

Anggi Puspita Dewi Jurnal.docx

by

Submission date: 07-Sep-2022 05:06PM (UTC+0700)

Submission ID: 1894289712

File name: Anggi Puspita Dewi Jurnal.docx (238.79K)

Word count: 4060

Character count: 25959

SURAT PERNYATAAN SESUAI PANDUAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama Mahasiswa : Anggi Puspita Dewi

NIM : 182022000024

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Bisnis, Hukum dan Ilmu Sosial

MENYATAKAN Bahwa, artikel ilmiah saya dengan rincian :

Judul : Pengaruh Penggunaan E-wallet terhadap Sikap dan Gaya hidup (Studi Deskriptif pada masyarakat kabupaten Sidoarjo)

Kata Kunci : *Penggunaan, Sikap, Gaya Hidup.*

2

TELAH :

1. Dिसुsuaikan dengan petunjuk penulisan dari jurnal ilmiah di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Berdasarkan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang standard penulisan karya tulis ilmiah dan plagiarisme di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
2. Lolos uji cek kesamaan sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Serta **BELUM PERNAH** dan **TIDAK AKAN** dikirimkan ke jurnal ilmiah manapun, tanpa seizin dari Pusat Pengembangan Publikasi Ilmiah UMSIDA.

Demikian pernyataan dari saya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Sidoarjo, 15 Agustus 2022

(Ainur Rochmaniah, M.Si)
Nidn : 0721126903

(Anggi Puspita Dewi)
Nim : 182022000024

PENGARUH PENGGUNAAN E-WALLET TERHADAP SIKAP DAN GAYA HIDUP

(STUDI DESKRIPTIF PADA MASYARAKAT KABUPATEN SIDOARJO)

Anggi Puspita Dewi¹⁾, Ainur Rochmaniah²⁾

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi : anggipuspitadewi37@Gmail.com¹⁾, ainur@umsida.ac.id

Abstract : This type of research is quantitative with statistical techniques to test the variables of Use (X), Attitude (Y1), and Lifestyle (Y2). The location of this research is in Sidoarjo district. The population is the people of Sidoarjo district who use e-wallet aged 17 and over, with a sample of 185 respondents who were taken using the Roscoe formula. While the sampling technique with proportional random sampling. Data collection is done by distributing questionnaires widely. Data were analyzed by simple linear regression using SPSS 16.0 .

The results of this study there is no strong influence of attitudes towards the use of e-wallet in the people of Sidoarjo district, meaning that there is no influence of attitudes and lifestyle on the use of e-wallet in the people of Sidoarjo district. Contribution of usage is 0.9% to attitude and 0.10% to lifestyle, while the remaining 90.1% and 90% are influenced by other unknown variables. The conclusion of this study is that the hypothesis accepted by H1 is that there is no effect of usage on the attitudes of the people of Sidoarjo district who use e-wallet, and H2 there is no effect of usage on the lifestyle of the people of Sidoarjo district who use e-wallet.

Keywords: Usage, Attitude, Lifestyle, E-wallet.

Abstrak : Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik statistik untuk menguji variabel Penggunaan (X), Sikap (Y1), Dan Gaya Hidup (Y2) . Lokasi penelitian ini berada di kabupaten Sidoarjo. Populasi adalah masyarakat kabupaten Sidoarjo yang menggunakan e-wallet yang berumur dari 17 ke atas , dengan sampel 185 responden yang di ambil menggunakan rumus Roscoe. Sedangkan teknik sampling dengan proposional random sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebar luas kuesioner . Data dianalisis dengan regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS 16.0 .

Hasil penelitian ini tidak ada pengaruh sikap yang kuat terhadap penggunaan e-wallet pada masyarakat kabupaten Sidoarjo , artinya tidak ada pengaruh sikap dan gaya hidup terhadap penggunaan e-wallet pada masyarakat kabupaten Sidoarjo. Kontribusi penggunaan sebesar 0,9% terhadap sikap dan 0,10 % terhadap gaya hidup , sedangkan sisanya 90.1% dan 90% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diketahui. Kesimpulan penelitian ini adalah hipotesis yang diterima H1 adalah tidak ada pengaruh Penggunaan terhadap sikap masyarakat kabupaten Sidoarjo yang menggunakan e-wallet, dan H2 tidak terdapat pengaruh penggunaan terhadap gaya hidup masyarakat kabupaten Sidoarjo yang menggunakan E-wallet .

Kata kunci : Penggunaan , Sikap, Gaya Hidup , E-wallet.

I. PENDAHULUAN

Sidoarjo dikenal dengan sebutan kota udang, kota yang terletak pada provinsi Jawa Timur. Sebagai kabupaten yang unggul dalam UMKM untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Sidoarjo. Sidoarjo mempunyai beberapa produk unggulan seperti tas, garmen, sendal, sepatu dan masih banyak lainnya yang diproduksi oleh masyarakat setempat. Dengan berbagai produk unggulan yang dihasilkan oleh masyarakat kabupaten Sidoarjo.

Teknologi digital menjadi semakin diperlukan karena peningkatan akses internet mengubah gaya hidup manusia dalam berbagai hal, termasuk dalam proses jual beli [1] Perkembangan tersebut juga mempengaruhi

masyarakat kabupaten Sidoarjo, dimana banyak yang memanfaatkan e-commerce sebagai sarana untuk menjual produk mereka. Begitupun dengan proses pembayaran, masyarakat kabupaten Sidoarjo banyak yang memanfaatkan e-wallet. Seperti pada toko OMIAI mereka melakukan penjualan mereka melalui berbagai aplikasi e-wallet seperti shopee dan melakukan pembayaran menggunakan M-banking .

Dari fenomena yang terjadi saat ini banyak sekali layanan-layanan yang menggunakan E-wallet sebagai proses pembayaran. Indonesia saat ini terdapat aplikasi e-wallet yang populer antara lain OVO,Go-Pay,DANA,Link Aja,Shopee Pay yang mempunyai basis masa penggunaannya [2] . Fenomena yang saat ini sudah banyak yang berganti memakai dompet digital sebagai transaksi berulang , sehingga fenomena ini dianggap penting karna bisa mempengaruhi perkembangan –perkembangan layanan dapat digital dan sudah mendasari bagai penelitian. Memakai e-wallet merupakan bisa menjadi gaya hidup, termasuk pada bagian milenial.[3]

Fenomena penggunaan e-wallet yang dapat terjadi pada masyarakat Sidoarjo adalah seperti aktivitas membayar tiket transportasi umum di berbagai aplikasi traveloka.com, membayar tarif jalan tol,membayar biaya parkir yang dulu memakai uang cash sekarang banyak yang beralih menggunakan dompet elektronik , hingga berbelanja di toko swalayan. E-money atau biasanya disebut e-wallet ini sering sekali digunakan untuk pembayaran jalan tol, KRL Commuter Line,dan pembelian tiket di tempat hiburan. Bahkan untuk membeli makanan dan minuman masyarakat menggunakan e-wallet untuk membelinya dengan menggunakan aplikasi gojek .

Menurut sumber dari Asosiasi Jasa Internet Indonesia, di indonesia selalu meningkat pengguna internetnya . Januari tahun 2021, yang menggunakan internet di indonesia sebesar 202,6 juta , naik 15,5% dari tahun 2020 menjadi lebih dari 27 juta dalam kurun waktu 12 di bulan terakhir.Jumlah para penduduk yang ada di indonesia adalah sejumlah 274,9 juta jiwa. Saat 202,6 juta penduduk Indonesia online, 73,7% penduduk Indonesia sudah bisa menggunakan internet dengan lancar. (Agus Tri Haryanto .detiknet.)

Tahun 2022, yang menggunakan internet di indonesia sebesar 73,87 persen dari sejumlah penduduk . Jumlah penduduk warga Indonesia sebesar 273,87 juta dalam per jiwa di 31 desember tahun 2021, menurut direktorat jenderal kependudukan dan catatan sipil (dukcapil) kementerian pedalaman . Hingga akhir tahun 2018, Indonesia telah mencapai 1 miliar orang yang menggunakan internet Indonesia.Pada tahun 2020, jumlah ini diproyeksikan mencapai 1,2 miliar orang.

Di bulan februari 2021 terdapat data bank yang menunjukkan bahwa transaksi uang elektronik dengan sejumlah 19,2 triliun dan kemudian tumbuh 26,4 % . Kemudian dengan dirilis pada awal bulan Maret 2021 terungkap bahwa begitu keras pesaing e-wallet atau dompet elektronik yang ada di Indonesia untuk memperbanyak pasar . Transaksi ini sangat aman sehingga berdasarkan data Maret 2021, Shopee-Pay adalah yang unggul dipakai (76%) ,diikuti Go-pay (57%), ovo (54%), dana (49%) , dan link aja (21%).Dalam survei snapcart meminta para responden menggunakan merek E-wallet (dompet elektronik) karena sangat nyaman dan mudah digunakan konsumn (59%). Disusul Ovo (18%), Gopay (9%) dan dana (10%). Tautan aja (4%). Namun, Shopeepay (39%) adalah konsumen yang paling terpercaya, diikuti oleh ovo 18% ,Dana (18%), Gopay (17%) dan LinkAja (9%) [4].

Sehingga pengetahuan para masyarakat pun sangat beragam mengenai e-wallet ,karena sumber- sumber yang terkait dengan e-wallet ini sudah ditampilkan diberbagai platform, contohnya seperti iklan di televisi maupun di media sosial. Maka alasan para masyarakat menggunakan E-wallet ini adalah dapat memberikan manfaat kepada penggunanya ,namun biasanya masyarakat lebih banyak menggunakan shopee, ovo, go-pay, dan dana karena terdapat kesamaan fitur yang dapat di gunakan oleh pengguna misalkan top up, yang disediakan di berbagai merchant yaitu Indomaret, Alfamart,dan Bank. Sehingga dapat dilakukan untuk pembayaran tagihan pulsa, pembayaran makanan dan online shopping [5].

Gaya hidup dapat menunjukkan seperti apa manusia bertahan hidup dan seperti apa mereka dapat membelanjakan uangnya, dan juga seperti apa dapat mengalokasikan waktunya. Sehingga berkaitan suatu tindakan dn perilaku itu sejak dari lahir , nama yang sanagat beda kepada pribadi yang dapat menjelaskan para konsumen dari pandangan yang lebih dalam , rasa /persaan , dan pandangan para konsumennya.[6]

Sikap didefinisikan untuk keinginan untuk memakai dompet elektronik atau bentuk keyakinan yang mempengaruhi secara baik atau tidak , maka bisa di bentuk untuk sikap terhadap gambaran dan tindakan kelakuan [7] . Sehingga individu tidak yakin apakah mereka bisa melakukan sesuatu yang menimbulkan pengaruh yang positif atau negatif dari kegunaan tersebut, sikap ini menjelaskan sebuah pengalaman masa lalu untuk tantangan yang suda ada .Sikap positif cenderung dapat mempunyai niat untuk melakukan sikapo tersebut. Sikap para konsumen merupakan perasaan menyukai atau tidak menyukainya . Sikap seseorang terkadang menggunakan e wallet belum tentu mereka suka tapi karena terpaksa , tau menggunakannya karena lagi

membutuhkan ,sehingga mereka menggunakannya belum tentu menerima sehingga ada penolakan dan juga penerimaan.[8]

Sehingga ada beberapa faktor yang dapat membuat para konsumen mau melakukan karena beberapa sikap ,yaitu keyakinan konsumen yang menggunakan e-wallet merupakan terbebas dari sebuah hambatan –hambatan yang tidak memerlukan sebuah pengorbanan yang lebih .Kemudian kepercayaan dalam menggunakan e-wallet,dapat dirasakan mendatangkan sebuah manfaat bagi penggunaanya,sehingga dengan kepercayaan ini kita dapat melakukan proses pengambilan keputusan. Dan yang terakhir adalah pengalaman ,merupakan pengalaman yang sangat positif dapat menciptakan rasa puas yang berdampak kepada penggunaan secara kembali. Sikap konsumen juga dapat mempengaruhi semua kegiatan –kegiatan yang dapat berhubungan dengan pemasaran misalkan label merek atau pelayanannya.[9]

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan meneliti penggunaan e-wallet terhadap sikap dan gaya hidup masyarakat kabupaten sidoarjo . Dalam penelitian ini tertarik melakukan penelitian **“Pengaruh Penggunaan E-wallet terhadap Sikap dan Gaya Hidup (Studi Deskriptif Pada Masyarakat Kabupaten Sidoarjo)”**

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini memakai metode. pendekatan secara kuantitatif pada penelitian ini. menggunakan sebuah analisis yang menekankan pada data dan numerik, yaitu sebuah angka yang dapat di olah sebagai metode statistika sebagaimana yang dijelaskan oleh (Sugiyono ,2013,p.hlmn 14). yaitu penelitian dengan metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian ini yang dapat berlandaskan pada filsafat positivisme,yang dipakai sebagai penelitian pada populasi dan sample yang tertentu, sehingga teknik mengambil sampelnya dilakukan dengan proses random. Lokasi yang dipakai pada penelitian ini yaitu masyarakat kabupaten Sidoarjo. Peneliti memilih di kabupaten Sidoarjo sebagai lokasi penelitian karena dari tahun ke tahun jumlah pengguna e-wallet meningkat sebanyak 18,2 persen, dari 66,4 persen pada tahun 2020 menjadi 84,6 persen pada tahun 2021. Sugiyono (2013:389) mendefinisikan populasi sebagai domain umum yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang peneliti identifikasi untuk mempelajarinya dan menarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah penduduk kabupaten Sidoarjo yang memenuhi penggunaan e-wallet dari usia 17 tahun ke atas pada tahun 2021-2022. Roscoe (.Sugiyono,2017) telah memberikan pendapat mengenai ukuran sampel untuk sebuah penelitian ini adalah 185 responden. Teknik penelitian ini adalah teknik sampling proporsional yang dilakukan secara acak oleh anggota populasi, tanpa memandang strata populasi Sugiyono (2001:57) Metode yang digunakan adalah random sampling. Metode survei dalam penelitian ini adalah kuisioner (kuesioner) yang ditujukan kepada masyarakat kabupaten Sidoarjo yang menggunakan e-wallet.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil kesimpulan dari perhitungan variabel Penggunaan,Sikap dan Gaya Hidup sebagai berikut ini :

Tabel 1 Indikator Variable Penggunaan

No	Indikator Variable Penggunaan	Frekuensi
1.	Kemudahan	99%
2.	Kepercayaan	97%
3.	Kemanfaatan	98%
	Presentase Rerata Total	98%

Pada tabel 1 diatas menunjukkan rata-rata nilai Penggunaan termasuk dalam kategori baik yaitu kemudahan 98%. Kemudahan mendapat kategori baik yaitu 99%, Kepercayaan 97%, dan Kemanfaatan 98%. Masyarakat Sidoarjo kabupaten yang menggunakan e-wallet telah melakukan atau merasakan Kemudahan,Kepercayaan dan Kemanfaatan dengan kategori baik .

Tabel 2 Indikator Variable Sikap

No	Indikator Variable Sikap	Frekuensi
1.	Kognitif	93%
2.	Afektif	94%
3.	Konatif	88%
	Presentase Rerata Total	91,6%

Pada tabel 2 menerangkan rata-rata nilai Sikap termasuk dalam kategori baik yaitu 91,6%. Kognitif mendapat kategori baik yaitu 93%, Afektif 94%, dan Konatif 88. Masyarakat kabupaten Sidoarjo telah menggunakan e-wallet dengan indikator Kognitif, Afektif, dan Konatif dengan kategori baik

Tabel 3 Indikator Variable Sikap

No	Indikator Variable Gaya Hidup	Frekuensi
1.	Activities	85%
2.	Interest	85%
3.	Opinion	85%
	Presentase Rerata Total	85%

Pada tabel 3 merupakan rata-rata nilai Gaya Hidup termasuk dalam kategori baik yaitu 85%. Activities mendapat kategori baik yaitu 85%, Interest 85%, dan Opinion 85%. Masyarakat kabupaten Sidoarjo telah menggunakan e-wallet berdasarkan indikator Activitie, Interest dan Opinion dengan kategori baik.

Penggunaan tidak Mempengaruhi Sikap

Tabel 4 Penggunaan tidak Mempengaruhi Sikap (Y1)

No	Variabel	koefiosien Regresi	t-hitung	Sig
1.	Konstan	76.332	3.856	.000
2.	Sikap (Y1)	-.403	-1.307	.193

Keterangan :

N: 185 R : .096^a

R Square : .009 Adjusted R : .004

F hitung : 1.708 df= 1 sig F =.193^b

Distribusi Data : Normal

Persamaan Model Y1: 76.332 +0.403 X

Berdasarkan tabel diatas dapat menunjukkan F hitung yang diperoleh sebesar 1.708 dan signifikansi diperoleh sebesar 0,193 yang diatas dari $\alpha = 5\%$ maka dapat dinyatakan ada penolakan H1 yaitu tidak ada pengaruh variable Penggunaan. Biasanya output ini digunakan untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dikemukakan adalah:

H0 = Tidak ada pengaruh signifikasi secara srimultan penggunaan terhadap sikap dan gaya hidup pada masyarakat kabupaten Sidoarjo dinyatakan di terima.

H1 = Tidak ada pengaruh signifikasi secara srimultan penggunaan terhadap sikap pada masyarakat kabupaten Sidoarjo dinyatakan ditolak.

H2 = Tidak ada pengaruh signifikasi secara srimultan penggunaan terhadap gaya pada masyarakat kabupaten Sidoarjo dinyatakan ditolak.

Pedoman yang digunakan : jika Sig. < α maka H₀ ditolak yang artinya ada hubungan yang linear antara sikap dengan masyarakat kabupaten sidoarjo. Cara lainnya dengan membandingkan nilai Fhitung dengan Ftabel. Jika

Fhitung> Ftabel maka disimpulkan menerima H0, yang berarti antara sikap dengan masyarakat kabupaten sidoarjo pengguna e-wallet. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variable penggunaan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap sikap masyarakat kabupaten Sidoarjo. Hal ini sesuai hasil kuesioner yang diisi oleh masyarakat kabupaten sidoarjo.

Penggunaan tidak Mempengaruhi Gaya Hidup

Tabel 5 Penggunaan tidak Mempengaruhi Gaya Hidup (Y2)

No	Variabel	koefiosien Regresi	t-hitung	Sig
1.	Konstan	76.838	3.660	.000
2.	Gaya hidup (Y2)	-.443	-1.355	.177

Keterangan :

N: 185 R : .100^a

R Square : .010 Adjusted R : .005

F hitung : 1.837 df= 1 sig F = .177^b

Distribusi Data : Normal

Persamaan Model Y1: $76.838 + -0.443 X$

Berdasarkan tabel diatas dapat menunjukkan F hitung yang diperoleh sebesar 1.837 dan signifikansi diperoleh sebesar 0,177 yang artinya diatas dari $\alpha = 5\%$ maka dapat dinyatakan penolakan H1 yaitu tidak ada pengaruh variabel Penggunaan terhadap gaya hidup. Biasanya output ini digunakan untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dikemukakan adalah:

H0 = Tidak ada pengaruh signifikansi secara srimultan penggunaan terhadap sikap dan gaya hidup masyarakat kabupaten Sidoarjo dinyatakan di terima.

H1 = Tidak ada pengaruh signifikansi secara srimultan penggunaan terhadap sikap terhadap masyarakat kabupaten Sidoarjo dinyatakan di tolak.

H2 = Tidak ada pengaruh signifikansi secara srimultan penggunaan terhadap gaya hidup terhadap masyarakat kabupaten Sidoarjo dinyatakan ditolak.

Pedoman yang digunakan : jika Sig. < α maka H₀ ditolak yang artinya ada hubungan yang linear antara gaya hidup dengan masyarakat kabupaten Sidoarjo. Cara lainnya dengan membandingkan nilai Fhitung dengan Ftabel. Jika Fhitung> Ftabel maka disimpulkan menerima H0, yang berarti antara gaya hidup dengan masyarakat kabupaten Sidoarjo tidak ada hubungan yang linear. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variable penggunaan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap gaya hidup masyarakat kabupaten Sidoarjo. Hal ini sesuai hasil kuesioner yang diisi oleh masyarakat kabupaten Sidoarjo.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian diatas maka dapat dijelaskan Menurut Jogiyanto,2019:934 Persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat digunakan dengan jelas dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya.

Sedangkan Dompot elektronik (Electronic wallet) merupakan sebuah layanan elektronik untuk menyimpan sebuahdata instrumen pembayaran, antara lain adalah alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan ataupun menggunakan uang elektronik, bisa juga menampung dana untuk melakukan sebuah pembayaran transaksi.

Sedangkan menurut Kottler (2007 p.65) itu sikap adalah sebuah evaluasi perasaan dan kecenderungan seseorang yang secara konsisten menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau gagasan.

Gaya hidup merupakan secara luas dapat didefinisikan sebagai cara hidup yang dapat identifikasi oleh bagaimana orang dapat menghabiskan waktu mereka atau sebuah aktivitas yang mereka anggap itu adalah penting yang dilakukan dalam lingkungannya (ketertarikan) dan apa yang dipikirkan tentang diri mereka sendiri untuk dunia di sekitarnya ataupun pendapat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penggunaan E-wallet terhadap Sikap masyarakat kabupaten Sidoarjo dan bagaimana Pengaruh Penggunaan E-wallet terhadap Gaya Hidup masyarakat kabupaten Sidoarjo.

Dari hasil 185 responden masyarakat Sidoarjo pengguna e-wallet yang dipilih menggunakan rumus ROSCOE dapat diketahui variable Penggunaan (X) dalam indikator kemudahan merasa sangat puas sebanyak 58,1% dengan penggunaan e-wallet karena dapat mempermudah transaksi dimanapun dan kapanpun. Indikator kepercayaan penggunaan sebanyak 47% merasa puas dengan penggunaan e-wallet karena layanan e-wallet telah dilengkapi system keamanan yang handal. Indikator kemanfaatan penggunaan sebanyak 39,4% responden puas dengan penggunaan e-wallet karena layanan e-wallet dapat memberikan cashback.

Sedangkan variabel Sikap (Y1) pada indikator kognitif sebanyak 50% merasa sangat puas dengan sikap e-wallet karena mengetahui penggunaan e-wallet. Indikator Afektif pada Sikap sebanyak 43,9% setuju dengan e-wallet karena responden yakin e-wallet sebagai alat transaksi terbaik sehingga mereka merasa puas. Indikator Konatif pada Sikap menunjukkan sebanyak 44,4% ingin menggunakan e-wallet karena lebih murah dan merasa sangat puas.

Variabel Gaya Hidup (Y2) pada indikator activities menunjukkan bahwa masyarakat sebanyak 32,8% dapat menggunakan e-wallet karena dapat memenuhi kebutuhan pekerjaan sehingga merasa sangat puas. Indikator interest pada Gaya Hidup responden menunjukkan bahwa 45,5% menggunakan e-wallet untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga sehingga merasa sangat puas. Indikator Opinion pada Gaya hidup menunjukkan bahwa responden sebanyak 42,9% merasa e-wallet dapat mengubah budaya berbelanja , dan merasa sangat puas.

Berdasarkan hasil penyajian diatas ,dapat diketahui pengujian secara uji F yaitu tidak ada pengaruh secara bersama –sama terhadap variabel Penggunaan. Sehingga dengan hal ini dapat diketahui bahwa tidak ada pengaruh penggunaan terhadap Sikap dan Gaya hidup dalam pengaruh penggunaan e-wallet terhadap masyarakat kabupaten Sidoarjo.

Hasil analisis diatas di peroleh persamaan sikap (Y1) =76.332 + -0.403 X, Koefisien persamaan regresi linier sederhana diatas dapat diartikan koefisien regresi untuk konstan sebesar 76.332 menunjukkan bahwa, jika variabel penggunaan bernilai nol atau tetap, maka akan meningkatkan sikap sebesar 76,332 satuan sebesar 7.633.200%. variabel menunjukkan bahwa jika customer service meningkat 1 satuan, maka akan meningkatkan persepsi sebesar 76,332 satuan atau sebesar 7.633.200%.

Hasil analisis diatas di peroleh persamaan Gaya Hidup (Y2)=76.838 + -0.443 X, Koefisien persamaan regresi linier sederhana diatas dapat diartikan koefisien regresi untuk konstan sebesar 76.838 menunjukkan bahwa, jika variabel penggunaan bernilai nol atau tetap, maka akan meningkatkan gaya hidup sebesar 76.838 satuan sebesar 7.683.800%. Variable menunjukkan bahwa jika penggunaan meningkat 1 satuan , maka akan meningkatkan gaya hidup sebesar 76.838 satuan atau sebesar 7.683.800%.

R sebesar 0.096. Hubungan antara Penggunaan dengan Sikap (Y1) di dalam pengaruh penggunaan e-wallet terhadap sikap dan gaya hidup pada masyarakat kabupaten Sidoarjo adalah 0,096 yang berarti korelasi keeratannya sangat lemah . Jumlah responden sebanyak 185 baik untuk Penggunaan maupun Sikap (Y1). Sedangkan nilai R Square sebesar 0,9% .Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi Penggunaan sebesar 0,9%

terhadap sikap masyarakat kabupaten Sidoarjo . Sedangkan sisanya 90,1% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang tidak diketahui dan tidak termasuk dalam analisis regresi ini.

Sedangkan nilai R Square sebesar 0,10 atau 0,10%. Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi Penggunaan sebesar 0,10% terhadap Gaya Hidup masyarakat kabupaten Sidoarjo. Sedangkan sisanya 90% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang tidak diketahui dan tidak termasuk dalam analisis regresi ini.

Pengaruh penggunaan e-wallet terhadap sikap dan gaya hidup masyarakat kabupaten Sidoarjo merupakan tidak mempunyai pengaruh yang kuat terhadap sikap. Hal ini karena masyarakat Sidoarjo mengetahui bahwa menggunakan E-wallet mempermudah saya untuk melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun, mengetahui bahwa kartu e-wallet mudah penggunaannya , mengetahui bahwa menggunakan e-wallet sangat flexible, mengetahui menggunakan e-wallet dapat memperjelas interaksi dan mudah dipahami, Layanan e-wallet telah dilengkapi dengan system keamanan yang handal, Layanan e-wallet menjamin keamanan transaksi dan kerahasiaan data penggunaannya, Layanan e-wallet selalu memberikan perlindungan terhadap saldo yang dimiliki pengguna, Layanan transaksi e-wallet lebih terjamin keamanannya karena transaksi melalui perangkat pribadi, Penggunaan layanan e-wallet dapat menyelesaikan transaksi lebih cepat, Penggunaan layanan e-wallet dapat memberikan cashback, Penggunaan layanan e-wallet dapat memberikan diskon, Penggunaan layanan e-wallet dapat memberikan bebas ongkir, Penggunaan e-wallet lebih mudah karena menggunakan handphone.

Hal ini dikarenakan penggunaan e-wallet tidak ada pengaruh terhadap sikap karena masyarakat menggunakan e-wallet karena merupakan sudah biasa untuk masyarakat bahkan bisa dikatakan sudah menjadi aktivitas sehari-hari mereka baik untuk melakukan sebuah pembayaran atau membeli sebuah kebutuhan . sedangkan penggunaan tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap gaya hidup masyarakat, artinya mereka menggunakan e-wallet bukan untuk menuruti kebutuhan gaya hidup mereka yang membeli sesuatu untuk gaya , agar dilihat seperti zaman modern , atau agar tidak ketinggalan zaman (trend) melainkan untuk kebutuhan masyarakat yang sudah biasa menggunakan e-wallet, karena bukan asing lagi , tapi karena sudah trending yang sudah muncul sejak lama , sehingga masyarakat Sidoarjo menganggap sudah biasa , sehingga tidak ada pengaruh terhadap sikap dan gaya hidup terhadap masyarakat kabupaten Sidoarjo.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penyajian data serta pembahasan yang berasal dari penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan E-Wallet Terhadap Sikap dan Gaya Hidup (Studi Deskriptif pada Masyarakat kabupaten Sidoarjo)”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan E-Wallet tidak berpengaruh, secara simultan terhadap sikap dan gaya hidup pada masyarakat kabupaten Sidoarjo, jadi hipotesa yang diterima adalah H0.
2. Penggunaan E-Wallet tidak berpengaruh, secara parsial terhadap sikap pada masyarakat kabupaten Sidoarjo, sehingga H1 ditolak.
3. Penggunaan E-Wallet tidak berpengaruh, secara parsial terhadap gaya hidup pada masyarakat kabupaten Sidoarjo, sehingga H2 ditolak
4. Kontribusi penggunaan E-Wallet sebesar 0,9% terhadap sikap masyarakat kabupaten Sidoarjo. Sedangkan sisanya 90,1% dapat dipengaruhi faktor dan variabel lain yang tidak diketahui , serta bukan termasuk dalam analisis regresi ini.
5. Kontribusi Penggunaan sebesar 0,10% terhadap Gaya Hidup masyarakat kabupaten Sidoarjo yang menggunakan e-wallet. Sedangkan sisanya 90% dipengaruhi oleh beberapa faktor atau variabel lainnya yang merupakan tidak dapat diketahui dan bukan termasuk dalam analisis regresi tersebut.

Saran

Berdasarkan hasil dari pembahasan dan kesimpulan mengenai “Pengaruh Penggunaan E-wallet terhadap Sikap dan Gaya Hidup Masyarakat Kabupaten Sidoarjo”, maka saran dari penulis semoga bisa bermanfaat untuk perkembangan E-wallet dari tahun ketahun sebagai berikut:

1. Masyarakat agar dapat memilah-milah mana yang merupakan sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi atau kebutuhan yang hanya untuk kebutuhan semata.
2. Masyarakat harus lebih bijak dalam melakukan transaksi pembayaran khususnya saat menggunakan E-wallet.
3. Masyarakat harus bisa meminimalisir pengeluaran mereka
4. Tidak hanya mengikuti trend yang saat ini ,tetapi perlu menyesuaikan dengan biaya dan kebutuhan masing-masing.
5. Bagi peneliti selanjutnya semoga bisa menggali variabel lain yang masih banyak serta bervariasi yang akan berpengaruh terhadap sikap masyarakat dan gaya hidup masyarakat agar menambahkan subyek penelitian dan dengan latar belakang yang berbeda untuk menghasilkan hasil yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya penelitian ini, penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat dan hidayahnya hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
2. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, khususnya program studi Ilmu Komunikasi yang telah memberi wawasan, edukasi terkait keilmuan.
3. Orang tua serta keluarga tercinta penulis yang menemani dan mendukung penulis hingga penelitian ini selesai.
4. Teman-teman yang berarti untuk penulis atas pemberian dukungan terbaik selama ini.



REFERENSI

- [1] R. H. Utari and T. K. Pertiwi, "PERSEPSI BELANJA MENGGUNAKAN APLIKASI E- WALLET (Studi Pada Pengguna E-Wallet DANA di Indonesia)," *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, vol. 5, no. 1, pp. 215–226, 2021, [Online]. Available: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar>.
- [2] A. Prakosa and D. J. Wintaka, "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN ULANG E-WALLET PADA GENERASI MILENIAL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA," vol. 3, pp. 22–23, 2020.
- [3] D. R. M. Insana and R. S. Johan, "Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *Relasi J. Ekon.*, vol. 17, no. 2, pp. 413–434, 2021, doi: 10.31967/relasi.v17i2.494.
- [4] dyah hasto Palupi, "Shopeepay E-wallet yang langsung Melesat dan paling Diingat," 2021. <https://swa.co.id/swa/trends/marketing/shopeepay-e-wallet-yang-langsung-melesat-dan-paling-diingat>.
- [5] S. Rodiah and S. I. Melati, "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang," *J. Econ. Educ. Entrep.*, vol. 1, no. 2, pp. 66–80, 2020.
- [6] Ahmadi, "PENGARUH E-COMMERCE, PROMOSI PENJUALAN, DAN GAYA HIDUP TERHADAP PERILAKU PEMBELIAN IMPULSIF," *JMPIS*, vol. 1, no. 2, p. 481, 2020, doi: 10.38035/JMPIS.
- [7] H. Humairoh, A. K. Negara, and S. A. Immawati, "Pertimbangan dan Sikap Milenial terhadap Minat Menggunakan E-Wallet: Pada Masa PSBB Pandemi Covid-19 di Kota Tangerang," *Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt.*, vol. 3, no. 2, pp. 64–81, 2020, doi: 10.35138/organum.v3i2.104.
- [8] T. Xlv, "PEMBENTUKAN SIKAP Oleh Darmiyati Zuchdi Abstrak (tindakan) sehari-hari , meskipun masih ada faktor-faktor lain . Ylikni lingkungan dan keyakinan seseorang . Hal ini berarti bahwa kadang- kadang sikap dapat menentukan tindakan seseorang , tetapi kadang- kadang sikap tidak mewujudkan menjadi tindakan . Pertimbangan akan segala dampak positif dan negatif suatu tindakan turut menentukan apakah sikap seseorang menjadi tindakan yang nyata ataukah tidak .," no. November, pp. 51–63, 1995.
- [9] A. Saputra, "Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Produk Fashion Pada Toko Online 'SHOPEE' (Studi Pada Mahasiswa Perbankan Syari'ah Angkatan 2016 IAIN Kediri)," 2020.
- [10] Erfi Syahnia, "Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pengguna E-wallet (electronic wallet) sebagai alat transaksi terhadap mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus : Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO di Yogyakarta)," 2019.

Anggi Puspita Dewi Jurnal.docx

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

2%

2

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo

Student Paper

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On