

**PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEAMANAN LAYANAN
FINTECH MOBILE PAYMENT TERHADAP GAYA HIDUP
KONSUMTIF PADA GENERASI MILLENNIAL AL IMAM
ISLAMIC SCHOOL BALIKPAPAN**

SKRIPSI



Oleh:

Danang Hery Saputra

NIM. 402180019

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2022

ABSTRAK

Saputra, Danang Hery. Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Layanan *Fintech Mobile Payment* Pada Generasi Millennial Al-Imam *Islamic School* Balikpapan. Skripsi. 2022. Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Pembimbing: Ratna Yunita, M.A.

Kata Kunci: *Mobile Payment*, Gaya Konsumtif, dan Generasi Millennial.

Layanan *mobile payment* adalah salah satu inovasi dari kemajuan pada sektor *fintech* pada saat ini yang bertujuan untuk memudahkan konsumen untuk membayar pembelian suatu barang atau jasa yang sesuai dengan pendapatan mereka dengan sangat cepat tanpa perlu keluar dari rumah. Dengan begitu timbulnya potensi perilaku konsumtif akan semakin besar dengan adanya layanan *mobile payment* yang membuat bertransaksi semakin mudah dan efisien. Khususnya pada generasi millennial pada sekolah Al-Imam Balikpapan yang rawan terhadap ketergantungan teknologi tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan layanan *fintech mobile payment* berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial. Untuk mengetahui keamanan layanan *fintech mobile payment* berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial. Untuk mengetahui kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial.

Dari analisis data yang ditemukan dapat disimpulkan bahwa 1) Pengaruh X1 terhadap Y menghasilkan nilai koefisien 0,613 dan nilai signifikansi uji t sebesar $0,031 < 0,05$ ($\alpha = 5\%$) sehingga H_{a1} diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemudahan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. 2) Pengaruh X2 terhadap Y menghasilkan nilai koefisien sebesar 0,084 dan nilai signifikansi sebesar 0,812 lebih besar dari 0,05 ($\alpha = 5\%$) sehingga H_{a2} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa keamanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. 3) Pengaruh kemudahan dan keamanan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan berdasarkan uji F menunjukkan nilai $sig = 0,101 < 0,05$ maka H_{03} ditolak dan H_{a3} diterima. Nilain koefisien kemudahan sebesar 0,611 dan keamanan sebesar 0,034. Artinya kemudahan dan keamanan secara simultan memiliki pengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jl. Puspita Jaya desa Pintu Jenangan Ponorogo

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa skripsi atas nama:

NO	NAMA	NIM	JURUSAN	JUDUL
1	Danang Hery Saputra	402180019	Perbankan Syariah	Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Layanan <i>Fintech Mobile Payment</i> Terhadap Gaya Hidup Konsumtif Pada Generasi Millenial Al-Imam <i>Islamic School</i> Balikpapan

Telah selesai melaksanakan bimbingan, dan selanjutnya disetujui untuk diujikan pada ujian skripsi.

Ponorogo, 23 April 2022

Mengetahui,



Menyetujui,

Ratna Yunita, M.A.
NIP. 1993306072019032031



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jl. Puspita Jaya Desa Pintu Jenangan Ponorogo

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Kemudahan Dan Keamanan Layanan *Fintech Mobile Payment* Terhadap Gaya Hidup Konsumtif Pada Generasi Millennial Al-Imam *Islamic School* Balikpapan
Nama : Danang Hery Saputa
NIM : 402180019
Jurusan : Perbankan Syariah


Telah diujikan dalam sidang *Ujian Skripsi* oleh Dewan Penguji Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Ponorogo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang Ekonomi Syariah.

Dewan penguji:

Ketua Sidang
Dr. Luhur Prasetyo, S.Ag., M.E.I.

()

Penguji I
Mansur Azis, Lc., M.S.I.

()

Penguji II
Ratna Yunita, M.A.


()

Ponorogo, 6 Juni 2022

Mengesahkan,

Dekan FEBI IAIN Ponorogo




Dr. H. Puji Hadi Aminuddin, M. Ag.
NIM 19720142000031005

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

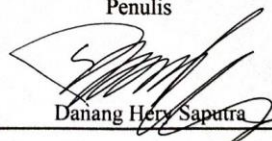
Nama : Danang Hery Saputra
NIM : 402180019
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Program Studi : Perbankan Syariah
Judul Skripsi/Tesis : Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Layanan Fintech Mobile Payment Terhadap Gaya Hidup Konsumtif Pada Generasi Millennial Al-Imam Islamic School Balikpapan

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](https://theses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 10 Juni 2022

Penulis


Danang Hery Saputra

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Danang Hery Saputra

NIM : 402180019

Jurusan : Perbankan Syariah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:


PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEAMANAN LAYANAN *FINTECH*
MOBILE PAYMENT TERHADAP GAYA HIDUP KONSUMTIF PADA
GENERASI MILLENIAL Al-Imam *Islamic School* Balikpapan

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian
tertentu yang dirujuk sumbernya.

Ponorogo, 6 Juni 2022

Pembuat Pernyataan,




Danang Hery Saputra
NIM. 402180019

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada zaman sekarang berlangsung dengan sangat pesat dan mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan kehidupan masyarakat baik dari segi ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan memiliki inovasi cara dalam memenuhi kebutuhan dengan lebih mudah dan efisien, salah satunya adalah kemudahan dalam hal kegiatan bertransaksi. Kemajuan zaman dari masa ke masa membuat cara bertransaksi juga semakin mudah dan efisien, dan juga mulai munculnya inovasi-inovasi dalam metode bertransaksi yang terdapat pada zaman sekarang. Sehingga hal ini juga membuat persaingan dalam dunia bisnis diharuskan memiliki inovasi dan strategi yang tepat agar bisa mempertahankan kredibilitas perusahaan di dalam persaingan yang sangat ketat antara perusahaan satu dengan perusahaan yang lain pada zaman sekarang ini.¹

Khususnya pada inovasi produk yang berbasis internet yang pada saat ini sangat diminati oleh masyarakat karena mudah dan lebih aman dalam penggunaannya. Dan didukung lagi oleh jumlah pengguna internet di Indonesia yang mengalami peningkatan, menurut Kominfo saja jumlah

¹ Erfi Syahnia Farahdiba, "Analisi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pengguna E-Wallet sebagai Alat Transaksi terhadap Mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO di Yogyakarta)," *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia 2019).

pengguna internet tahun 2021 meningkat 11% dari tahun sebelumnya, yaitu dari 175,4 juta menjadi 202,6 juta pengguna internet di Indonesia.²

Dengan adanya peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia kini banyak perusahaan-perusahaan yang terus meningkatkan kualitas layanan dalam yang berbasis internet dengan menawarkan berbagai macam produk yang berbasis *online*, contohnya dari memesan makanan, transportasi umum, belanja *online*, pemesanan tiket, penginapan dan berbagai macam produk yang mulai menggunakan basis teknologi. Peningkatan dari berbagai macam layanan dan produk berbasis *online* yang menyebabkan adanya perkembangan perubahan pada sistem pembayaran dalam bertransaksi. Pada saat ini sistem transaksi mulai menggunakan sistem digitalisasi, sehingga muculah istilah *financial technology* atau yang biasanya disebut *fintech*. *Fintech* menawarkan sistem atau metode pembayaran yang mudah, aman dan praktis.

Pengguna layanan *fintech* sudah tidak perlu lagi menyimpan uang secara tunai karena uang tersebut sudah tersimpan didalam sebuah aplikasi dalam bentuk aplikasi dalam saldo uang elektronik. Dalam pembayaran, penggunaanya hanya perlu memasukkan kode atau bisa menggunakan *scan QR code* yang telah disediakan dan uang yang ada diaplikasi akan secara

² Kominfo, "Pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2021." www.Kominfo.co.id, (diakses pada tanggal 13 Desember 2021, jam 12:53 wib).

otomatis berpindah ke pihak lain yang akan menerima pembayaran dari transaksi yang telah dilakukan oleh pemilik aplikasi *fintech*.³

Metode pembayaran dengan menggunakan uang digital tidak lepas dari perbankan. Bank Indonesia yang mempunyai posisi sebagai bank sentral mempunyai peran dalam mengontrol dan meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat agar menggunakan sarana pembayaran non tunai (*fintech*). Pada tanggal 14 Agustus 2014 Bank Indonesia telah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang mempunyai tujuan menciptakan sistem pembayaran yang aman, efisien dan lancar yang pada gilirannya akan mendorong sistem keuangan nasional bekerja secara efektif dan efisien.⁴ Bukan hanya Bank Sentral saja, Bank Umum seperti BCA, BNI, dan lain-lain mulai mengikuti tren tersebut dalam memudahkan pengguna non tunai untuk mengisi (*top up*) ke rekening aplikasi yang menggunakan sistem *Mobile Payment* yang biasanya kita sebut dengan dompet digital (*e-wallet*).

Beberapa aplikasi yang menyediakan layanan *Mobile Payment*, seperti: OVO, Dana, Shopee, Go-pay, dan lain-lain. Hampir rata-rata memiliki cara *top up* dengan metode transfer lewat bank maupun merchant seperti Alfamart atau Indomart, dan juga pada layanan *mobile payment* termasuk dalam golongan *cashless* (non tunai).

³ Muchammad Yudha Erlangga dan Astrie Krisnawati. "Pengaruh *Fintech payment* Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan Mahasiswa," *Journal Riset Manajemen dan Bisnis*, Vol. 15 No. 1 (Juni 2020), hlm 53.

⁴ Sumber: www.bi.go.id (diakses pada tanggal 17 Desember 2021 jam 13.30).

Metode layanan *mobile payment* memungkinkan penggunanya untuk dapat melakukan berbagai jenis transaksi, antara lain pembelian barang/jasa, pembayaran, transfer dan layanan-layanan lainnya dari ponsel pintar. Layanan ini dimaksudkan untuk pelanggan yang menginginkan adanya layanan non tunai. Sehingga *smartphone* dapat berfungsi layaknya penyedia uang yang siap untuk digunakan dengan cara yang mudah, cepat, dan aman.⁵

Perbedaan antara sistem layanan *mobile payment* dengan layanan *e-money* adalah Layanan *mobile payment* dapat digunakan untuk membayar kebutuhan barang atau jasa secara non tunai apabila sudah terdaftar pada aplikasi yang menyediakan sistem *mobile payment* dengan menggunakan perangkat seluler serta memiliki saldo yang cukup untuk bertransaksi. Sehingga bisa dikatakan layanan *mobile payment* adalah sebuah sistem pembayaran yang berguna untuk mempermudah penggunanya dalam bertransaksi. Syarat memakai layanan *mobile payment* penggunanya terlebih dahulu harus mempunyai aplikasi dompet digital yang biasanya disebut dengan *e-wallet*.⁶ Sedangkan *e-money* merupakan uang elektronik yang berbasis *chip* yang ditanamkan pada sebuah kartu yang biasanya digunakan sebagai transaksi penggunaan transportasi umum seperti bus

⁵ Kevin Gemilang Setyadharma dan Budi Sudaryanto. "Analisis faktor *Price, Social Influence, Hedonic Motivatio Trust, Ease of Penggunaan Layanan Mobile Payment*," Diponegoro: *Journal Of Management*, Volume 10 No. 4,(2021),1.

⁶ Anisa Rochmawati, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Layanan *Mobile Payment* Dalam Bertransaksi," *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2019),15.

trans jakarta dan menggunakan layanan jalan tol. Contoh dari *e-money*: kartu E-Toll, FLAZ BCA, Mandiri E-Money, Brizz dan BNI Prepaid.

Berdasarkan IDX Chanel menyebutkan Bank Indonesia mencatatkan kenaikan penggunaan uang elektronik pada semester 1 tahun 2021 sebesar Rp. 24,8 triliun atau mempunyai kenaikan sebesar 43,66% secara *year or year* (YOY).⁷ Dengan pesatnya peningkatan internet di Indonesia memberikan potensi yang besar terhadap perkembangan layanan *financial mobile payment* di Indonesia yang memiliki berbagai macam keunggulan yang diberikan oleh penyedia layanan tersebut. Berdasarkan penelitian terdahulu menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang atau individu menggunakan layanan *financial mobile payment* sebagai sarana bertransaksi maupun pembayaran, yaitu persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi keamanan.⁸

Terdapat hasil penelitian terdahulu bahwa faktor kepercayaan, keandalan, keamanan, dan kinerja mempunyai pengaruh kepada konsumen dalam menggunakan layanan tersebut. Pada penelitian tersebut juga mempunyai kesimpulan bahwa faktor keamanan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap seseorang menggunakan layanan *mobile payment* sebagai metode pembayaran.⁹

⁷ IDX, "Jumlah Transaksi Uang Elektronik," dalam www.idxchanel.com (diakses pada tanggal 21 Desember 2021, jam 19.56).

⁸ Dastan dan Gürlér, C, "Factors Affecting the Adoption of Mobile Payment Systems: An Empirical Analysis", *EMAJ: journal Emerging Markets*, (2016), 16-24.

⁹ Hari Rizki Ananda, "Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Menggunakan, Persepsi Keamanan, Dan Persepsi Kompatibilitas Terhadap Intensi Menggunakan Layanan Mobile Payment Di Indonesia," *Skripsi* (Yogyakarta, UIN Yogyakarta, 2019), 22.

Faktor kemudahan dan keamanan menjadi salah satu faktor penting yang terdapat pada layanan mobile payment yang membuatnya lebih diminati oleh masyarakat saat ini. Misalnya, seperti kasus yang biasa sering terjadi seseorang dalam melakukan pembelian atau pembayaran pulsa, cukup menggunakan aplikasi layanan *mobile payment* yang telah menyediakan layanan kebutuhan pulsa, sehingga tidak perlu lagi pergi ke counter secara *offline*. Setelah itu, segera melakukan pembayaran secara *online* dengan menggunakan saldo yang telah dimiliki. Dalam hal ini layanan financial *mobile payment* memiliki manfaat yang besar karena pembelian dan pembayaran bisa dilakukan secara praktis, cepat dan kapan saja dibutuhkan walau tanpa uang tunai yang dimiliki oleh konsumen. Dari segi keamanan layanan *financial mobile payment* telah diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang tertuang pada peraturan nomor 13/POJK.02/2018 tentang inovasi keuangan digital di sektor jasa keuangan.¹⁰

Secara otomatis perusahaan yang menyediakan layanan *financial mobile payment* akan selalu diawasi oleh pihak yang berwenang mengawasi (OJK), demi menjaga keamanan dan kenyamanan pengguna

¹⁰ Otoritas Jasa Keuangan (OJK), "Peraturan Penyedia Fintech," dalam <http://www.ojk.go.id>. (diakses 4 Januari 2021, jam 20.35).

layanan tersebut, baik berupa privasi data pengguna, transaksi dan kebijakan-kebijakan yang dibuat oleh penyedia layanan *financial mobile payment*. Maka dengan adanya *fintech mobile payment* membuat para masyarakat semakin mudah dan aman dalam bertransaksi secara *offline* maupun *online*, khusus-nya pada generasi millennial yang memiliki pengetahuan teknologi yang lebih maju dibandingkan generasi terdahulu. apalagi bagi yang sudah mengerti adanya layanan *fintech mobile payment* yang dalam penggunaannya bisa mempermudah pekerjaan menjadi lebih efisien. Sehingga, dengan begitu mempunyai potensi dalam pengembangan sistem pembayaran dengan menggunakan layanan keuangan yang berbasis teknologi (*fintech*). Dengan ini penulis mempunyai keyakinan bahwa, yang menjadi penopang perubahan dalam bertransaksi dari tunai menjadi non tunai dengan menggunakan layanan *fintech mobile payment* yang salah satunya adalah generasi *millennial*. Di sisi lain, generasi millennial yang di dalam kehidupannya tidak jauh dengan namanya *smartphone* dan kephahaman teknologi yang lebih maju dibandingkan generasi sebelumnya.

Dan memiliki kebiasaan respon terhadap keberadaan citra (*image*) yang mempunyai peran yang sangat sentral dan gaya hidup (*life style*) untuk berpenampilan yang sesuai dengan *trend* pada saat ini dan bisa eksis di muka publik. Dengan menggunakan cara-cara tertentu dalam pergaulan dan relasi sosial dengan individu yang lain agar dapat mencapai tujuan tertentu.

Dengan adanya sistem layanan *mobile payment* tentunya akan memudahkan konsumen untuk membayar pembelian suatu barang atau jasa

yang sesuai dengan pendapatan mereka dengan sangat cepat tanpa perlu keluar dari rumah. Secara naluriah manusia pada dasarnya memiliki keinginan yang tidak terbatas dan juga ingin menjadi apa yang sedang menjadi *trend* pada zaman ini. Sehingga, ketika seseorang sedang melihat produk yang sedang *trend* dan lagi banyak yang meminati maka mereka akan langsung berminat membeli produk tersebut agar setara dan bisa mengikuti *trend*. Dengan begitu timbulnya potensi perilaku konsumtif akan semakin besar dengan adanya layanan *mobile payment* yang membuat bertransaksi semakin mudah dan efisien. Dari sinilah sudah dapat dilihat bahwa pada zaman sekarang ini banyak sekali orang yang mengutamakan keinginan dibandingkan kebutuhan mereka yang hanya digunakan berdasarkan kepuasan semata.¹¹

Hasil wawancara dari saudara Dina Aulia yang sekarang menjadi pengajar di sekolah Al-imam Balikpapan, terkait layanan *mobile payment* menyatakan bahwa:

“Layanan *mobile payment* memiliki banyak sekali manfaat serta memudahkan kita untuk melakukan pembayaran barang atau jasa yang diinginkan. Apalagi dengan banyaknya promo dan diskon yang diberikan oleh pihak penyedia aplikasi layanan *mobile payment* yang mampu menarik minat untuk membeli barang yang diinginkan. Tapi, juga masih terdapat kendala yang saya rasakan pada layanan *mobile payment* sering adalah

¹¹ Dwi Lestari, "Pengaruh *E-Commerce* dan Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Magetan Pengguna Aplikasi *Online Shop*," *Skripsi* (Ponorogo:IAIN Ponorogo, 2021), 35.

koneksi jaringan yang terdapat pada daerah tempat tinggal saya. Dengan begitu yang asalnya layanan *mobile payment* membuat kita mudah dalam bertransaksi tetapi terganggu dengan jaringan internet karena layanan tersebut hanya bisa digunakan pada saat ada jaringan internet yang bagus.¹²

Hasil wawancara dari saudara Safitri yang sekarang menjadi pengajar dan admin di sekolah Al-imam Balikpapan, terkait layanan *mobile payment* menyatakan bahwa:

“saya senang dengan adanya inovasi layanan tersebut sehingga memudahkan kita dalam melakukan pembayaran dengan cepat dan efisien. Tetapi terkadang terdapat gangguan jaringan yang menyebabkan keterlambatan proses transfer.¹³

Hasil wawancara dari saudara Desy Ratmawati yang sekarang menjadi pengajar dan admin di sekolah Al-imam Balikpapan, terkait layanan *mobile payment* menyatakan bahwa:

“Kendala-kendala yang pernah saya alami ketika menggunakan layanan *mobile payment* adalah koneksi jaringan yang terkadang kurang lancar pada saat pembayaran sehingga bisa menyebabkan double pembayaran (Go-Pay).”¹⁴

Hasil wawancara dari saudara Dini Rahmawati yang sekarang menjadi pengajar dan admin di sekolah Al-imam Balikpapan, terkait layanan *mobile payment* menyatakan bahwa:

¹² Dina Aulia, *Wawancara*, 15 Maret 2022

¹³ Safitri, *Wawancara*, 15 Maret 2022

¹⁴ Desy Ratnawati, *Wawancara*, 07 Juni 2022.

“Kalau dari saya sendiri saya merasa lumayan aman dengan menggunakan layanan aplikasi *mobile payment*, jika sudah ada regulasi dari OJK dan pemerintah, tetapi masih ada saja kejadian yang membuat saya tidak bisa 100% yakin karena masih ditemukan kasus penipuan, saldo shoope pay yang berkurang sendiri, jadi saya tidak berani menaruh uang saya (*top up*) dalam jumlah besar di aplikasi tersebut”.¹⁵

Dari keterangan yang diberikan dari beberapa pegawai perangkat sekolah Al-Imam Balikpapan tersebut menjelaskan bahwa faktor kemudahan penggunaan mendorong seseorang dalam menggunakan layanan tersebut. Didukung oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang tertuang pada peraturan nomor 13/POJK.02/2018 tentang inovasi keuangan digital di sektor jasa keuangan yang menjamin keamanan terhadap layanan *financial mobile payment* membuat para konsumen atau penggunanya semakin berminat dan mempunyai kepercayaan dalam menggunakan layanan ini. Tetapi fakta yang terdapat di lapangan masih ada saja kendala-kendala yang dialami oleh para penggunanya baik dari aspek kemudahan dan keamanan pada layanan tersebut. Sehingga menyebabkan ada ketidaknyamanan pengguna layanan *fintech mobile payment*.

Penelitian terdahulu telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa variabel keamanan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan layanan *mobile payment* Linkaja.¹⁶ Penelitian

¹⁵ Dini Rahmawati, *Wawancara*, 15 Maret 2022.

¹⁶ Mala Kresisiana utami, "Pengaruh Kepercayaan, Kegunaan, Keamanan Terhadap Minat Menggunakan *Mobile payment*", *Journal*. Vol. 9 No.2, 2021.

terdahulu yang kedua menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi keamanan, dan persepsi kompatibilitas terhadap intensi penggunaan layanan *mobile payment* di Indonesia.¹⁷

Penelitian terdahulu yang ketiga menunjukkan hasil bahwa layanan *mobile fintech* memiliki pengaruh positif terhadap perilaku manajemen keuangan mahasiswa di Wilayah Bandung Raya. Penelitian yang keempat menunjukkan hasil bahwa pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Fitur Layanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan layanan *Financial Technology* pada aplikasi *e-wallet* OVO. Berdasarkan dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan bisa disimpulkan bahwa variabel Kemudahan dan Keamanan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat dalam menggunakan terhadap layanan *mobile payment*.

Sampai saat ini belum ada penelitian yang membahas tentang pengaruh kemudahan dan keamanan pada layanan *mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan hanya mengaitkan pengaruh variabel kemudahan dan keamanan yang terdapat pada layanan *mobile payment* terhadap tinggi rendahnya minat konsumen pada pengguna layanan tersebut. Tetapi, pada penelitian ini lebih mengaitkan pengaruh variabel

¹⁷ Hari Rizki Ananda, "Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Menggunakan, Persepsi Keamanan, Dan Persepsi Kompatibilitas Terhadap Intensi Menggunakan Layanan Mobile Payment Di Indonesia," *Skripsi* (Yogyakarta, UIN Yogyakarta, 2019), 22.

kemudahan dan keamanan pada layanan *mobile payment* terhadap jenis perilaku konsumen yang menggunakan layanan *mobile payment* secara berlebihan (konsumtif).

Selain itu, penelitian ini lebih fokus membahas tentang adanya metode atau sistem pembayaran yang terdapat pada layanan *mobile payment* terhadap gaya hidup Konsumtif. Dibandingkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan lebih fokus tentang aplikasi yang menyediakan layanan yang menggunakan metode atau sistem *mobile payment*, seperti: OVO, Go-Pay, Linkaja, dan lain-lain.

Maka berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka saya tertarik untuk memilih judul penelitian "Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Layanan *Fintech Mobile Payment* Terhadap Gaya Hidup Konsumtif pada Generasi Millennial (Studi Kasus Al-Imam Islamic School Balikpapan)."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengaruh kemudahan layanan *fintech mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial ?
- b. Bagaimana pengaruh keamanan layanan *fintech mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial ?
- c. Bagaimana pengaruh kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian “Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Layanan *Fintech Mobile Payment* Terhadap Gaya Hidup Konsumtif pada Generasi Millennial Al-Imam Islamic School Balikpapan” adalah:

- a. Untuk mengetahui kemudahan layanan *fintech mobile payment* berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial.
- b. Untuk mengetahui keamanan layanan *fintech mobile payment* berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial.
- c. Untuk mengetahui kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dipaparkan sebelumnya kiranya penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi atas keilmuan Perbankan Syariah, khususnya dalam pengembangan layanan *financial technology* yang ada di Perbankan Syariah dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan yang dibutuhkan nasabah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Perusahaan, yaitu diharapkan perusahaan yang menyediakan layanan *mobile payment* dapat menjadi referensi dalam mengambil

keputusan perusahaan guna meningkatkan layanan *mobile payment*.

- b. Bagi peneliti, yaitu untuk menambah pengetahuan dan pemahaman terhadap layanan *financial technology mobile payment* yang telah diteliti.
- c. Bagi peneliti yang lain, yaitu untuk sebagai referensi informasi terkait penelitian yang membahas tentang *financial technology mobile payment*.
- d. Bagi Masyarakat, yaitu untuk menambah wawasan dan informasi terhadap layanan *financial technology mobile payment* agar mengerti tentang kemajuan teknologi dan bisa menghindari gaya hidup konsumtif yang berlebihan.
- e. Bagi mahasiswa, yaitu sebagai diharapkan adanya hasil penelitian bisa menjadi pengalaman dalam membentuk gaya hidup yang sehat dan sesuai dengan kebutuhan demi masa depan mendatang.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memberikan pemahaman terhadap penulisan, maka disusun kedalam beberapa bab yang di dalam masing-masing bab tersebut terdiri dari beberapa uraian sub-sub bab. Yang lebih jelasnya pembahasan sistematika pada penulisan penelitian ini dijabarkan sebagai, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori yang relevan yang memuat pengertian kemudahan dan keamanan layanan mobile payment dan masing-masing indikator dari variabel. Dan untuk menunjang peneliti memaparkan juga penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis dari penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai metode penelitian yang berisi rencana penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, populasi, sampel, teknik sampling, instrument penelitian, validitas, reliabilitas instrument, serta teknik pengolahan dan analisis data.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN ANALISIS DATA

Bab ini merupakan pelaksanaan hasil penelitian yang berisikan gambaran umum obyek penelitian, data-data yang diperoleh, analisis data dan pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi penutup yang berisikan tentang kesimpulan dari hasil-hasil penelitian dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perilaku Konsumtif

a. Pengertian Perilaku Konsumtif

Definisi Perilaku konsumtif adalah suatu perilaku yang memiliki keputusan pembelian yang tidak didasarkan pada pertimbangan yang rasional, tetapi karena adanya sebab keinginan yang tinggi dan sudah mencapai tingkatan yang tidak rasional lagi. Perilaku konsumtif merupakan pola pembelian dan pemenuhan kebutuhan hidup dan cenderung lebih memprioritaskan faktor keinginan, daripada kebutuhan yang seharusnya lebih penting demi kehidupan yang akan datang karena lebih mementingkan kepinginan duniawi demi kesenangan semata.¹

Perilaku Konsumtif adalah kecenderungan masyarakat yang melakukan konsumsi yang tidak mempunyai rasa puas dalam pemenuhannya. "Maka dengan begitu manusia yang mempunyai perilaku konsumtif akan lebih mementingkan faktor yang berasal dari

¹ Ibid., hlm 35.

emosinya dibandingkan tindakan yang bersifat rasional atau lebih mementingkan keinginan daripada kebutuhannya.²

Perilaku Konsumtif adalah bentuk perilaku konsumen terhadap suatu produk tanpa mempertimbangkan pemikiran rasional atau bukan berdasarkan kebutuhan, contohnya seperti membeli barang demi mendapatkan hadiah yang berasal dari promo yang diberikan oleh penjual.³

b. Tipe-Tipe Perilaku Konsumtif

Menurut Moningka perilaku konsumtif dibagi menjadi 3 tipe perilaku konsumtif, yaitu:⁴

- 1) Konsumsi Adiktif (*Adictivem Consumption*), yaitu mengkonsumsi barang atau jasa disebabkan oleh kecanduan/ketagihan,
- 2) Konsumsi Kompultif (*Compulsive Consumption*), yaitu Membeli suatu barang secara terus menerus tanpa memperhatikan apa yang sebenarnya yang harus dibutuhkan.
- 3) Pembelian Impulsi (*Impulse Buying*), yaitu pembelian terhadap suatu barang atau jasa yang dilakukan tanpa melakukan

² Dias Kanserina, "Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi Undiksa 2015", *Journal* Vol.5 No. 1, 2015.

³ Luh Kusuma Dewi, *et. al.* "Penggunaan e-money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Di Mediasi Kontrol Diri." *Jurnal Ekonomi dan Keungan*, Volume 5 No 1 (Maret 2021), 1-19.

⁴ Dwi Lestari, "Pengaruh *E-Commerce* dan Pendapatan Terhadap Perilkaku Konsumtif Masyarakat Magetan Pengguna Aplikasi *Online Shop*," *Skripsi* (Ponorogo:IAIN Ponorogo,2021),10.

perencanaan terlebih dahulu sebelum membeli suatu barang atau jasa.

c. Aspek-aspek Perilaku Konsumtif

Menurut Lina dan Rosyid membagi aspek-aspek perilaku konsumtif menjadi beberapa macam, yaitu:⁵

1) Pembelian Impulsi (*Impulse Buying*)

Pada aspek ini menunjukkan bahwa seseorang membeli suatu barang atau jasa semata-mata hanya karena keinginan hasrat yang muncul secara tiba-tiba atau keinginan sesaat, ketika melakukan perilaku tersebut tanpa adanya perencanaan terlebih dahulu, yang biasanya bersifat emosional.

2) Pemborosan (*Wasteful Buying*)

Perilaku konsumtif bisa disebut salah satu perilaku yang menghambur-hamburkan banyak dana yang tidak didasarkan kepada kebutuhan yang jelas.

3) Mencari Kesenangan

Suatu perilaku yang menunjukkan bahwa seseorang membeli suatu barang atau jasa hanya semata-mata untuk mencari kesenangan.

⁵ Riski Apriliana Dwi asmara, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Instragram Jurusan Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir ," *Skripsi*(Ponorogo:IAIN Ponorogo,2018).

d. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:⁶

1) Faktor Eksternal

Perilaku konsumtif bisa dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia dilahirkan dan dibesarkan. Variabel-variabel yang termasuk dalam faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku konsumtif adalah kebudayaan, kelas sosial, dan keluarga.

a) Kebudayaan

Menurut Kotler kultur (budaya) merupakan penyebab yang paling mendasari dari keinginan dan tingkah laku seseorang individu, dimana sebagian besar tingkah laku manusia dipelajari. Kebudayaan adalah salah satu faktor eksternal yang paling dasar dalam mempengaruhi tingkah laku.

b) Kelas Sosial

Merupakan bagian dari masyarakat yang relative permanen dan teratur dengan para anggotanya menganut nilai-nilai, minat, dan kebiasaan yang sama. Kelas social bukan ditentukan oleh satu faktor tunggal (pendapatan), tetapi diukur dari gabungan pekerjaan, pendapatan, pendidikan, kekayaan, dan lain-lain.

⁶ Philip Kotler, *Prinsip Pemasaran Jilid I* (Jakarta: Erlangga, 2008), 14.

c) Kelompok Sosial

Kelompok sosial merupakan kumpulan dua orang atau lebih yang berinteraksi untuk mencapai sasaran individu atau bersama. Perilaku manusia dipengaruhi oleh banyak kelompok kecil. Kelompok yang mempengaruhi penguat langsung dan seseorang menjadi anggotanya disebut kelompok keanggotaan. Beberapa merupakan kelompok primer (keluarga, teman tetangga, dan rekan kerja) dan juga ada kelompok sekunder (kelompok keagamaan, dan serikat pekerja).

d) Keluarga

Keluarga bisa didefinisikan sebagai satu bagian masyarakat yang paling kecil, dimana perilakunya sangat mempengaruhi dan menentukan dalam mengambil keputusan.

2) Faktor Internal

Pada faktor internal dibagi menjadi 2 aspek, yaitu faktor psikologis dan faktor pribadi.

- a) Faktor Psikologis juga sangat mempunyai peran penting bagaimana seseorang dalam bergaya hidup konsumtif, diantaranya: motivasi, persepsi, sikap pendirian dan kepercayaan.

- b) Faktor Pribadi juga sangat mempunyai peran penting bagaimana seseorang dalam bergaya hidup konsumtif, diantaranya: umur, pekerjaan, situasi ekonomi, gaya hidup, kepribadian, dan jenis kelamin.

e. Indikator Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif merupakan jenis perilaku yang tidak memiliki pertimbangan rasional dalam memuat keputusan pembelian barang maupun jasa. Secara operasional, ada beberapa Indikator perilaku konsumtif, yaitu:⁷

- 1) Tertarik membeli produk karena mendapatkan bonus yang menarik membeli produk karena memiliki desain atau penampilan yang menarik.
- 2) Membeli barang karena kemasan atau bentuknya menarik.
- 3) Membeli barang agar terlihat rapi dan tetap mengikuti zaman.
- 4) Membeli barang yang sama namun berbeda merek.

Dengan adanya sistem layanan *mobile payment* yang bertujuan untuk memudahkan konsumen untuk membayar pembelian suatu barang atau jasa yang sesuai dengan pendapatan mereka dengan sangat cepat tanpa perlu keluar dari rumah. Secara naluriah manusia pada dasarnya memiliki keinginan yang tidak terbatas dan juga ingin menjadi apa yang sedang menjadi *trend* pada zaman ini. Dengan begitu timbulnya potensi perilaku konsumtif akan semakin besar

⁷ Mowen Minor, *Perilaku Konsumen Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 2002),43.

dengan adanya layanan *mobile payment* yang membuat bertransaksi semakin mudah dan efisien. Dari sinilah sudah dapat dilihat bahwa pada zaman sekarang ini banyak sekali orang yang mengutamakan keinginan dibandingkan kebutuhan mereka yang hanya digunakan berdasarkan kepuasan semata.⁸

2. Kemudahan

a. Pengertian Kemudahan

Secara umum, kemudahan merupakan penggabungan dari kenyamanan yang telah diberikan contohnya, seperti: akses internet yang mudah dan efisien, memiliki keamanan, dan sesuai dengan kebutuhan.⁹

Kemudahan akan muncul apabila seseorang yang menggunakan suatu metode atau alat dalam melakukan suatu aktifitasnya lebih membuat aktifitas tersebut lebih ringan, dibandingkan dengan menggunakan cara yang biasa saja atau manual. Karena pada dasarnya, sebuah sistem atau alat diciptakan untuk mempermudah suatu pekerjaan atau aktifitas manusia.

⁸ Dwi Lestari, "Pengaruh *E-Commerce* dan Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Magetan Pengguna Aplikasi *Online Shop*," *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2021), 35.

⁹ Anisa Rochmawati, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Layanan *Mobile Payment* Dalam Bertransaksi," *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2019), 17.

b. Indikator Kemudahan

Menurut Davis (1989) sebuah layanan bisa dikatakan mudah apabila memiliki indikator-indikator yang berkaitan dengan layanan *mobile payment*, yaitu:¹⁰

a. Mudah dipelajari (*easy to learn*)

Adanya kemajuan teknologi pada saat ini membuat berbagai macam hal yang dulunya masih manual atau kuno sekarang menjadi semakin canggih, dibuktikan dengan kini banyaknya masyarakat yang sudah menggunakan *smartphone*, dengan banyaknya masyarakat yang sudah memilik *smartphone* maka akan lebih mudah bagi seseorang untuk mempelajari kinerja suatu aplikasi yang terdapat pada *smartphone* tersebut. Metode pembayaran *mobile payment* ini sangatlah mudah dipahami dengan terdapatnya berbagai macam fitur-fitur transaksi yang jelas yang bisa digunakan dalam memenuhi kebutuhan bertransaksi.

b. Fleksibel

Menurut KBBI, kata fleksibel memiliki pengertian mudah dan cepat menyesuaikan diri, Penggunaan *mobile payment* ini dapat disesuaikan dengan penggunaannya. Pada dasarnya *smartphone* adalah suatu alat komunikasi yang bisa digunakan kapan pun dan dimana pun sesuai dengan keadaan dari pemilik

¹⁰ Davis, " *Perceived Usfulness, Perceived Easy of Use, and User Acceotance of Information Technology*, " *MIS Quartey*, Vol. 13, No. 5, (1989). 319-339.

smartphone tersebut. Sehingga dengan adanya aplikasi layanan *mobile payment* di *smartphone*, maka pengguna bisa melakukan kegiatan bertransaksi dimanapun dan kapanpun tanpa memerlukan banyak waktu untuk melakukan pembayaran pada sebuah barang yang akan dibeli. Contohnya seperti: transfer uang isi pulsa, membayar tagihan, dan transaksi lainnya.

c. Mempercepat pekerjaan

Layanan *mobile payment* dapat membantu mempercepat pekerjaan penggunanya, Contohnya seperti seseorang yang ingin membeli barang di *e-commerce* dalam melakukan pembayaran tidak harus pergi ke ATM dalam melakukan transaksi transfer pembayaran hanya cukup menggunakan layanan *mobile payment* yang berada di *smartphone* yang dimiliki seseorang tersebut.

d. Mudah digunakan (*easy to use*)

Layanan *mobile payment* kini menjadi pilihan yang mudah untuk melakukan transaksi pembayaran apapun, baik berupa transaksi transfer, membayar tagihan, isi pulsa, dan transaksi yang lainnya. Cara pengguna layanan *mobile payment* sangatlah mudah, karena penggunanya hanya cukup memasukan password yang telah dibuat pada saat pendaftaran. Dan juga didukung oleh fitur-fitur yang mudah digunakan pada layanan tersebut.

Kemudahan bisa didefinisikan sebagai sampai sejauh mana seseorang meyakini bahwa dengan menggunakan teknologi akan

terbebas dari usaha, sehingga dari definisi tersebut bisa diketahui bahwa persepsi kemudahan adalah suatu kepercayaan terkait proses pengambilan keputusan. Jika seseorang memiliki keyakinan bahwa dengan adanya sistem teknologi yang mudah digunakan maka dia akan menggunakannya.¹¹

3. Keamanan

a. Pengertian Keamanan

Secara umum, keamanan adalah seperangkat prosedur dan program untuk memverifikasi sumber informasi dan menjamin integritas dan privasi dari informasi data pengguna tersebut. Dengan begitu faktor keamanan berfungsi untuk menjaga data privasi dan mencegah adanya pencurian data yang kapan saja bisa terjadi. Sehingga para pengguna layanan *mobile payment* tidak usah khawatir terhadap data pribadi yang telah di setorkan pada saat pendaftaran menjadi pengguna layanan *mobile payment*.¹²

Keamanan data *privacy* adalah usaha untuk melindungi dan menjamin tiga aspek penting dalam dunia *cyber* yang berkaitan dengan kerahasiaan data, keutuhan data, dan ketersediaan data perusahaan maupun penggunanya.¹³

¹¹ Nurul Hidayat, "Pengaruh Kemudahan dan Kepercayaan Terhadap Sikap Penggunaan Layanan Mobile Banking," *Skripsi* (Lampung: Universitas INRI Lampung, 2018), 35.

¹² Hari Rizki Ananda, "Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Menggunakan, Persepsi Keamanan, Dan Persepsi Kompatibilitas Terhadap Intensi Menggunakan Layanan Mobile Payment Di Indonesia," *Skripsi* (Yogyakarta, UIN Yogyakarta, 2019), 6.

¹³ Sri Lestari & Khairunnisa Tri Indriana, "Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Kepuasan Konsumen *Fintech*", *Journal* (Jakarta: Universitas Islam As-Syafi'iyah), 2020.

Keamanan pada layanan *fintech mobile payment* telah regulasi dan di atur oleh pemerintah yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah (PP) No. 8 tahun 2012 tentang penyelenggaraan tentang sistem dan transaksi elektronik. Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut yang terdapat pada pasal 15 ayat dijelaskan bahwa penyedia layanan yang menggunakan sistem elektronik mempunyai kewajiban, seperti:¹⁴

- 1) Menjaga rahasia, keutuhan, dan ketersediaan data pribadi yang dikelolanya.
- 2) Menjamin bahwa pendapatan, penggunaan, dan pemanfaatan data pribadi berdasarkan persetujuan pemilik data pribadi.
- 3) Menjamin penggunaannya atau pengungkapan data dilaksanakan berdasarkan persetujuan dari pemilik data pribadi tersebut dan sesuai dengan tujuan yang disampaikan kepada pemilik data pribadi pada saat perolehan data di awal perjanjian.

Menurut (*Information Technology Security Techniques Code of Practice for Information Security Management*, 2005) bahwa keamanan yang berkaitan dengan informasi yang melindungi dari berbagai macam ancaman yang berbahaya untuk memastikan masa depan bisnis, meminimalkan resiko bisnis dan memaksimalkan

¹⁴ Sri Adiningsih, Transformasi Ekonomi Berbasis Digital di Indonesia (Jakarta:Gramedia Pustaka Utama, 2019), 129-130.

keuntungan atas investasi dan peluang bisnis yang telah ada. Keamanan informasi bisa dicapai dengan menerapkan sistem kontrol yang sesuai, terkait kebijakan, prosedur, struktur organisasi, serta fungsi perangkat lunak dan keras yang akan dimanfaatkan untuk memastikan keamanan yang ada di perusahaan tercapai dengan maksimal.¹⁵

Pihak yang menyediakan layanan *fintech* harus mampu melindungi sebuah data agar tidak terjadi kebobolan dalam keamanan bertransaksi dan bisa mendeteksi adanya kemungkinan penipuan sehingga pengguna bisa dengan aman dan nyaman dalam menggunakan layanan tersebut.

Faktor Keamanan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam dunia *fintech* yang berfungsi sebagai pengendalian dan kontrol agar suatu aktifitas bisa berjalan dengan normal. Keamanan dapat didefinisikan sebagai seperangkat prosedur dan program yang berguna untuk dari mana sumber informasi, menjamin integritas, dan menjaga kerahasiaan dari sebuah informasi.¹⁶

b. Indikator Keamanan

Park dan Kim (2003), menjelaskan bahwa faktor keamanan adalah kemampuan penyedia layanan *fintech mobile payment*

¹⁵ Dwi Irawan dan Muhammad Wildan Affan, "Pengaruh Privasi dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan Fintech payment," *Jurnal Kajian Akuntansi*, Volume 4 No , (2020),52-62.

¹⁶ Wahyu Prastivi Umaningsih dan Dewi Kusuma Wardani, "Pengaruh Persepsi kemudahan, Fitur Layanan dan Keamanan Terhadap Menggunakan E-Money," *Jurnal: Ekonomi dan Akuntansi*, Volume 5 No 3,(2020),113-119.

dengan mengontrol dan menjaga keamanan atas transaksi dan data pengguna layanan tersebut. Park dan Kim (2003), juga menambahkan bahwa jaminan keamanan berperan penting dalam pembentukan kepercayaan dengan menjamin data yang diberikan oleh pengguna layanan ini bisa dijaga kerahasiaannya dan mempunyai peraturan (regulasi) yang jelas dari pemerintah maupun perusahaan tersebut. Indikator yang terdapat pada keamanan layanan *fintech mobile payment*, sebagai berikut:¹⁷

- a. *Autentikasi*, sering juga disebut validasi data pengguna ketika ingin memasuki sistem tertentu. Biasanya proses autentikasi tersebut akan menggunakan sejumlah data penting seperti nama dan password. Sehingga dengan adanya autentikasi pengguna layanan *fintech mobile payment* bisa merasa aman karena tidak sembarangan orang yang bisa menggunakannya, hanya orang yang memiliki akun tersebut.
- b. *Integritas*, jaminan bahwa data dan informasi yang ditransfer tetap utuh dan tidak mengalami perubahan sesuai dengan kesepakatan di awal.
- c. *Privasi*, data pribadi dari pengguna *fintech mobile payment* terjamin keutuhan data dan kerahasiaannya. Sesuai dengan peraturan dari OJK dan kebijakan dari perusahaan penyedia layanan.

¹⁷ Nismawati, "Analisis Pengaruh Keamanan dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Secara *Online* Di Kota Makasar Dengan Minat Pembelian Sebagai Variabel Intervening," *Skripsi* (Makasar:UIN Alaudin, 2018), 20.

4. *Fintech Mobile payment*

Fintech merupakan kepanjangan dari *Financial technology* yang bisa diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu teknologi keuangan. Secara sederhananya, *Fintech* bisa disebut sebagai pemanfaatan perkembangan teknologi informasi untuk meningkatkan layanan di industri keuangan. Definisi yang lainnya adalah variasi model bisnis dan perkembangan teknologi yang mempunyai potensi untuk meningkatkan industri layanan keuangan. Menurut *National Digital Research Centre* di Dublin, Irlandia mendefinisikan *Financial technology* adalah sebuah *innovation in financial service* atau bisa dikatakan sebagai inovasi dalam layanan keuangan. Menurut Priadiono, Hukum, Esa dan Barat (2016) *Financial technology (Fintech)* adalah kolaborasi antara teknologi dan fitur keuangan atau bisa diartikan inovasi pada sektor finansial dengan sentuhan teknologi modern. Menurut Dorfleinitner, Hornuf, Schmitt, dan Weber (2017) *Fintech* merupakan industri yang bergerak dengan sangat pesat dan dinamis karena terdapat berbagai macam model bisnis yang berbeda-beda. Menurut Hsue (2017), teknologi keuangan yang biasanya di sebut dengan *Fintech* merupakan bentuk layanan keuangan baru yang dikembangkan melalui inovasi teknologi informasi.¹⁸ *Financial technology* merupakan jasa keuangan yang menggunakan teknologi

¹⁸ Yoyo Sudarso dan Nunung Ayu Sofiati, *Digital Marketing dan Fintech Di Indonesia* (Yogyakarta:CV Andi Offset, 2020),73-76.

digital sehingga menghasilkan inovasi produk dan layanan yang baru dan efisien bagi penggunanya (Bank Indonesia, 2019).¹⁹

Layanan keuangan digital (*Fintech*) merupakan suatu layanan yang memanfaatkan teknologi digital seperti telepon seluler atau pemanfaatan *web* melalui pihak ketiga. Layanan keuangan digital (*Fintech*) memberikan layanan keuangan berupa jasa pembayaran. Pengiriman dan sebagainya. Instrumen keuangan yang digunakan dalam melakukan pembayaran digital yang biasanya disebut dengan uang elektronik (*e-cash* atau *e-money*).²⁰

Menurut Simarta (2006) *mobile paymet* merupakan sistem pada setiap pembayaran dimana dari saat memulai, diaktifkan ataupun digunakan untuk mengkonfirmasi pembayaran dilakukan dengan telepon seluler.²¹ Menurut Partawijaya (2005), layanan *mobile payment* merupakan sistem pembayaran bagi barang dan jasa menggunakan perangkat bergerak seperti telepon genggam atau PDA. layanan *mobile payment* dalam sistem pembayaran yang menggunakan perangkat *mobile* (seluler) seperti *mobile phone*, *smarth phone*, *personal digital assistant* yang berguna untuk melaksanakan dan mengkonfirmasi

¹⁹ Adiningsih, Transformasi Ekonomi Berbasis Digital di Indonesia, 165.

²⁰ Dedi Rianto Rahardi, *Financial Technolgy* (Bogor: PT Filda Fitrindo, 2020), 13.

²¹ Restiana Hadi Oktalasa, "Kesiapan Penggunaan *Mobile Payment* GoPay Pada Usaha Kecil Menengah (UKM) Menggunakan *Technology Organization Environment (TOE) Framework*," *Skripsi* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2020).

pembayaran jasa atau barang serta dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun saja.²²

B. Kajian Pustaka

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Dan juga untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam penelitian ini perlu mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu.

Tabel 2.1

NO.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Kesimpulan	Perbedaan
1.	Sefti Afriza (2020)	Analisis Pengaruh Kemudahan, Keamanan Dan Inovasi Teknologi Terhadap Minat Penggunaan Go Pay Menurut Perspektif Islam (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Negeri Islam Intan Lampung)	Variabel kemudahan dan inovasi teknologi tidak berpengaruh positif terhadap penggunaan Go Pay ditunjukkan dengan hasil perolehan oleh masing-masing nilai signifikansi $0,211 > 0,05$ dan $0,072 > 0,05$. Sedangkan variabel keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan Gopay ditunjukkan dengan hasil perolehan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.	1. Penelitian yang dilakukan oleh Sefti Afriza langsung kepada aplikasi yang menggunakan sistem layanan <i>mobile payment (GoPay)</i> , sedangkan peneliti hanya membahas metode pembayaran dengan sistem <i>mobile payment</i> . 2. Perbedaan tempat lokasi penelitian.

²² Anisa Rochmawati, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Layanan Mobile Payment Dalam Bertransaksi," *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2019), 15.

2.	Imas Laksmi Tyas Pangenggar (2020)	Analisi niat Keberlanjutan Penggunaan <i>Monile Payment</i> Menggunakan Modifikasi <i>Extending Unified Theory Of Acceptance And Use Technology</i> (UATUT2) Pengguna Dana di Malang	Variabel <i>Price saving orientation</i> dan <i>information</i> tidak dapat dianalisis katena item dalam pernyataan tidak reliabel. <i>Hedonic motivation</i> dan <i>habit</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>contiuance intetion</i> . Variabel <i>experience</i> tidak bisa memoderasi hubungan <i>hedonic motivation</i> terhadap <i>continuance intention</i> .	Pada penelitian yang dilakukan oleh Imas Laksmi Tyas Pangenggar lebih fokus kepada penggunaan Modifikasi <i>Extending Unified Theory Of Acceptance And Use Technology</i> (UATUT2) pada aplikasi Dana, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih fokus kepada sistem pembayaran <i>mobile payment</i> tidak sampai kepada aplikasi penyedia layanan <i>mobile payment</i> .
3.	Peter Dimas Pangestu (2021)	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Keamanan Terhadap Kepurusan Penggunaan DigitalWallet Dana	Kesimpulan dari penelitian tersebut berdasarkan hasil uji simultan menunjukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan Penggunaan <i>digital e wallet</i> Dana.	Penelitian yang dilakukan oleh Peter Dimas Pangestu langsung kepada aplikasi yang menggunakan sistem layanan <i>mobile payment</i> (Dana), sedangkan peneliti hanya membahasa metode pembayaran dengan sistem <i>mobile payment</i> .

4.	Mala Kresisiana Utami (2021)	Pengaruh Kepercayaan, Kegunaan, Keamanan, Terhadap Minat Menggunakan <i>Mobile Payment</i> Linkaja Dengan Kemudahan sebagai Variabel Mediasi.	Variabel Kepercayaan, Kegunaan, dan Keamanan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan layanan <i>mobile payment</i> Linkaja melalui Kemudahan.	Penelitian yang dilakukan oleh Mala Kresisiana Utami menggunakan variabel Kemudahan sebagai variabel Mediasi, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis variabel Kemudahan digunakan sebagai variabel Dependent (terikat).
5.	Atriani dan dkk (2020)	Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO	Hasil dari penelitian tersebut adalah variabel Persepsi Manfaat dan Kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan Dompot Digital OVO, dengan dibukti adanya hubungan positif antara Persepsi Manfaat dan Kemudahan penggunaan yang menjadi faktor pendorong terjadinya minat.	1. Perbedaan terdapat pada variabel dependent yang berbeda yang mempengaruhi variabel indepent. 2. Perbedaan pada variabel independent yang fokus kepada minat penggunaan Dompot Digital OVO, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih fokus kepada metode pembayaran yang menggunakan layanan <i>mobile payment</i>

6.	Muhammad Yudha Erlangga & Astrie Krisnawati 2(2020)	Pengaruh <i>Fintech Payment</i> Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan Mahasiswa	Hasil dari penelitian menunjukan bahwa layanan <i>fintech payment</i> mempunyai pengaruh positif terhadap perilaku manajemen keuangan mahasiswa di Wilayah Bandung Raya	1.Tidak hanya terfokus pada variabel Kemudahan dan Keamanan tetapi lebih secara keseluruhan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi manajemen keuangan mahasiswa. 2. Terdapat perbedaan variabel independent, dibandingkan penelitian yang akan dilakukan penulis.
7.	Syafitri (2020)	Pengaruh Persepi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i> (Fintech) Pada Aplikasi OVO (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEB UPGRIS Ankatan 2016-2019)	Hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, dan Fitur Layanan <i>Financial Technology</i> mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan layanan <i>Financial Technology</i> pada mahasiswa FEB UPGRIS angkatan 2016-2019	1.Terdapat variabel Kepercayaan dan Fitur Layanan, sedangkan pada penelitian penulis hanya membahas faktor Kemudahan dan Keamanan yang terdapat pada layanan <i>mobile payment</i> . 2. Perbedaan variabel independent.

8.	Rianti Hikmah Ramadhani (2019)	Pengaruh Literasi Keuangan, <i>Electronic Money</i> , Gaya Hidup, Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa STRATA A-1 Manajemen Universitas Sumatera Utara)	Pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa variabel Literasi Keuangan, Gaya Hidup, dan Kontrol Diri secara bersama-sama mempunyai pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa.	1. Terdapat perbedaan variabel dependen berupa Literasi Keuangan, <i>Electronic Money</i> , dan Gaya Hidup pada penelitian tersebut. 2. Perbedaan tempat penelitian yang dilakukan.
----	--------------------------------	--	--	--

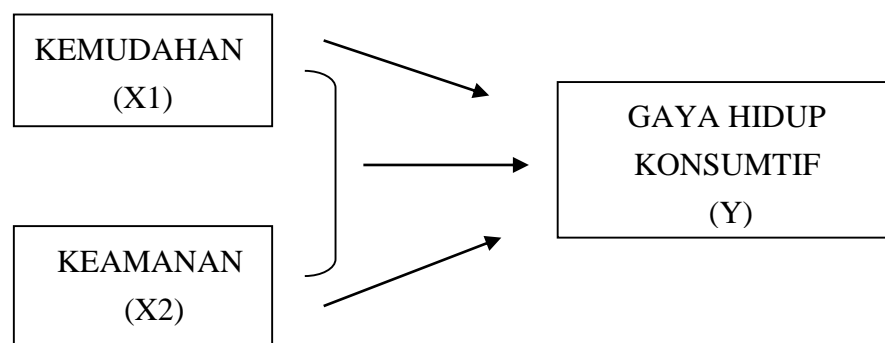
Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan menunjukkan bahwa variabel kemudahan dan keamanan mempunyai pengaruh yang signifikan dan positif terhadap penggunaan aplikasi yang menggunakan layanan *mobile payment*. Dengan adanya pengaruh kemudahan dan keamanan pada layanan *mobile payment* membuat minat masyarakat lebih tertarik dan berkeinginan menggunakan layanan tersebut. Perbedaan antara penelitian terdahulu dibandingkan penelitian yang akan diteliti, yaitu: penelitian terdahulu lebih fokus langsung kepada salah satu aplikasi yang menggunakan metode pembayaran *mobile payment*, seperti: OVO, Shopee Pay, Linkaja. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti lebih fokus kepada tentang keberadaan adanya metode layanan *mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial.

Perbedaan selanjutnya adalah perbedaan tempat penelitian, karena belum pernah ada penelitian yang berkaitan dengan *fintech mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial. Dengan diadakannya penelitian ini bisa diketahui apakah faktor kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* dapat berpengaruh terhadap kebiasaan gaya hidup konsumtif pada generasi millennial.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka berpikir menjelaskan pertautan antara variable yang akan diteliti. Sehingga secara teoritis pertautan variable dependen dan indepen yang ada dalam penelitian.²³

Dari uraian di atas maka dapat di Tarik kesimpulan, kerangka berpikir adalah gambaran sederhana cara bagaimana cara memecahkan masalah dalam Tindakan penelitian. Dan dalam penelitian ini terdapat dua variable independen (X_1) yaitu kemudahan dan (X_2) keamanan. Serta satu variable dependen (Y) yaitu gaya hidup konsumtif pada generasi milenial.



²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (Yogyakarta: Alfabeta CV.,2019), 95.

Maka dari kerangka berfikir diatas variabel yang di teliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh kemudahan layanan *mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial.
2. Bagaimana pengaruh keamanan layanan *mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial.
3. Bagaimana pengaruh kemudahan dan keamanan layanan *mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang akan diteliti dan diuji kebenarannya dengan melalui riset yang akan diujikan. Jawaban yang terdapat pada hipotesis merupakan jawaban sementara yang akan menjadi jawaban pada permasalahan yang sudah dirumuskan didalam suatu rumusan masalah, sedangkan kebenarannya dari hipotesis yang perlu diuji melalui analisi data. Berdasarkan keterangan diatas maka hipotesisi dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis 1 :

H₀ : Variabel Kemudahan (X1) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Gaya Hidup Konsumtif pada generasi millennial (Y).

H_a : Variabel Kemudahan (X1) berpengaruh secara signifikan terhadap Gaya Hidup Konsumtif pada generasi millennial (Y).

Hipotesis 2 :

H₀ : Variabel Keamanan (X₂) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Gaya Hidup Konsumtif pada generasi millennial (Y).

H_a : Variabel Keamanan (X₂) berpengaruh secara signifikan terhadap Gaya Hidup Konsumtif pada generasi millennial (Y).

Hipotesis 3 :

H₀ : Variabel Kemudahan (X₁) dan Variabel Keamanan (X₂) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Gaya Hidup Konsumtif pada generasi millennial (Y).

H_a : Variabel Kemudahan (X₁) dan Variabel Keamanan (X₂) berpengaruh secara signifikan terhadap Gaya Hidup Konsumtif pada generasi millennial (Y).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang mempunyai landasan pada filsafat positivisme, dan digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dan analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹ Pada penelitian ini menggunakan penelitian *asosiatif kausal*. Penelitian *asosiatif kausal* merupakan penelitian yang mengetahui hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih. Hubungan *kausal* adalah sebab akibat. Maksudnya variasi pada X (variabel bebas) akan mempengaruhi variasi Y (variabel terikat).² Dalam penelitian ini ingin mendapatkan informasi tentang pengaruh kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial. Objek dari penelitian ini adalah seluruh perangkat sekolah Al-Imam Balikpapan.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

a. Variabel Penelitian

1) Variabel Terikat atau Variabel Dependen

¹ Ibid., hlm 35.

² Ma'ruf Abdullah, Metode Penelitian Kuantitatif (Yogyakarta:Aswaja Pressindo,2015),121.

Variabel terikat atau variabel dependen pada penelitian ini adalah gaya hidup konsumtif pada generasi millennial Al-Imam *Islamic School* Balikpapan. Generasi millennial dinilai dapat mempresentasikan pada penggunaan layanan *mobile payment*. Karena, cenderung tidak jauh dari apa yang namanya teknologi, dan *smart phone* yang sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Gaya hidup konsumtif adalah gaya hidup dimana seseorang yang secara berlebihan dalam membeli suatu barang atau jasa dengan mengutamakan keinginannya dari pada kebutuhannya.

Pada penelitian ini memiliki beberapa indikator-indikator, yaitu: Tertarik membeli produk karena mendapatkan bonus yang menarik. Membeli barang karena kemasan atau bentuknya menarik. Membeli barang agar terlihat rapi dan tetap mengikuti zaman. Membeli barang yang sama namun berbeda merek Indikator-indikator tersebut dikembangkan menjadi item pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner menggunakan skala *Likert* dengan dengan 4 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

2) Variabel Bebas atau Variabel Independen

Variabel Bebas atau Variabel Independen dalam penelitian ini ada dua yaitu, sebagai berikut:

a) Kemudahan Penggunaan (X_1)

Kemudahan penggunaan merupakan suatu sikap di mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan membuat penggunanya tidak perlu bekerja keras dalam bekerja. Pengguna layanan *mobile payment* berfikir bahwa layanan yang menyediakan yang menggunakan sistem pembayaran *mobile payment* lebih fleksibel, mudah dipahami, tidak rumit, mudah dipelajari dan mudah dalam pengoperasiannya (*compatible*) sebagai karakteristik dari variabel Kemudahan Penggunaan. Indikator-indikator untuk mengetahui variabel Kemudahan yaitu mudah dipelajari, mudah dipahami, fleksibilitas dan mudah pengoperasiannya. Indikator-indikator tersebut akan dikembangkan menjadi beberapa item pertanyaan dalam kuisisioner menggunakan skala *Likert* dengan dengan 4 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

b) Keamanan (X_2)

Keamanan merupakan serangkaian teknologi dan prosedur yang diterapkan untuk memberikan kerahasiaan, otentikasi, integritas, otorisasi yang berkaitan dengan data baik dari perusahaan maupun para konsumen yang menggunakan layanan tersebut. Indikator-indikator Variabel Keamanan yaitu autentikasi, integritas, dan privasi data pribadi. Indikator-

indikator tersebut akan dikembangkan menjadi beberapa item pertanyaan dalam kuisioner menggunakan skala *Likert* dengan dengan pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

b. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup konsumtif pada penggunaan layanan *financial mobile payment* pada generasi millennial adalah Kemudahan penggunaan (X_1) dan Keamanan (X_2). Pengaruh variabel-variabel ini dapat digunakan dengan meregresikan variabel-variabel bebasnya terhadap variabel terikat. Variabel-variabel tersebut dikembangkan menjadi beberapa indikator, yang selanjutnya indikator-indikator tersebut dikembangkan menjadi beberapa item pertanyaan dalam kuisioner menggunakan skala *Likert* dengan 4 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 3.1

Definisi Operasional

Variabel	Indikator	No. Butir Instrumen	Sumber
X1 (Kemudahan)	1. Mudah dipelajari 2. Fleksibel 3. Mempercepat pekerjaan 4. Mudah digunakan	1-11	F. D Davis," <i>Perceived Usfulness, Perceived Easy of Use, and User Acceotance of Information Technology,</i> " <i>MIS</i>

			<i>Quartey, Vol. 13, No. 5, (1989). 319-339.</i>
X2 (Keamanan)	1. Autentikasi terhadap penggunaan layanan <i>mobile payment</i> 2. Integritas terhadap keutuhan data atau nominal yang sesuai dengan kesepakatan bertansaksi 3. Keamanan data privasi pengguna	12-21	Park dan Kim (2003)
Y (Gaya Hidup Konsumtif)	1. Tertarik Membeli Produk Karena Mendapatkan Bonus Yang Menarik 2. Membeli barang karena kemasan atau bentuknya menarik. 3. Membeli barang agar terlihat rapi dan tetap mengikuti zaman. 4. Membeli barang yang sama namun berbeda merek	23-37	Mowen Minor, <i>Perilaku Konsumen</i> (Jakarta: Erlangga, 2002)

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Al-Imam Islamic School Balikpapan. Yang beralamatkan Jl. Bukit Cinta Damai, RT 32, Kelurahan Damai, Kecamatan. Balikpapan Kota.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Peneliti menjadikan seluruh perangkat sekolahan sekolah Al-Imam yang termasuk generasi millennial yang berjumlah 32 orang sebagai obyek peneliti dalam penelitian ini.

2. Sampel

Sample adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³ Teknik *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Sampling Kuota* yang dimana dalam menentukan sampel yang terdapat pada populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan. Penentuan sampel diharapkan dapat mewakili 100% dari populasi yang ada pada tempat penelitian.

Pada penelitian ini peneliti menjadikan keseluruhan jumlah populasi sebagai sampel penelitian. Menurut arikunto (2012:73) Jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya bisa diambil secara keseluruhan, akan tetapi jika populasinya lebih besar dari 100, maka bisa diambil 10-15% dari jumlah populasi.⁴

³ Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif*, 131.

⁴ Suharsimi arikunto, "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm 24.

E. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Penelitian ini terdiri dari 3 variabel penelitian, dimana masing-masing variabelnya dikumpulkan dalam bentuk data kuantitatif. Data kuantitatif yaitu data-data yang berupa angka yang kemudian akan dianalisis berdasarkan prosedur statistik untuk mendapatkan hasilnya/kesimpulannya.

b. Sumber Data

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari sumber primer, dimana peneliti mengumpulkan sendiri datanya dilapangan tanpa adanya perantara. Oleh karenanya, peneliti akan menggunakan instrumen penelitian yang telah disiapkan pada saat sebelum penelitian, dimana instrumennya akan diberikan pada pegawai perangkat sekolah *Al-Imam Islamic School* Balikpapan.

F. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang akan digunakan dalam pengumpulan datanya adalah menggunakan metode Kuisisioner. Metode kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang akan diteliti untuk dijawabnya.⁵ Dalam penelitian ini, peneliti melakukannya dengan membagikan kuisisioner kepada 32 responden yaitu perangkat sekolah *Al-Imam* Balikpapan.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 219.

1. Skala Pengukuran

Instrumen kuisisioner dibuat dengan menyediakan alternatif pilihan jawaban pada setiap butir pertanyaan. Oleh karenanya, peneliti perlu menetapkan skala pengukuran tertentu agar hasilnya dapat diubah dalam bentuk angka. Skala yang dipilih adalah *likert*, dengan alternatif 4 pilihan jawaban yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Skala *likert* merupakan salah satu skala yang bisa digunakan untuk sikap, persepsi, atau pendapat responden dalam memahami fenomena sosial tertentu. Dalam skala *likert*, apabila responden menghasilkan nilai yang tinggi maka dapat dipahami bawa subjek penelitian semakin memiliki nilai yang positif terhadap apa yang sedang terjadi.⁶

G. Instrumen Penelitian

Kuisisioner ini terdiri dari 37 butir pertanyaan tentang pengaruh kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial. Kuisisioner ini dibuat 3 variabel yang selanjutnya dari beberapa indikator akan diklasifikasi kedalam beberapa butir pertanyaan.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 152.

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas.

Validitas adalah standar ukuran yang menunjukkan keabsahan atau kevalidan suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen dalam kuisioner dikatakan valid jika skor pada item tersebut mempunyai kesejajaran dengan skor soal. Kesejajaran tersebut bisa diartikan dengan korelasi.⁷Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur kevalidan instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi productmoment:.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
 N : Jumlah Responden
 $\sum X$: Jumlah seluruh nilai X
 $\sum Y$: Jumlah seluruh nilai Y
 XY : Jumlah hasil perkalian antara X dan Y

⁷ Umam Khairul MN, "Pengaruh Pola Asuh Dan Pekerjaan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Pai Siswa Di Mi Jamaluddin Al-Manar Bagiknyaka Kabupaten Selong Lombok Timur" (Yogyakarta, Universitas Muhamadiyah Yogyakarta, 2019), 45.

Apabila $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka disimpulkan bahwa item kuesioner tersebut valid. Apabila $r_{xy} \leq r_{tabel}$, maka disimpulkan bahwa item kuesioner tersebut tidak valid.⁸

2. Uji Reliabilitas.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui adanya konsistensi alat ukur dalam penggunaannya, atau alat ukur tersebut memiliki konsistensi apabila digunakan berkali-kali pada waktu yang berbeda, tetapi hasilnya sama. Suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai *Croanbach* $> 0,60$.⁹ Pada uji reliabilitas rumus yang digunakan, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- n : Jumlah sampel
- X_i : Jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan
- $\sum X$: Total jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan
- r_{11} : Koefisien reliabilitas instrument (tes)
- k : Banyaknya butir item
- $\sum \sigma_i^2$: Total jumlah varian

⁸ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif, 2nd ed.* (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 77.

⁹ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* (Semarang: Universitas Diponegoro, 2013), 53.

σ_t^2 : Jumlah varian skor dari
tiap-tiap butir item

Jika $r_{11} \geq 0,6$, maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel.¹⁰

I. Teknik Analisis Pengolahan dan Analisa Data

Tahapan analisa data merupakan tahapan yang penting dan rawan, sehingga pada tahapan ini akan dilakukan secara hati-hati dan cermat, salah satu pendukungnya adalah teknologi komputer yaitu menggunakan IBM SPSS 24.0. Kemudian data diolah menggunakan beberapa uji instrumen, diantaranya:

1. Uji Asumsi Klasik

Pada uji asumsi klasik akan dilakukan beberapa tahapan yang penting yang kemudian akan diproses dalam analisis regresi. Uji asumsi klasik terdiri dari uji normalitas, uji hetoskedastisitas, uji multikolinieritas, uji autokorelasi, dan uji linieritas.

a Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya ,memiliki distribusi normal atau tidak normal.¹¹ Selanjutnya pengolahannya menggunakan *software* SPSS dengan hipotesis sebagai, berikut:

¹⁰ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, 2nd ed, 89.

¹¹ V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis Ekonmi* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), 225.

H_0 = residual berdistribusi normal

H_a = residual berdistribusi tidak normal

Uji normalitas dapat diuji dengan menggunakan model *Koslmogorov-Smirnov* (K-S) dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan kriteria berikut:

- 1) Jika nilai sig $> 0,05$ maka terima H_0 artinya residual berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai sig $< 0,05$ maka tolak H_0 artinya residual tidak berdistribusi normal.¹²

b Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari suatu residual pengamatan ke pengamatan yang lain, jika varian dari residual suatu pengamatan ke pengamatan yang lain berbeda maka disebut heteroskedastisitas. Cara menguji ada tidaknya heteroskedastisitas digunakan uji *rank spearman* yaitu mengkorelasi antara *absolute* residual hasil regresi dengan variabel bebas.¹³

H_0 = Varian Residual homogen (tidak terjadi kasus heteroskedastisitas)

H_a = Varian Residual tidak homogen (terjadi kasus heteroskedastisitas)

¹² Retno Widyaningrum, *Statistika*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2014), 206.

¹³ Ibid., 105.

Standar atau kriteria yang akan digunakan dalam uji heteroskedastisitas yaitu:

- 1) Jika nilai signifikan semua variabel independen $> 0,05$ maka tidak terjadi kasus heteroskedastisitas.
- 2) Jika nilai signifikan semua variabel independen $< 0,05$ maka terjadi kasus heteroskedastisitas.

c Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas (independen). Model regresi yang bisa dianggap baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas. Apabila variabel bebas saling berkorelasi, maka variabel ini tidak *orthogonal*. Variabel *orthogonal* adalah variabel bebas yang korelasinya antara sesama variabel bebas lain sama dengan nol.¹⁴

Untuk menandai adanya multikolinieritas bisa dilihat dari nilai Variance Inflation Factor (VIF), standar yang digunakan dalam uji multikolinieritas yaitu:

- 1) Jika nilai VIF $>$ maka terjadi multikolinieritas.
- 2) Jika nilai VIF $<$ maka tidak terjadi multikolinieritas.

¹⁴ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, 91,

d Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi memiliki tujuan untuk menguji tentang ada tidaknya korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan periode $t-1$ pada persamaan regresi linier. Model regresi bisa dikatakan baik ketika model regresi yang bebas dari autokorelasi. Salah satu teknik untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi dengan uji *Durbin-Watson*. Teknik pengambilan keputusan ada tidaknya autokorelasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:¹⁵

Tabel 3.2
Rumus Autokorelasi

Hipotesis nol	Keputusan	Jika
Tidak ada autokorelasi positif	Tolak	$0 < d < d_L$
Tidak ada autokorelasi positif	NoDecision	$d_L \leq d \leq d_U$
Tidak ada korelasi negatif	Tolak	$4 - d_L < d < 4$
Tidak ada korelasi negatif	NoDecision	$4 - d_U \leq d \leq 4 - d_L$
Tidak ada autokorelasi positif atau negatif	Terima	$d_U < d < 4 - d_U$

¹⁵ Danang Sunyoto, *Prosedur Uji Hipotesis untuk Riset Ekonomi* (Bandung: Alfabeta, 2012), 2015.

e Uji Linieritas

Uji linieritas juga disebut uji kelinieran garis regresi. Uji linieritas berfungsi untuk mengetahui apakah ada dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan, Kriteria yang digunakan dalam uji linieritas yaitu:

- 1) Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka hubungan antar variabel X dan Y adalah linier.
- 2) Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka hubungan antar variabel X dan Y adalah tidak linier.¹⁶

2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana merupakan analisis yang digunakan untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat.¹⁷ Pada pengolahan analisis regresi linier sederhana menggunakan rumus:

$$Y = a + Bx + e$$

Keterangan:

Y = Subyek/nilai dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi

¹⁶ Agus Widarjono, *Analisis Multivariat Terapan dengan Program SPSS, AMOS, dan SMARTPLS* (Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2015), 92.

¹⁷ Sunyoto, *Prosedur Uji Hipotesis untuk Riset Ekonomi*, 115.

X = Variabel prediktor

e = Residual atau *prediction error*

3. Analisis regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda biasanya digunakan, bila peneliti bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen (kriterium), bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya), sehingga analisis regresi berganda bisa dilakukan apabila jumlah variabel independennya minimal 2.¹⁸

Persamaan regresi untuk dua prediktor adalah:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

Y = Subyek/nilai dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga konstan

b = Koefisien regresi

X₁ = Kemudahan

X₂ = Keamanan

e = Residual atau *prediction error*

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 307.

4. Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (Uji t)

Tahapan uji statistik t digunakan untuk membuktikan hasil apakah variabel independen secara individu mempengaruhi variabel dependen.¹⁹ Dasar pengambilan keputusan pada uji t sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, yang berarti tidak ada pengaruh signifikan diantara variabel independen dengan variabel dependen.
- 2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, yang berarti ada pengaruh signifikan diantara variabel independen dengan variabel dependen.²⁰

Pada uji t juga dapat melalui pengamatan nilai signifikansi t pada tingkat α yang digunakan. Terdapat beberapa syarat-syarat yang uji t tersebut yaitu:

- 1) Jika signifikansi t $< 0,05$ maka H_0 ditolak yaitu variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.
- 2) Jika signifikansi t $> 0,05$ maka H_0 diterima yaitu variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.²¹

b. Uji Simultan (Uji F)

Tahapan uji statistik F digunakan untuk mengvaluasi pengaruh semua variabel dependen atau merupakan uji signifikan model regresi.

Uji F bisa dijabarkan dengan menggunakan analisis varian (*analysis of*

¹⁹ Widarjono, *Analisis Multivariat Terapan dengan Program SPSS, AMOS, dan SMARTPLS*, 22.

²⁰ Widarjono, 23.

²¹ V, Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), 148.

variance) atau ANOVA. Pada pengujian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara simultan atau bersama-sama mempengaruhi variabel dependen. Pengujian ini menggunakan uji F yaitu perbandingan antara F_{hitung} dan F_{tabel} . Uji ini terdapat beberapa syarat yaitu:

- 1) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima sehingga variabel-variabel independen secara simultan tidak mempengaruhi variabel dependen.
- 2) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak sehingga variabel-variabel independen secara simultan mempengaruhi variabel dependen.²²

Pengujian juga dapat dilakukan dengan cara melakukan pengamatan nilai signifikansi F dengan nilai tingkat kepercayaan α yaitu 0,05 dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai signifikansi $< \alpha$ maka H_0 ditolak.
- 2) Apabila nilai signifikansi $> \alpha$ maka H_0 diterima.²³

c. Koefisien Determinasi R^2

Pengujian koefisien determinasi (R^2) mempunyai tujuan untuk menghitung besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.²⁴ Koefisien determinasi terletak antar 0 dan 1 ($0 \leq R \leq 1$). Pada nilai R^2 yang semakin mendekati 1 maka semakin baik garis regresi berarti variabel-variabel independen memberikan semua

²² Widarjono, *Analisis Multivariat Terapan dengan Program SPSS, AMOS, dan SMARTPLS*, 21.

²³ Sujarweni, *SPSS untuk penelitian*, 154.

²⁴ Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis Ekonomi*, 227.

informasi yang akan dibutuhkan yang selanjutnya akan digunakan untuk memprediksi variasi variabel dependen, Sedangkan jika semakin mendekati 0 maka garis regresi kurang baik berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel sangat terbatas.²⁵



²⁵ Widarjono, *Analisis Multivariat Terapan dengan Program SPSS, AMOS, dan SMARTPLS*, 18.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah sekolah Al-Imam *Islamic School* Balikpapan

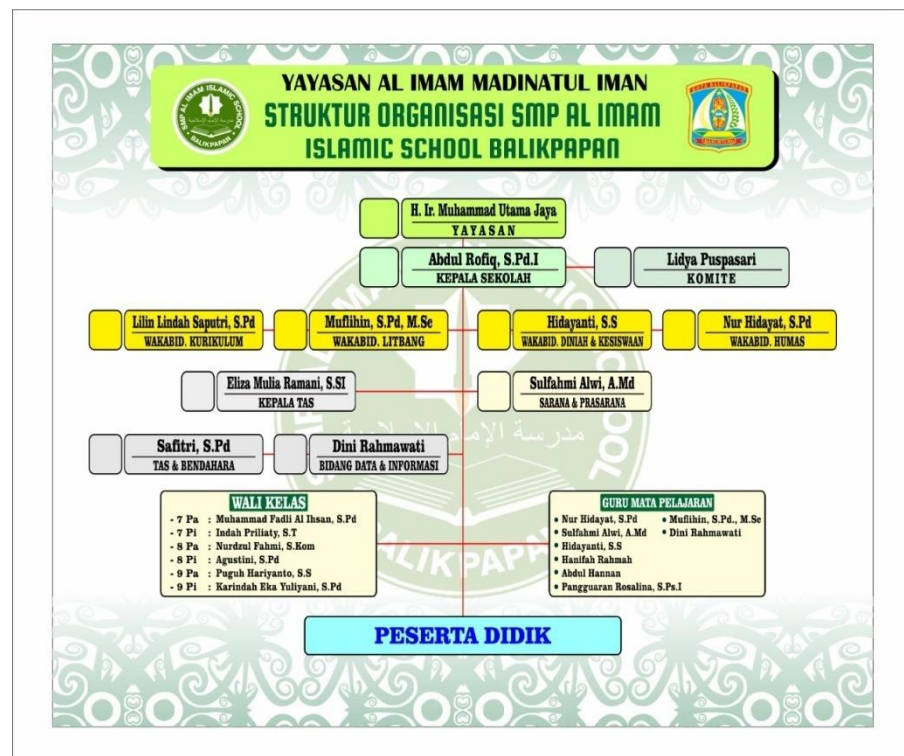
Berdirinya AISBA (Al-Imam *Islamic School* Balikpapan) bermula dari rasa gelisah yang dirasakan pendiri AISBA yaitu bapak H. Muhammad Utama jaya setelah melihat kondisi pendidikan umat islam yang masih dikotomik antara ilmu agama dan ilmu umum. Padahal, untuk mencetak generasi islam masa depan yang unggul, dan kompetitif harus kuat ilmu agama dan juga harus kuat ilmu umum.

Alumni Universitas Sriwijaya ini lalu mendirikan SD-SMP Al-Imam *Islamic School* Balikpapan di bawah naungan yayasan Al-Imam Madinatul Iman. Seluruh siswanya diwajibkan menghafal Al-Qur'an 2 juz bagi yang SD dan 5 juz bagi yang SMP. Siswa dibimbing langsung ustadz dan ustazah dengan sistem *halaqoh*.

SD-SMP AISBA berdiri pada tahun 2015 silam. Sekolah yang terletak di Balikpapan Baru berbasis tahfidz Al-Qur'an dan kurikulum Internasional. Selain mencetak penghafal Al-Qur'an, SD-SMP AISBA juga mendidik siswa yang menguasai bahasa arab-inggris, unggul dalam bidang eksak, serta berakidah lurus dan beradab.¹

¹ Al-Imam *Islamic School* Balikpapan, "Sejarah AISBA," dalam <http://aisba.sch.id/>, (diakses pada tanggal 30 Maret 2022, jam 20.15).

2. Struktural Al-Imam Islamic School Balikpapan



Gambar 4.1. Struktur perangkat sekolah Al-Imam Balikpapan

3. Visi dan Misi Al-Imam Islamic School Balikpapan

a. Visi

Terwujudnya lembaga pendidikan islam yang berkualitas dan berbasis pada penguasaan hapalan Al-Qur'an, ilmu *syar'iyah* didukung dengan penguasaan bahasa asing

b. Misi

- 1). Mengembangkan lembaga pendidikan dengan pelayanan yang prima, berkualitas, berstandar manajemen , mutu dengan manajemen professional.

- 2). Mencetak pada huffadzh Al-Qur'an dan memahami ilmu *syar'iyah*.
- 3). Mengembangkan pendidikan yang berbasis bahasa arab dan inggris, matematika dan sains dengan memanfaatkan teknologi modern dan didasarkan pada kekuatan aqidah, akhlak dan manhaj agama ahlussunah wal jama'ah serta mampu bersaing dalam dunia global.²

B. Hasil Penguji Instrumen

Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 24*. Berikut ini adalah hasil uji validitas dan reliabilitas yang akan dilakukan dengan 32 responden pada perangkat sekolah Al-Imam Islamic School Balikpapan.

1. Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir instrument pertanyaan atau pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel.³

a. Validitas Variabel Kemudahan (X1)

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Kemudahan

Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X _{1.1}	0,624	0,361	Valid
X _{1.2}	0,658	0,361	Valid
X _{1.3}	0,670	0,361	Valid

² Al-Imam Islamic School Balikpapan, "Visi dan Misi AISBA," dalam <http://aisba.sch.id/>, (diakses pada tanggal 30 Maret 2022, jam 20.20).

³ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate* dengan Program IBM SPSS 21 (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2013), 52.

X _{1.4}	0,543	0,361	Valid
X _{1.5}	0,622	0,361	Valid
X _{1.6}	0,733	0,361	Valid
X _{1.7}	0,572	0,361	Valid
X _{1.8}	0,712	0,361	Valid
X _{1.9}	0,484	0,361	Valid
X _{1.10}	0,756	0,361	Valid
X _{1.11}	0,667	0,361	Valid

Sumber: Data Primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan tabel 4.1 bisa diketahui bahwa 11 item pernyataan yang dimiliki dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai koefisien validitas terendah 0,484 dan tertinggi 0,756 sehingga 11 item pernyataan tersebut dapat digunakan sebagai kuisioner penelitian variabel kemudahan.

b. Validitas Variabel Keamanan (X2)

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas Keamanan

Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X2.1	0,742	0,361	Valid
X2.2	0,600	0,361	Valid
X2.3	0,457	0,361	Valid
X2.4	0,487	0,361	Valid
X2.5	0,558	0,361	Valid
X2.6	0,657	0,361	Valid
X2.7	0,547	0,361	Valid
X2.8	0,482	0,361	Valid
X2.9	0,576	0,361	Valid
X2.10	0,503	0,361	Valid

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui bahwa 10 item pernyataan yang dimiliki. Dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai

koefisien validitas terendah 0,457 dan tertinggi 0,742 sehingga 10 item pernyataan tersebut dapat digunakan sebagai kuisioner penelitian variabel keamanan.

c. Validitas Variabel Gaya Hidup Konsumtif (Y)

Tabel 4.3
Hasil Validitas Gaya Hidup Konsumtif

Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Y.1	0,684	0,361	Valid
Y.2	0,624	0,361	Valid
Y.3	0,655	0,361	Valid
Y.4	0,714	0,361	Valid
Y.5	0,503	0,361	Valid
Y.6	0,532	0,361	Valid
Y.7	0,526	0,361	Valid
Y.8	0,476	0,361	Valid
Y.9	0,429	0,361	Valid
Y.10	0,526	0,361	Valid
Y.11	0,486	0,361	Valid
Y.12	0,535	0,361	Valid
Y.13	0,419	0,361	Valid
Y.14	0,579	0,361	Valid
Y.15	0,660	0,361	Valid
Y.16	0,677	0,361	Valid

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa 16 item pernyataan yang dimiliki. Dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai koefisien validitas terendah 0,419 dan tertinggi 0,714 sehingga 16 item pernyataan tersebut dapat digunakan sebagai kuisioner penelitian variabel gaya hidup konsumtif.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur kuisioner yang merupakan indikator-indikator dari variabel yang akan diteliti.⁴ Setelah melakukan uji validitas dan semua item sudah valid maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Sebuah kuisioner bisa dikatakan reliabel jika jawaban responden terhadap pernyataan adalah stabil atau konsisten dari waktu ke waktu. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,06 maka reliabel. Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas dari variabel kemudahan, keamanan layanan *fintech mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

Tabel 4.4
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	CA	Batas	Keterangan
Gaya Hidup Konsumtif (Y)	0,852	0,60	Reliabel
Kemudahan (X1)	0,853	0,60	Reliabel
Keamanan (X2)	0,751	0,60	Reliabel

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24,2022

Berdasarkan Tabel 4.4 diketahui bahwa hasil uji reliabilitas untuk variabel X1, X2 dan Y nilai *Croanbach's Alpha* > 0,60 yang berarti pernyataan yang terdapat pada kuisioner penelitian dikatakan reliabel.

⁴ Imam Ghozali, Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS (Semarang:UniversitasDiponegoro, 2013), 52.

Sehingga instrumen yang dimiliki dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data penelitian.

C. Hasil Pengujian Deskriptif

Sebagai gambaran umum mengenai latar belakang sampel penelitian, maka pada sub bab ini akan menyampaikan hal-hal yang penting mengenai karakteristik responden mengenai jenis kelamin, usia dan pendidikan terakhir. Dalam penelitian jumlah responden berjumlah 32 responden sebagai syarat pemenuhan sampel, dan penelitian dilakukan melalui penyebaran kuisioner yaitu pada seluruh perangkat sekolah yang berada di sekolah Al-Imam Balikpapan.

1. Gender

Tabel 4.5
Karakteristik Responden Berdasarkan Gender

		GENDER			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAKI-LAKI	6	18.8	18.8	18.8
	PEREMPUA	26	81.3	81.3	100.0
N					
Total		32	100.0	100.0	

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan keterangan Tabel 4.5 diketahui bahwa responden atau perangkat sekolah di sekolah Al-Imam terdapat 6 orang atau 19% berjenis kelamin laki-laki dan yang berjenis kelamin perempuan ada 26 orang atau 81%.

2.Usia Responden

Tabel 4.6
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Usia

		USIA			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-25	13	40.6	40.6	40.6
	26-30	19	59.4	59.4	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan keterangan Tabel 4,6 dapat diketahui mengenai usia responden yang diambil sebagai sampel penelitian, yaitu berusia 20-25 sebanyak 13 orang atau 40,6%, Sedangkan kelompok usia 26-30 sebanyak 19 orang atau 59,4%.

3.Pendidikan Terakhir

Tabel 4.7
Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

		PENDIDIKAN_TERAKHIR			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMA/SMK	6	18.8	18.8	18.8
	D2	1	3.1	3.1	21.9
	S1	20	62.5	62.5	84.4
	PONDOK	5	15.6	15.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan keterangan pada Tabel 4.7 dapat diketahui tentang tingkat pendidikan terakhir responden yang menunjukkan bahwa mayoritas lulusannya adalah SMA/Sederajat, D2, S1, S2 dan

Pondok Pesantren yaitu SMA/SMK sebanyak 6 orang atau 18,8%, D2 sebanyak 1 orang atau 3,1%, S1 sebanyak 20 orang atau 62,5%, dan Pondok sebanyak 5 orang atau 15,6%.

4. Penggunaan Aplikasi Mobile Payment

Tabel 4.8
Aplikasi Yang Pernah Digunakan Responden

APLIKASI_MOBILE_PAYMENT					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	FLIP	1	3.1	3.1	3.1
	DANA	4	12.5	12.5	15.6
	SHOOPE PAY	22	68.8	68.8	84.4
	GO PAY	1	3.1	3.1	87.5
	LAIN- LAIN	4	12.5	12.5	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Sumber: Data primer diolah SPSS 24, 2022

Berdasarkan keterangan pada Tabel 4.8 menunjukkan bahwa yang pernah menggunakan aplikasi mobile payment yaitu Flip sebanyak 1 orang atau 3%, Dana sebanyak 4 orang atau 13%, Shoope Pay sebanyak 22 orang atau 69%, Go Pay sebanyak 1 orang atau 3%, Lain-lain sebanyak 4 orang atau 13%.

D. Hasil Pengujian Hipotesis

1. Hasil Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah residual mempunyai distribusi normal atau tidak. Pada pengujian ini

dilakukan dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima artinya residual berdistribusi normal atau sebaliknya.

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.19108566
Most Extreme Differences	Absolute	.097
	Positive	.097
	Negative	-.074
Test Statistic		.097
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan Tabel 4.9 diketahui bahwa nilai signifikansi uji normalitas residual sebesar 0,200. Karena signifikansi lebih dari 0,05 artinya residual berdistribusi normal.

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menilai apakah ada ketidaksamaan varian residual untuk semua pengamatan pada model regresi linier, Apabila probabilitas hasil korelasi $> 0,05$ maka dapat dikatakan tidak terjadi heteroskedestisitas.

Tabel 4.10
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig	α	Keterangan
X1	0,185	0,05	Tidak ada pengaruh
X2	0,364	0,05	Tidak ada pengaruh

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan Tabel 4.10 hasil heteroskedestisitas dapat dilihat variabel X1 memiliki probabilitas hasil $0,185 > 0,05$, variabel X2 memiliki probabilitas hasil $0,364 > 0,05$ maka dapat disimpulkan tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

c. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi adalah pengujian yang berguna untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik autokorelasi yang terjadi antara variabel pada satu pengamatan lain pada model regresi. Model regresi yang baik adalah tidak adanya autokorelasi dalam model regresi.

Tabel 4.11.
Hasil Uji Autokorelasi

Model Summary^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.383 ^a	.146	.088	4.333	2.070

a. Predictors: (Constant), X2.TOTAL, X1.TOTAL

b. Dependent Variable: Y.TOTAL

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan Tabel 4.11 diketahui bahwa nilai Durbin-Watson yang dihasilkan dari model regresi adalah 2,070 terletak diantara D_u (1,736) dan nilai $4-D_u$ adalah 2,264. Salah satu kriteria tidak terjadi autokorelasi adalah $D_u < d < 4-D_u$, sehingga D_u (1,736) $< d$ (1,823) $< 4-D_u$ (2,264) maka tidak terjadi autokorelasi.

d. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan antar variabel independen dalam suatu model. Hasil pengujianya pada Tabel 4.12:

Tabel 4.12
Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel Bebas	Tolerance	VIF	Keterangan
X1	0,995	1,005	Tidak terjadi multikolinieritas
X2	0,995	1,005	Tidak terjadi multikolinieritas

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan kriteria yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya multikolinieritas adalah dengan menggubakan nilai VIF. Jika nilai $VIF < 10$ artinya tidak terjadi multikolinieritas. Berdasarkan Tabel 4.12 dapat diketahui bahwa nilai VIF X1 (1,005), X2 (1,005).

Sehingga kedua variabel independen VIF kurang dari 10, maka bisa dikatakan tidak terjadi multikolinieritas.

2. Model Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana biasanya digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh antara kemudahan dan keamanan layanan *mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial. Hasil pengujiannya adalah sebagai berikut:

a Pengaruh Kemudahan layanan *fintech mobile payment* (X1) terhadap gaya hidup konsumtif (Y)

1) Model

Tabel 4.13
Hasil Regresi Linier Sederhana X1 terhadap Y

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	14.530	9.298		1.563	.129
	X1.TOTAL	.613	.270	.382	2.266	.031

a. Dependent Variable: Y.TOTAL

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan pada Tabel 4.13 dapat dituliskan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 14,530 + 0,613 X1 + e$$

Keterangan:

a) Konstanta (b₀)

Nilai konstanta (b₀) sebesar 14,530 maka nilai konstanta gaya hidup konsumtif pada generasi millennial pada sekolah Al-Imam adalah 14,530.

b) Konstanta (b_1) Untuk Variabel X1 (Kemudahan)

Besarnya nilai koefisien regresi (b_1) sebesar 0,613 dapat diartikan variabel independen X1 yaitu kemudahan mempunyai pengaruh positif terhadap variabel dependen (Y) yaitu gaya hidup konsumtif generasi millennial di sekolah al-Imam Balikpapan. Jadi setiap penambahan 1% maka nilai gaya hidup konsumtif di sekolah Al-Imam Balikpapan mengalami kenaikan sebesar 0,613, sehingga dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh variabel X1 terhadap Y adalah positif.

2) Uji-t

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen X1 terhadap Y. Tingkat signifikansi yang akan digunakan adalah 0,05 dengan kriteria apabila jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig < \alpha$ maka H_{a1} diterima dan H_{01} ditolak. Hipotesis yang digunakan adalah:

H_{a1} : Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

H_{01} : Kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

Tabel 4.14
Hasil Uji t X1 Terhadap Y

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
				Beta		
1	(Constant)	14.530	9.298		1.563	.129
	X1.TOTAL	.613	.270	.382	2.266	.031

a. Dependent Variable: Y.TOTAL

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan pada Tabel 4.14 pengujian pengaruh X1 terhadap Y menghasilkan nilai signifikansi uji t sebesar $0,031 < 0,05$ ($\alpha = 5\%$) sehingga H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemudahan berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

3) Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi biasanya digunakan untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh dari X1 terhadap Y. Hasil R^2 dapat dilihat pada Tabel 4.15:

Tabel 4.15
Hasil Koefisien Determinasi X1 Terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.382 ^a	.146	.118	4.261

a. Predictors: (Constant), X1.TOTAL

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan hasil pengujian yang terdapat pada Tabel 4.15 dapat diketahui bahwa nilai R yang diperoleh sebesar 0,382 menunjukkan bahwa variabel kemudahan memiliki hubungan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Nilai R square yang diperoleh sebesar 0,146 memiliki arti bahwa variabel kemudahan memiliki pengaruh sebesar 14,6% terhadap terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan dan 84,4% dipengaruhi oleh faktor yang tidak termasuk dalam model.

b Pengaruh keamanan layanan fintech mobile payment (X2) terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

1) Model

Tabel 4.16
Hasil Regresi Linier Sederhana X2 Terhadap Y

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	32.762	11.578		2.830	.008
	X2.TOTAL	.084	.350	.044	.240	.812

a. Dependent Variable: Y.TOTAL

Sumber: Data primer yang diolah dengan SPSS 23, 2022

Berdasarkan pada Tabel 4.16 dapat dituliskan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 32,762 + 0,084 X_2 + e$$

Keterangan:

a) Konstanta (b_0)

Nilai konstanta (b_0) sebesar 32,762 menunjukkan bahwa nilai gaya hidup konsumtif pada generasi millennial disekolah Al-Imam Balikpapan adalah 32,762.

b) Konstanta (b_1) Untuk Variabel Keamanan (X_2)

Besarnya nilai koefisien regresi (b_1) sebesar 0,084 dapat diartikan bahwa variabel independen X_2 yaitu keamanan mempunyai pengaruh positif terhadap variabel dependen (Y) yaitu gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Jika setiap variabel keamanan mengalami kenaikan 1% dengan nilai koefisien regresi (b_1) sebesar 0,084 maka variabel keamanan akan meningkatkan kepercayaan pengguna layanan *mobile payment*.

2) Uji-t

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen X_2 terhadap Y . Hipotesis yang digunakan X_2 adalah:

H_{a2} : Keamanan berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam.

H_{02} : Keamanan tidak berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam,

Tabel 4.17
Hasil Uji-t X2 Terhadap Y
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	32.762	11.578		2.830	.008
	X2.TOTAL	.084	.350	.044	.240	.812

a. Dependent Variable: Y.TOTAL

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Tingkat signifikansi yang akan digunakan adalah 0,05 dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig < \alpha$ maka H_{a2} diterima dan H_{02} ditolak. Berdasarkan pada tabel 4,17 maka dapat dituliskan pengujian pengaruh X2 terhadap Y menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,812 lebih besar dari 0,05 ($\alpha = 5\%$) sehingga H_{a2} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa keamanan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

3) Koefisien Determinasi (R^2)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh X2 terhadap Y dapat diketahui dengan menghitung nilai *R square*. Hasil R^2 dapat dilihat pada Tabel 4.18:

Tabel 4.18
Hasil Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.044 ^a	.002	-.031	4.607

a. Predictors: (Constant), X2.TOTAL

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 4.18 dapat diketahui bahwa nilai R yang diperoleh sebesar 0,044 menunjukkan bahwa variabel keamanan memiliki hubungan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial disekolah Al-Imam Balikpapan. Nilai R square yang diperoleh sebesar 0,002 memiliki arti bahwa variabel keamanan memiliki pengaruh sebesar 0,2% berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial disekolah Al-Imam Balikpapan dan 99,8% dipengaruhi oleh faktor yang tidak termasuk dalam model.

3. Analisis Regresi Linier Berganda

a. Model

Tabel 4.19
Hasil Linier Berganda X1 dan X2 Terhadap Y

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.488	13.936		.968	.341
	X1.TOTAL	.611	.276	.381	2.216	.035

X2.TOTAL	.034	.330	.017	.102	.920
----------	------	------	------	------	------

a. Dependent Variable: Y.TOTAL

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan pada Tabel 4.19 maka dapat dituliskan persamaan regresi berikut:

$$Y = 13,488 + 0,611 X1 + 0,34 X2 + e$$

Keterangan:

1) Konstanta (b_0)

Nilai konstanta (b_0) sebesar 13,488 menunjukkan bahwa, apabila variabel independen X_1 , dan X_2 nol atau tidak ada maka gaya hidup konsumtif pada generasi millennial disekolah Al-Imam Balikpapan adalah 13,488 satuan.

2) Konstanta (b_1) Untuk Variabel X_1 (Kemudahan)

Besarnya nilai koefisien regresi (b_1) sebesar 0,611 dapat diartikan bahwa variabel independen (X_1) yaitu kemudahan mempunyai pengaruh signifikan yang bersifat positif terhadap variabel dependen (Y) yaitu gaya hidup konsumtif pada generasi millennial disekolah Al-Imam Balikpapan. Jika kemudahan layanan mobile payment ditingkatkan maka berpotensi meningkatkan gaya hidup konsumtif pada generasi millennial. Jika kemudahan naik sebesar 0,625 dengan asumsi variabel lain tetap.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan teori Jogiyanto yang menjelaskan bahwa kemudahan adalah dimana seseorang

individu memiliki kepercayaan pada suatu teknologi jika dapat digunakan dengan mudah dan meringankan beban penggunanya tanpa harus bekerja lebih berat, sehingga akan menyebabkan peningkatan pada penggunaan teknologi tersebut.⁵ Sehingga dapat dikatakan semakin tinggi tingkat kemudahan sebuah layanan teknologi akan menyebabkan peningkatan penggunaan terhadap teknologi tersebut. Hal ini menyebabkan potensi terjadinya gaya hidup konsumtif maka semakin besar

3) Kostanta (b_1) Untuk Variabel X2 (Keamanan)

Besarnya nilai koefisien regresi (b_1) 0,34 dapat diartikan bahwa variabel independen (X2) yaitu keamanan mempunyai pengaruh positif terhadap variabel (Y) yaitu gaya hidup konsumtif pada generasi millennial disekolah Al-Imam Balikpapan.

b. Uji F

Nilai statistik F bertujuan untuk menunjukkan apakah semua variabel independen yang ditunjukkan dalam persamaan regresi secara bersamaan berpengaruh terhadap variabel dependen. Nilai α atau *alpha* ditentukan sebesar 0,05 atau 5%. Hipotesis yang akan digunakan pada uji F adalah sebagai berikut:

⁵ Jogyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan* (Yogyakarta: Andi, 2009), 115.

H_{a3} : Kemudahan dan Keamanan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

H_{03} :Kemudahan dan Keamanan secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

Untuk melakukan uji nilai F ini, peneliti akan menggunakan SPSS dan pada uji ini H_{03} ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai $sig < 0,05$. Hasil uji F ditunjukkan pada tabel 4.20 sebagai berikut:

Tabel 4.20
Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	93.448	2	46.724	2.488	.101 ^b
	Residual	544.521	29	18.777		
	Total	637.969	31			

a. Dependent Variable: Y.TOTAL

b. Predictors: (Constant), X2.TOTAL, X1.TOTAL

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan pengujian pada Tabel 4.20 diperoleh nilai $sig = 0,101 > 0,05$ maka H_{03} ditolak dan H_{a3} diterima. Artinya kemudahan dan keamanan secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

c. Uji-t

Uji t digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Dengan dasaran pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Tingkat signifikan yang akan digunakan adalah 0,05 dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Adapun untuk uji statistik tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Pengujian koefisien regresi variabel kemudahan:

H_{a4} : Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

H_{04} : Kemudahan tidak berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

- 2) Pengujian koefisien regresi variabel keamanan

H_{a5} : Keamanan berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

H_{05} : Keamanan tidak berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

Hasil Uji t dapat dilihat pada Tabel 4.21 sebagai berikut:

Tabel 4.21
Hasil Uji t X1 dan X2 Terhadap Y

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	13.488	13.936		.968	.341
	X1.TOTAL	.611	.276	.381	2.216	.035
	X2.TOTAL	.034	.330	.017	.102	.920

a. Dependent Variable: Y.TOTAL

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan Tabel 4.21 diatas maka dapat dirumuskan persamaan regresi sebagai berikut:

- 1) Pengujian pengaruh X1 terhadap Y menghasilkan nilai signifikan uji t sebesar $0,035 < 0,05$ ($\alpha = 5\%$) sehingga H_{04} ditolak dan H_{a4} diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemudahan berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al- Imam Balikpapan. Jika dilihat dari nilai koefisien regresinya sebesar 0.611 mempunyai arti X1 memiliki arah pengaruh positif terhadap Y.

2) Pengujian pengaruh X2 terhadap Y menghasilkan nilai signifikan uji t sebesar $0,920 > 0,05$ ($\alpha = 5\%$) sehingga H_{05} ditolak dan H_{a5} diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa keamanan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Jika dilihat dari nilai koefisien regresinya sebesar 0,034 mempunyai arti X2 memiliki arah pengaruh positif terhadap Y.

d. Koefisien Determinasi (R Square)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui besar pengaruh X1 dan X2 terhadap Y. Nilai *R square* pada hasil pengujian regresi linier sederhana dapat dilihat pada tabel 4.22:

Tabel 4.22
Hasil Koefisien Determinasi X1 dan X2 Terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.383 ^a	.146	.088	4.333

a. Predictors: (Constant), X2.TOTAL, X1.TOTAL

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 24, 2022

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 4.22 dapat diketahui bahwa nilai R yang diperoleh sebesar 0,383 menunjukkan bahwa hubungan antara kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di Al-Imam *Islamic School* Balikpapan

tergolong kuat karena nilai R yang sudah dihasilkan mendekati angka 1 atau lebih dari setengah (0,5).

Nilai *R square* yang diperoleh sebesar 0,146 memiliki arti bahwa kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* memiliki pengaruh sebesar 14,6% terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan dan 85,4% lainnya dipengaruhi oleh faktor yang tidak ada dalam model.

E. Pembahasan

1. Pengaruh kemudahan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana diperoleh bahwa variabel kemudahan berkoefisien positif dengan nilai koefisien 0,613. Hal ini dapat menunjukkan bahwa kemudahan pada layanan *mobile payment* memberikan kesan positif terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Berdasarkan hasil uji linier sederhana diperoleh bahwa kemudahan pada layanan *mobile payment* berpengaruh positif terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan uji t pada tabel 4.14 yang diperoleh nilai signifikansi uji t sebesar $0,031 < 0,05$ ($\alpha = 5\%$) sehingga H_{a1} diterima dan H_{01} ditolak.

Berdasarkan nilai koefisien Determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,146 memiliki arti bahwa variabel kemudahan memiliki pengaruh sebesar 14,6% terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Dan 84,4% dipengaruhi oleh faktor yang tidak ada dalam model. Dengan demikian bisa dijelaskan bahwa semakin baik kemudahan pada layanan *mobile payment* maka semakin tinggi pula potensi gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Jadi kesimpulannya variabel kemudahan mempunyai pengaruh positif dan signifikan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Davis yang menyebutkan bahwa teknologi tersebut bisa dikatakan mudah apabila mudah dipelajari, fleksibel, mempercepat pekerjaan, dan mempercepat pekerjaan.⁶ Jika semua faktor tersebut terdapat pada layanan *mobile payment* maka teknologi tersebut bisa dikatakan mudah, sehingga akan meningkatkan keinginan penggunaan layanan tersebut. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mariesa Giswandhani dan Amalia Zul Hilmi yang menyimpulkan bahwa dimensi variabel kemudahan alat transaksi non-tunai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat kota Makasar.⁷

⁶ Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Easy of Use, and User Acceptance of Information Technology," *Journal: MIS Quarterly*, Vol. 13, No. 5, (1989). 319-339.

⁷ Mariesa Giswandhani dan Amalia Zul Hilmi, "Pengaruh Kemudahan Transaksi Non-Tunai terhadap Sikap Konsumtif Masyarakat Kota Makasar," *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 9 No. 2, (2020), 239.

2. Pengaruh keamanan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana diperoleh bahwa variabel kemudahan berkoefisien positif dengan nilai koefisien 0,084. Hal ini dapat menunjukkan bahwa keamanan pada layanan *mobile payment* memberikan kesan positif terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Berdasarkan hasil uji linier sederhana diperoleh bahwa keamanan pada layanan *mobile payment* tidak berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan uji t pada tabel 4.17 yang diperoleh nilai signifikansi uji t sebesar $0,812 > 0,05$ ($\alpha = 5\%$) sehingga H_{a1} ditolak dan H_{01} diterima. Berdasarkan nilai koefisien Determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,002 memiliki arti bahwa variabel keamanan memiliki pengaruh sebesar 0,2% terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Dan 99,8% dipengaruhi oleh faktor yang tidak ada dalam model. Maka kesimpulannya variabel keamanan mempunyai pengaruh positif tetapi tidak secara signifikan.

Kondisi ini disebabkan oleh beberapa masalah yang terdapat pada keamanan layanan *mobile payment* yaitu masih adanya penipuan berupa bonus (saldo) yang diberikan oknum yang tidak bertanggung

jawab mengatasi namakan penyedia layanan *mobile payment* berupa bonus saldo dengan syarat memberikan data privasi korbannya seperti nomor kartu kredit dan foto ktp. Dan juga keragu-raguan sebagian responden terhadap penggunaan layanan *mobile payment* jika menaruh uangnya diaplikasi tersebut dalam jumlah besar ditakutkan dibawa kabur oleh penyedia tersebut.⁸ Dengan adanya beberapa masalah yang masih ditemukan oleh penggunanya, sehingga mengurangi tingkat kepercayaan terhadap layanan *mobile payment*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Lim dan Kim menjelaskan bahwa keamanan yang berada pada layanan *mobile payment* harus menjaga dan menjamin kepercayaan penggunanya, dengan menjamin keutuhan dan keamanan data penggunanya.⁹

3. Pengaruh kemudahan dan keamanan secara simultan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda menunjukkan bahwa hubungan variabel kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* secara simultan berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Hal tersebut bisa dibuktikan berdasarkan uji F yang terdapat pada Tabel 4.20 diperoleh nilai *signifikansi* $0,101 > 0,05$ maka H_{03} diterima

⁸ Dini Rahmawati, *Wawancara*, 15 Maret 2022

⁹ Chun Hoon Park and Young Gul Kim, "Identifying Key Factors Affecting Consumer Purchase Behavior in an Online Shopping Context," *International Journal of Retail and Distribution Management*, Vol 31, No , (2003), 16-29.

dan H_{a3} ditolak. Variabel kemudahan memiliki nilai koefisien 0,611 dan variabel keamanan memiliki nilai koefisien 0,034. Sehingga variabel kemudahan dan keamanan pada layanan *fintech mobile payment* secara simultan mempunyai pengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

Berdasarkan hasil regresi linier berganda menunjukkan nilai koefisien determinasi yang dihasilkan sebesar 0,146 memiliki arti bahwa faktor kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* memiliki pengaruh 14,6% terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan dan 86,4% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak terdapat pada model. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan dan keamanan pada layanan *fintech mobile payment* memiliki pengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erfi Syahnia Farahdiba yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan secara simultan antara variabel keamanan, kemudahan, persepsi, kepercayaan, manfaat, resiko, dan persepsi konsumtif terhadap penggunaan layanan *e-wallet*

OVO.¹⁰



¹⁰ Erfi Syahnia Farahdiba, "Analisi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pengguna E-Wallet sebagai Alat Transaksi terhadap Mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO di Yogyakarta)," *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia 2019).

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penelitian ini menjelaskan analisis pengaruh kemudahan dan keamanan pada layanan *mobile payment* terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di Al-Imam *Islamic School* Balikpapan. Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan penulis di awal dan hasil pengujian data yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana diperoleh bahwa variabel kemudahan berkoefisien positif dengan nilai koefisien 0,613. Hal ini dapat menunjukkan bahwa kemudahan pada layanan *mobile payment* memberikan kesan positif terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Berdasarkan hasil uji linier sederhana diperoleh bahwa kemudahan pada layanan *mobile payment* berpengaruh positif terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan uji t pada tabel 4.14 yang diperoleh nilai signifikansi uji t sebesar $0,031 < 0,05$ ($\alpha = 5\%$) sehingga H_{a1} diterima dan H_{01} ditolak.

Berdasarkan nilai koefisien Determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,146 memiliki arti bahwa variabel kemudahan memiliki pengaruh sebesar 14,6% terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Dan 84,4% dipengaruhi oleh faktor yang tidak ada dalam model. Dengan demikian bisa dijelaskan bahwa semakin baik

kemudahan pada layanan *mobile payment* maka semakin tinggi pula potensi gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Jadi kesimpulannya variabel kemudahan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial Al-Imam *Islamic* Balikpapan.

2. Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana diperoleh bahwa variabel keamanan berkoeffisien positif dengan nilai kofisien 0,084. Hal ini dapat menunjukkan bahwa kemanan pada layanan *mobile payment* memberikan kesan positif terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Berdasarkan hasil uji linier sederhana diperoleh bahwa keamanan pada layanan *mobile payment* tidak berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan uji t pada tabel 4.17 yang diperoleh nilai signifikasi uji t sebesar $0,812 > 0,05$ ($\alpha = 5\%$) sehingga H_{a1} ditolak dan H_{01} diterima. Berdasarkan nilai koefisien Determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,002 memiliki arti bahwa variabel keamanan memiliki pengaruh sebesar 0,2% terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Dan 99,8% dipengaruhi oleh faktor yang tidak ada dalam model. Maka kesimpulannya variabel keamanan mempunyai pengaruh positif tetapi tidak secara signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial Al-Imam *Islamic* Balikpapan.

3. Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda menunjukkan bahwa hubungan variabel kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* secara simultan berpengaruh terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan. Hal tersebut bisa dibuktikan berdasarkan uji F yang terdapat pada Tabel 4.20 diperoleh nilai *signifikansi* $0,101 > 0,05$ maka H_{03} diterima dan H_{a3} ditolak. Variabel kemudahan memiliki nilai koefisien 0,611 dan variabel keamanan memiliki nilai koefisien 0,034. Sehingga variabel kemudahan dan keamanan pada layanan *fintech mobile payment* secara simultan mempunyai pengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

Berdasarkan hasil regresi linier berganda menunjukkan nilai koefisien determinasi yang dihasilkan sebesar 0,146 memiliki arti bahwa faktor kemudahan dan keamanan layanan *fintech mobile payment* memiliki pengaruh 14,6% terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan dan 86,4% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak terdapat pada model.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan dan keamanan secara simultan pada layanan *fintech mobile payment* memiliki pengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap gaya hidup konsumtif pada generasi millennial di sekolah Al-Imam Balikpapan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka penulis memberikan beberapa saran yakni sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat khususnya generasi millennial yang memiliki pendapatn lebih harus lebih efektif dan selektif lagi dalam hal penggunaan layanan *mobile payment*. Apabila masyarakat tidak dapat membedakan mana produk yang benar-benar dibutuhkan serta bermanfaat dan mana produkyang hanya menjadi keinginan semata maka jika dibiarkan akan menjadi kan perilaku konsumtif yang tentunya tidak dibernak dalam islam.
2. Bagi masyarakat khususnya generasi millennial pengguna layanan mobile payment harus dapat mempertahankan perilaku dalam berkonsumsi yaitu jangan sampai melakukan pembelian dan pembayaran secara besar-besaran meskipun mudah dalam proses tersebut, dengan begitu mereka tidak akan berperilaku konsumtif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambah dan memperluas variabel penelitian selanjutnya dan menggunakan metode lain sehingga permasalahan yang ada akan terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Abdullah, Ma'ruf, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015).
- Adiningsih, Sri, *Transformasi Ekonomi Berbasis Digital di Indonesia* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2019).
- Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* (Semarang: Universitas Diponegoro, 2013)
- Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan* (Yogyakarta: Andi, 2009).
- Khotler, Philip, *Prinsip-Prinsip Pemasaran Jilid I* (Jakarta: Erlangga, 2008).
- Minor, Mowen, *Perilaku Konsumen* (Jakarta: Erlangga, 2002).
- Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam (P3EI), *Ekonomi Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- Rahardi, Dedi Rianto, *Financial Technolgy* (Bogor: PT Filda Fitrindo, 2020).
- Siregar, Syofian, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif, 2nd ed.* (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2014).
- Sudarso, Yoyo dan Nunung Ayu Sofiati, *Digital Marketing dan Fintech Di Indonesia* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2020).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (Yogyakarta: Alfabeta CV, 2019).
- Sujarweni, V, Wiratna, *SPSS untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015).
- _____. V. Wiratna, *Metodologi Penelitian Bisnis Ekonmi* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015).

Sunyoto, Danang, *Prosedur Uji Hipotesis untuk Riset Ekonomi* (Bandung: Alfabeta, 2012).

Widarjono, Agus, *Analisis Multivariat Terapan dengan Program SPSS, AMOS, dan SMARTPLS* (Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2015).

Widiyaningrum, Retno, *Statistika*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2014).

JURNAL

Dastan dan Gürler, C, "Factors Affecting the Adoption of Mobile Payment Systems: An Empirical Analysis", *journal: Emerging Markets*, (2016), 16-24.

Davis, " Perceived Usfulness, Perceived Easy of Use, and User Acceptance of Information Technology," *Journal: MIS Quartey*, Vol. 13, No 5, (1989), 319-339.

Dewi, Luh Kusuma, Nyoman Tresna Rohmati, dan I MadePradana Adiputra, "Penggunaan e-money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Di Mediasi Kontrol Diri." *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, Volume 5, No 1, (Maret 2021), 1-19.

Erlangga, Muchammad Yudha dan Astrie Krisnawati, "Pengaruh Fintech payment Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan Mahasiswa," *Jurnal: Riset Manajemen dan Bisnis*, Vol 15, No 1, (2020), hlm 53.

Irawan, Dwi dan Muhammad Wildan Affan, "Pengaruh Privasi dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan Fintech payment," *Jurnal: Kajian Akuntansi*, Volume 4, (2020), 52-62.

Kanserina, Dias, "Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi Undiksa 2015", *Jurnal: Ekonomi Manajemen*, Vol 5, No 1, (2015).

Lestari, Sri dan Khairunnisa Tri Indriana, "Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Terhadap kepuasan Konsumen Fintech", *Journal* (Jakarta: Universitas Islam As-Syafi'iyah), 2020.

Setyadharma, Kevin Gemilang dan Budi Sudaryanto, "Analisis faktor Price, Social Influence, Hedonic Motivatio Trust, Ease of Penggunaan Layanan Mobile Payment," *Diponegoro: Journal Of Management*, Volume 10, No 4, (2021), 1.

Utami, Mala Kresisiana, "Pengaruh Kepercayaan, Kegunaan, Keamanan Terhadap Minat Menggunkanan *Mobile payment*", Jurnal: Vol 9, No 2, (2021).

Wahyu Prastiwi Umaningsih dan Dewi Kusuma Wardani, "Pengaruh Persepsi kemudahan, Fitur Layanan dan Keamanan Terhadap Menggunakan E-Money," Jurnal: Ekonomi dan Akuntansi, Volume 5, No 3,(2020), 113-119.

SKRIPSI

Ananda, Hari Rizki, "Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Menggunakan, Persepsi Keamanan, Dan Persepsi Kompatibilitas Terhadap Intensi Menggunakan Layanan Mobile Payment Di Indonesia," *Skripsi* (Yogyakarta, UIN Yogyakarta,2019),22.

Asmara, Riski Apriliana Dwi, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Instagram Jurusan Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir ," *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo,2018).

Farahdiba, Erfi Syahnia, "Analisi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pengguna E-Wallet sebagai Alat Transaksi terhadap Mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO di Yogyakarta," *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia , 2019).

Lailatu Syifa, "Pengaruh Kemudahan Penggunaan Mobile Banking Terhadap Perilaku Konsumtif PadaMahasiswa," *Skripsi* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatulla, 2019), 36.

Lestari, Dwi, "Pengaruh *E-Commerce* dan Pendapatan Terhadap Perilkaku Konsumtif Masyarakat Magetan Pengguna Aplikasi *Online Shop*," *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2021).

Lestari, Dwi, "Pengaruh*E-Commerce* dan Pendapatan Terhadap Perilkaku Konsumtif Masyarakat Magetan Pengguna Aplikasi *Online Shop*," *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2021), 10.

MN, Umam Khairul, "Pengaruh Pola Asuh Dan Pekerjaan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Pai Siswa Di Mi Jamaluddin Al-Manar Bagiknyaka Kabupaten Selong Lombok Timur" (Yogyakarta: Universitas Muhamadiyah Yogyakarta, 2019), 45.

Nisa', Ulfa Khoirun, "Pengaruh Hubungan *Technology Accepted Model (TAM)*, *Social influence* dan *Security* Terhadap *Intention to Use E-wallet* di Kota Malang dengan *Attitude* dan *Trust* sebagai Variabel Intervening," *Skripsi* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020), 104.

Nismawati, "Analisis Pengaruh Keamanan dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Secara *Online* Di Kota Makasar Dengan Minat Pembelian Sebagai Variabel Intervening," *Skripsi* (Makasar: UIN Alaudin, 2018), 20.

Nurul Hidayat, "Pengaruh Kemudahan dan Kepercayaan Terhadap Sikap Penggunaan Layanan Mobile Banking," *Skripsi* (Lampung: Universitas INRI Lampung, 2018), 35.

Oktalasa, Restiana Hadi, "Kesiapan Penggunaan *Mobile Payment* GoPay Pada Usaha Kecil Menengah (UKM) Menggunakan *Technology Organization Environment (TOE) Framework*," *Skripsi* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2020).

Rochmawati, Anisa, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Layanan Mobile Payment Dalam Bertransaksi," *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2019), 15.

INTERNET

Kominfo, "Pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2021." www.kominfo.co.id, (diakses pada tanggal 13 Desember 2021, jam 12:53 wib).

Sumber: www.bi.go.id (diakses pada tanggal 17 Desember 2021 jam 13.30).

IDX, "Jumlah Transaksi Uang Elektronik," dalam www.idxchannel.com (diakses pada tanggal 21 Desember 2021, jam 19.56).

Otoritas Jasa Keuangan (OJK), "Peraturan Penyedia Fintech," dalam <http://www.ojk.go.id>. (diakses 4 Januari 2021, jam 20.35).

Al-Imam Islamic School Balikpapan, "Sejarah AISBA," dalam <http://aisba.sch.id/>, (diakses pada tanggal 30 Maret 2022, jam 20.15).

Al-Imam Islamic School Balikpapan, "Visi dan Misi AISBA," dalam <http://aisba.sch.id/>, (diakses pada tanggal 30 Maret 2022, jam 20.20).

WAWANCARA

Dina Aulia ,*Wawancara*, 15 Maret 2022

Safitri, *Wawancara*, 15 Maret 2022

Dini Rahmawati, *Wawancara*, 15 Maret 2022.

OBSERVASI

Danang Hery Saputra, *Observasi*, 15 Maret 2022.

AL-QUR'AN

Q.S Al-Maidah ayat 87.

