PENGARUH PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL TERHADAP *IMPULSIVE BUYING* MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI FKIP UNTAN

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial

Program Studi Pendidikan Ekonomi

OLEH:

CICI MARLINA

NIM: F1032181009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2023

PENGARUH PENGGUNAAN DOMPET DIGITALTERHADAP *IMPULSIVE BUYING* MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI FKIP UNTAN

CICI MARLINA

F1032181009

Disetujui:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Maria Ulfah, M.Si	Jumardi Budiman, M.Pd
NIP.196202261987032200	NIP.198812012019031016

Disahkan Oleh :

Dekan

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP.19660401191021001

PENGARUH PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL TERHADAP *IMPULSIVE MAHASISWA* PENDIDIKAN EKONOMI FKIP UNTAN

CICI MARLINA

F1032181009

Disetujui:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Maria Ulfah, M.Si	Jumardi Budiman, M.Pd
NIP.196202261987032200	NIP.198812012019031016

Penguji I	Penguji II
Dr. Achmadi,M.Si	Heni Kuswanti, M.Pd
NIP.196611271992031001	NIP.19908152019032018

Disahkan

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi

FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. M. Basri, M.Pd.

NIP.19800352005011001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cici Marlina

Nim : F1032181009

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/ Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya tulis sendiri, bukan merupakan pengambilan alih tulisan atau pikiran dari orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktian ini merupakan jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 5 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan

Cici Marlina
F1032181009

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) penggunaan dompet digital mahasiswa Pendidikan ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, (2)*impulsive buying* mahasiswa Pendidikan ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, (3)pengaruh dompet digital terhadap *impulsive buying* mahasiswa Pendidikan ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura. Metode penelitian yang digunakan adalah bentuk kuantitatif dengan Janis penelitian regresi linier sederhana. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi Reguler A dan PPAPK Angkatan 2018-2021 dengan jumlah populasi 209 mahasiswa dan jumlah sampel 68 mahasiswa, dengan menggunakan teknik *simple random sampling.* Alat pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang disebarkan melalui *google from* kepada sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukan (1) penggunaan dompet digital banyak digunakan dikalangan mahasiswa pendidikanekonomi dengan interprestase menurut mahasiswa Pendidikan ekonomi sebesar 82,83% termasuk kategori sangat tinggi (2) *impulsive buying* mahasiswa Pendidikan ekonomi Fkip Universitas Tanjungpura dengan persentase 76,56% dengan kategori tinggi, (3) berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ (2,524<1,997) maka Ha diterima dan H0 ditolak selain itu dapat dilihat dari nilai korelasi atau nilai hubungan (R) sebesar 0,088 (8,8%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan dompet digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *impulsive buying.*

Kata Kunci: Penggunaan Dompet Digital dan *Impulsive Buying.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelsaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Dompet Digital Terhadap *Impulsive Buying* Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN".

Penyusunan skripsi ini dibuat dalam rangka sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi di Universitas Tanjungpura, Pontianak, Kalimantan Barat.

Proses penulisan serta penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan serta dukungan banyak pihak. Maka, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Maria Ulfah, M. Si selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan serta dukungan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Jumardi Budiman, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan serta dukungan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. M. Basri, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Tanjungpura.
4. Bapak Prof. Dr. H. Bambang Genjik Sumartono, M.Si selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan serta dukungan dalam pengajuan judul Desain Penelitian.

5. Bapak dan ibu Staff Akademik FKIP Universitas Tanjungpura yang sudah memberikan pelayanan dalam proses penyusunan skripsi.
6. Dosen dan tenaga pendidik di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjung pura.
7. Kepada orang tua saya ibu Ellysabet dan almarhum bapak saya bapak Agustinus, kakek saya bapak Sabli dan nenek saya ibu Nornaya, serta kepada seluruuh keluarga besar yang telah memberikan dukungan moril dan materil, motivasi, semangat dan doa untuk menyelsaikan penulisan skripsi ini.
8. Kepada sahabat saya Fitri Andhriani dan kedua orang tua-nya yang selalu memberikan dukungan,semangat dan motivasi dalam proses penulisan skripsi ini.
9. Untuk semua mahasiswa Pendidikan ekonomi PPAPK 2018 yang sudah memberikan dukungan dalam proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penulisan skrippsi ini masih terdapat kekurangan dan kelebihan.Oleh karena itu penulis memerlukan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan pada penulisan berikutnya.Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih.

Pontianak, 5 Juli 2023

Cici Marlina
F1032181009

DAFTAR ISI

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

Daftar Isi iv

Daftar Tabel vi

Daftar Gambar vii

Daftar Lampiran viii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Penelitian 1

B. Rumusan Masalah 4

C. Tujuan Penelitian 5

D. Manfaat Penelitian 5

E. Ruang Lingkup 6

1. Variabel Penelitian 6
2. Definisi Oprasional 7

BAB II KAJIAN TEORI 10

A. Kerangka Teoritis 10

1. Pembelian *Impulsive* 10
2. Penggunaan Dompet Digital 15

B. PENELITIAN TERDAHULU 17

C. KERANGKA PIKIR 20

D. HIPOTESIS PENELITIAN 20

BAB III METODE PENELITIAN 21

A. Prosedur Penelitian 21

1. Penggunaan Dompet Digital 21
2. Metode dan Bentuk Penelitian 21

B. Populasi dan Sampel 21

1. Populasi 21
2. Sampel 23

C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data 25

1. Teknik Pengumpulan Data 25
2. Alat Pengumpulan Data 26
D. Instrument Penelitian 28
1. Uji Validasi 29
a. Uji Validasi 29
b. Uji Reliabilitas 33
E. Rencana Analisis Data 35
1. Analisis Deskriptif 35
2. Uji Normalitas 36
3. Uji Linieritas 36
4. Uji Regresi Linier Sederhana 37
5. Uji Hipotesis 38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 40
A. Deskripsi Data 40
B. Hasil Analisis Data 46
C. Pengujian Hipotesis 50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 57
A. Kesimpulan 57
B. Saran 58
DAFTAR PUSTAKA 59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu 18
Tabel 3.1 populasi mahasiswa 22
Tabel 3.2 sampel mahasiswa 24
Tabel 3.3 alternatif jawaban variabel X 27
Tabel 3.4 alternatif jawaban variabel Y 27
Tabel 3.5 Skalapenelitian instrument 28
Tabel 3.6 Validasi Data X 30
Tabel 3.7 Validasi Data Y 32
Tabel 3.8 Interprestasi skor 36
Tabel Jawaban 4.1Persentasi jawaban responden Data X 41
Tabel Jawaban 4.2Persentasi jawaban responden Data Y 44
Tabel 4.3 Uji Normalitas 47
Tabel 4.4 Uji linieritas 48
Tabel 4.5 Uji Regresi Linier Sederhana 49
Tabel 4.6 Uji T-Test 51
Tabel 4.7 Kofisien determinasi 53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram pengguna dompet digital dan *impulsive buying* 3

Gambar 3. Kerangka pikir 20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengantar angket penelitian 63

Lampiran 2 Kisi-kisi angket penelitian uji coba variabel 64

Lampiran 3 Angket penelitian 67

Lampiran 4 Kisi-kisi angket penelitian.....70

Lampiran 5 Angket penelitian 71

Lampiran 6 Data uji coba variabel X.....75

Lampiran 7 Data uji coba variabel Y.....76

Lampiran 8 Hasil reabilitas pada spss25 77

Lampiran 9 Hasil analisis data.....78

Lampiran 10 Surat keputusan pembimbing skripsi 80

Lampiran 11 Surat tugas penelitian 81

Lampiran 12 Surat permohonan izin penelitian.....82

Lampiran 13 Data mahasiswa aktif tahun 2022/2023 84

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Mahasiswa merupakan kelompok masyarakat yang sering disebut sebagai generasi milinial (generasi Z) yang sering melakukan interaksi sosial dan ekonomi menggunakan media sosial didalam kehidupan sehari-hari sehingga bisa dikatakan mahasiswa adalah pelaku aktif didalam mengunakan teknologi yang semakin hari semakin maju mengikuti perkembangan zaman. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian, dalam Lensik, & Mueller (2019) mengataan bahwa perkembangan teknologi berupa dompet digital merupakan gabungan dari perkembangan teknologi keuangan yang berkembang untuk membuat masyarakat banyak merasakan kemudahan, keamanserta praktis didalam melakukan transaksi baik transaksi yang dilakukan secara tiba-tiba maupun untuk menyimpan uang dengan jumlah banyak tanpa khawatir akan pencurian dan lain sebagainya.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju yang menciptakan banyak kegiatan sosial,ekonomi yang dapat membantu dan mendukung untuk melakukan kegiatan sosial tidak jarang hanya dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang telah tersedia agar bisa dilakukan secara praktis seperti melakukan pembelanjaan serta secara online menggunakan platfrom media sosial seperti shoppe, tiktok shop, gofood dan lain-lain. Dengan adanya kegiatan berbelanja secara online mereka akan melakukanpembayar secara online juga, menggunakan dompet digital

berupa shoppepay, gopay, dana, ovo, M-banking dan aplikasi dompet digital lainnya.

Auliya (2018) dompet digital merupakan layanan elektronik untuk menyimpan data instrument pembayaran, yaitu pembayaran dengan menggunakan kartu (*credit cash)* atau uang elektronik yang menampung dana guna melakukan pembayaran.

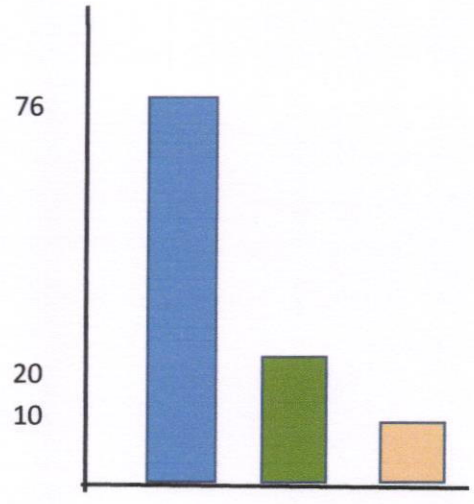
Fatmasari dan wulandari (2016) berpendapat bahwa perkembangan *e-money* pada kalangan remaja dapat mengubah perilaku individu dalam melakukan kegiatan konsumsi.dompet digital atau *e-money* memiliki hubungan dengan kegiatan jual beli seperti didalam mengambil keputusan untuk melakukan pembelian dan transaksi hal ini ditunjukan dari sebelum melakukan kegiatan transaksi dan pembelian konsumen akan melakukan perencanaan pembelian akan tetapi tidak jarang setelah merencanakan konsumen melakukan pembelian secara tiba-tiba ketika melihat berbagai produk yang menarik, promosi yang menarik dan potongan harga ketika melakukan transaksi secara online selain itu ada point cashback sehingga menarik perhatian untuk melakukan kegiatan *impulsive buying* dan transaksi menggunakan berbagai aplikasi sompet digital.*Impulsive buying* adalah suatu kegiatan pembelian barang secara tiba-tiba dan tidak terencana yang dilakukan karena adanya ketertarikan terhadap barang yang dilihat secara sengaja dan tidak sengaja dan didasarkan oleh dorongan atau perasaan suka pada suatu barang tanpa memikirkan faktor harga dan kualitas barang.Verplanken dan Herabadi (2014) mengatakan *impulsive buying*

pembelian yang tidak direncanakan yang terjadi akibat adanya dorongan emodionaldari dalam diri seseorang sehingga terjadinya pembelian yang tidak rasional.

Berdasarkan hasil pra-riset 18 april 2022 yang penulis lakukan dengan menyebarkan kuesioner tentang pengaruh dompet digital tterhadap *impulsive buying* kepada mahasiswa Pendidikan ekonomi PPAPK dan RegA dari 209 mahasiswa Pendidikan ekonomi dengan jumlah responden 106 mahasiswa yang menjawab angket dapat dilihat dari gambar diagram di bawah ini:

Gambar 1.1

Penggunaan dompet digital dan pembelian *impulsive* mahasiswa:



Sumber: Olahan data

Dari diagram diatas terdapat 106 responden dengan jumlah 76 mahasiswa menggunakan dompet digital untuk melakukan pembayaran *impulsive,* 20 mahasiswa yang pernah melakukan *impulsive buying* tapi tidak membayar menggunakan dompet digital serta 10 mahasiswa yang tidak memiliki aplikasi dompet digital serta tidak melakukan kegiatan *impulsive.*

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang maka permasalahan umum yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh penggunaan dompet digital terhadap *impulsive buying* mahasiswa Pendidikan ekonomi FKIP UNTAN.

Adapun sub masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan dompet digital mahasiswa Pendidikan ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura?
2. Bagaimana *impulsive buying* mahasiswa Pendidikan ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura?
3. Bagaimana pengaruh dompet digital terhadap *impulsive buying* mahasiswa Pendidikan ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan umum dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh penggunaan dompet digitalterhadap *impulsive buying* mahasiswa Pendidikan ekonomi Universitas Tanjungpura. Adapun tujuan khusus pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan dompet digital mahasiswa Pendidikan ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura?
2. Untuk mengetahui bagaimana *impulsive buying* mahasiswa Pendidikan ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura?
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh dompet digital terhadap *impulsive buying* mahasiswa Pendidikan ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura?

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat teoritis

   Hasil peneliitian ini dapat digunakan dan bisa bermanfaat bagi penelitian selanjutnya serta bisa menjadi acuan dalam melakukan penelitiann yang berkaitan dengab pengaruh dompet digital terhadap *impulsive buying.*

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Sebagai penulis manfaat dari penulisan proposal ini adalah menambah wawasan didalam mengguunakan dompet digital serta berbelanja hal apa saja yang menjadi kebutuhan dan tidak melakukan kegiatan pembelian secara *impulsive.*

b. Manfaat bagu pembaca

Hasil penelitian ini diharpakan dapat dijadikan referensi serta acuan untuk penelitian selanjutnya, sehingga lebih memperhatikan manfaat dompet digital dalam transaksi pembelian.

c. Manfaat bagi mahasiswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan penelitian ini bisa menjadi pertimbangan bagi mahasiswa untuk mengambil keputusan pembelian dan menggunakan aplikasi dompet digital dengan bijaksana.

E. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan ekonomi FKIP UNTAN yang menggunakan dompet digital dan melakukan *impulsive buying.*

1. Variabel penelitian

a. Variabel bebas (*independent variable)*

Sugiono (2018:39) mengemukkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan dompet digital.

b. Variabel terikat (dependent variable)

Sugiono (2018) variabel terikat (dependent variable) adalah suatu variiabel yan dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.Variabel terikat dalam penekitian ini adalah Iimpulsive buying.

2. Definisi Operasional

Untuk memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulismemberikan pemahaman tentang beberapa istilah yang digunakan dalam kegiatan penelitian.

a. *Impulsive buying*

Menurut Beatty dan Ferrel (dalam Hanifah, 2015) "pembelian *impulsive* merupakan pembelian yang dilakukan secara tiba-tiba dan segera tanpa ada minat pembelian sebelumnya". Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *impulsive buying* adalahkeinginan seseorang untuk melakukan pembelian secara tiba-tiba tanpa berpikir Panjang dan melakukan pertimbangan yang disebabkan adanya dorongan, rangsangan serta keinginan untuk membeli ketika melihat berbagai produk..

Menurut Rook dan Fisher (Yunarti Fihartini, 2017) menyatakan ada bebrapa indikator yang digunakan untuk mengukur *impulsive buying*:

1. Spontanitas, pembelian ini terjadi tanpa direncanakandan diharapkan pembelian ini biasanya terjadi ketika telah berada ditempat perbelanjaan.
2. Kekuatan, kompulsi dan intensitas, pembelian yang dilakukan tanpa memikirkan dan kegunaan suatu barang dan terjadi pada saat tertentu.
3. Kegairahan dan stimulasi, pembelian ini biasanya terjadi karena adanya dorongan emosional yang terjadi dalam diri seseorang yang memacu suatu kegairahan untuk membeli suatu barang.
4. Ketidak pedulian akan akibat, pembelian terjadi karena desakan diri untuk membeli barang tanpa memikirkan akibat negative yang akan terjadi kedepan.

b. Penggunaan Dompet Digital

Penggunaan dompet digital adalah suatu aktivitas transaksi seseorang melalui media transaksi berupa dompet digital.Dompet digital merupakan layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran menggunakan kartu atau aplikasi dompet digital yang memiliki manfaat untuk mengirim dan menyimpan serta pembayaran uang secara online (Auliya, 2018). Wiji Nurastuti

(2011:178), menyatakan ada beberapa indikator penggunaan dompet digital sebagai berikut:

1. *Pure digital,* merupakan penerapan teknologi yang terdepan memiliki kecepatan tinggi dalam komunikasi jaringan untuk menyimpan, mengirimkan, serta menerima uang yang dilengkapi dengan fitur keamanan yang tinggi.
2. *Elektronik funds transfer* (EFT), merupakan system pengiriman uang elektronik yang dilakukan antar rekening menggunakan perangkat elektronik dan aplikasi dompet digital yang tersedia di perangkat tersebut.
3. Kartu kredit elektronik (*virtual credit cash*), kartu kredit yang tidak memiliki bentuk fisik yang memiliki tujuan melindung kartu kredit utama (fisik) sehingga dalam melakukan transaksi pemilik kartu hanya menggunakan layanan online (*m-banking)* untuk transaksi tanpa harus pergi ke ATM untuk melakukan transaksi.