

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, LINGKUNGAN SOSIAL, DAN GAYA HIDUP
DALAM MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK DI KALANGAN MAHASISWA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana



Disusun Oleh:

Chici Junaidi

1119 31048

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA
YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2022**

TUGAS AKHIR

PENGARUH LITERASI KEUANGAN, LINGKUNGAN SOSIAL, DAN GAYA HIDUP DALAM MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK DIKALANGAN MAHASISWA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

CHICI JUNAIDI

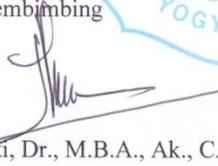
Nomor Induk Mahasiswa: 111931048

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 5 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak.)

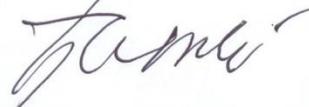
Susunan Tim Penguji:

Pembimbing



Theresia Trisanti, Dr., M.B.A., Ak., CA.

Penguji



Bambang Suripto, Dr., M.Si., Ak., CA.

Yogyakarta, 5 Januari 2023
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta
Ketua



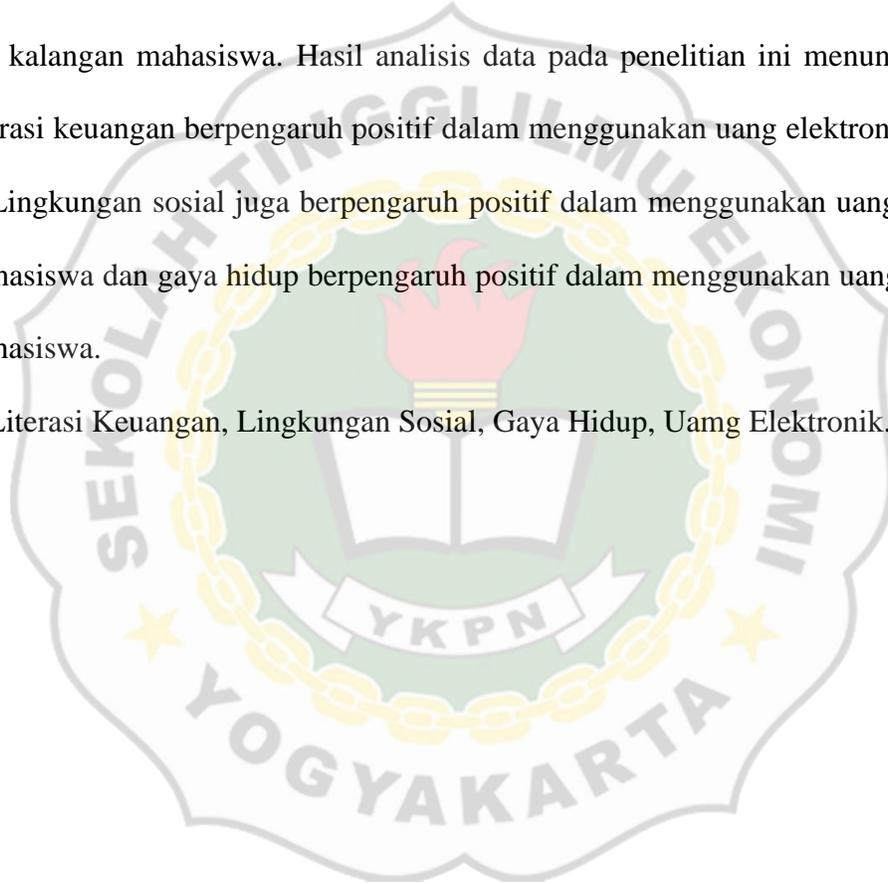
Wisnu Prajogo, Dr., M.B.A.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Uang elektronik merupakan salah satu alat pembayaran modern yang saat ini sering digunakan oleh masyarakat. Banyak hal yang membuat masyarakat menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran untuk memenuhi kebutuhan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari literasi keuangan, lingkungan sosial, dan gaya hidup dalam menggunakan uang elektronik di kalangan mahasiswa. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh literasi keuangan berpengaruh positif dalam menggunakan uang elektronik di kalangan mahasiswa. Lingkungan sosial juga berpengaruh positif dalam menggunakan uang elektronik di kalangan mahasiswa dan gaya hidup berpengaruh positif dalam menggunakan uang elektronik di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: Literasi Keuangan, Lingkungan Sosial, Gaya Hidup, Uang Elektronik.



PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Latar Belakang

Kemajuan teknologi sangat memberikan manfaat terutama bagi masyarakat ekonomi. Dengan adanya perkembangan ekonomi teknologi digital yang berkembang pesat pada saat ini, masyarakat dapat melakukan aktivitas jual beli dengan mudah dimanapun berada. Kemajuan teknologi yang terjadi di zaman sekarang dapat memperbaiki pola pikir setiap individu dalam melakukan transaksi jual beli, yang dulunya melakukan transaksi secara tunai, sekarang ada transaksi yang lebih mudah dan praktis yaitu dengan menggunakan non-tunai.

Transaksi yang dilakukan secara non-tunai yang kini semakin banyak dimanfaatkan di kalangan masyarakat. Adapun alat dari pembayaran secara tidak tunai yaitu uang elektronik. Uang elektronik kini banyak digunakan dan dianggap dapat memberikan kepraktisan atau kemudahan dalam pemakaiannya, dan lebih sedikit memiliki risiko yang didampakkan daripada pemakaian alat pembayaran secara tunai.

Uang elektronik sendiri merupakan alat pembayaran yang uangnya dapat ditabung melalui media elektronik, seperti media *server* maupun *chip* (Bank Indonesia, 2020). Uang elektronik yang banyak dikenal di kalangan masyarakat yaitu *e-wallet* atau dompet elektronik. Contoh dari uang elektronik juga banyak sekali misalnya uang elektronik dalam bentuk kartu yaitu, Flazz, Brizzi, E-Money, dan TapCash. Uang elektronik dalam bentuk server atau yang disebut dengan aplikasi yaitu, Link Aja, DOKU, Gopay, DANA, ShopeePay, dan OVO Cash (Wuisan, 2022)

Sebelum masyarakat mengenal uang elektronik, masyarakat sudah melakukan transaksi pembayaran secara tunai. Tetapi dengan menggunakan uang tunai dapat menimbulkan risiko yang tinggi misalnya banyak terjadinya tindakan kejahatan mulai dari perampokan dan pencurian. Selain itu, apabila semakin banyaknya uang yang beredar maka akan semakin cepat timbulnya terjadi inflasi.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pergerakan yang dilakukan oleh Bank Indonesia dan pemerintah yang melakukan transaksi pembayaran secara non-tunai yang diselenggarakan di berbagai daerah bertujuan untuk mengurangi kegiatan transaksi pembayaran secara tunai. Dengan demikian melakukan transaksi secara non-tunai dapat mengurangi peredaran dari penggunaan uang cash. Melakukan kegiatan dari jual beli secara tidak tunai dapat memperkecil biaya dari cetak uang (Rachman, 2016).

Ipsos (2020) mengatakan bahwa 68% penggunaan uang elektronik sebagian besar adalah generasi Z dan generasi milenial. Bank Indonesia juga menyatakan bahwa pada tahun 2021 uang elektronik yang beredar di Indonesia jumlahnya semakin meningkat. Berdasarkan data transaksi yang tertera nilai uang elektronik mencapai Rp 35,10 triliun per Desember 2021. Nilai transaksi uang elektronik yang terjadi pada bulan Desember mengalami peningkatan sebesar 58,60% apabila dibandingkan dengan periode tahun sebelumnya. Terdapat bagian yang dipakai oleh peneliti untuk mengetahui apakah uang elektronik ada pengaruhnya terhadap literasi keuangan, lingkungan sosial, dan gaya hidup di kalangan mahasiswa. Literasi keuangan juga merupakan hal penting dalam melakukan proses pengelolaan keuangan, karena menjadi taraf pengetahuan yang mendasar pada pengaturan keuangan, mulai dari pendapatan dan pengeluaran.

Dalam lingkungan sosial, banyak masyarakat yang menggunakan uang elektronik karena dianggap lebih praktis dan lebih aman. Tetapi, tidak sedikit pula masyarakat yang masih mempertimbangkan dalam penggunaan uang elektronik karena dianggap sistem transaksi yang rumit dan memerlukan berbagai alat bantu yang dianggap mempersulit masyarakat dibandingkan dengan menggunakan transaksi secara tunai pada kegiatan jual dan beli. Menurut Widjana (2010:33) dalam Ahmad (2014) masih ada penjual atau pedagang yang tidak menyediakan pembayaran dengan memakai uang elektronik dikarenakan wilayah yang masih jauh dengan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

perkotaan. Adanya intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan dengan adanya penggunaan pada mereka.

Gaya hidup yang didefinisikan sebagai bentuk pola hidup dari masyarakat yang menjalani hari-harinya dengan lingkungan disekitar, menurut (Astuti, 2016). Gaya hidup mahasiswa pada era globalisasi yang modern ini banyak mengikuti trend-trend yang sedang booming, sehingga banyak mahasiswa yang melakukan transaksi jual dan beli menggunakan uang elektronik.

Rumusan Masalah

Menurut latar belakang masalah pada penelitian ini, penulis akan merumuskan permasalahan yang berkaitan dalam menggunakan uang elektronik.

Berdasarkan dari uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah yang didapat pada penggunaan uang elektronik yaitu:

1. Apakah literasi keuangan berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik?
2. Apakah lingkungan sosial berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik?
3. Apakah gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian berdasarkan rumusan permasalahan yang tertera adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan terhadap penggunaan uang elektronik di kalangan mahasiswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh lingkungan sosial terhadap penggunaan uang elektronik di kalangan mahasiswa.
3. Untuk mengetahui pengaruh gaya hidup terhadap penggunaan uang elektronik di kalangan mahasiswa.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Manfaat Penelitian

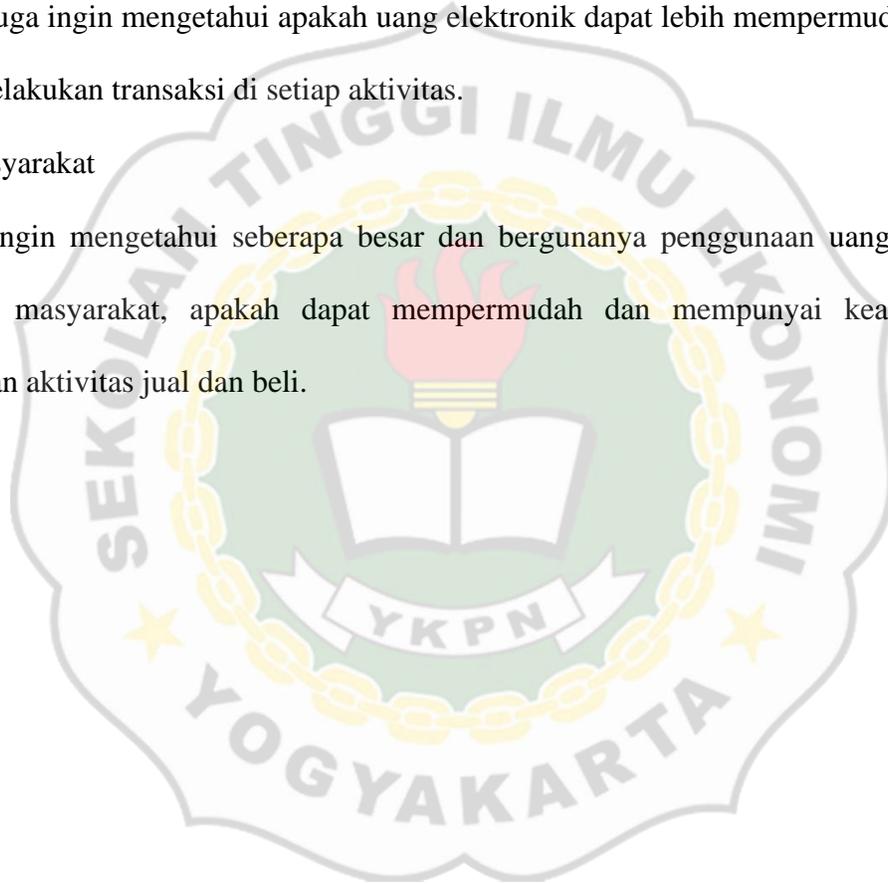
1. Bagi Mahasiswa

Penulis ingin mengetahui pengaruh dari penggunaan uang elektronik di kalangan mahasiswa, sehingga dapat mempengaruhi literasi keuangan, lingkungan sosial, dan gaya hidup mahasiswa.

Peneliti juga ingin mengetahui apakah uang elektronik dapat lebih mempermudah mahasiswa dalam melakukan transaksi di setiap aktivitas.

2. Bagi Masyarakat

Peneliti ingin mengetahui seberapa besar dan bergunanya penggunaan uang elektronik di kalangan masyarakat, apakah dapat mempermudah dan mempunyai keamanan ketika melakukan aktivitas jual dan beli.



PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kajian Teori

Technology Acceptance Model (TAM)

Teori yang awal mulanya dilansir oleh (Davis, Technology Acceptance Model, 1986). Menurut seorang Davis (1989), TAM yang merupakan salah satu teori yang membahas mengenai bentuk informasi yang dikenalkan dengan tujuan menjelaskan alasan individu menggunakan dan mengaplikasikan serta memahami dari penggunaan teknologi.

Dalam teori yang dikemukakan oleh Davis (1989) terdapat dua variabel penting yang menjadi bagian yang menjelaskan mengapa pengguna memutuskan suatu keputusan untuk memakai atau menggunakan teknologi informasi, yaitu persepsi yang terdapat pada kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi pada kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Persepsi kegunaan yang penjelasannya tentang adanya keyakinan seseorang yang menggunakan sistem dan dapat membantu kinerja dari mereka. Sedangkan persepsi kemudahan penggunaan yaitu keyakinan dari individu yang menyatakan bahwa dengan memanfaatkan sebuah sistem dapat mempermudah mereka (Vankatesh & Davis, 2000).

Literasi Keuangan

Literasi keuangan selalu ada kaitannya terhadap manajemen keuangan yang apabila kemampuan dalam memahami keputusan keuangan seseorang yang semakin tinggi, maka manajemen keuangan pribadinya akan semakin baik. Hal yang meliputi dari manajemen keuangan yaitu aktivitas perencanaan, pengelolaan dan pengendalian keuangan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam mencapai kesejahteraan finansial.

Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial artinya kawasan dimana masyarakat bertemu serta melakukan interaksi yang menghubungkan antar individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lingkungan sosial yang dapat membentuk suatu sistem pergaulan antar masyarakat juga memiliki peran yang sangat penting dalam terbentuknya kepribadian seseorang.

Gaya Hidup

Menurut pendapat dari (Astuti, 2016), yang mendefinisikan gaya hidup merupakan kebiasaan dari setiap individu yang selalu meluangkan waktu mereka dengan orang-orang sekelilingnya.

Gaya hidup di era yang modern sekarang membawa orang-orang mengubah pola hidup mereka.

Dampak pola hidup yang baik dapat mempengaruhi setiap individu, begitupun sebaliknya.

Uang Elektronik

Uang elektronik atau yang disebut dengan *e-wallet* merupakan saldo atau nilai yang uangnya disetor, kemudian uangnya masuk ke dalam saldo bagi masyarakat pengguna dari uang elektronik yang disebut dengan aplikasi ataupun melalui server. Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 yang berisi mengenai Penyelenggaraan Proses Transaksi Pembayaran, Uang elektronik ini disebut dengan layanan ataupun jasa yang berbentuk elektronik dan juga berkaitan pada aktivitas transaksi pembayaran yang dilakukan dengan menggunakan kartu atau dalam bentuk uang elektronik lainnya. Terdapat banyak bentuk produk dari uang elektronik yaitu ShopeePay, OVO, Gopay, DANA, dan LinkAja yang diterbitkan di Indonesia.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pengembangan Hipotesis

Literasi Keuangan Berpengaruh Terhadap Penggunaan Uang Elektronik

Literasi keuangan selalu ada kaitannya terhadap manajemen keuangan yang apabila kemampuan dalam memahami keputusan keuangan seseorang yang semakin tinggi, maka manajemen keuangan pribadinya akan semakin baik. Peneliti yang telah melakukan penelitian terlebih dahulu (Awalina, 2019) menyimpulkan bahwa persepsi dari variabel literasi keuangan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan uang elektronik.

H₁ : Literasi keuangan berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik.

Lingkungan Sosial Berpengaruh Terhadap Penggunaan Uang Elektronik

Lingkungan sosial adalah kawasan dimana masyarakat bertemu dan memulai interaksi yang menghubungkan setiap individu terhadap kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. Dari kesimpulan yang disimpulkan oleh peneliti terlebih dahulu mengatakan bahwa lingkungan sosial berpengaruh positif terhadap penggunaan uang elektronik (Diana , 2018).

H₂ : Lingkungan sosial berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik.

Gaya Hidup Berpengaruh Terhadap Penggunaan Uang Elektronik

Gaya hidup di era yang modern sekarang membawa orang-orang mengubah pola hidup mereka. Mahasiswa yang mampu menjalankan gaya hidup yang baik dan dapat menganalisis keuangan, serta mengambil keputusan untuk melakukan pembelian atau dengan membelanjakan uang pribadi mereka ke hal yang lebih mereka butuhkan agar hidup mereka. Menurut penelitian terdahulu (Julia Valdah, Jijah Hilyatul, Dede Nuryati, Ajat Sudrajat 2021) gaya hidup yang mempunyai pengaruh terhadap penggunaan dompet digital.

H₃ : Gaya hidup terdapat pengaruh terhadap penggunaan uang elektronik.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Metode dan Teknik Analisis

Metode analisis data kuantitatif ini yang diselesaikan dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* agar data yang diperoleh dapat dipercaya dan dinyatakan dengan benar. Teknik analisis data yang dilakukan dengan 4 (Empat) tahap yaitu: uji kualitas data, uji asumsi klasik, uji hipotesis, dan uji regresi linier berganda.

Uji Validitas

Pada program aplikasi SPSS yang merupakan program yang digunakan untuk menguji uji validitas. Tingkat signifikansi yang telah ditetapkan yaitu sebesar 5% atau 0,05.

Penulis telah menghitung nilai r hitung yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Uji Validitas Variabel Uang Elektronik (Y)

Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
UE.1	0,790	0,2006	Valid
UE.2	0,637	0,2006	Valid
UE.3	0,709	0,2006	Valid
UE.4	0,742	0,2006	Valid
UE.5	0,629	0,2006	Valid

Uji Validitas Variabel Literasi Keuangan (X1)

Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
LK.1	0,811	0,2006	Valid
LK.2	0,821	0,2006	Valid
LK.3	0,781	0,2006	Valid
LK.4	0,812	0,2006	Valid
LK.5	0,825	0,2006	Valid

Uji Validitas Variabel Lingkungan Sosial (X2)

Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
LS.1	0,824	0,2006	Valid
LS.2	0,782	0,2006	Valid

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

LS.3	0,815	0,2006	Valid
LS.4	0,841	0,2006	Valid
LS.5	0,702	0,2006	Valid

Uji Validitas Variabel Gaya Hidup (X3)

Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
GH.1	0,775	0,2006	Valid
GH.2	0,736	0,2006	Valid
GH.3	0,731	0,2006	Valid
GH.4	0,816	0,2006	Valid
GH.5	0,849	0,2006	Valid

Dari hasil yang diperoleh dari uji validitas pada variabel uang elektronik (Y), literasi keuangan (X1), lingkungan sosial (X2), dan gaya hidup (X3) yang menyatakan bahwa seluruh nilai dari r hitung pada seluruh pertanyaan memiliki nilai yang lebih besar dari r tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan tersebut valid, atau dalam artian data tersebut memenuhi syarat untuk dapat dilanjutkan pada analisis selanjutnya.

Uji Reabilitas

Pada program SPSS yang digunakan oleh penulis untuk uji reabilitas. Pada uji reabilitas yang digunakan untuk mengetahui apakah kuesioner atau pertanyaan yang telah disebarkan memiliki sifat reliable atau tidak reliable. Pada uji ini dapat dikatakan reliable apabila hasil yang terdapat pada *Cronbach's Alpha* > 0,6. Maka penulis telah menghitung nilai *Cronbach's Alpha* dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Uji Reabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Nilai Kritis	Keterangan
Uang Elektronik	0,728	0,6	Reliabel
Literasi Keuangan	0,865	0,6	Reliabel
Lingkungan Sosial	0,854	0,6	Reliabel

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Gaya Hidup	0,840	0,6	Reliabel
------------	-------	-----	----------

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada uji reabilitas pada tabel diatas yang dapat disimpulkan bahwa nilai keseluruhan dari variabel Uang Elektronik (Y), Literasi Keuangan (X1), Lingkungan Sosial (X2) dan Gaya Hidup (X3) bersifat reliabel karena nilai dari *Cornbach's Alpha* nya $> 0,6$.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas yang terdapat pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS. Uji normalitas yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel dependen atau variabel terikat ini memiliki atau tidak memiliki distribusi yang normal. Uji normalitas ini menggunakan *Klomogrof-Smirnov* dengan asumsi nilai yang signifikan $> 0,05$ dan mampu dikatakan berdistribusi normal. Uji ini dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Model	Asymp. Sig	Hasil
<i>Unstandartized Residual</i>	0,200	Normal

Berdasarkan hasil dari tabel di atas yang dapat dilihat pada *Asymp. Sig (2-tailed)* yang jumlah nilainya sebesar 0,200 yang artinya $0,200 > 0,05$ maka data tersebut dapat berdistribusi normal.

Uji Multikolinearitas

Pada uji *multikolinearitas* yang dilakukan untuk menguji atau mengetahui apakah terdapat ada atau tidaknya kolerasi yang terdapat pada variabel independen antara satu dengan yang lainnya. Hasil dari uji multikolinearitas dapat dikatakan baik apabila nilai *tolerance* dapat mendekati 1

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

atau $> 0,1$ dan VIF (*Variance Infikation Factor*) < 10 maka tidak terdapat gejala *multikolinearitas*.

Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Uji Multikolinearitas

Model	Tolerance	VIF	Hasil
Literasi Keuangan	0,823	1,215	Tidak terjadi Multikolinearitas
Lingkungan Sosial	0,751	1,331	Tidak terjadi Multikolinearitas
Gaya Hidup	0,782	1,278	Tidak terjadi Multikolinearitas

Berdasarkan tabel diatas nilai yang terdapat pada nilai *tolerance* hasil yang diperoleh dari olah data tersebut yang diketahui bahwa nilai *tolerance* yang terdapat pada variabel independen yaitu: literasi keuangan 0,823; lingkungan sosial 0,751; dan gaya hidup 0,782. Sedangkan, pada nilai *VIF* yang terdapat pada variabel literasi keuangan 1,215; lingkungan sosial 1,331; dan gaya hidup 1,278. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah multikolinearitas karena seluruh nilai *tolerance* $> 0,1$ dan nilai *VIF* < 10 .

Uji Heteroskedastisitas

Uji *heteroskedastisitas* yang dilakukan untuk menguji apakah model regresi pada penelitian ini memiliki ketidaksamaan pada varian dari residual. Pada uji *heteroskedastisitas* ini menggunakan uji *gleser* dengan tingkat signifikan sebesar $> 0,05$ yang dapat dikatakan baik apabila tidak terdapat gejala *heteroskedastisitas*. Hasil uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Uji Heteroskedastisitas

Model	Sig.	Hasil
Literasi Keuangan	0,108	Tidak terjadi Heteroskedastisitas
Lingkungan Sosial	0,583	Tidak terjadi heteroskedastisitas

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Gaya Hidup	0,098	Tidak terjadi Heteroskedastisitas
------------	-------	-----------------------------------

Berdasarkan tabel hasil dari uji heteroskedastisitas nilai sig pada variabel literasi keuangan sebesar 0,108; lingkungan sosial 0,583; dan gaya hidup 0,098. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pada variabel independen tidak terdapatnya gejala heteroskedastisitas. Karena tidak terdapat nilai sig yang kurang dari 0,05.

Uji Hipotesis

Uji T (Parsial)

Uji T (Parsial) yang dilakukan untuk menguji apakah pada variabel literasi keuangan (X1), lingkungan sosial (X2), dan gaya hidup (X3) yang secara bersama-sama memiliki pengaruh yang terdapat pada variabel dependen yaitu uang elektronik (Y) secara parsial. Pada uji T ini dapat dikatakan baik apabila nilai t hitung > t tabel serta yang secara signifikansi > 0,05. Pada penelitian ini penulis menggunakan 96 responden (n) dan pada nilai $\alpha = 5\%$ ($\alpha / 2 = 2,5\%$) nilai df = 92, maka dapat diperoleh hasil nilai t tabel sebesar = 1,66159. berikut hasil dari uji T

Uji T (Parsial)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.619	1.801		2.009	.047
	Total_LK	.238	.058	.323	4.117	.000
	Total_LS	.046	.050	.076	.920	.360
	Total_GH	.551	.087	.513	6.368	.000

a. Dependent Variable: Total_UE

Berikut ini penjelasan dari hasil uji T (Parsial) yang terdapat pada setiap variabel independent.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pengaruh Literasi Keuangan (X1) terhadap Uang Elektronik

Pada variabel literasi keuangan memiliki nilai t hitung sebesar $4,117 >$ nilai t tabel $1,66159$ dan pada tingkat signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa

H_1 dapat diterima karena terdapat pengaruh literasi keuangan dalam menggunakan uang elektronik.

Pengaruh Lingkungan Sosial (X2) terhadap Uang Elektronik

Pada variabel lingkungan sosial memiliki nilai t hitung sebesar $0,920 <$ nilai t tabel $1,66159$ dan pada tingkat signifikansinya sebesar $0,360 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa

H_2 ditolak karena tidak terdapatnya pengaruh lingkungan sosial dalam menggunakan uang elektronik.

Pengaruh Gaya Hidup (X3) terhadap Uang Elektronik

Pada variabel gaya hidup memiliki nilai t hitung sebesar $6,368 >$ nilai t tabel $1,66159$ dan pada tingkat signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa

H_3 dapat diterima karena terdapat pengaruh gaya hidup dalam menggunakan uang elektronik.

Uji F (Simultan)

Pada uji F (simultan) yang digunakan untuk mengetahui apakah pada variabel literasi keuangan (X1), lingkungan sosial (X2), dan gaya hidup (X3) yang secara bersama-sama terdapat pengaruh terhadap uang elektronik (Y). Penelitian ini menggunakan 96 responden (n) dan pada tingkat signifikansinya 5% (0,05) dan nilai $df = 3$, nilai $df_2 = 92$, maka dapat diperoleh hasil dari nilai f tabel sebesar $= 2,70$. Berikut hasil dari uji f (simultan).

Uji F (Simultan)

ANOVA^a

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	358.432	3	119.477	35.096	.000 ^b
	Residual	313.193	92	3.404		
	Total	671.625	95			

a. Dependent Variable: Total_UE

b. Predictors: (Constant), Total_GH, Total_LK, Total_LS

Berdasarkan hasil dari uji f (simultan) yang terdapat pada tabel diatas maka dapat diperoleh nilai f hitung sebesar 35,096 lebih besar dari nilai f tabel sebesar 2,70. Dapat disimpulkan bahwa semua variabel independen yang secara simultan dapat mempengaruhi variabel dependen karena pada nilai f hitung $>$ f tabel. Pada nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$ yang disimpulkan terdapat pengaruh secara simultan.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Pada uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui besarnya persentase pengaruh independent terhadap variabel dependen. Dan pada hasil dari uji ini dapat dikatakan baik apabila nilai *R square* yang mendekati angka 1. Dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Uji Koefisien Determinasi Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.731 ^a	.534	.518	1.845

a. Predictors: (Constant), Total_GH, Total_LK, Total_LS

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji koefisien determinasi pada *Adjusted R Square* sebesar 0,518 atau 51,8% variabel literasi keuangan, lingkungan sosial dan gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik, dan sisanya 48,2% penggunaan uang elektronik dipengaruhi oleh variabel yang tidak terdapat pada penelitian ini.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Analisis Regresi Berganda

Pada uji analisis regresi linear berganda yang dilakukan untuk menguji hipotesis pengaruh dari literasi keuangan, lingkungan sosial, dan gaya hidup dalam menggunakan uang elektronik di kalangan mahasiswa. Dalam uji ini menggunakan tingkat nilai signifikansinya sebesar 0,05 atau 5%. Dapat dilihat pada tabel berikut

Uji Regresi Linier Berganda

Model	Coeficients			
	Unstandarized Coeficients	Standarized Coeficients	T	Sig.
	B	Standar Error		
(Constant)	3,619	1,801	2,009	0,047
Literasi Keuangan	0,238	0,058	4,117	0,000
Lingkungan Sosial	0,046	0,050	0,920	0,360
Gaya Hidup	0,551	0,087	6,368	0,000

Berdasarkan hasil dari perhitungan regresi linear berganda maka dapat disimpulkan bahwa:

$$Y = 3,619 + 0,238 X_1 + 0,046 X_2 + 0,551 X_3 + e$$

Pada nilai konstanta yang diperoleh yaitu sebesar 3,619 yang artinya apabila setiap nilai variabel independennya (literasi keuangan, lingkungan sosial, gaya hidup) sebesar 0 maka nilai dari variabel Y nya sebesar 3,619. Pada nilai koefisien yang terdapat pada variabel literasi keuangan yaitu sebesar 0,238 yang artinya jika variabel literasi keuangan bertambah 1 maka variabel independen yang lain tidak akan berubah dan nilai dalam menggunakan uang elektronik di kalangan mahasiswa akan bertambah sebesar 0,238. Pada nilai koefisien yang terdapat pada variabel lingkungan sosial sebesar 0,046 yang artinya jika variabel lingkungan sosial bertambah 1 maka variabel independen yang lain tidak akan berubah dan nilai dalam menggunakan uang

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

elektronik di kalangan mahasiswa akan bertambah sebesar 0,046. Dan pada nilai koefisien yang terdapat pada variabel gaya hidup sebesar 0,551 yang artinya jika variabel gaya hidup bertambah 1 maka variabel independent yang lain tidak akan berubah dan nilai dalam menggunakan uang elektronik di kalangan mahasiswa akan bertambah sebesar 0,551.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Uang Elektronik

Pada hasil dari uji hipotesis yang menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh terhadap uang elektronik. Pernyataan berikut juga terdapat pada penelitian sebelumnya (Awalina, 2019). Hal ini karena literasi keuangan selalu ada kaitannya terhadap manajemen keuangan seseorang.

Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Uang Elektronik

Pada penelitian uji hipotesis menyimpulkan bahwa lingkungan sosial berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik. Pernyataan berikut juga terdapat pada penelitian sebelumnya yaitu (Diana , 2018). Karena dengan adanya pengaruh lingkungan sosial perusahaan dapat dengan mudah mempromosikan uang elektronik agar mahasiswa mampu merasakan kepuasan dalam menggunakan uang elektronik.

Pengaruh Gaya Hidup terhadap Uang Elektronik

Pada penelitian uji hipotesis yang menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik. Pernyataan berikut juga terdapat pada penelitian sebelumnya (Julia Valdah, 2021). Karena gaya hidup merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan uang elektronik.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah terdapat pengaruh dari literasi keuangan, lingkungan sosial, dan gaya hidup dalam menggunakan uang elektronik di kalangan mahasiswa.

Dapat disimpulkan bahwa:

1. Literasi keuangan berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik.
2. Lingkungan sosial berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik.
3. Gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik.

Saran

Menurut hasil dari penelitian dan dari keterbatasan penelitian yang ada, adanya beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan oleh penelitian berikutnya. Berikut beberapa saran yang terdapat pada penelitian ini:

1. Peneliti berharap agar penelitian yang dilakukan ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya, dan peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat menambah jumlah dari responden untuk penelitiannya dikarenakan jumlah responden dapat mempengaruhi hasil dari analisis data.
2. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar dapat menambahkan beberapa jumlah variabel lainnya yang tidak terdapat dalam penelitian tersebut.
3. Pada penelitian selanjutnya diharapkan bisa menyebar kuesioner untuk semua kalangan, baik di kalangan mahasiswa, pekerja, maupun orang yang sudah lanjut usia.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR PUSTAKA

- Adhinagari, A. H. (2018). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, kepercayaan dan persepsi risiko terhadap persepsi penggunaan electronic money di kabupaten sleman. *dspace.uui.ac.id*, <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/7448/07.1%20Lampiran%201.pdf?sequence=11&isAllowed=y>.
- Algifari. (2010 : 5). Sampel. <http://etheses.uin-malang.ac.id/>, http://etheses.uin-malang.ac.id/2369/7/09510041_Bab_3.pdf.
- Algifari. (2015). Definisi Koefisien Determinasi. *www.google.com*, <https://www.google.com/url?esrc=s&q=&rct=j&sa=U&url=http://jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id/index.php/jira/article/download/245/246/&ved=2ahUKEwi-2KuD6sb6AhXCR2wGH9kCJMqFnoECAQQAg&usg=AOvVaw0ACp-yx3GLrvCnU7aKDiCu>.
- Astuti. (2016). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Literasi Ekonomi dan Life Style Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro. *repository.ar-raniry.ac.id*.
- Awalina, M. (2019). PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, KEMUDAHAN DAN LITERASI KEUANGAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK BERBASIS SERVER DIKALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF ISLAM. <http://digilib.uinsby.ac.id/>, http://digilib.uinsby.ac.id/36391/2/Meliza%20Awalina_G94214149.pdf.
- Bank Indonesia. (2020). *Apa Itu Uang Elektronik*. Retrieved from www.bi.go.id: <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx>
- Chinen. (2012). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Mahasiswa Dalam Mengelola Keuangan. *media.neliti.com*, <https://media.neliti.com/media/publications/92558-ID-pengaruh-literasi-keuangan-terhadap-peri.pdf>.
- Davis. (1986). Technology Acceptance Model. *educhannel.id*.
- Davis. (1986). Technology Acceptance Model. *educhannel.id*, <https://educhannel.id/blog/artikel/technology-acceptance-model.html>.
- Diana , N. (2018). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money di Indonesia. *dspace.uui.ac.id*, <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/6498/SKRIPSI.pdf?sequence=1>.
- Febriyanto, N. (2019). PERSEPSI MASYARAKAT KOTA SEMARANG DALAM. <http://repository.unika.ac.id/>, <http://repository.unika.ac.id/19316/8/15.G1.0207%20NIKO%20FEBRIYANTO%20%289.8%29..pdf%20LAMP.pdf>.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Ghozali. (2016). Definisi Uji Normalitas. *repository.unika.ac.id/*,
<http://repository.unika.ac.id/20136/4/14.D1.0275%20EDUARDUS%20HENDRI%20GRADIANTO%20%289.46%29..pdf%20BAB%20III.pdf>.
- Ghozali. (2018). Definisi Uji Koefisien Determinasi . *kc.umn.ac.id/*,
https://kc.umn.ac.id/17843/5/BAB_III.pdf.
- Hinati, H. (2019). PENGARUH SOSIAL, KEMUDAHAN, KEPERCAYAAN DAN.
repository.uinjkt.ac.id/,
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/48558/1/HIBATILLAH%20HINATI-FEB.pdf>.
- Ipsos. (2020). *Evolusi Dompot Digital Menuju Keberlanjutan Bisnis*. Retrieved from
www.ipsos.com: https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2020-02/ipsos_-_press_release_-_indonesian.pdf
- Julia Valdah. (2021). Pengaruh Gaya Hidup dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan Dompot Digital Dana di Kabupaten Kerawang. *drive.google.com/*,
<https://drive.google.com/file/d/1xQ4q-DxUqbHSFEEVFZ4gluol4Y1YzdFn/view>.
- Khoirunisa, S. (2022). PENGARUH DAYA TARIK PROMOSI, KEPUASAN, DAN.
repository.uinjkt.ac.id/,
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/63658/1/SYIFA%20KHOIRUNISA-FEB.pdf>.
- Laila, N. (2020). PENGARUH PERSEPSI KEBERMANFAATAN, KEMUDAHAN DAN.
repo.undiksha.ac.id/, <https://repo.undiksha.ac.id/4609/8/1617051102-LAMPIRAN.pdf>.
- Linda. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Akuntansi Melakukan Investasi Digital Aser Kripto di Masa Pandemi Covid-19 .
- Nugroho, A. (2021). PENGARUH LITERASI KEUANGAN DAN SIKAP KEUANGAN.
repository.untag-sby.ac.id/, <http://repository.untag-sby.ac.id/13896/7/LAMPIRAN.pdf>.
- Putri Sintya Dewi. (2018). Pengaruh Tingkat Literasi Keuangan Terhadap .
repository.umy.ac.id/, <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/22115>.
- Rachman, F. F. (2016, Desember Sabtu). *Alasan Pemerintah dan BI Genjot Transaksi Non Tunai*. Retrieved from finance.detik.com: <https://finance.detik.com/moneter/d-3361810/ini-alasan-pemerintah-dan-bi-genjot-transaksi-non-tunai>
- Safira, E. M., & Susanti. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Promosi Uang Elektronik, dan Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik.
journal.unesa.ac.id/, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpeka/article/view/9054>.
- Saputra, E. D. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Perilaku Keuangan., *repository.unika.ac.id/*,
http://repository.unika.ac.id/26996/8/18.G3.0001-ENDRU%20DWI%20SAPUTRA-LAMP_a.pdf.
- Sekaran. (2017). Variabel bebas / Independent Variable. *repository.uin-suska.ac.id/*,
<https://repository.uin-suska.ac.id/16363/8/8.%20BAB%20III.pdf>.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Sekaran. (2017). Variabel Terikat / Dependent Variable. *repository.uin-suska.ac.id*, <https://repository.uin-suska.ac.id/16363/8/8.%20BAB%20III.pdf>.
- Simanjuntak, P. S. (2020). Pengaruh kemudahan penggunaan, gaya hidup, dan kepercayaan terhadap minat penggunaan ulang aplikasi e-money melalui kepuasan konsumen. *repository.usd.ac.id*, http://repository.usd.ac.id/39317/2/162214216_full.pdf.
- Soekanto, S. (2006:432). PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL DAN SIKAP REMAJA TERHADAP PERUBAHAN. *www.google.com*, <https://www.google.com/url?esrc=s&q=&rct=j&sa=U&url=http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/article/download/733/657&ved=2ahUKEwiK8rfT3sX6AhVcFbcAHTjWCKwQFnoECAoQAg&usg=AOvVaw2b9UugbBkKJsuXNhrVfSsF>.
- Sugiyono. (2017). Metode Kuantitatif. *elibrary.unikom.ac.id*, https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1988/9/UNIKOM_21115193_FEBY%20WULAN_DARI%20SHIDDIQ_11.BAB%20III.pdf.
- Sujarweni. (2015). Definisi Uji Koefisien Determinasi. *repository.stieykpn.ac.id*.
- Wikannanda V. Y. , M. A. (2019). PENGARUH FENOMENA CASHLESS SOCIETY TERHADAP GAYA HIDUP DI KALANGAN MAHASISWA. *repository.unj.ac.id*, <http://repository.unj.ac.id/4599/9/LAMPIRAN.pdf>.
- Wuisan, P. A. (2022). *Uang Elektronik di Indonesia: Jenis dan Manfaatnya*. Retrieved from www.modalrakyat.id: <https://www.modalrakyat.id/blog/uang-elektronik-di-indonesia>