

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mahasiswa melaksanakan pendidikan perguruan tinggi pada masa remaja pada tahap akhir. Sebagian besar mahasiswa berasal dari luar kota di mana mereka jauh dari pengawasan orang tua, sehingga keuangan pribadi mahasiswa tersebut sepenuhnya diatur oleh dirinya sendiri. Mahasiswa yang seharusnya menggunakan uang yang diberikan orang tua untuk digunakan sebagai hal-hal yang bermanfaat untuk menunjang kegiatan perkuliahannya, akan tetapi kebanyakan dari mahasiswa menggunakan uang dengan lebih mengutamakan keinginannya tanpa memperdulikan kebutuhan pokok mahasiswa yang sebaiknya dipenuhi terlebih dahulu. Kegiatan membeli produk yang mengutamakan keinginan seperti membeli produk yang sedang *trend* dijadikan sebagai sarana untuk memperoleh pengakuan diri dengan cara yang kurang tepat.²

Pengakuan diri seringkali dicari oleh mahasiswa guna untuk mendapatkan pengakuan dari lingkungan sosialnya, akan tetapi mahasiswa tidak mencari pengakuan dengan kegiatan positif melainkan dengan perilaku yang cenderung negatif. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan untuk mendapat pengakuan lingkungan sosialnya yaitu

² Nailatul Hidayah and Prasetyo Ari Bowo, "Pengaruh Uang Saku, Locus of Control, Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif," *Economic Education Analysis Journal* 7, no. 3 (2019): 1025–39,

munculnya perilaku konsumtif dalam hal mengkonsumsi suatu produk guna untuk mendapatkan klaim pengakuan dari lingkungan sosialnya. Hasil dari data penelitian yang dilakukan oleh Vina Alfiatul munawwaroh bahwa dari penelitian yang dilakukan pada jurusan Manajemen Bisnis Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dari total 87 mahasiswa yang menjadi responden. Menunjukkan bahwa terdapat 72 responden yang melakukan perilaku konsumtif sangat tinggi dan tinggi, sisanya berperilaku konsumtif rendah. Dari perilaku konsumtif yang terindikasi tinggi tentunya terdapat faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif dari individu mahasiswa.³

Menurut Engel terdapat beberapa faktor-faktor mempengaruhi perilaku konsumtif diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari motivasi, proses belajar dan pengalaman, kepribadian dan konsep diri yang mencakup dalam kontrol diri, keadaan ekonomi, gaya hidup, dan sikap dan Faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku konsumtif terdiri dari kebudayaan, kelas sosial, keluarga dan kelompok acuan.⁴ Dalam teori yang disebutkan oleh Engel mahasiswa banyak dipengaruhi faktor yang dapat menyebabkan berperilaku konsumtif, Sebagian besar dari mahasiswa yang memiliki karakter dan memanfaatkan teknologi yang berbeda. Seharusnya dengan maraknya perkembangan

³ Vina Alfiatul Munawwaroh, "Pengaruh Status Sosial Ekonomi Keluarga, Kelompok Teman Sebaya dan Budaya Konsumen Terhadap Perilaku Konsumtif Untuk Produk Fashion Mahasiswa Manajemen Bisnis Syariah IAIN Tulungagung", *Skripsi*, (2019)

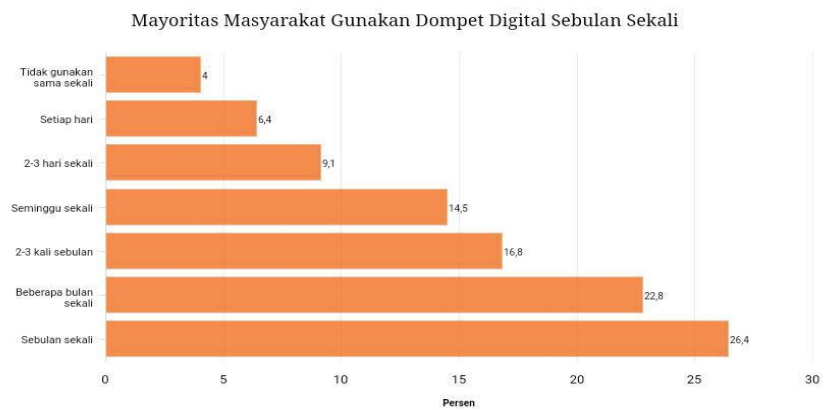
⁴ Engel, F. James, Blackwell D. Roger, dan Miniard W. Paul. 2010. Perilaku Konsumen. Alih Bahasa Budiyanoto. Binarupa Aksara, Jilid 1, Jakarta

teknologi dan internet mahasiswa dapat menyikapi serta menata kebutuhan sesuai dengan kepentingan dan tidak mengurangi kesadaran individu.

Berdasarkan teori Engel, faktor pertama yang termasuk dalam faktor internal yang mempengaruhi perilaku konsumtif yakni Penggunaan dompet digital yang dihubungkan dengan faktor proses belajar dan pengalaman. Dari proses belajar akan menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanen yang diakibatkan oleh pengalaman kemudahan dalam akses penggunaan dompet digital. Dompet digital menurut Shukla dan Mathora dompet ponsel sama dengan dompet fisik, akan tetapi dompet ponsel yang menyediakan bagi pengguna untuk menyimpan uang seperti akun bank.⁵

Gambar 1. 1

Presentase Penggunaan Dompet Digital



Sumber: databoks.katadata.co.id

⁵ Vina Dewi Ramadhanty et al., “Analisis Faktor Penggunaan Dompet Digital Di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Surabaya” 8, no. 1 (2021): 312–22.

Dalam gambar 1.1 tersebut merupakan hasil survey penggunaan dompet digital dari total 10.000 responden dengan penentuan sampel anggota rumah tangga dengan umur sekitar 13 – 70 tahun serta telah akses internet dalam 3 bulan terakhir. Hasil survei tersebut mencatat frekuensi penggunaan dompet digital tahun 2021. Presentase tertinggi yaitu 26,4% masyarakat yang sebulan sekali transaksi dompet digital. Presentase kedua beberapa bulan sekali transaksi menggunakan dompet digital dengan jumlah 22,8%. Presentase ketiga sebanyak 2 sampai 3 kali sebulan dalam transaksi dompet digital berjumlah 16,8%. Diikuti dengan presentase penggunaan transaksi dompet digital satu minggu sekali sebesar 14,5%, selanjutnya presentase 2 sampai 3 hari sekali 9,1 %, presentase penggunaan setiap hari 6,4% dan 4% saja yang tidak menggunakan transaksi dompet digital sama sekali.

Dompot digital bertujuan untuk transaksi keuangan karena memiliki manfaat diantaranya kemudahan, efisiensi, mempersingkat waktu dan biaya. Dalam penggunaan dompet digital yang mudah dalam akses penggunaannya, pastinya remaja khususnya mahasiswa yang faham akan adanya teknologi yang berkembang dapat digunakan sebagai penunjang perkuliahan yang bermanfaat, akan tetapi hasil dari proses belajar dan pengalaman akan menghasilkan kemudahan. Diluar dari beragam kemudahan dan manfaat dalam menggunakan dompet digital, adanya peningkatan penggunaan dompet digital oleh mahasiswa juga dapat menimbulkan dampak negatif. Salah satu sisi negatif yang muncul di

karenakan kemudahan dan kepraktisan dalam menggunakan dompet digital adalah pemborosan. Hal ini disebabkan karena pengguna dapat melakukan pembayaran dengan sangat mudah dan cepat sehingga cenderung dapat menjerumuskan penggunaanya kearah konsumtif.⁶

Faktor kedua yang mempengaruhi perilaku konsumtif yaitu konsep diri yang termasuk dalam faktor internal yang mempengaruhi perilaku konsumtif. Dalam konsep diri setiap individu memiliki konsep diri yang berbeda. Menurut Razmus berpendapat bahwa individu yang memiliki konsep diri yang negatif akan cenderung ingin sehingga akan mengubah penampilannya dengan cara membeli barang-barang yang sedang trend untuk menunjang penampilannya agar dipandang baik oleh orang lain dan sebagai sarana menutupi kekurangannya. Akan tetapi, individu yang mempunyai konsep diri positif seorang akan mempunyai pandangan yang menyenangkan terhadap dirinya, akan menerima dirinya dengan apa adanya serta kepercayaan diri.⁷

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan oleh Jessica Gumulya dan Mariyana Widiastuti, bahwa hasil analisis data antara konsep diri dan perilaku konsumtif yang menunjukkan bahwa terdapat persentase yang lebih tinggi pada mahasiswa Universitas esa Unggul yang terkategori dalam konsep diri negatif yang berperilaku konsumtif tinggi dengan jumlah 44,8%

⁶ Zulkifli Abdullah et al., "Hubungan Kausalitas Penggunaan E-Money Dengan Tingkat Konsumsi Mahasiswa," *Jurnal Riset Dan Kajian Manajemen* 3 (2023): 1–10.

⁷ Auskarni, "Pengaruh Gaya Hidup Dan Konsep Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar," 1–7.

atau 13 mahasiswa dan terdapat persentase yang lebih tinggi pada mahasiswa konsep diri negatif yang berperilaku konsumtif rendah yang berjumlah 55,6% atau 15 mahasiswa.⁸

Faktor ketiga yang mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa dalam penelitian ini yaitu gaya hidup yang termasuk dalam faktor eksternal. Menurut Kasali gaya hidup yang mengacu pada suatu pola konsumsi yang mencerminkan seseorang terhadap pilihan berbagai hal serta bagaimana menghabiskan waktu serta uangnya.⁹ Sebagian besar mahasiswa menggunakan waktu luangnya untuk nongkrong di kafe, terkadang mahasiswa menyempatkan waktu luangnya nongkrong di kafe ketika selesai dalam kegiatan jam perkuliahan dan terkadang hanya untuk bertemu dengan teman sekelompoknya. Bahkan, mahasiswa menggunakan aplikasi dalam smartphone untuk memenuhi kebutuhan penampilan gaya hidupnya. Seperti membeli produk dalam aplikasi toko online guna untuk kebutuhan seperlunya, akan tetapi mahasiswa membeli produk yang sedang *trend* untuk dibandingkan dengan teman sekelompoknya ketika kegiatan kuliah berlangsung dan ketika nongkrong dengan teman sekelompoknya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penulis yakni penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Nuratika¹⁰ yang bertujuan

⁸ Jessica Gumulya and Mariyana Widiastuti, "Pengaruh Konsep Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Esa Unggul," *Jurnal Psikologi* 11 (2012).

⁹ Sri Setyo Rini Bintang Jalasena Anogara, "Pengaruh Gaya Hidup Dan Kelompok Acuan Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Merek Samsung Galaxy," *Jurnal Bisnis Dan Manajemen* 2, no. 031 (2014).

¹⁰ Oktavia Nuratika "Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Dki Jakarta." *Skripsi*, 2022.

mengetahui hubungan antara penggunaan dompet digital dan literasi keuangan dengan perilaku konsumtif mahasiswa di DKI Jakarta. Metode yang digunakan yaitu metode survei dengan pendekatan kuantitatif kuantitatif. Hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa secara parsial penggunaan dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di DKI Jakarta. Hal ini menunjukkan semakin tinggi penggunaan dompet digital pada mahasiswa maka tingkat perilaku konsumtif mahasiswa akan semakin meningkat. Persamaan dari penelitian ini dengan penulis yaitu meneliti tentang dompet digital dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian yakni kuantitatif. Sedangkan perbedaan antara Oktavia Nuratika dengan penulis yakni objek penelitian.

Penelitian relevan yang ke dua yakni penelitian yang dilakukan oleh Windy Arini¹¹ yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh gaya hidup dan media sosial terhadap perilaku konsumtif pada masyarakat Kecamatan Medan Marelan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuantitatif dan teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis linier berganda. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa bahwa secara parsial ada pengaruh yang signifikan variabel gaya hidup terhadap terhadap perilaku konsumtif. Secara parsial ada pengaruh yang signifikan variabel media sosial terhadap terhadap perilaku konsumtif. Secara simultan

¹¹Windy Arini, 'Pengaruh Gaya Hidup Dan Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Kecamatan Medan Marelan (Kota Medan)', *Skripsi*, 2021.

dan signifikan terdapat pengaruh gaya hidup, media sosial terhadap terhadap perilaku konsumtif masyarakat kecamatan Medan marelan. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi linier berganda. Adapun juga perbedaan penelitian yaitu dari objek yang dijadikan sampel dalam penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan, penulis hanya memfokuskan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang menjadi tolak ukur untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Peneliti menjadikan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam sebagai responden dikarenakan mahasiswa dapat dilihat sering berganti produk ketika kegiatan perkuliahan berlangsung setiap harinya seperti sepatu yang dikenakan dengan berbagai merek. Serta menggunakan dompet digital sebagai penunjang transaksi dalam membeli barang dengan menggunakan toko *online* sebagai pilihan Dengan tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah berpengaruh penggunaan dompet digital, konsep diri dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Dari penjelasan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih lanjut yang bertemakan tentang fitur Dompet digital, Konsep diri dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Maka dari itu penelitian yang dilakukan ini berjudul

“Pengaruh Penggunaan Fitur Dompot Digital, Konsep Diri dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung”. Sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam dalam hal Penggunaan aplikasi dompet digital, memiliki konsep diri yang positif dan gaya hidup yang sederhana.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa pokok permasalahan dalam penelitian ini yang akan menjadi pembahasan lebih lanjut

1. Mahasiswa dalam pengonsumsian barang dan jasa tidak didasari akan kebutuhan manfaat melainkan dengan keinginan guna untuk mendapatkan pengakuan diri dari lingkungan sosialnya.
2. Mahasiswa dalam penggunaan dompet digital yang terdapat kemudahan dalam penggunaan dari pengalaman sebelumnya, sehingga akan berdampak negatif yakni pembelian yang berujung pemborosan.
3. Konsep diri negatif dari diri mahasiswa akan mempengaruhi perilaku konsumtif karena mahasiswa tidak percaya diri dan cenderung ingin berbeda dengan orang lain guna untuk menutupi kekurangannya.
4. Mahasiswa tidak memanfaatkan waktu dan uangnya dengan kegiatan positif seperti belajar dan menambah wawasan untuk perkembangan dirinya, akan tetapi mahasiswa menggunakan waktu dan uangnya

dengan hal hal yang tidak bermanfaat, sehingga cenderung menuju perilaku konsumtif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran masalah yang telah dijelaskan, penulis ingin merumuskan masalah sebagai batasan dalam melaksanakan penelitian lebih lanjut, diantaranya:

1. Apakah penggunaan dompet digital, konsep diri dan Gaya Hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?
2. Apakah penggunaan dompet digital berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?
3. Apakah konsep diri berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?
4. Apakah gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan dompet digital, konsep diri dan Gaya Hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan dompet digital berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
3. Untuk mengetahui apakah konsep diri berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
4. Untuk mengetahui apakah gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Dengan hasil dari penelitian diharapkan bermanfaat secara teori sebagai pengembangan teoritis maupun bentuk praktis yang berkaitan dengan masalah secara aktual.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai alat pembuktian terkait teori yang dirujuk dalam penelitian ini serta juga dapat mengembangkan dalam implementasi teori-teori tentang kosumen yang berkaitan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku

konsumtif pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

2. Manfaat praktis

a. Untuk Akademik

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadikan tambahan kepustakaan serta referensi pada bidang pengetahuan ilmu Manajemen Keuangan Syari'ah dan juga menjadi bahan bacaan pada perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

b. Untuk Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi pembelajaran dan wawasan bagi para mahasiswa untuk dapat mengontrol perilaku konsumtif dan mengetahui faktor yang berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.

c. Untuk Peneliti selanjutnya

Dengan hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan rujukan yang baik oleh para peneliti ataupun para pengguna teknologi dan komunikasi untuk mengambil langkah langkah yang sesuai dan diperlukan dalam bidang yang berkaitan dengan penelitian ini.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yaitu batasan yang memudahkan untuk dilakukan suatu penelitian agar lebih efektif dan efisien untuk memisahkan aspek tertentu terhadap sebuah objek. Digunakannya ruang lingkup untuk menghindari meluasnya masalah dan tetap sesuai dengan judul dalam penelitian ini, maka penulis memberikan suatu batasan diantaranya Dalam penelitian ini penulis hanya fokus dalam 2 variabel yang pertama yaitu sebagai Variabel Bebas (X), Adapun Variabel bebas diantaranya Penggunaan dompet digital, konsep diri dan Gaya Hidup Sedangkan yang menjadi Variabel terikat (Y) yaitu Perilaku konsumtif Mahasiswa (Y).

2. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini tidak hanya terbatasnya waktu, biaya dan tenaga yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Pembatasan lingkup penelitian ini penulis hanya memilih Mahasiswa sebagai responden yang ada pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Jumlah dari Mahasiswa FEBI yang akan menjadi responden dalam penelitian yakni 4.953 Mahasiswa.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual merupakan definisi yang bersumber dari kamus ataupun bahan kajian literatur relevan dengan penelitian yang dilakukan.¹² Dalam penelitian mengambil judul penelitian yaitu “Pengaruh Penggunaan Dompot Digital, Konsep Diri dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung “

a. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif adalah perilaku pengkonsumsian barang atau produk yang sebenarnya kurang atau tidak diperlukan khususnya yang berkaitan dengan respon terhadap konsumsi barang-barang sekunder atau barang yang tidak terlalu dibutuhkan.¹³

b. Penggunaan Dompot Digital

Dompot elektronik merupakan suatu aplikasi platform terbuka yang memiliki konsep sebagaimana sebuah dompet fisik dimana fungsinya untuk menyimpan uang dalam bentuk uang elektronik, namun memiliki jangkauan dan fasilitas lebih luas.¹⁴

¹² IAIN Tulungagung, *Pedoman Skripsi FEBI 2018...* Hal 28

¹³ Cicilia Pali Regina C.M. Chita, Lydia David, “Hubungan Antara Self-Control Dengan Perilaku Konsumtif Online Shopping Produk Fashion Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Kandidat Skripsi Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado Perilaku.” *Jurnal E-Biomedik (EBm)* 3, no. April (2015).

¹⁴ I made Dedy Priyanto, Fiona Pappano Naomi, “Perlindungan Hukum Pengguna E-Wallet Dana Ditinjau Dari Undang- Undang Perlindungan Konsumen,” *Jurnal Kertha Semaya* 9, no. 10 (2020): 24–33.

c. Konsep Diri

Konsep diri merupakan gambaran seseorang mengenai diri sendiri yang merupakan gabungan dari keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional serta prestasi yang telah tercapai.¹⁵

d. Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya.¹⁶

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi dari variabel secara operasional, secara praktik, maupun secara nyata dalam lingkup objek penelitian yang diteliti.¹⁷ Variabel penelitian ini terdiri dari duamacam variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Penegasan operasional dalam penelitian ini meliputi:

a. Perilaku Konsumtif

Perilaku mengkonsumsi barang secara berlebihan tanpa mempertimbangkan kebutuhan manfaat serta cenderung boros untuk memperoleh kesenangan.

¹⁵ Moh. Faizin Nova Titin Lestari, “Pengaruh Konsep Diri, Gaya Hidup Dan Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja Muslim Di Madiun,” *Journal of Economics and Business Research* 2, no. 2 (2022): 229–44.

¹⁶ MS. Metha Nilarisma Dewi, Prof. Dr. Hatane Samuel, “Pengaruh Gaya Hidup (Lifestyle), Harga, Promosi Terhadap Pemilihan Tempat Tujuan Wisata (Destination) Studi Kasus Pada Konsumen Artojaya Tour dan Travel Surabaya” 3, no. 1 (2015): 1–13.

¹⁷ IAIN Tulungagung, *Pedoman Skripsi FEBI 2018*.... Hal 28

b. Penggunaan Dompot Digital

Aplikasi smartphone yang digunakan untuk transaksi secara online tanpa kartu dan uang tunai.

c. Konsep Diri

Sikap seorang individu dalam memandang dirinya sendiri dari sisi fisik maupun psikis.

d. Gaya Hidup

Ekspresi seseorang yang dikaitkan dalam aktivitas, minat dan opininya dalam kehidupan sehari-hari.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Pembahasan skripsi ini supaya bisa mendapatkan gambaran yang jelas dan menyeluruh, maka sistematika pembahasan per bab yang terdiri 6 bab dan setiap bab terdiri dari sub bab. Berikut ini adalah perinciannya perinciannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN:

Pada BAB I pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, Identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, sistematika skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI :

Pada BAB II berisi tentang teori yang membahas tentang variabel yang dibahas dalam penelitian. Selanjutnya membahas kajian penelitian terdahulu, kerangka konseptual dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada BAB III berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, sumber data, variabel dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada BAB IV Berisi tentang hasil penelitian yang berisi deskripsi responden data yang diolah menggunakan software dan pengujian hipotesis serta temuan penelitian.

BAB V PEMBAHASAN

Pada bagian BAB V ini berisi tentang hasil dari penelitian yang membahas tentang hubungan berpengaruh atau tidaknya antar variabel.

BAB VI PENUTUP

Pada bagian BAB VI ini terdiri dari kesimpulan dari hasil pengolahan data dan hubungan antar variabel yang kedua berisi tentang saran mengenai tentang penelitian berikutnya.

BAGIAN AKHIR

Pada bagian akhir ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian skripsi dan daftar riwayat hidup.