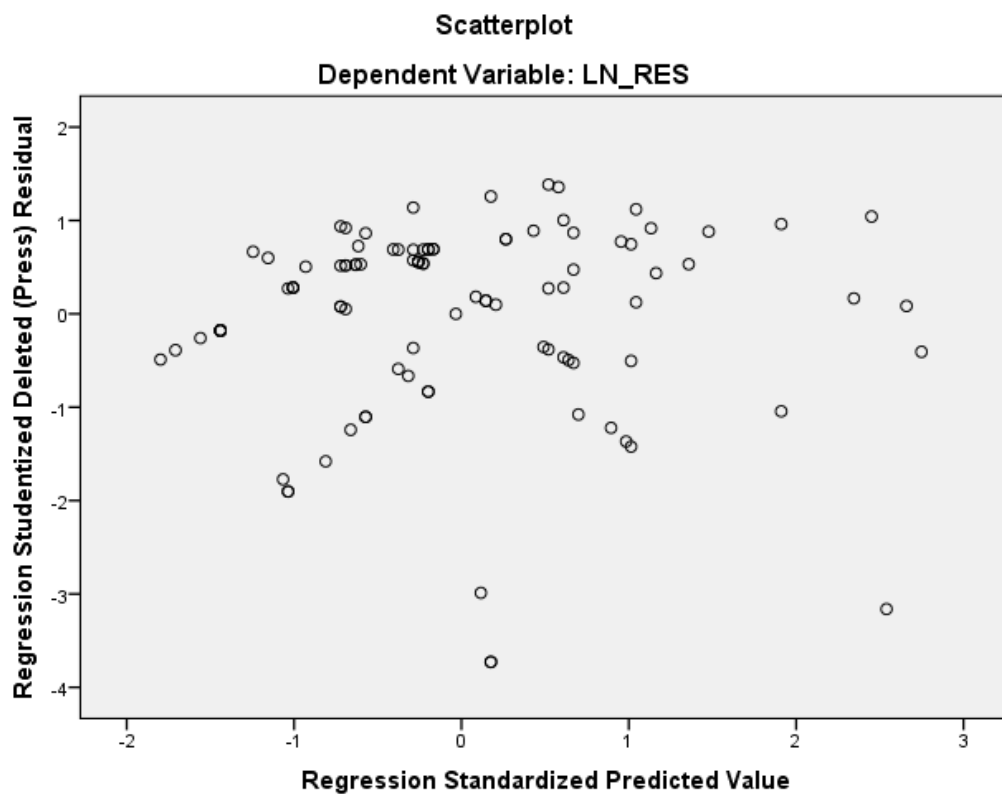
Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual suatu

pengamatan ke pengamatan lain. Model regresi yang baik yaitu tidak terjadi heteroskedastisitas.

Dalam penelitian ini uji heteroskedastisitas dilihat dari titik-titik yang menyebar pada diagram *scatterplot*. Apabila titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y tanpa membentuk pola tertentu, maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Pada penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas, dapat dilihat pada hasil pengujian *Scatterplot* berikut ini:

**Gambar 4.2**

**Hasil Uji Heteroskedastisitas *Scatterplot***



Sumber: data primer diolah, 2022

Pada gambar diatas dapat dilihat bahwa persebaran titik-titik berada diatas dan dibawah 0, sehingga dapat dikatakan model penelitian tidak terdapat heteroskedastisitas. Selain uji heteroskedatistitas menggunakan *scatterplot*, untuk mengetahui terjadi atau tidaknya heteroskedatistitas dapat dilakukan juga dengan *uji Park*, dasar pengambilan dengan menggunakan *Park* yaitu jika nilai signifikan (sig) antara variabel independen dengan absolut residual lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Hasil *uji Park* pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.11**  
**Hasil Uji Park**

Model		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.961	1.126		1.742	.085
	X1	.015	.061	.025	.243	.809
	X2	-.215	.086	-.260	-2.494	.014

a. Dependent Variable: LN\_RES

Sumber : data primer diolah, 2022

Berdasarkan perhitungan diatas, masing-masing variabel memiliki nilai diatas 0,05 yang menunjukkan tidak terjadi heteroskedastisitas. Artinya variabel independen pada penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas.

### 4.2.3 Uji Ketepatan Model

#### 1. Uji F (Simultan)

Uji F bertujuan untuk melihat dan mengetahui sejauh mana variabel independen yang digunakan dapat menjelaskan variabel dependen

secara simultan. Dalam menentukan  $F_{tabel}$  ada tingkat signifikansi yang digunakan yaitu sebesar 5% atau 0,05 dengan derajat kebebasan (*degree of freedom*)  $df - (n-k)$ ,  $n$  adalah simbol dari jumlah sampel sedangkan  $k$  adalah jumlah variabel independen. Dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya maka secara simultan variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.
- b. Apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya maka secara simultan variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji F (Uji Simultan)**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	39.415	2	19.708	5.805	.004 <sup>b</sup>
	Residual	329.335	97	3.395		
	Total	368.750	99			

a. Dependent Variable: PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK

b. Predictors: (Constant), GAYA HIDUP, PERILAKU KONSUMEN

Sumber: data primer diolah, 2022

Pada tabel anova diatas, dapat disimpulkan bahwa model regresi yang telah dibuat untuk mengetahui daerah penolakan hipotesis ( $H_0$ ). Daerah penolakan adalah  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , yaitu  $5.805 > 3,090$ . Nilai  $F_{tabel}$  diperoleh dari  $df_1=k-1$  maka,  $df_1=(3-1)$  dan  $df_2=n-k$  maka,  $df_2=(100-3)=97$  kemudian dilihat dari tabel F sehingga mendapat  $F_{tabel}$  3,090. Untuk mengetahui uji F, dapat juga dilihat pada nilai signifikansi



sebesar  $0,004 < 0,05$ . Artinya variabel independen yang terdiri dari perilaku konsumen (X1) dan gaya hidup (X2) secara simultan bersama-sama berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik Gopay.

## 2. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model regresi dalam menerangkan variasi dari variabel dependen. Nilai adjusted  $R^2$  Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) mempunyai nilai berkisar antara  $0 < R^2 < 1$ . Semakin mendekati angka satu maka semakin baik sebuah model dalam menerangkan variabel dependennya. Hasil uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.13**

### Hasil pengujian $R^2$ (Koefisien Determinasi)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.327 <sup>a</sup>	.107	.088	1.843

a. Predictors: (Constant), GAYA HIDUP, PERILAKU KONSUMEN

Sumber: data primer diolah, 2022

Dilihat pada kolom *Adjusted R Square* bahwa nilai koefisien determinasi senilai 0,088. Artinya penggunaan uang elektronik Gopay (Y) dapat dijelaskan oleh variabel perilaku konsumen (X1) dan gaya hidup (X2) sebesar 0,088%. Sisanya 9,02% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian ini.

#### 4.2.4 Uji Hipotesis

##### 1. Uji Regresi Linier Berganda

Analisis regresi yaitu studi mengenai ketergantungan variabel dependen dengan satu atau lebih variabel independen yang digunakan memprediksi nilai rata-rata populasi atau nilai rata-rata variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen yang diketahui. Model dasarnya dapat dirumuskan sebagai berikut:  $Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + e$

**Tabel 4.14**

#### Hasil Uji Regresi Linier Berganda

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	9.938	1.085		9.155	.000
	X1	.009	.059	.015	.150	.881
	X2	.261	.083	.321	3.151	.002

a. Dependent Variable: Y

Sumber: data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel diatas dengan rumus tersebut maka : Nilai a sebesar 9,938 merupakan contanta variabel Perilaku Konsumen (X1) belum dipengaruhi oleh variabel lain yaitu Gaya Hidup (X2). Untuk b1 (nilai koefisien regresi X1) sebesar 0,009 menunjukkan bahwa variabel perilaku konsumen tidak mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan uang elektronik Gopay (Y). Untuk nilai b2 (nilai koefisien regresi X2) sebesar 0,261 menunjukkan bahwa gaya hidup mempunyai pengaruh positif terhadap penggunaan uang elektronik Gopay (Y) yang berarti bahwa setiap kenaikan satuan variabel.

## 2. Uji t (Parsial)

Uji statistik t digunakan untuk melihat sejauh mana setiap variabel bebas mempengaruhi variabel terikat secara parsial. Jika tingkat probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka dapat dikatakan variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Hasil uji F dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.15**  
**Hasil pengujian uji t (Parsial)**

Model		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.938	1.085		9.155	.000
	PERILAKU KONSUME N	.009	.059	.015	.150	.881
	GAYA HIDUP	.261	.083	.321	3.151	.002

a. Dependent Variable: PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK GOPAY

Sumber: data primer diolah, 2022

### 1. Variabel Perilaku Konsumen

H<sub>1</sub>: Perilaku konsumen berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik Gopay

Hasil analisis yang ditunjukkan t tabel untuk variabel Perilaku Konsumen diketahui bahwa nilai t<sub>hitung</sub> sebesar 0,150 dan nilai t<sub>tabel</sub> pada tingkat signifikansi 5% adalah t(a/2:n-k-1) t = (0,025 : 98) sehingga diperoleh t<sub>tabel</sub> 1,984. Hasil pengujian pada penelitian ini yaitu 0,150 < 1,984 atau 0,881 < 0,05 artinya H<sub>1</sub> ditolak dan H<sub>01</sub> diterima. Pada penelitian ini tidak terdapat

pengaruh antara Perilaku Konsumen terhadap penggunaan uang elektronik Gopay.

## **2. Variabel Gaya Hidup**

H<sub>2</sub> : Gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik Gopay

Hasil analisis yang ditunjukkan  $t_{tabel}$  untuk variabel gaya hidup diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,151 dan nilai  $t_{tabel}$  1,984. Hasil pengujian pada penelitian ini yaitu  $3,151 > 1,984$  atau  $0,002 < 0,05$  artinya H<sub>1</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak. Pada penelitian ini terdapat pengaruh antara Gaya hidup terhadap penggunaan uang elektronik Gopay.

### **4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data**

#### **4.3.1 Pengaruh perilaku konsumen terhadap penggunaan uang elektronik Gopay**

Hasil analisis yang ditunjukkan  $t_{tabel}$  untuk variabel Perilaku Konsumen diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,150 dan nilai  $t_{tabel}$  pada tingkat signifikansi 5% adalah  $t_{(α/2;n-k-1)} = (0,025;98)$  sehingga diperoleh  $t_{tabel}$  1,984. Hasil pengujian pada penelitian ini yaitu  $0,150 < 1,984$  atau  $0,881 < 0,05$  artinya H<sub>1</sub> ditolak dan H<sub>0</sub> diterima. Pada penelitian ini tidak terdapat pengaruh antara Perilaku Konsumen terhadap Penggunaan uang elektronik Gopay.

#### **4.3.2 Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Penggunaan Uang Elektronik Gopay**

Hasil analisis yang ditunjukkan  $t_{tabel}$  untuk variabel Gaya Hidup diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,151 dan nilai  $t_{tabel}$  pada tingkat signifikansi 5% adalah  $t_{(α/2;n-k-1)} = (0,025;98)$  sehingga diperoleh  $t_{tabel}$  1,984. Hasil

pengujian pada penelitian ini yaitu  $3,151 > 1,984$  atau  $0,002 > 0,05$  yang artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Pada penelitian ini terdapat pengaruh antara Gaya hidup terhadap penggunaan uang elektronik Gopay.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh perilaku konsumen dan gaya hidup penggunaan uang elektronik Gopay pada masyarakat kota Klaten yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Perilaku Konsumen tidak berpengaruh positif terhadap penggunaan uang elektronik Gopay
2. Gaya Hidup berpengaruh positif terhadap penggunaan uang elektronik Gopay
3. Perilaku Konsumen dan Gaya Hidup secara simultan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik Gopay.

#### **5.2 Keterbatasan Penelitian**

1. Pada penelitian ini telah dilakukan dengan metode kuantitatif dimana dengan cara menyebarkan kuisioner secara online atau menggunakan google form tanpa wawancara sehingga kesimpulan yang diperoleh berdasarkan data yang terkumpul.
2. Pada penelitian ini hanya menggunakan dua variabel utama sehingga memungkinkan variabel lain dapat memperoleh hasil yang lebih baik.

#### **5.3 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, saran-saran yang dapat diberikan peneliti sekiranya dapat berguna diantaranya:

- a. Bagi pihak Gopay
  1. Memberikan edukasi kepada *customer* mengenai cara penggunaan Gopay.
  2. Meningkatkan keamanan akun Gopay dari tindakan pembobolan akun oleh pihak yang tidak dikenal dengan mengatasnamakan driver Gojek.
  3. Memberikan perlindungan kepada customer dan driver jika adanya kasus pembobolan akun saldo Gopay yang ada di aplikasi Gojek.
  4. Mendengar dan memberikan *feedback* terhadap keluhan-keluhan dari customer dan driver seperti melalui email dan komentar di *Google Play Store* atau *AppStore*.
  5. Memberikan keringanan agar tidak terlalu mencekik harga untuk customer.
- b. Bagi peneliti selanjutnya:
  1. Memperluas sampel dari penelitian ini, bukan hanya sebatas lingkup customer saja.
  2. Memperdalam pembahasan dari variabel-variabel yang lebih beragam, yaitu diantaranya faktor lingkungan, harga dan faktor lainnya.
  3. Meneliti lebih jauh mengenai penggunaan aplikasi Gopay dalam beragam kegiatan transaksi.
  4. Memperluas cakupan responden tidak hanya terbatas di masyarakat kota Klaten tetapi bisa di tingkat Solo Raya atau wilayah tertentu.

5. Peneliti hendaknya mengawali lebih dahulu terhadap hal-hal yang sekarang mewujudkan kesejahteraan yang merupakan pengguna Gopay.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, F. (2019). Kualitas Layanan Elektronik, Harga dan Persepsi Manfaat Fitur Gopay Terhadap Kepuasan Pelanggan Gojek Di Kota Padang, 1–8.
- Amirullah. (2015). Populasi dan Sampel (Pemahaman, jenis dan Teknik), 68–69.
- Arfiyah, R. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa, 45–47.
- Berliana, M., & Zulestiana, D. A. (2020). Pengaruh E-Service Quality terhadap Customer Satisfaction dan Loyalty pada Pengguna Gopay di Indonesia, 4(2), 11–17.
- Dewi Apriani Fr, Agnes Dwita Susilawati, T. B. R. (2017). Dampak Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan Akses Situs On-line Shop (Studi Kasus Pada Mahasiswa Di Universitas Pancasakti Tegal), 9(2), 96–106.
- Fadhillah Aliyah, Irda, W. U. (2021). Jurnal Manajemen Universitas Bung Hatta Jurnal Manajemen Universitas Bung Hatta, 16(1), 48–56.
- Fitriani Latief, Y. N. (2019). TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL ( TAM ) TERHADAP MINAT, 2, 1–11.
- Hasan, LM; Shiu, EM; Parry, S. (2016). Mengatasi penerapan teori perilaku terencana (TPB) lintas negara, 3–6. <https://doi.org/10.1002/cb.1536>
- Isabel, Valencia-arias, A., & Duque, L. (2022). Pendekatan Penerimaan M-learning Di Kalangan Mahasiswa : Model Terintegrasi TPB dan TAM, 2–5.
- Musthofa, M. A., Kurniati, R. R., Hardati, R. N., Studi, P., Bisnis, A., Admiministrasi, F. I., ... Malang, H. (2020). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Pembayaran Uang Digital, 9(2), 175–184.
- Nalendra, A. R. A., Rosalinah, Y., Priadi, A., Subroti, I., Rahayuningsih, R., Lestari, R., ... Zede, V. A. (2021). *Statistika Seri Dasar dengan SPSS. Penerbit Media Sains Indonesia.*
- Rawandho, R., & Wulan, R. R. (2020). Aplikasi Gopay dan Gaya Hidup Milenial Kota Bandung Gopay Application and Millennial Lifestyle in Bandung City Inovasi- Berdasarkan definisi financial technology teknologi terjadi perubahan gaya hidup perusahaan startup yang memanfaatkan.
- Sandu Siyoto, A. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian.*
- Seifermann, R., & Lee, M. (2008). Faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi

internet banking : Integrasi TAM dan TPB dengan persepsi risiko dan per ...,  
4–7. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2008.11.006>

Situmorang, M. K. (2021). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan Uang Elektronik ( Dompot Digital ) Sebagai Alat Pembayaran Pada Masa Pandemi Covid – 19 di Kota Medan, 4, 123–130.

Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Sugiyono. (2006). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIIF DAN R&D* (Vol. 1999). Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. (2017). *Statostika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.

Suryani, T. (2008). Prilaku konsumen implikasi pada strategi pemasaran, 73.

Taan, H. (2017). *Perilaku Konsumen Dalam Berbelanja*.

Zakia, A., Adisti, A. A., & Asmarani, A. (2022). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KELAS SOSIAL : GAYA HIDUP , DAYA BELI DAN TINGKAT KONSUMSI ( Literature Review MSDM ), 3(5), 449–457.

**Lampiran 1 Jadwal Penelitian**

## Lampiran 2 Kuesioner Penelitian

### KUISIONER PENELITIAN

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb*

Saya Neti Ismaya, mahasiswa program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk skripsi saya mengenai “Pengaruh Perilaku Konsumen Dan Gaya Hidup Penggunaan Uang Elektronik Gopay Pada Masyarakat Klaten”. Agar penelitian ini berlangsung dengan baik, saya mengharapkan ketersediaan dan bantuan dari saudara/i selaku responden untuk dapat mengisi kuisisioner ini dengan tepat dan benar. Untuk saran dan kritik yang berkaitan dengan penelitian ini, silahkan dapat meghubungi saya melalui e-mail di [netiismaya50@gmail.com](mailto:netiismaya50@gmail.com) atau melalui nomor 087-737-572-099.

Atas perhatian dan waktunya saya ucapkan terimakasih dan semoga kebaikan saudara/i yang telah bersedia mengisi kuesioner ini mendapatkan balasan baik oleh Allah SWT. Aamiin

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb*

Hormat Saya

Neti Ismaya

## I. IDENTITAS RESPONDEN

- Nama :
- Umur :
- Jenis Kelamin : a. ( ) Laki-Laki b. ( ) Perempuan
- Pekerjaan : a. ( ) PNS/POLRI/TNI  
 b. ( ) Ibu Rumah Tangga  
 c. ( ) Pegawai Swasta  
 d. ( ) Pelajar/ Mahasiswa  
 e. ( ) Lainnya
- Pendidikan : a. ( ) SD/Sederajat  
 b. ( ) SMP/ Sederajat  
 c. ( ) SMA/ Sederajat  
 d. ( ) Diploma/Sarjana
- Alamat :
- No. Tlp/ Hp :

## II. PETUNJUK PENGISIAN

Anda memilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda centang (√) pada kotak jawaban sesuai dengan pilihan anda. Ada 5 (lima) kelompok jawaban alternatif untuk catatan skor variabel penelitian sebagai berikut:

- |                              |     |
|------------------------------|-----|
| a. Sangat Setuju (SS)        | : 5 |
| b. Setuju (S)                | : 4 |
| c. Ragu-Ragu (RR)            | : 3 |
| d. Tidak Setuju (TS)         | : 2 |
| e. Sangat Tidak Setuju (STS) | : 1 |

Daftar Pertanyaan

**A. Variabel Perilaku Konsumen ( X1)**

NO	KETERANGAN	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya merasa faktor budaya mempengaruhi perilaku konsumen pada penggunaan uang elektronik Gopay					
2	Saya menggunakan uang elektronik Gopay bukan karena mengikuti teman dekat tapi karena kebutuhan					
3	Saya merasa faktor pribadi mempengaruhi perilaku konsumen pada penggunaan uang elektronik Gopay					
4	Saya merasa faktor psikologis mempengaruhi perilaku konsumen pada penggunaan uang elektronik Gopay					

**B. Variabel Gaya Hidup (X2)**

NO	KETERANGAN	SS	S	RR	TS	STS
1	Kegiatan yang ada pada uang elektronik dapat mempermudah transaksi pada aplikasi Gojek					

2	Saya akan terus menggunakan uang elektronik Gopay pada aplikasi Gojek					
3	Saya akan menggunakan fitur yang berada pada Gopay					

### C. Penggunaan uang elektronik Gopay (Y)

NO	KETERANGAN	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya merasa penggunaan uang elektronik yang ada pada aplikasi Gojek mudah untuk dipelajari					
2	Saya merasa penggunaan uang elektronik yang ada pada aplikasi Gojek mudah digunakan					
3	Saya merasa penggunaan uang elektronik pada aplikasi Gojek dapat digunakan dimana saja kapanpun tanpa terbatas waktu					

### Lampiran 3 Data Tabulasi

Data variabel Perilaku Konsumen (X1), Gaya Hidup (X2), dan Penggunaan Uang Elektronik Gopay (Y)

PK 1	PK 2	PK 3	PK 4	X 1	GH 1	GH 2	GH 3	X 2	PUE 1	PUE 2	PUE 3	Y
5	5	5	5	20	5	5	5	15	5	5	5	15
5	4	5	5	19	5	4	3	12	5	5	5	15
5	5	5	5	20	5	4	4	13	3	5	4	12
4	4	4	3	15	4	4	3	11	4	4	4	12
3	4	5	4	16	5	3	2	10	4	3	3	10
4	4	4	4	16	5	4	4	13	5	5	5	15
5	5	5	5	20	5	5	5	15	5	5	5	15
4	4	4	4	16	4	4	4	12	4	4	4	12
5	4	5	5	19	5	3	2	10	4	5	4	13
4	4	5	4	17	4	4	4	12	4	4	4	12
5	5	5	5	20	5	5	5	15	5	5	5	15
3	4	5	5	17	5	5	3	13	4	5	5	14
4	4	5	4	17	4	5	3	12	5	5	5	15
5	5	5	4	19	5	5	4	14	4	5	5	14
4	4	5	4	17	4	3	3	10	4	4	4	12
4	4	4	4	16	4	3	4	11	3	3	4	10
4	4	4	3	15	4	3	2	9	4	4	4	12
4	4	3	4	15	5	3	4	12	4	5	5	14
4	4	4	2	14	5	4	2	11	4	5	4	13
4	4	4	3	15	4	2	3	9	4	5	4	13
5	5	3	4	17	5	3	3	11	3	4	5	12
2	2	5	3	12	5	2	1	8	5	5	4	14



5	5	5	5	20	5	5	5	15	5	5	5	15
5	5	5	5	20	5	5	5	15	5	5	5	15
4	3	4	4	15	4	3	5	12	4	3	4	11
4	4	4	3	15	5	4	4	13	4	5	5	14
4	3	4	3	14	5	4	3	12	3	5	5	13
5	5	5	5	20	5	4	5	14	5	5	5	15
4	4	3	5	16	5	4	4	13	5	4	4	13
5	5	4	4	18	5	4	3	12	5	5	5	15
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15
4	4	4	3	15	5	5	3	13	5	5	5	15
4	5	5	5	19	5	3	1	9	5	5	5	15
4	5	5	5	19	5	5	1	11	5	5	5	15
5	4	5	5	19	5	4	4	13	5	5	5	15
4	4	4	4	16	4	4	4	12	4	4	4	12
5	5	4	4	18	5	4	3	12	5	5	5	15
3	3	3	3	12	4	4	2	10	4	4	4	12
4	4	4	4	16	3	3	1	7	4	4	3	11
5	5	5	1	16	3	2	1	6	4	5	4	13
5	3	4	4	16	4	4	3	11	5	3	5	13
5	4	4	5	18	3	4	3	10	4	4	3	11
4	4	5	3	16	4	2	2	8	4	2	3	9
5	5	1	5	16	5	1	1	7	5	5	5	15
5	5	5	4	19	5	5	2	12	5	5	5	15
4	4	4	4	16	4	3	3	10	3	4	5	12
4	4	4	4	16	4	3	2	9	3	3	3	9
4	5	4	4	17	5	4	3	12	4	4	4	12

4	4	4	4	16	4	4	4	12	4	4	4	12
3	3	3	3	12	5	4	5	14	4	5	4	13
4	5	5	5	19	5	5	4	14	5	5	5	15
5	5	5	5	20	5	5	4	14	5	5	5	15
5	3	5	3	16	5	3	2	10	4	5	5	14
5	4	4	5	18	5	2	3	10	4	4	4	12
3	3	4	3	13	4	4	2	10	4	4	4	12
4	3	4	4	15	3	1	1	5	4	4	4	12
2	2	4	2	10	5	3	2	10	5	5	5	15
3	1	3	1	8	3	1	1	5	3	5	3	11
3	3	3	3	12	3	1	1	5	3	3	3	9
3	3	2	5	13	2	2	5	9	3	2	5	10
5	4	5	4	18	5	3	4	12	4	5	4	13
3	2	4	3	12	5	4	3	12	4	4	5	13
3	3	4	3	13	4	3	4	11	4	4	4	12
4	4	4	4	16	5	4	4	13	4	4	4	12
2	4	5	4	15	4	3	3	10	3	3	3	9
5	5	4	5	19	5	4	5	14	5	4	5	14
5	4	4	5	18	5	4	5	14	5	4	5	14
2	2	4	3	11	5	2	2	9	4	4	4	12
5	4	5	4	18	5	3	2	10	5	5	5	15
3	3	4	4	14	5	3	1	9	4	4	4	12
1	1	1	1	4	5	5	2	12	5	5	5	15
4	4	4	4	16	5	5	5	15	5	5	5	15
4	5	5	5	19	5	3	3	11	5	5	5	15
2	2	2	5	11	5	5	5	15	5	5	5	15

2	2	2	2	8	5	5	5	15	5	5	5	15
3	2	4	2	11	5	5	2	12	5	5	5	15
2	2	2	2	8	5	5	3	13	5	5	5	15
3	3	3	3	12	5	5	2	12	5	5	5	15
4	4	4	4	16	4	4	4	12	4	4	4	12
3	4	4	4	15	4	2	3	9	3	3	4	10
4	4	5	3	16	5	2	2	9	5	4	2	11
2	2	4	5	13	4	3	3	10	3	3	3	9
2	2	1	4	9	5	3	3	11	5	5	4	14
5	5	5	5	20	5	5	4	14	5	5	5	15
2	3	5	5	15	5	5	2	12	5	5	5	15
4	3	5	3	15	5	4	2	11	4	4	4	12
4	5	4	5	18	4	4	4	12	4	5	4	13
5	5	5	5	20	5	4	4	13	5	5	4	14
5	5	3	5	18	5	4	4	13	5	5	5	15
4	4	4	4	16	4	5	4	13	5	5	5	15
2	4	3	4	13	5	2	3	10	5	4	5	14
4	4	4	4	16	5	4	2	11	4	4	5	13
5	5	5	5	20	5	3	1	9	4	5	5	14
3	4	4	4	15	5	4	5	14	4	5	4	13
4	3	4	4	15	3	5	5	13	5	4	4	13
4	3	4	4	15	4	4	5	13	4	5	4	13
5	5	5	5	20	5	4	4	13	5	5	4	14
5	5	3	5	18	5	4	4	13	5	5	5	15
2	5	4	4	15	4	4	4	12	4	4	4	12
3	4	4	4	15	5	4	4	13	5	4	3	12

## Lampiran 4 Uji Instrumen Penelitian

### 1. UJI VALIDITAS

#### a. Hasil Uji Validitas Perilaku Konsumen

##### Correlations

		PK1	PK2	PK3	PK4	X1
PK1	Pearson Correlation	1	.727**	.461**	.468**	.749**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	99	100
PK2	Pearson Correlation	.727**	1	.478**	.609**	.793**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	99	100
PK3	Pearson Correlation	.461**	.478**	1	.299**	.618**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.003	.000
	N	100	100	100	99	100
PK4	Pearson Correlation	.468**	.609**	.299**	1	.669**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.003		.000
	N	99	99	99	99	99
X1	Pearson Correlation	.749**	.793**	.618**	.669**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	99	100

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

#### b. Hasil Uji Validitas Gaya Hidup

##### Correlations

		GH1	GH2	GH3	X2
GH1	Pearson Correlation	1	.393**	.119	.497**
	Sig. (2-tailed)		.000	.237	.000
	N	100	100	100	100
GH2	Pearson Correlation	.393**	1	.498**	.780**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100
GH3	Pearson Correlation	.119	.498**	1	.733**
	Sig. (2-tailed)	.237	.000		.000
	N	100	100	100	100

X2	Pearson Correlation	.497**	.780**	.733**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### c. Hasil Uji Validitas Penggunaan Uang Elektronik

#### Correlations

		PUE1	PUE2	PUE3	Y
PUE1	Pearson Correlation	1	.546**	.484**	.238*
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.017
	N	100	100	100	100
PUE2	Pearson Correlation	.546**	1	.534**	.168
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.095
	N	100	100	100	100
PUE3	Pearson Correlation	.484**	.534**	1	.214*
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.032
	N	100	100	100	100
Y	Pearson Correlation	.238*	.168	.214*	1
	Sig. (2-tailed)	.017	.095	.032	
	N	100	100	100	100

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## 2. UJI RELIABILITAS

### a. Uji Reliabilitas Perilaku Konsumen

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.837	4

### b. Uji Reliabilitas Gaya Hidup

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.770	4

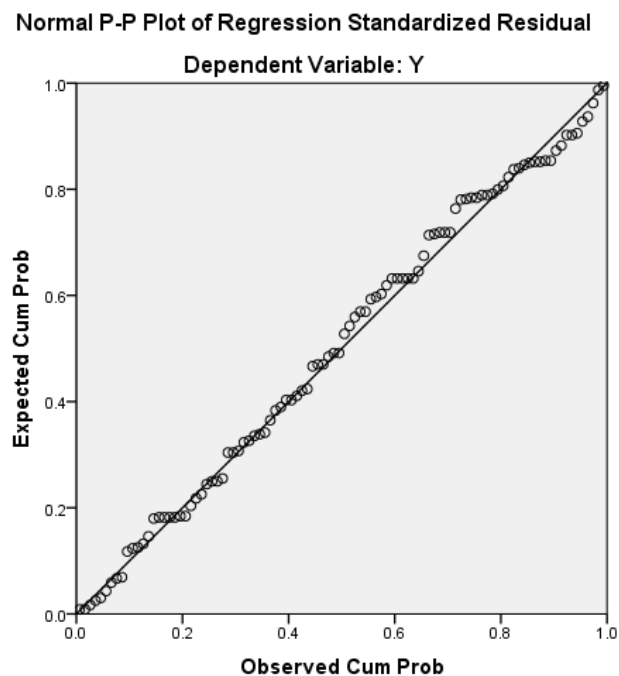
## c. Uji Reliabilitas Penggunaan Uang Elektronik

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.705	4

**Lampiran 5 Uji Asumsi Klasik**

## 1. UJI NORMALITAS

a. Normal *P*-plot

## b. Uji Statistik Kolmogorov Smirnov

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.82390107
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.044

	Negative	- .102
Test Statistic		.102
Asymp. Sig. (2-tailed)		.013 <sup>c</sup>
Exact Sig. (2-tailed)		.236
Point Probability		.000

- a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.  
c. Lilliefors Significance Correction.

## 2. UJI MULTIKOLINEARITAS

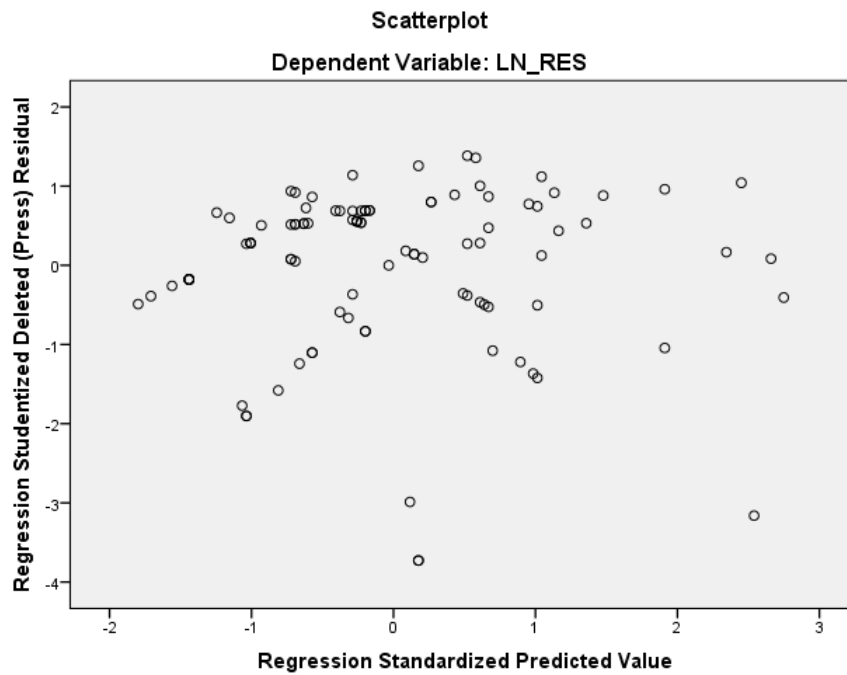
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	1.961	1.126		1.742	.085		
X1	.015	.061	.025	.243	.809	.885	1.130
X2	-.215	.086	-.260	-2.494	.014	.885	1.130

a. Dependent Variable: LN\_RES

## 3. UJI HETEROSKEDASTISITAS

- a. *Uji Scatterplot*



b. Uji Park

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.961	1.126		1.742	.085
	X1	.015	.061	.025	.243	.809
	X2	-.215	.086	-.260	-2.494	.014

a. Dependent Variable: LN\_RES

### Lampiran 6 Uji Ketepatan Model

1. Hasil Uji F (Simultan)

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	39.415	2	19.708	5.805	.004 <sup>b</sup>
	Residual	329.335	97	3.395		
	Total	368.750	99			

a. Dependent Variable: PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK

b. Predictors: (Constant), GAYA HIDUP, PERILAKU KONSUMEN



2. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.327 <sup>a</sup>	.107	.088	1.843

a. Predictors: (Constant), GAYA HIDUP, PERILAKU KONSUMEN

## 3. Uji t (Parsial)

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.938	1.085		9.155	.000
	PERILAKU KONSUMEN	.009	.059	.015	.150	.881
	GAYA HIDUP	.261	.083	.321	3.151	.002

a. Dependent Variable: PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK GOPAY

**Lampiran 7 Uji Hipotesis**

## 1. Uji Linier Regresi Berganda

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.938	1.085		9.155	.000
	X1	.009	.059	.015	.150	.881
	X2	.261	.083	.321	3.151	.002

a. Dependent Variable: Y

## Lampiran 9

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### DATA PRIBADI:

Nama : NETI ISMAYA  
Tempat, Tanggal Lahir : Klaten, 25 Maret 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Email : [netiismaya50@gmail.com](mailto:netiismaya50@gmail.com)

#### RIWAYAT PENDIDIKAN:

1. SD N 2 Gumulan (Tahun 2006-2012)
2. MTS N 2 Klaten (Tahun 2012-2015)
3. MAN 2 Klaten (Tahun 2015-2018)
4. UIN Raden Mas Said Surakarta (Tahun 2018-2023)