

**PENGARUH *E-WALLET* DAN *E-MONEY* TERHADAP
PERILAKU KONSUMTIF MASYARAKAT
KOTA BENGKULU**



SKRIPSI

Oleh

MUJI LESTARI
NPM. 19040019

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS DEHA SEN BENGKULU
2022**

THE EFFECT OF E-WALLET AND E-MONEY ON COMMUNITY CONSUMPTION BEHAVIOR BENGKULU CITY

By,

Muji Lestari¹

Ahmad Soleh² and Suswati Nasution²

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the extent of the influence of E-Wallet and E-Money on the consumptive behavior of the people of Bengkulu City. This research is quantitative descriptive. The method used is a questionnaire. The sample of this research is 100 respondents.

The results showed that multiple linear regression obtained $Y = 29.600 + 0.197 (X1) + 0.202 (X2) + 3.394$, meaning that there was a positive or unidirectional relationship between E-Wallet (X1), and E-Money (X2) on the consumptive behavior of urban communities. Bengkulu. The results of the e-wallet test (X1) show $t_{count} 4.019 > t_{table} 1.984$ and a significance of $0.000 < 0.05$, then the results of the hypothesis H_a are accepted and H_o is rejected, meaning that e-wallet has a positive and significant effect on the consumptive behavior of the people of Bengkulu city. The results of the e-money test (X2) show $t_{count} 3.186 > t_{table} 1.984$ and a significance of $0.000 < 0.05$, then the results of the hypothesis H_a are accepted and H_o is rejected, meaning that e-money has a positive and significant effect on the consumptive behavior of the people of Bengkulu city. Furthermore, the result of the f_{table} value is $11.784 > 2.70$, it is concluded that the hypothesis is accepted, meaning that there is a simultaneous effect between e-wallet (X1) and e-money (X2) on the variable of consumptive behavior (Y) of the people of Bengkulu city. This can be seen at the significance level of $0.000 < 0.05$.

Keywords: Consumptive behavior, e-wallet, e-money

1. Student
2. Supervisor

PENGARUH *E-WALLET* DAN *E-MONEY* TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MASYARAKAT KOTA BENGKULU

Oleh

Muji Lestari¹

Ahmad Soleh² dan Suswati Nasution²

RINGKASAN

Perkembangan teknologi membawa banyak perubahan yang terjadi di sekitar kita. Salah satunya pada pola pembayaran dalam transaksi ekonomi. Uang sebagai alat pembayaran telah berevolusi, mulai dari berbentuk logam, kertas, hingga kini berkembang menjadi bentuk yang lebih praktis yaitu uang elektronik. Hal ini berpengaruh terhadap perilaku konsumtif masyarakat yang dialami dalam penggunaan dompet elektronik, seperti *e-wallet* dan *e-money*.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *E-Wallet* dan *E-Money* terhadap perilaku konsumtif masyarakat Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah kuesioner. Sampel dari penelitian ini sebanyak 100 responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa regresi linier berganda didapat $Y = 29,600 + 0,197(X_1) + 0,202(X_2) + 3,394$, artinya terjadi hubungan positif atau searah antara *E-Wallet* (X_1), dan *E-Money* (X_2) terhadap perilaku konsumtif masyarakat kota Bengkulu. Hasil uji *e-wallet* (X_1) menunjukkan $t_{hitung} 4,019 > t_{tabel} 1,984$ dan sigfinikasi $0,000 < 0,05$, maka hasil dari hipotesa H_a diterima dan H_o ditolak, berarti *e-wallet* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat kota Bengkulu. Hasil uji *e-money* (X_2) menunjukkan $t_{hitung} 3,186 > t_{tabel} 1,984$ dan sigfinikasi $0,000 < 0,05$, maka hasil dari hipotesa H_a diterima dan H_o ditolak, berarti *e-money* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif masyarakat kota Bengkulu. Selanjutnya hasil nilai f_{tabel} yaitu $11,784 > 2,70$ maka disimpulkan bahwa hipotesis diterima, artinya ada pengaruh simultan antara *e-wallet* (X_1) dan *e-money* (X_2) terhadap variabel perilaku konsumtif (Y) masyarakat kota Bengkulu. Hal ini terlihat pada tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$.

Kata kunci: Perilaku konsumtif, *e-wallet*, *e-money*

1. Calon Sarjana Ekonomi (*Manajemen*)
2. Dosen Pembimbing