

**PENGARUH LITERASI APLIKASI ONLINE DANA DAN INTENSITAS  
KONSUMSI TERHADAP TINGKAT DAYA BELI (STUDI KASUS  
MAHASISWA FEBI UIN WALISONGO SEMARANG ANGKATAN 2016-  
2017)**

**SKRIPSI**

Disusun Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata S. 1

Dalam Ilmu Ekonomi Islam



Oleh :

**INDAH KARUNIA RAHMA**

**NIM 1605026171**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

**SEMARANG**

**2020**



## PENGESAHAN

Skripsi Saudari : Indah Karunia Rahma

NIM : 1605026171

Judul : Pengaruh Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas  
Konsumsi Terhadap Tingkat Daya Beli (Studi Kasus Mahasiswa  
FEBI UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016-2017)

Telah dimunafasahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan dinyatakan lulus dengan  
predikat cumlaude/baik/cukup, pada tanggal : 6 Juli 2020

dan dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 tahun  
akademik 2019/2020.

Semarang, 6 Juli 2020

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang

Dr. Ali Murtadho, M.Ag

H. Johan Arifin, S.Ag., MM

NIP. 19710830 199803 1 003

NIP. 19710908 200212 1 001

Penguji I

Penguji II

Wamo, S.E., M.Si  
NIP. 19830721 201503 1 001

Prof. Dr. H. Mujiyono, MA  
NIP. 19590215 198503 1 005



Pembimbing I

Pembimbing II

H. Johan Arifin, S.Ag., MM

Setyo Budi Hartono, S.AB., M.Si

NIP. 19710908 200212 1 001

NIP. 19851106 201503 1 003



## MOTTO

المستحق العارف خير من مستحق الزكي

”Konsumen bijak lebih baik dari konsumen cerdas”

“Wise consumer better than smart consumer”

**-Prof. Dr. Mujiyono Abdillah, MA. 25 Juni 2020-**

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur penulis panjatkan terhadap kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semestinya. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Junjungan Nabi kita Rasulullah Muhammad SAW, dan para sahabat – sahabat serta pengikut pada zaman nya.

Skripsi ini dibuat untuk dipersembahkan kepada orang tua saya, Bapak Jumadi dan Mama Sri Indriyani dan saya persembahkan juga untuk Nenek Rohmah serta keluarga yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan doa kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.

Untuk Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan dan arahan terhadap penulis, dan teman – teman yang telah memberikan semangat dan dukungan pada saat proses mengerjakan skripsi ini.

## DEKLARASI

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak berisi materi yang pernah ditulis oleh orang lain atau diterbitkan. Demikian juga skripsi ini tidak berisi pikiran – pikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 29 Juni 2020

Deklarator,



Indah Karunia Rahma

## ABSTRAK

Secara perlahan kemajuan dalam perekonomian Indonesia semakin menjamur dalam layanan dan fasilitas Aplikasi Online atau Pembayaran Non Tunai sejak saat itu. Sistem pembayaran ini memegang peranan sangat penting sebagai perekonomian suatu negara. Dengan seiring pertumbuhan dan perkembangan perekonomian yang semakin modern ini, manusia dalam memenuhi kebutuhannya dapat terjadi adanya transaksi pembayaran yang dilakukan secara online atau melalui media digital yang sering kali digunakan masyarakat karena dianggap membantu dan dinilai mudah dalam transaksi pembayaran terhadap pembelian atau pembayaran online. Apabila sistem pembayaran berjalan dengan baik dan dengan adanya suatu permasalahan maka akan merusak kestabilan perekonomian suatu negara tersebut. Sistem pembayaran yang efisien dapat diukur dari kemampuan dalam menciptakan biaya yang minimal untuk memperoleh manfaat dari kegiatan transaksi. Karena kegiatan transaksi sangat penting dalam pertumbuhan perekonomian, dimana kegiatan tersebut untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam membeli sesuatu yang dibutuhkan dan dimana daya beli akan mengalami kondisi peningkatan atau penurunan dengan adanya permintaan yang muncul disertai dengan kemampuan membayar konsumen.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel – variabel terhadap tingkat daya beli yang ada di FEBI UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016 – 2017. Variabel tersebut antara lain : Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas Konsumsi. Penelitian ini diambil dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dimana populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah Mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016 - 2017. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan rumus slovin, dan pengambilannya menggunakan teknik non-probability sampling yaitu *accidental sampling*, yaitu dimana pengambilan responden yang dilakukan secara tidak sengaja pada mahasiswa. Dan menghasilkan sampel sebanyak 91 responden. Teknik pengumpulan data tersebut dengan menyebarkan kuesioner. Sedangkan untuk mengolah data penulis menggunakan IBM SPSS Versi 24.

Dari penelitian ini menghasilkan Literasi Aplikasi Online DANA (X1) berpengaruh negatif terhadap tingkat daya beli mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016 - 2017. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t yang diperoleh nilai t hitung sebesar -6.495 lebih besar dari nilai t 1.671 dengan signifikansi 0.00 lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Sedangkan Intensitas Konsumsi (X2) berpengaruh positif dan signifikansi terhadap tingkat daya beli Mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016 – 2017. Hal ini dilihat dari hasil uji t yang diperoleh nilai t hitung sebesar 7.947 yang lebih besar dari nilai t 1.671, dengan signifikansi 0.00 lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Jumlah hasil dari koefisien determinasi sebesar 0.419 hal ini berarti sebesar 41.9% dari variasi tingkat daya beli yang dijelaskan oleh kedua variabel independen, Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas Konsumsi. Sisanya yaitu 58.1% yang berpengaruh terhadap faktor lain.

**Kata Kunci:** Literasi Aplikasi Online DANA, Intensitas Konsumsi dan Tingkat Daya Beli.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Segala puji dan syukur selalu kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa mencurahkan rahmat, hidayah-Nya kepada kita semua. Dan atas anugerah-Nya sehingga kita senantiasa diberikan kekuatan oleh Allah SWT. Shalawat serta salam kami curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan kita syafa'atnya dengan mengharapkan keridhaan-Nya. Dengan demikian segenap rasa syukur, penulis mengucapkan Alhamdulillah telah menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "PENGARUH LITERASI APLIKASI ONLINE DANA DAN INTENSITAS KONSUMSI TERHADAP DAYA BELI (STUDI KASUS PADA MAHASISWA UIN WALISONGO SEMARANG ANGKATAN 2016 – 2017)" dengan mudah dan lancar sampai selesai.

Penulis memahami bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan, pertolongan serta doa dari berbagai pihak yang senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih terhadap :

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag, sebagai Rektor UIN Walisongo Semarang
2. Dr. H. Muhammad Saifullah, M.Ag, sebagai Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang
3. H. Ade Yusuf Mujaddid, M.Ag, sebagai Ketua Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
4. H. Johan Arifin, S.Ag, M.M, dan Setyo Budi Hartono S.A.B, M.Si, sebagai pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dengan penuh rasa kesabaran sehingga penulis bisa dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Seluruh Dosen dan Staff Tata Usaha yang telah senantiasa memberikan ilmu dan melayani dengan penuh kesabaran.
6. Untuk kedua orang tua penulis, Bapak Jumadi dan Mama Sri Indriyani atas segala doa, motivasi, yang telah diberikan kepada penulis.
7. Nenek Rohmah dan Tante Isma Unun yang selalu mensupport dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Adik – Adik tercinta penulis Hanida Umardi, Fahrian Rizky Maulana dan Firgy Aliffullah yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
9. Sahabat penulis Devi Virgi Anisa, yang senantiasa mensupport, memberikan dukungan dan semangat saat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman penulis Layalia Mawaddah, yang senantiasa mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat.
11. Sahabat-Sahabat Ekonomi Islam Kelas EID.
12. Teman – teman Prodi Ekonomi Islam Angkatan 2016.
13. Berbagai pihak yang telah senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan mereka semua dengan balasan yang lebih baik. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu dengan kerendahan hati, penulis meminta kritik serta saran agar bisa tercapai skripsi ini dengan baik. *Aamiin ya Rabbal 'Alamiin.*

*Wassalamu"alaikum Wr. Wb.*

Semarang, Juni 2020

Penulis,

Indah Karunia Rahma

NIM.1605026171

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN DEKLARASI .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>HALAMAN DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>HALAMAN DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>HALAMAN DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah .....	10
1.4 Tujuan Penelitian .....	10
1.5 Manfaat Penelitian .....	10
1.6 Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kerangka Teori .....	12
2.2 Kerangka Konsep Berfikir .....	37
2.3 Hipotesis .....	37

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Jenis dan Sumber Data .....	39
3.2 Populasi dan Sampel .....	39
3.3 Metode Pengumpulan Data .....	41
3.4 Variabel Pengukuran dan Penelitian .....	41
3.5 Teknik Analisis Data .....	43

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	47
4.2 Deskriptif Data Penelitian dan Karakteristik Responden .....	50
4.3 Uji Instrumen Penelitian .....	55
4.4 Uji Asumsi Klasik .....	59
4.5 Analisis Regresi Berganda .....	62
4.6 Uji Hipotesis .....	64
4.7 Pembahasan Hasil Analisis Data .....	69

### **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran .....	74
5.3 Penutup .....	75

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang Tahun 2016-2017 .....	9
Tabel 3.1 Variabel Penelitian dan Pengukuran .....	42
Tabel 4.1 Program Studi Responden .....	51
Tabel 4.2 Angkatan Responden .....	52
Tabel 4.3 Jenis Kelamin Responden .....	53
Tabel 4.4 Pengguna Aplikasi DANA .....	54
Tabel 4.5 Uji Validitas Instrumen .....	56
Tabel 4.6 Uji Realiabilitas Insttrumen .....	58
Tabel 4.7 Uji Kolmogorov – Smirnov .....	59
Tabel 4.8 Uji Multikolinearitas .....	60
Tabel 4.9 Uji Glejser .....	61
Tabel 4.10 Analisis Regresi Berganda .....	62
Tabel 4.11 Uji t .....	65
Tabel 4.12 Uji F ANOVA .....	66
Tabel 4.13 Uji $R^2$ Variabel X1 Terhadap Y .....	67
Tabel 4.14 Uji $R^2$ Variabel X2 Terhadap Y .....	68
Tabel 4.15 Uji $R^2$ Variabel X1 dan X2 Terhadap Y .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Daftar Aplikasi e - Wallet di Indonesia .....	4
Gambar 2.1 Aplikasi DANA .....	22
Gambar 2.2 Aplikasi DANA .....	22
Gambar 2.3 Aplikasi DANA .....	23
Gambar 2.4 Aplikasi DANA .....	23
Gambar 2.5 Aplikasi DANA .....	24
Gambar 2.6 Aplikasi DANA .....	24
Gambar 2.7 Aplikasi DANA .....	25
Gambar 2.8 Aplikasi DANA .....	26
Gambar 2.9 Aplikasi DANA .....	26
Gambar 2.10 Aplikasi DANA .....	27
Gambar 2.11 Aplikasi DANA .....	27
Gambar 2.12 Aplikasi DANA .....	28
Gambar 2.13 Aplikasi DANA .....	28
Gambar 2.14 Aplikasi DANA .....	29
Gambar 2.15 Aplikasi DANA .....	29
Gambar 2.16 Kerangka Konsep Berfikir .....	37

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 4.1 Program Studi Responden .....	52
Grafik 4.2 Angkatan Responden .....	53
Grafik 4.3 Jenis Kelamin Responden .....	54
Grafik 4.4 Pengguna Aplikasi DANA .....	55
Grafik 4.5 Uji Normalitas .....	60
Grafik 4.6 Uji Heteroskedastisitas .....	62



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Peralihan dari layanan dan fasilitas pembayaran tunai ke pembayaran non tunai awalnya diatur oleh peraturan Bank Indonesia (PBI No. 11/12/PBI/2009) tentang uang elektronik pada tahun 2009. Tercatat hingga pada akhir juni 2018, jumlah transaksi uang elektronik mencapai 206, 9 juta transaksi dan pada September 2018 jumlah uang elektronik mencapai 142.477.296 transaksi, berdasarkan pada data statistik Bank Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 298,6% pada jumlah transaksi uang elektronik dibandingkan pada bulan juni 2018 lalu. Secara perlahan kemajuan dalam perekonomian Indonesia semakin menjamur dalam layanan dan fasilitas Aplikasi Online atau Pembayaran Non Tunai sejak saat itu.<sup>1</sup> Sistem pembayaran ini memegang peranan sangat penting sebagai perekonomian suatu negara. Dengan seiring pertumbuhan dan perkembangan perekonomian yang semakin modern ini, manusia dalam memenuhi kebutuhannya dapat terjadi adanya transaksi pembayaran yang dilakukan secara online atau melalui media digital yang sering kali digunakan masyarakat karena dianggap membantu dan dinilai mudah dalam transaksi pembayaran terhadap pembelian atau pembayaran online. Apabila sistem pembayaran berjalan dengan baik dan dengan adanya suatu permasalahan maka akan merusak kestabilan perekonomian suatu negara tersebut. Sistem pembayaran yang efisien dapat diukur dari kemampuan dalam menciptakan biaya yang minimal untuk memperoleh manfaat dari kegiatan transaksi. Karena kegiatan transaksi sangat penting dalam pertumbuhan perekonomian, dimana kegiatan tersebut melibatkan alat pembayaran. Alat pembayaran merupakan suatu instrumen

---

<sup>1</sup> Putri Ratna Sari, Hendry Cahyono “Pengaruh Sistem Transaksi Non Tunai Terhadap Tingkat Konsumsi Masyarakat di Surabaya” Jurnal Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Surabaya.

dalam sistem pembayaran sebagai media transaksi bagi produsen dan konsumen.

Dengan layanan dan fasilitas pembayaran non tunai, transaksi semakin mudah dan sederhana sehingga diharapkan tidak mempersulit masyarakat untuk melakukan proses jual beli ataupun membawa uang tunai dalam jumlah yang banyak. Sebelum adanya teknologi berbasis internet belum digunakan secara luas, masyarakat milenial sudah terlebih dahulu megenal berbagai macam alat pembayaran nontunai seperti kartu (ATM, kredit dan debit), cek, bilyet giro dan uang elektronik lainnya. Namun pada umumnya, masyarakat lebih suka menggunakan uang kartal, seperti uang kertas dan uang logam. Dengan Perkembangan teknologi juga membangkitkan transformasi wujud uang demi menciptakan transaksi yang efisien. Masyarakat bahkan perusahaan – perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan keuangan berlomba – lomba memberikan dan menawarkan kemudahan bertransaksi melalui saluran pembayaran non tunai, khususnya pada uang elektronik. Secara sederhana, uang elektronik diartikan sebagai “ media alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam sebuah media elektronik tertentu. Uang elektronik diciptakan untuk membantu konsumen agar dapat bertransaksi dengan lebih mudah, transaksi pembayaran menjadi lebih cepat dan efisien, lebih aman dan memudahkan akses *e-commerce*.<sup>2</sup>

Pembayaran dapat dilakukan melalui smartphone hanya dengan aplikasi android, yang pembayaran dalam transaksi menggunakan kartu kredit. Hal ini juga dikarenakan penggunaan aplikasi online dinilai cepat, aman, mudah dan lebih efisien. Sehingga sampai saat ini masyarakat Indonesia memiliki respon yang luar biasa terhadap adanya pembayaran dengan Aplikasi Online. Teknologi sudah memberikan kemudahan dalam kegiatan bertransaksi dengan halnya transaksi pembayaran. Transaksi pembayaran yang memudahkan menuju pada penggunaan kartu kredit. Namun, dengan kemudian mulai

---

<sup>2</sup> Nurits Nadia Khafiyah. (2019). Skripsi “*Pengaruh Persepsi Mahasiswa Mengenai Uang Elektronik Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)*”. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

bergeser menjadi sistem pembayaran berbasis elektronik.<sup>3</sup> Menurut Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 adanya jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang, sehingga banyak perusahaan – perusahaan penyedia jasa layanan keuangan yang menawarkan dan memberikan efisiensi transaksi berupa uang elektronik dengan berusaha melakukan transformasi ke dalam pasar untuk menyerap sebanyak mungkin para pengguna aktif ponsel pintar yang jumlahnya semakin banyak hingga melebihi mencapai yang disebutkan di atas.<sup>4</sup>

Aplikasi E-Wallet saat ini sudah banyak digunakan untuk pembayaran non tunai dan pembayaran di minimarket manapun. Hingga pada saat ini uang elektronik yang berbasis pada telepon seluler yang sudah berkembang di kalangan masyarakat yaitu T-Cash milik Telkomsel, Gopay milik Gojek, Ovo milik Lippo Group, dan DANA milik Emtek Group. Berdasarkan yang diperoleh data dari Bank Indonesia, sudah mencapai 38 e-wallet yang sudah resmi mendapatkan lisensi. Pada tahun 2018, transaksi e-wallet di Indonesia sudah mencapai sampai dengan angka USD1.5 miliar dan diperkirakan akan menjadi meningkat sejumlah USD 25 miliar pada tahun 2023.

Layanan dan fasilitas mobile payment semakin populer seiring meningkatnya jumlah pemakaian smartphone hingga mencapai 70% dalam kurun waktu lima tahun terakhir di Indonesia. Terlebih lagi, semakin adanya banyak pilihan aplikasi e-wallet tanpa kartu untuk bertransaksi.

### **Gambar 1.1 Daftar Aplikasi E-Wallet Terbesar di Indonesia**

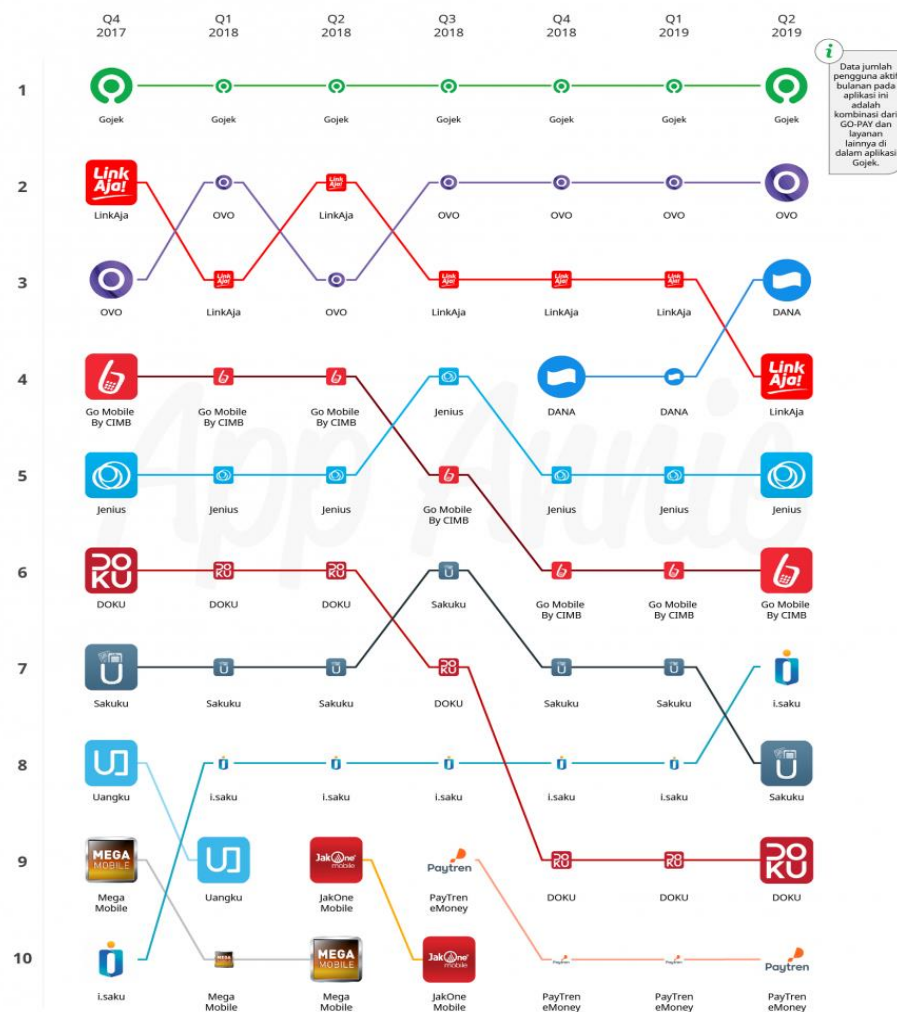
---

<sup>3</sup> Amir Faqih, (2018), Skripsi “*Kajian Uang Elektronik Dalam Perspektif Undang – Undang Perlindungan Konsumen dan Fikih Syariah*” (Studi Kasus Pada Aplikasi OVO), Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

<sup>4</sup> Indah Rahmayani, “*Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*”, 2018, ([https://kominformedia.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://kominformedia.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media)) di akses pada tanggal 15 Mei 2020 Pukul 22.35

## Daftar Aplikasi E-Wallet Terbesar di Indonesia Berdasarkan Pengguna Aktif Bulanan

Ranking 10 besar aplikasi e-wallet yang memiliki jumlah pengguna aktif bulanan terbanyak dalam 7 kuartal terakhir sejak tahun 2017 di Google Play dan iOS.



**Metodologi:** Aplikasi e-wallet diidentifikasi iPrice dan App Annie dari kategori finance di iOS App Store dan Google Play. Disebut sebagai aplikasi e-wallet karena memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran transaksi melalui perangkat mobile, untuk pembelian online maupun fisik, termasuk aplikasi pembayaran dari organisasi bukan bank atau organisasi finansial. Meski tidak termasuk dalam kategori finance di iOS maupun Google Play, kami juga menyertakan Gojek karena memiliki fitur pembayaran GO-PAY yang merupakan salah satu e-wallet teraktif di Indonesia.

App Annie iPrice group

Sumber : <https://iprice.co.id/trend/insights/e-wallet-terbaik-di-indonesia/>

DANA saat ini sebagai pendatang baru aplikasi e-wallet di Indonesia sudah langsung menunjukkan peningkatannya untuk menjadi urutan pertama aplikasi e-wallet di Indonesia. DANA pertama kali hadir di Indonesia pada tahun 2018 dan langsung memperkenalkan layanan berbasis *open platform*. Berdasarkan pada data Riset iPrice Group, DANA sudah memiliki

pengguna aktif bulanan yang relatif cukup stabil sejak pada Q4 tahun 2018 hingga pada Q2 tahun 2019. DANA sudah berhasil menaiki satu peringkat di kuartal 2 tahun 2019 dengan menggantikan LinkAja di urutan posisi ketiga. Berbeda halnya dengan jumlah pendownload aplikasi, DANA harus turun satu peringkat ke posisi 3 dengan digantikan oleh OVO pada Q2 tahun 2019. DANA merupakan layanan berbasis aplikasi e-wallet dengan hasil kerjasama antara Emtek group dan Ant Financial yang juga merupakan sebuah aplikasi e-wallet resmi yang bisa digunakan untuk bertransaksi di e-commerce Bukalapak dengan melalui BukaDompot. Berdasarkan data diatas, Q2 2019 yang didapatkan dari *App Annie*, 5 peringkat besar aplikasi e-wallet dengan pengguna aktif atau pengguna bulanan terbanyak dengan masih diduduki oleh pemain lokal yaitu Go-Pay, OVO, DANA, LinkAja, dan Jenius. Sama dengan halnya jumlah pendownload aplikasi, aplikasi e-wallet lokal saat ini berhasil menduduki peringkat 5 teratas dengan diantaranya Go-Pay sebagai pada urutan pertama, OVO di urutan posisi kedua, kemudian diikuti oleh DANA sebagai peringkat ketiga, kemudian LinkAja sebagai peringkat keempat dan iSaku sebagai urutan kelima. Saat ini Perkembangan Aplikasi e-wallet milik perusahaan berbasis internet sudah meningkat mencapai 50% dari data Q4 tahun 2017 hingga pada data Q2 tahun 2019, sudah ada 4 perusahaan berbasis internet dari total 10 aplikasi e-wallet di kuartal ini yaitu diantaranya Go-Jek, DANA, Paytren dan DOKU. Penggolongan ini disiarkan dengan adanya pada laporan ASEAN Mobile Payment tahun 2019 oleh *Nomura*. Peningkatan sebuah produk e-wallet merupakan adanya dorongan dari OJK (Otoritas Jasa keuangan) dalam sebuah upaya untuk meningkatkan perkembangan dan laju pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Kemampuan perkembangan aplikasi e-wallet juga diperkirakan akan semakin meningkat mengingat adanya bonus demografi Indonesia pada tahun 2030 dimana jumlah penduduk usia produktif akan jauh lebih besar. Berdasarkan hasil riset menurut *Jakpat bekerjasama*

dengan *DailySocial* sudah mencapai angka 74.6% dengan pengguna aplikasi e-wallet adalah pada usia produktif 20-35 tahun.<sup>5</sup>

Pemakaian Aplikasi DANA dirasa dapat memudahkan proses transaksi dengan menyingkat jangka waktu tanpa susah payah menunggu antrian, dengan menggunakan Aplikasi DANA tidak perlu membawa uang saat melakukan pembayaran. Aplikasi Android yang digunakan untuk transaksi pembayaran yaitu Aplikasi DANA sudah bisa diunduh di Google Play Store atau Apple Ios. Dengan menggunakan Aplikasi DANA sebagai alat pembayaran dipusat perbelanjaan yang dapat digunakan dengan smartphone yang kita miliki.

Aplikasi DANA yang merupakan pembayaran dapat dilakukan secara cepat tanpa menunggu uang kembalian karena dengan sendirinya akan terpotong secara otomatis sesuai dengan jumlah yang harus dibayar. Hanya saja dengan penggunaan Aplikasi DANA memiliki kekurangan yaitu harus selalu terkoneksi ke jaringan internet. Ketika tidak terhubung dalam jaringan internet akan lebih mengganggu transaksi pembayaran. Dengan Aplikasi DANA pemakai bisa mendapatkan promo dan dapat mengumpulkan poin dan cashback diberbagai merchant DANA. Aplikasi DANA tidak belum bisa digunakan disemua tempat perbelanjaan, aplikasi ini hanya bisa digunakan di merchant pilihan DANA, seperti Ramayana, Bukalapak, KFC, Alfamart dan lain – lain. Adapun DANA juga ada layanan pembayaran BPJS Kesehatan, Pembayaran Token Listrik, Pulsa, bahkan ada “Kirim DANA” dan “MINTA DANA”, bayar tagihan dan transaksi e-commerce.<sup>6</sup>

DANA merupakan aplikasi pembayaran elektronik yang baru diresmikan pada Desember 2018. Aplikasi DANA adalah salah satu e-wallet yang digunakan sebagai alat transaksi dalam pembayaran dengan metode elektronik

---

<sup>5</sup>Vivin Dian Devita, “*Siapa Aplikasi E-wallet dengan Pengguna Terbanyak di Indonesia*”, 2019, (<https://iprice.co.id/trend/insights/e-wallet-terbaik-di-indonesia/>) diakses pada tanggal 15 Mei 2020 pukul 23.05

<sup>6</sup>. DANA, 2018. (<https://dana.id>)

yang didalamnya terdapat jumlah atau saldo DANA, dimana dapat mengoperasikan sepenuhnya aplikasi tersebut melalui smartphone. DANA digunakan untuk macam transaksi keuangan, seperti pembayaran diberbagai merchant pilihan, dengan isi saldo (top up) dan lain – lain.<sup>7</sup>

Untuk dapat menggunakan aplikasi DANA, harus registrasi diri terlebih dahulu, termasuk data KTP dan KK dan dengan mengikuti arahan yang tersedia pada Aplikasi, kemudian pengguna melakukan pengisian saldo DANA melalui transfer ATM bersama atau prima ataupun melalui gerai Alfamart, Alfamidi dan lain – lainnya. Syarat dan ketentuan dalam melakukan pengisian saldo DANA yaitu :

1. Kunjungi gerai Alfamart, Alfamidi terdekat.
2. Kunjungi kasir untuk melakukan Top Up DANA.
3. Nomor Ponsel yang terdaftar di DANA berikan kepada Kasir.
4. Sebutkan Nominal Top Up yang ingin ditambah, dengan minimum Top Up senilai Rp. 50.000 hingga Rp. 1.000.000.<sup>8</sup>

Aplikasi DANA memiliki dua kategori golongan dengan system yang berbeda yaitu DANA User dan DANA Premium. DANA User adalah dimana hanya dapat menyimpan uang nominal hingga Rp. 2.000.000 sedangkan DANA Premium dapat menyimpan uang nominal hingga Rp. 10.000.000. Aplikasi DANA memiliki beberapa layanan yaitu Aktivasi DANA, Upgrade Registrasi DANA, Top Up atau isi saldo, Cek Saldo DANA, Pembelian Isi Ulang, Pembayaran Tagihan, Pembelanjaan di Merchant , Mengirimkan Uang ke sesama pengguna DANA atau non- Pengguna DANA, dan Penarikan uang (cash-out).<sup>9</sup>

Dalam Ekonomi Syariah, salah satu upaya untuk mendorong ekonomi syariah yaitu dengan menggalakkan transaksi perekonomian yang sesuai dengan

---

<sup>7</sup> Tekno.Kompas.com, “Aplikasi Dompot Digital DANA Resmi Hadir di Android dan Ios”, 2018. (<https://www.google.com/search?safe=strict&sxsrif=peresmian+aplikasi+dana.com>) diakses pada tanggal 23 Desember 2019 Pukul 10.05

<sup>8</sup> DANA, 2018. (<https://dana.id>)

<sup>9</sup> Ibid.,

prinsip syariah.<sup>10</sup> Kesesuaian inilah yang jika dimanfaatkannya tidak sesuai dengan syariat islam akan menimbulkan kesan haram. Kesan haram berasal dari riba ini dari deposito uang. Akar uang deposit adalah titip, pinjam, dan menyimpan. Tapi kembali lagi harus sesuai akad (kesepakatan).<sup>11</sup>

Adapun dalil yang menerangkan mengenai konsumsi dalam islam yaitu Konsumsi pada hakikatnya adalah mengeluarkan sesuatu dalam rangka memenuhi kebutuhan. Konsumsi meliputi keperluan, kesenangan dan kemewahan. Kesenangan atau keindahan diperbolehkan asal tidak berlebihan, yaitu tidak melampaui batas yang dibutuhkan oleh tubuh dan tidak pula melampaui batas – batas makanan yang diharamkan sebagaimana dijelaskan dalam Al – Qur’an.

1. Surah Al – A’raf ayat 31 :

﴿يٰۤاٰدَمُ خُذْ وَاٰدَمَ خُذُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا ۗ اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

Artinya : “Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan”.

2. Q. S An – Nisa ayat 29 :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَأْكُلُوْا اَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۗ وَلَا تَقْتُلُوْا اَنْفُسَكُمْ ۗ اِنَّ اللّٰهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيْمًا

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu.

<sup>10</sup> “*Ekonomi Syariah Merespon Perkembangan Ekonomi Digital*”, 2019. (<https://www.uui.ac.id/ekonomi-syariah-merespon-perkembangan-ekonomi-digital/>) diakses pada tanggal 23 Desember 2019 pukul 10.30

<sup>11</sup> Khanza Safitra, “*Hukum Dompot Digital Dalam Islam Yang Kini Sedang Tren*”, 2019. (<https://dalamislam.com/hukum-islam/ekonomi/hukum-dompot-digital-dalam-islam>) diakses pada tanggal 23 Desember 2019, pukul 11.05



Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.

Adapun hadist mengenai konsumsi yaitu :

عَنْ عَمْرِو بْنِ شُعَيْبٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ جَدِّهِ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُوا وَتَصَدَّقُوا  
وَالْبُسُوفِ فِي غَيْرِ اسْرَافٍ وَلَا مَخِيلَةَ (رَوَاهُ النَّسَائِيُّ)

Artinya : dari Amr bin Syuaib dari ayahnya dari kakeknya berkata, Rasul SAW bersabda: “makan dan minumlah, bersedekahlah serta berpakaianlah dengan tidak berlebihan dan tidak sombong.” (HR. Nasa’i).

Islam sangat menekankan kegiatan – kegiatan konsumsi yang tidak semata didasari oleh kebutuhan dan keinginan manusia semata. Islam juga menekankan konsumsi yang tidak hanya berlandaskan pada kepentingan individu semata namun juga konsumsi yang didasari oleh kepentingan orang banyak atau sosial.

Ketaatan terhadap perintah Allah Swt dalam hal konsumsi menjadi indikator bagi kesuksesan hidup manusia di dunia dan akhirat. Kesuksesan tidak ditunjukkan banyaknya jumlah dan macam konsumsi yang diperoleh dan dihabiskan, tapi oleh pengaturan dan pilihan yang sesuai aturan Allah Swt.

UIN Walisongo Semarang merupakan salah satu Universitas Islam Negeri Terbaik Se-PTKIN. UIN Walisongo Semarang menempati peringkat pertama se – PTKIN (Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri) dan menempati peringkat ke-28 se-Indonesia.

**Tabel 1.1 Jumlah Mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang Tahun 2016-2017**

Program Studi	2016	2017	Jumlah
D3 Perbankan Syariah	30	69	99
S1 Ekonomi Syariah	160	188	348

S1 Perbankan Syariah	126	157	283
S1 Akuntansi Syariah	117	115	232
S1 Manajemen	0	0	0
Jumlah	433	529	962

Mengingat perilaku konsumtif terjadi hampir pada setiap lapisan masyarakat. Meskipun dengan kadar yang berbeda-beda. Dan salah satu golongan masyarakat adalah mahasiswa, dimana mahasiswa disini menempati posisi ditengah-tengah. Tengah-tengah disini maksudkan adalah kategori yang bisa saja mengikuti remaja yaitu kisaran usia 13- 18 tahun dan bisa masuk ranah dewasa yaitu 18-35 tahun.

Pada saat melakukan survey dan wawancara terhadap mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam angkatan 2016-2017 tentang Aplikasi DANA, yakni salah satunya pengguna Aplikasi DANA yang mana mahasiswa merasa dimudahkan dan lebih efisien ketika menggunakan Aplikasi DANA yang dirasa aman dan efisien. Serta beberapa hal yang menjadi pertimbangan mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang.

Berdasarkan dari uraian diatas, maka penulis ingin mengetahui seberapa besar **“Pengaruh Literasi Aplikasi Online DANA Dan Intensitas Konsumsi Mahasiswa Terhadap Tingkat Daya Beli Mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016 - 2017”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaruh Literasi Aplikasi Online DANA terhadap Tingkat Daya Beli Mahasiswa FEBI UIN Walisongo?
2. Bagaimana pengaruh Intensitas Konsumsi mahasiswa terhadap Tingkat Daya Beli Mahasiswa FEBI UIN Walisongo?

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas permasalahan terkait dengan intensitas konsumsi terhadap tingkat daya beli Aplikasi Online Shop (Pada Aplikasi Shopee). Dalam artian bahwa permasalahan – permasalahan mengenai penggunaan Aplikasi Shopee sebagai media Pembelanjaan online tidak dibahas dalam penelitian ini.

## **1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

1. Mengidentifikasi variabel – variabel Literasi Aplikasi Online DANA, Intensitas Konsumsi Mahasiswa dan Tingkat Daya Beli Mahasiswa.
2. Menganalisa pengaruh Literasi Aplikasi Online DANA, Intensitas Konsumsi Mahasiswa terhadap Tingkat Daya Beli Mahasiswa.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

1. Sebagai bahan yang akan memberikan sumbang saran dalam pengembangan ilmu ekonomi dalam pembahasan uang elektronik.
2. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk melengkapi kajian teoritis yang berkaitan dengan persepsi mengenai uang elektronik berbasis Aplikasi Online dan minat penggunaannya.
3. Sebagai bahan informasi untuk penelitian lebih lanjut.

#### **b. Manfaat Praktisi**

1. Bagi Perusahaan  
Bagi perusahaan yang bersangkutan yaitu DANA, diharapkan lebih menggiatkan dalam penyelenggaraan dan promosi dompet digital diberbagai sector dan di lapisan masyarakat.
2. Bagi Pemerintah  
Sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan regulasi mengenai dompet digital berbasis online.
3. Bagi Pengguna

Sebagai masukan terutama bagi pengguna dompet digital dalam menarik minat masyarakat terutama generasi muda.

#### 4. Bagi Pembaca

Sebagai salah satu bahan untuk menambah referensi bacaan yang ingin melakukan penelitian selanjutnya, khususnya bagi para mahasiswa/I Jurusan Ekonomi Islam UIN Walisongo Semarang.

#### 5. Bagi Penulis

Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang di dapat dalam bangku perkuliahan dan membandingkannya dengan praktek di lapangan.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan Skripsi ini disusun lima bab sebagai berikut :

#### Bab I Pendahuluan

Bab I yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

#### Bab II Tinjauan Pustaka

Bab II yang menjelaskan deskripsi teori tentang literasi aplikasi online DANA, Konsumsi, dan Daya Beli, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran teoritis, dan hipotesis penelitian.

#### Bab III Metode Penelitian

Bab III yang menjelaskan jenis dan sumber data, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, definisi operasional, dan metode analisis data.

#### Bab IV Analisis Data dan Pembahasan

Bab IV akan mengemukakan gambaran umum tingkat daya beli mahasiswa FEBI UIN Walisongo, deskripsi data penelitian dan responden, uji validitas dan reliabilitas, deskripsi variabel penelitian, dan hasil analisis data dan pembahasan.

## Bab V Penutup

Bab V berisi kesimpulan, saran – saran dan kata penutup.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Literasi**

Definisi baru dari literasi menunjukkan paradigma baru dalam upaya memaknai literasi dan pembelajarannya. Sebuah pemahaman literasi sudah memiliki banyak variasi. Pada kenyataannya literasi dalam masyarakat demokratis diringkas dalam lima verba : memahami, melibati, menggunakan, menganalisis dan menginformasikan teks. Semuanya sudah merujuk pada keahlian atau kemampuan yang lebih dari sekedar kompetensi membaca dan menulis. Dan secara etimologis istilah literasi sendiri berasal dari bahasa latin “*literatus*” yang dimana artinya adalah orang yang belajar. Dalam hal ini, literasi sangat berhubungan dengan proses pembelajaran.

Literasi adalah kemampuan atau potensi dalam memahami sebuah informasi saat melakukan proses membaca. Dalam perannya, dengan literasi selalu berevolusi sesuai dengan perubahan zaman. Jika dulu definisi literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Saat ini, istilah literasi sudah mulai diartikan dalam arti yang lebih luas. Dan sudah merambah pada praktik budaya yang berkaitan dengan persoalan zaman.

##### **2.1.2 Literasi Menurut Para Ahli**

###### **1. Menurut Elizabeth Sulzby**

Menurut Elizabeth Sulzby “1986”, Literasi merupakan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi “membaca, berbicara, menyimak dan menulis” dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Jika didefinisikan secara singkat, definisi literasi yaitu kemampuan menulis dan membaca.

## **2. Menurut Harvey J. Graff**

Menurut Harvey J. Graff “2006”, Literasi merupakan suatu kemampuan atau potensi dalam diri seseorang untuk menulis dan membaca.

## **3. Menurut Jack Goody**

Menurut Jack Goody, Literasi merupakan suatu kemampuan seseorang dalam membaca dan juga menulis.

## **4. Menurut Merriam – Webster**

Menurut kamus online Merriam – Webster, Literasi merupakan suatu kemampuan atau kualitas aksara di dalam diri seseorang dimana di dalamnya terdapat kemampuan membaca, menulis dan juga mengenali serta memahami ide – ide secara visual.

## **5. Menurut UNESCO**

Menurut UNESCO “The United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization”, Literasi ialah seperangkat keterampilan atau kompetensi yang nyata, terutama keterampilan dalam membaca dan menulis yang terlepas dari konteks yang mana keterampilan itu diperoleh serta siapa yang memperolehnya.

## **6. Menurut Alberta**

Menurut Alberta, Literasi ialah kemampuan membaca dan menulis, menambah pengetahuan dan keterampilan, dengan berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif yang dapat mengembangkan potensi dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

## **7. National Institute for Literacy**

National Institute for Literacy, mendefinisikan Literasi sebagai “Kemampuan atau keahlian suatu individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat.” Definisi ini sudah memaknai bahwa Literasi dari perspektif yang lebih kontekstual. Dari definisi ini sudah terkandung makna bahwa definisi Literasi sangat bergantung pada keterampilan yang dibutuhkan dalam lingkungan tertentu.

## **8. Education Development Center (EDC)**

Menyatakan bahwa literasi sekedar kemampuan atau keahlian baca tulis. Namun, literasi adalah kemampuan atau keahlian individu untuk menggunakan seluruh potensi dan skill yang dimiliki dalam hidupnya.<sup>12</sup>

### **2.1.3 Tujuan Literasi**

Adapun beberapa tujuan literasi adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan ilmu pengetahuan seseorang dengan membaca berbagai informasi bermanfaat.
2. Meningkatkan tingkat pemahaman dalam mengambil sebuah kesimpulan dari informasi yang didapat.
3. Membantu seseorang dalam memberikan penilaian terhadap suatu karya tulis.
4. Menumbuhkan dan mengembangkan budi pekerti yang baik di dalam diri seseorang.
5. Meningkatkan kepribadian seseorang melalui kegiatan pembelajaran.

---

<sup>12</sup> “*Pengertian Literasi Menurut Para Ahli, Tujuan, Manfaat, Jenis dan Prinsip*”. 2019. (<https://sevima.com/pengertian-literasi-menurut-para-ahli-tujuan-manfaat-jenis-dan-prinsip/>) diakses pada tanggal 16 maret 2020, pukul 09.32



6. Menumbuhkan dan mengembangkan budaya literasi di masyarakat secara menyeluruh.
7. Meningkatkan kualitas penggunaan waktu seseorang.

#### **2.1.4 Manfaat Literasi**

Adapun beberapa manfaat literasi adalah sebagai berikut :

1. Menambah perbendaharaan kata (kosa kata) seseorang.
2. Memaksimalkan sistem kerja otak karena sering digunakan untuk kegiatan membaca dan menulis.
3. Memperoleh berbagai wawasan dan informasi baru.
4. Memberikan kemampuan interpersonal seseorang yang akan menjadi semakin baik.
5. Memahami suatu informasi.
6. Meningkatkan pengetahuan verbal seseorang.
7. Meningkatkan kemampuan analisis seseorang.
8. Membantu meningkatkan daya focus seseorang.
9. Meningkatkan kemampuan seseorang dalam merangkai kata yang bermakna dan menulis.

#### **2.1.5 Jenis – Jenis Literasi**

Istilah literasi sudah mulai digunakan dalam skala yang lebih luas tetapi tetap merujuk pada kemampuan atau kompetensi dasar literasi yakni kemampuan membaca serta menulis. Intinya, hal yang paling penting dari istilah literasi adalah bebas buta aksara supaya bisa memahami semua konsep secara fungsional, sedangkan cara untuk mendapatkan kemampuan

literasi ini adalah dengan melalui pendidikan . Berikut ada beberapa macam literasi yaitu:

### **1. Literasi Dasar**

Keahlian dasar dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan berhitung. Pada dasarnya tujuan literasi untuk memaksimalkan potensi seseorang dalam membaca, menulis, berkomunikasi dan berhitung.

### **2. Literasi Perpustakaan**

Kemampuan dalam membedakan suatu karya tulis, dalam memahami dan menggunakan indeks, serta potensi memahami informasi disaat membuat sebuah karya tulis dan penelitian.

### **3. Literasi Media**

Kemampuan mengetahui dan memahami berbagai bentuk media, dan cara penggunaan pada setiap media tersebut.

### **4. Literasi Teknologi**

Kemampuan dalam mengetahui hal – hal yang berhubungan dengan teknologi, paham cara menggunakan internet, serta etika dalam menggunakan teknologi.

### **5. Literasi Visual**

Pemahaman yang menginterpretasi dan memberikan makna dari suatu informasi yang berbentuk gambar atau visual.

## **2.1.6 Prinsip – Prinsip Literasi**

### **1. Program Literasi Yang Baik Bersifat Berimbang**

Untuk dibutuhkan dengan berbagai strategi membaca dan variasi teks. Sekolah yang menerapkan prinsip ini maka akan

menyadari bahwa siswa memiliki kebutuhan yang berbeda satu sama lain.

## **2. Diskusi dan Strategi Bahasa Lisan Sangat Penting**

kemungkinan perbedaan pendapat dan diharapkan dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya untuk melatih kemampuan berfikir lebih kritis. Dalam prinsip literasi ini, siswa dituntut untuk bisa berdiskusi mengenai suatu informasi tertentu dan dalam diskusi tersebut membuka

## **3. Program Literasi Berlangsung di Semua Kurikulum**

Program literasi ini dengan ditunjukan oleh seluruh siswa jadi tidak bergantung pada kurikulum dan membiasakan kegiatan literasi adalah kewajiban guru semua mata pelajaran.

## **4. Keberagaman Perlu Dirayakan di Kelas dan Sekolah**

Para siswa disediakan buku – buku yang bertemakan kekayaan budaya Negara Indonesia agar lebih mengenal budaya yang ada dan ikut melestarikannya.<sup>13</sup>

Dalam pembahasan literasi ada beberapa ayat yang menjelaskan mengenai literasi yaitu :

### **1. Q.S Al Isra Ayat 14 :**

اقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبٌ

Artinya: “Bacalah kitab (suratan amalmu), cukuplah engkau sendiri pada hari ini menjadi penghitungan terhadap dirimu (tentang segala yang akan engkau lakukan).”

---

<sup>13</sup> Guru Pendidikan, “*Literasi : Pengertian, Jenis, Manfaat, Tujuan dan Prinsip*”. 2019. (<https://seputarilmu.com/2019/07/literasi.html>) diakses pada tanggal 13 maret 2020, pukul 07.28

## 2. Q.S Al Baqarah Ayat 121 :

الَّذِينَ آتَيْنَاهُمُ الْكِتَابَ يَتْلُونَهُ حَقَّ تِلَاوَتِهِ أُولَٰئِكَ يُؤْمِنُونَ بِهِ ۗ وَمَنْ يَكْفُرْ بِهِ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْخَاسِرُونَ

Artinya: ”orang-orang yang telah kami berikan kitab kepadanya, mereka membacanya dengan bacaan yang sebenarnya, mereka itu beriman kepadanya. Dan barang siapa yang ingkar kepadanya, maka mereka itulah orang-orang yang rugi.

## 3. Q. S Al Imran Ayat 58 :

ذَٰلِكَ نَنْتَلُوهُ عَلَيْكَ مِنَ الْآيَاتِ وَالذِّكْرِ الْحَكِيمِ

Artinya: “Demikianlah (kisah Isa), kami membacakannya kepada kamu sebagian dari bukti-bukti (kerasulannya) dan (membacakan) Al-Quran yang penuh hikmah.

Beberapa ayat diatas dapat menjelaskan tentang arti literasi yang terdapat dalam Al. Quran.

### 2.1.6 Aplikasi Online DANA

Pembayaran non tunai semakin digandrungi masyarakat Indonesia. Beberapa kebutuhan atau keperluan masyarakat seperti beli pulsa, tiket, hingga membayar tagihan, kini semua bisa dilakukan hanya dengan transaksi non tunai lewat aplikasi smartphone. Adapun beberapa aplikasi pembayaran non tunai salah satunya yaitu DANA. Aplikasi DANA sudah bisa diunduh di Android, Google Playe Store dan Ios, Apple App store. Menurut Vince Iswara, CEO DANA Indonesia. Dia mengatakan “bahwa dengan kehadiran aplikasi online tersebut akan semakin mempermudah pengguna dalam transaksi dimanapun dan kapanpun.DANA menyambut transformasi ekonomi digital dan bisa digunakan untuk transaksi non tunai sekaligus menjadi solusi

masyarakat Indonesia. Vince Iswara juga mengatakan, selain membayar tagihan, pulsa, tiket dan lain – lain, aplikasi DANA juga bisa digunakan sebagai Dompot Digital untuk menyimpan uang e-money di akun yang sudah terdaftar dengan cara Top Up (saldo e-money aplikasi DANA) melalui via bank transfer, debit card, dan beberapa agen seperti Alfamart.” Terang Vince Iswara.

Saat ini pemenuhan kebutuhan masyarakat Indonesia dapat diimbangi dengan kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran non tunai yang berbasis elektronik. Adanya pembayaran non tunai yang berkembang di masyarakat sekarang ini, selain yang umum diketahui seperti kartu kredit, kartu debit, kartu ATM, kartu prabayar serta e-banking. Perkembangan penggunaan sistem pembayaran elektronik hal tersebut akan memberikan kemudahan transaksi yang akan mendorong penurunan biaya transaksi dan dapat menstimulus pertumbuhan ekonomi

Layanan pembayaran aplikasi DANA sudah ada sejak bulan Maret 2018, namun hanya sebagai versi uji coba. Sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi sudah mengalami kemajuan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang canggih. Kemajuan tersebut perlahan menggantikan peranan uang tunai yang dikenal masyarakat sebagai alat pembayaran pada umumnya ke dalam bentuk pembayaran non tunai yang lebih efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan banyaknya perusahaan atau pusat perbelanjaan di Indonesia yang sudah menggunakan sistem pembayaran non tunai. Dengan dirasa lebih Cepat, Aman, Nyaman, Mudah dan Efisien dalam bertransaksi, hal tersebut merupakan beberapa alasan masyarakat Indonesia memilih menggunakan aplikasi pembayaran non tunai tersebut. Masyarakat Indonesia sangat memiliki respon yang luar biasa terhadap sistem pembayaran non tunai dan sistem tersebut telah dikembangkan oleh

pihak bank maupun non bank sebagai lembaga penyelenggara sistem pembayaran di Indonesia.

Aplikasi DANA juga bisa digunakan untuk mengirim atau mentransfer uang yang telah di top up ke akun sesama pengguna tersebut. Namun, pengguna yang mentransfer harus mendaftarkan informasi pribadinya dahulu, termasuk data KTP dan KK.<sup>14</sup>

## **A. Pengertian DANA**

DANA merupakan layanan pembayaran digital berbasis aplikasi, yang mana aplikasinya telah tersedia untuk platform Android melalui Google Play Store maupun platform iOS melalui Apple App Store. Yang memberikan layanan dan fasilitas pembayaran dan transaksi secara online, DANA juga bisa berkesempatan untuk mendapatkan uang gratis atau cashback dengan menggunakan kode promo dan mendapatkan poin setiap kali melakukan transaksi pembayaran melalui DANA. Secara umum, DANA dapat digunakan untuk berbagai macam pembayaran yang telah bekerja sama dengan DANA agar menjadi lebih cepat tanpa menunggu antrian.<sup>15</sup>

## **B. Fitur DANA**

### **1. Fitur Utama**

1. Saldo maksimum/ limit Rp. 2.000.000 (unverified) / Rp. 10.000.000 (DANA Premium).
2. Minimum jumlah Top Up Rp. 10.000
3. Maksimum Top up Rp. 1.000.000
4. Masa berlaku tidak terbatas
5. Fitur “Kirim DANA” atau “Send DANA”. Salah satu sebagai fitur andalan di DANA adalah fitur “Kirim DANA” yang

---

<sup>14</sup> Tri Setiawan, (2018), Jurnal : *”ANALISIS PENDEKATAN STUDI TEKNOLOGI E-BISNIS STUDI KASUS “APLIKASI DANA”*.

<sup>15</sup>Sukindar, *“Apa itu Aplikasi DANA”*, 2018. (<https://gadgetren.com/2018/11/15/apa-itu-aplikasi-dana/>) diakses pada tanggal 7 Januari 2020 pukul 13.26

memungkinkan pengguna bisa mengirim uang ke orang lain. Pengguna bisa mengirim uang dengan memindai “Kode QR” milik akun DANA Penerima, dengan mengirim uang ke “Saldo DANA” pengguna lain dengan melalui nomor telepon atau ke rekening bank penerima.

6. Fitur “Minta DANA” atau “Request DANA” kini bisa dilakukan hanya dengan mengirim tautan untuk mentransfer dana.
7. Fitur “Nearby Me” untuk melihat daftar merchant yang lokasinya berada disekitar pengguna. Fitur ini dihadirkan untuk memudahkan pengguna menemukan mitra merchant Dana yang dekat dengan lokasi mereka.
8. Penambahan channel “Top Up” untuk memudahkan pengguna hanya dengan lewat Alfamart, Alfamidi dan Dan + Dan, kini pengguna juga bisa top up saldo Dana lewat Pegadaian dan Vending Machine Bluemart.
9. “Dana News” tampil lebih segar. Melalui fitur ini, pengguna bisa menemukan beragam informasi menarik dan bermanfaat.

Adapun dengan adanya suatu pembaruan pada sistem user interface, antara lain kini memungkinkan pengguna bisa menyembunyikan jumlah saldo Dana miliknya. hal Ini dilakukan karena DANA memahami bahwa tidak semua orang merasa nyaman jika ada pihak lain yang bisa melihat jumlah saldo miliknya. Untuk menyembunyikan atau menampilkan jumlah saldo DANA, pengguna dapat mengklik tanda panah di pojok kiri atas layar aplikasi DANA, lalu mengklik ikon mata pada bagian saldo Dana-nya.<sup>16</sup>

## **2. Fitur Umum**

### **1. Promo Menarik**

DANA setiap waktu memiliki promo menarik yang bisa diikuti untuk mendapatkan berbagai keuntungan. Salah satu

---

<sup>16</sup> Rachmatunnisa, “*Versi Terbaru Dompot Digital DANA Tambah Fitur*”, 2019. (<https://inet.detik.com/mobile-apps/d-4687788/versi-terbaru-dompot-digital-dana-tambah-fitur>) diakses pada tanggal 7 Januari 2020 pukul 13.30

keuntungannya adalah diskon atau cashback setiap melakukan transaksi di merchant – merchant yang bekerja sama dengan DANA. Kamu bisa dapat cashback sampai 50% belanja di Ramayana atau Robinson seluruh Indonesia, dan bonus pulsa dengan upgrade akun jadi premium. Selain itu, kamu juga bisa mendapatkan voucher 50% untuk pembayaran tagihan listrik, Air, Internet, Telepon, Asuransi, BPJS, Cicilan, Kabel TV, Telepon Pasca – bayar.

#### 2. Bisa Bayar Tagihan

Dengan adanya Dompot Digital DANA, pengguna tidak perlu repot – repot bayar tagihan di tempat lain. Kamu bisa bayar tagihan Listrik, Air, Internet, Telepon, Asuransi, BPJS, Cicilan, Kabel TV, Telepon Pasca Bayar. Kamu juga bisa mendapatkan voucher 50% pada pembayaran kedua maksimal Rp. 25.000.

#### 3. Merchant

Saat ini DANA bekerja sama dengan berbagai merchant. Jadi, pengguna tidak merasa kesulitan menggunakan dompet digital ini untuk bertransaksi kapanpun dan dimanapun. Ada BBM, Cinema XXI, Bukalapak, Sepulsa, Reservasi, Alfamart, BCA, Maybank, BNI, BPJS Kesehatan, TIX ID, dan masih banyak lagi.

#### 4. Pembayaran lebih cepat

Sama seperti media pembayaran cashless lainnya, DANA pun menawarkan pembayaran yang lebih cepat.<sup>17</sup>

### **C. Layanan Pembayaran DANA**

Dengan menggunakan DANA, bisa melakukan berbagai transaksi pembayaran sambil mendapatkan cashback. Jenis transaksi yang bisa dilakukan adalah :

1. Melakukan transaksi di merchant – merchant yang bekerja sama dengan DANA

---

<sup>17</sup>DANA, 2019. (<https://pointsgeek.id/aplikasi-dana/>) diakses pada tanggal 7 Januari 2020 pukul 13.40



2. Pembayaran ataupun pembelian pulsa telepon.
3. Pembayaran biaya tagihan.

#### D. Cara Registrasi DANA

Untuk menggunakan layanan DANA, bisa melakukan langkah – langkah pendaftaran sebagai berikut :

1. Pendaftaran Akun DANA Users :

**Gambar 2.1 Aplikasi DANA**

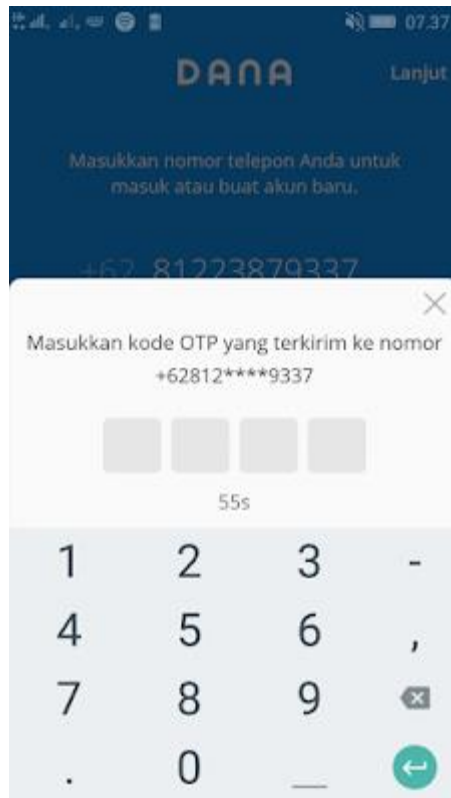


**Gambar 2.2 Aplikasi DANA**



- a. Download dan Install Aplikasi DANA lewat Google Play Store atau Apple App Store di Smartphone.
- b. Selanjutnya buka Aplikasi DANA Android kemudian kita akan memulai melakukan pendaftaran terlebih dahulu dari Aplikasi DANA ini. Untuk melanjutkannya tinggal kalian klik Lanjut dan Daftarkan Nomor HP kalian.

- c. Step berikutnya kamu tinggal daftarkan nomor hp kamu yang saat ini sedang digunakan dan dalam keadaan aktif. Selanjutnya kalian langsung masukan nomornya lalu klik Lanjut untuk step berikutnya.



**Gambar 2.3 Aplikasi DANA**

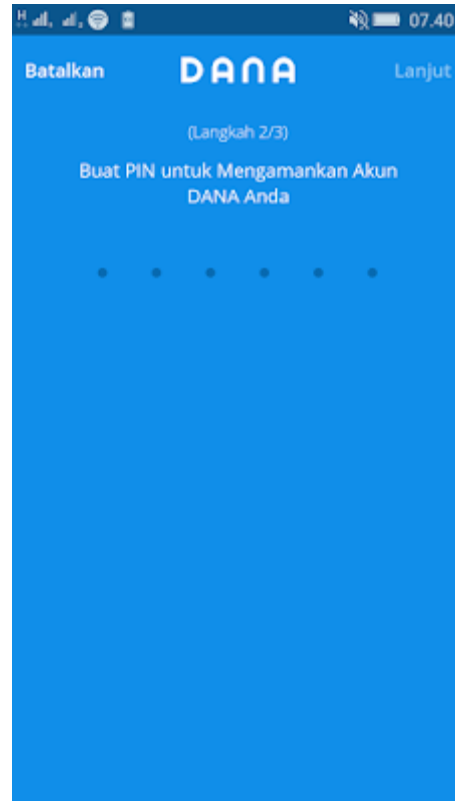


**Gambar 2.4 Aplikasi DANA**

- d. Step berikutnya kamu lakukan verifikasi Aplikasi DANA Android kamu dengan cara kamu lakukan verifikasi nomor hp kamu. Lalu, isi 4 digit diatas dengan kode yang dikirim ke nomor hp kamu.
- e. Step berikutnya ini yang perlu diperhatikan, kamu masukkan kode promonya jangan sampai melewati. Contoh kode undangannya yang tertera adalah “hzwcKa” tanpa tanda petik. Lalu jika sudah kalian masukan, kita masuk di step berikutnya membuat nama kalian si Aplikasi DANA Android.

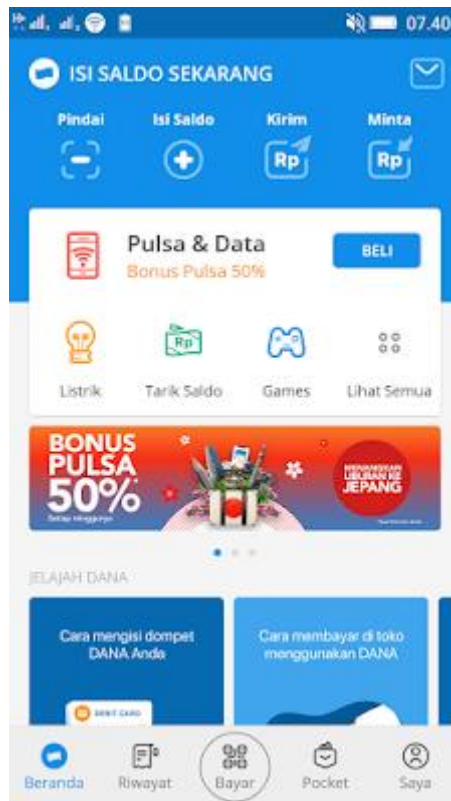


**Gambar 2.5 Aplikasi DANA**



**Gambar 2.6 Aplikasi DANA**

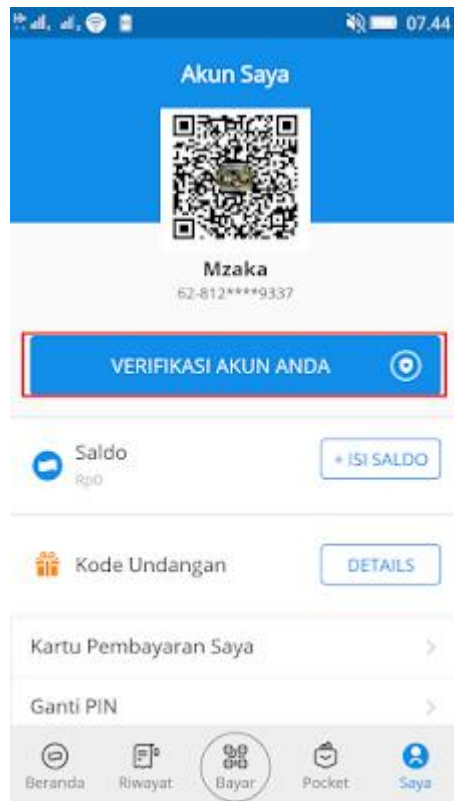
- f. Kamu membuat nama panggilan kamu di Aplikasi DANA Android misalnya Muhammad Zakaria. Step berikutnya kamu juga bisa menambahkan foto kamu juga, jika sudah lalu klik Daftar.
- g. Berikutnya kamu tinggal melakukan pembuatan PIN transaksi umum, usahakan PIN ini kamu buat dengan mudah diingat. Jika sudah kalian bisa mencatatnya agar tidak lupa pada saat transaksi nanti lalu Klik Lanjut untuk konfirmasi lagi PIN kamu.



**Gambar 2.7 Aplikasi DANA**

- h. Step ini kamu berhasil mendaftar tetapi belum menjadi Akun DANA Premium dan belum mendapatkan uang gratis terbaru dari Aplikasi DANA Androidnya. Untuk menjadi Akun DANA Premium dan uang gratis nya kamu harus melakukan verifikasi KTP dan Foto Selfie.

## 2. Pendaftaran Akun DANA Premium.



**Gambar 2.8 Aplikasi DANA**

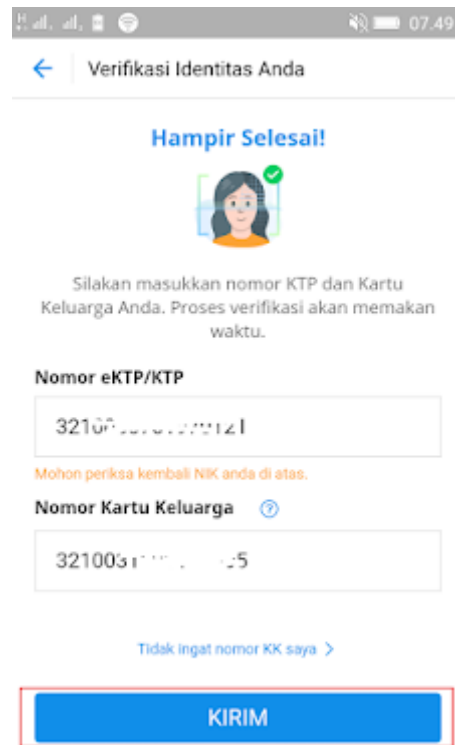


**Gambar 2.9 Aplikasi DANA**

- a. Step pertama masuk di Menu Saya kemudian masuk di bagian Verifikasi Akun Anda seperti pada gambar diatas. Berikutnya kamu tinggal melakukan Verifikasi Akun Aplikasi DANA Android kamu dengan menyiapkan KTP.
- b. Pada step ini sangat aman karena sudah diawasi oleh Bank Indonesia jadi jangan khawatir jika identitas kalian digunakan yang tidak benar. Selanjutnya kalian tinggal klik YA, SAYA SIAP untuk Verifikasi Akun Aplikasi DANA Android kamu.

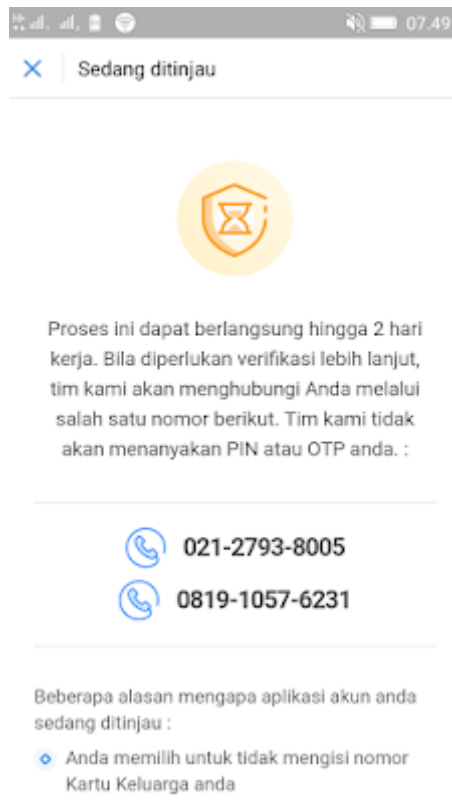


**Gambar 2.10 Aplikasi DANA**

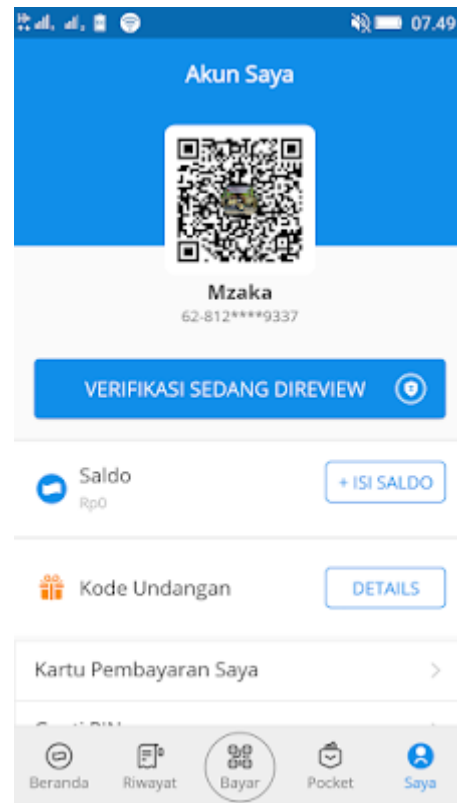


**Gambar 2.11 Aplikasi DANA**

- c. Berikutnya kamu silahkan foto selfie dengan cara kamu ber kedif untuk mendapatkan hasilnya silahkan ikuti perintahnya dan pastikan ditempat yang bercahaya. Untuk Verifikasi KTP kalian di foto diatas kertas putih agar mendapatkan hasil yang maksimal.
- d. Step selanjutnya kalian masukkan nomor KK kalian yang tertera di Kartu Keluarga dibagian paling atas ada No. KK. Jadi masukkan nomor KK untuk nomor NIK akan otomatis terisi seperti gambar diatas. Lalu, klik KIRIM.

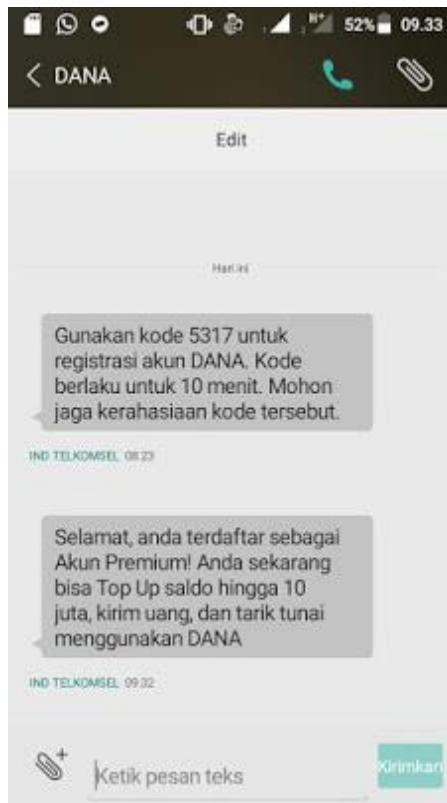


**Gambar 2.12 Aplikasi DANA**

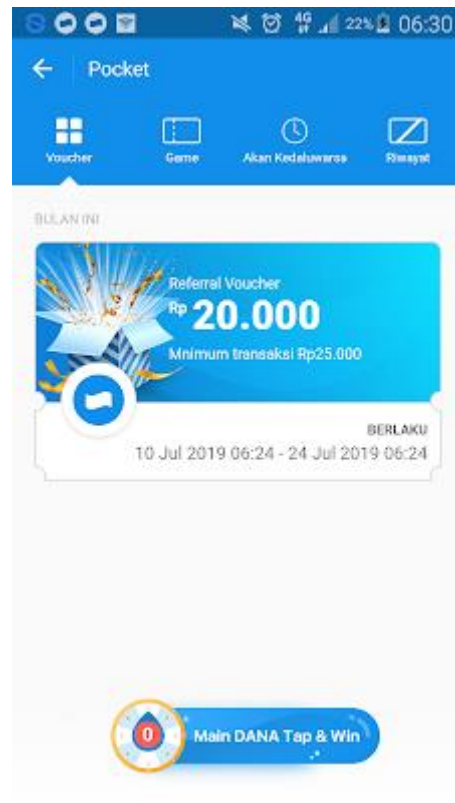


**Gambar 2.13 Aplikasi DANA**

- e. Sampai dengan step ini kamu telah berhasil mendaftarkan akun di Aplikasi DANA Android step berikutnya tinggal menunggu di tinjau kurang lebih selama 2 hari kerja. Jadi kita tunggu sampai akun kita terverifikasi dan mendapatkan saldo Uang Gratis Terbaru dari Aplikasi DANA Andorid ini.
- f. Selamat sudah terdaftar kalian tinggal menunggu sajah hingga status berubah menjadi TerVerifikasi. Jadi sampai saat ini pihak Aplikasi DANA Android sedang meninjau Akun kamu kurang lebih selama 2 hari kerja.



**Gambar 2.14 Aplikasi DANA**



**Gambar 2.15 Aplikasi DANA**

- g. Gambar diatas membuktikan bahwa Akun DANA berhasil diterima menjadi Akun DANA Premium.
- h. Gambar diatas merupakan bukti kalian mendapatkan Voucher atau Uang Gratis dari Aplikasi DANA.<sup>18</sup>

### **E. Cara Cek Saldo DANA**

Untuk melakukan pengecekan saldo DANA, cukup masuk ke dalam Aplikasi dan bisa langsung lihat dibagian Kiri Atas yang sudah tertera jumlah Saldo DANA yang ada sekarang.

### **F. Cara Isi Ulang / Top Up DANA**

Anda dapat mengisi ulang saldo DANA melalui Bank Transfer Virtual Account (Akun Virtual) atau via Minimarket Alfamart. Anda dapat

<sup>18</sup> Muhammad Zakaria, “DANA : Cara Mendapatkan Uang Gratis Terbaru dari Aplikasi DANA”, 2019. (<https://www.senangberbagi.id/cara-mendapatkan-uang-gratis-terbaru-dari-aplikasi-dana-android/>) diakses pada tanggal 7 Januari 2020, pukul 17.49



menemukan informasi lebih lanjut mengenai cara pengisian ulang saldo dengan mengklik ikon top up (+) di Aplikasi DANA.<sup>19</sup>

### 2.1.8 Pengertian Intensitas

Intensitas adalah keadaan atau suatu tingkatan dengan ukuran intensitasnya.<sup>20</sup> Menurut J. Chaplin dalam Kamus Lengkap Psikologi “Intensitas adalah satu sifat kuantitas dari satu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangannya seperti kecemerlangan suatu warna atau kerasnya suatu bunyi kekuatan. Dalam istilah pendidikan umum, intensitas berasal dari kata *intens* yang berarti seluruh kegiatan dan usaha yang dilakukan agar diperoleh prestasi atau hasil yang memuaskan. Menurut (Alwi 2003) intensitas adalah keadaan suatu tingkat atau ukuran intensitasnya<sup>21</sup>. Intensitas merupakan kata yang diperoleh dari bahasa Inggris yakni “intense” yang berarti semangat, giat. Intensitas dapat diartikan juga sebagai kebulatan tenaga yang dikerahkan untuk suatu usaha menurut (Hazim 2005)<sup>22</sup>. Pendapat Nurkholif juga sama dengan pengertian yang dijelaskan oleh (Daryanto 1997)<sup>23</sup> yang juga menyatakan bahwa intensitas mempunyai pengertian keadaan (tingkatan atau ukuran) intensitasnya (hebat atau sangat kuat tentang kekuatan, efek, dan sebagainya).<sup>24</sup>

### 2.1.9 Pengertian Konsumsi

Menurut Nurhadi, konsumsi adalah kegiatan manusia menggunakan atau memakai barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Mutu dan jumlah barang atau jasa dapat mencerminkan kemakmuran konsumen tersebut. Semakin tinggi mutu dan semakin banyak jumlah

---

<sup>19</sup>DANA, 2018. (<https://www.dana.id/faq/saldo>) diakses pada tanggal 7 Januari 2020, pukul 18.00

<sup>20</sup> Ike Julianti, Muhammad Qaddafi, Santih Anggereni. “Intensitas Penggunaan Internet Terhadap Interaksi Sosial Antara Teman Sebaya dan Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika”. Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 3 No. 1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

<sup>21</sup> Alwi, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. 2003.

<sup>22</sup> Hazim, Teknologi Pembelajaran .2005.

<sup>23</sup> Daryanto, Evaluasi Pendidikan. 1997.

<sup>24</sup> Aprianto Dwi Atmaji, (2014). Skripsi. “Pengaruh Motivasi, Intensitas dan Minat Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari”. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.

barang atau jasa yang dikonsumsi, berarti semakin tinggi pula tingkat kemakmuran konsumen yang bersangkutan begitupun sebaliknya semakin rendah mutu kualitas dan jumlah barang atau jasa yang dikonsumsi, berarti semakin rendah pula tingkat kemakmuran konsumen yang bersangkutan.<sup>25</sup>

#### 1. Pengertian Konsumsi Menurut Para Ahli

##### a. Suherman Rosyidi

Konsumsi diartikan sebagai penggunaan barang dan jasa yang secara langsung akan memenuhi kebutuhan manusia. Konsumsi atau lebih tepatnya pengeluaran konsumsi pribadi adalah pengeluaran oleh rumah tangga atau individu atas barang dan jasa.<sup>26</sup>

#### 2.1.10 Konsumsi Menurut Pandangan Islam

##### a. Pengertian Konsumsi Menurut Islam

Konsumsi pada dasarnya suatu hal dalam kehidupan manusia yang membutuhkan hal konsumsi untuk memenuhi kebutuhan. Ia harus makan untuk hidup, berpakaian untuk melindungi tubuhnya dari berbagai iklim, memiliki rumah untuk dapat berteduh, beristirahat sekeluarga, serta menjaganya dari beberapa gangguan lainnya. Hal itu dilakukan sesuai dengan aturan syara', sehingga tidak dapat menimbulkan permasalahan. Akan tetapi, pada saat manusia menuruti hawa nafsunya dengan cara yang tidak diperbolehkan oleh agama, maka hal tersebut dapat menimbulkan permasalahan.

Konsumsi berasal dari bahasa belanda "consumptive" berarti kegiatan yang bertujuan mengolah suatu manfaat barang ataupun jasa, untuk memenuhi kebutuhan. Berkaitan dengan pemanfaatan suatu barang atau jasa yang dibutuhkan atau diinginkan seseorang tidak akan lepas dari dalam Al – Qur'an. Hal ini terulang dalam Al – Qur'an sebanyak 48 kali yang berbicara berbagai hal yang berkaitan dengan konsumsi. Di dalam Al – Qur'an tentang konsumsi sedemikian besar,

---

<sup>25</sup> Sri Wahyuni. "Teori Konsumsi dan Produksi Dalam Perspektif Ekonomi Islam". Jurnal Akuntabel : Vol. 10 No. 1. Fakultas Ekonomi. Universitas Mulawarman.

<sup>26</sup> Suherman Rosyidi, "Pengantar Teori Ekonomi", hlm. 163

sehingga terulang terus menerus dengan menganjurkan untuk mengkonsumsi.<sup>27</sup>

Adapun dalil yang menerangkan mengenai konsumsi dalam islam yaitu Konsumsi pada hakikatnya adalah mengeluarkan sesuatu dalam rangka memenuhi kebutuhan. Konsumsi meliputi keperluan, kesenangan dan kemewahan. Kesenangan atau keindahan diperbolehkan asal tidak berlebihan, yaitu tidak melampaui batas yang dibutuhkan oleh tubuh dan tidak pula melampaui batas – batas makanan yang diharamkan sebagaimana dijelaskan dalam Al – Qur'an.

3. Surah Al – A'raf ayat 31 :

﴿يٰۤاٰدَمُ خُذْ وَاٰدَمَ رَبَّنَا عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا ۗ اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

Artinya : “Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) mesjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan”.

4. Q. S An – Nisa ayat 29 :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَاْكُلُوْا اَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ ۗ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۗ وَلَا تَقْتُلُوْا اَنْفُسَكُمْ ۗ اِنَّ اللّٰهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيْمًا

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”

Adapun hadist mengenai konsumsi yaitu :

---

<sup>27</sup>Zuliana, (2015), Skripsi, “Prinsip Konsumsi Dalam Islam Berbasis Material dan Spiritual (Analisis Konsep M. Abdul Manan dan Aktualisasinya dengan Prinsip Konsumsi di Indonesia)”.Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

عَنْ عُمَرَو بْنِ شُعَيْبٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ جَدِّهِ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُوا وَتَصَدَّقُوا  
وَالْبَسُوا فِي غَيْرِ إِسْرَافٍ وَلَا مَخِيلَةٍ (رَوَاهُ النَّسَائِيُّ)

Artinya : dari Amr bin Syaib dari ayahnya dari kakeknya berkata, Rasul SAW bersabda: “makan dan minumlah, bersedekahlah serta berpakaianlah dengan tidak berlebihan dan tidak sombong.” (HR. Nasa’i).

### 2.1.11 Konsumsi Menurut Ekonomi Islam

#### a. Menurut Abdul Manan

Menurut Manan, yang ditulis oleh Muhammad dalam bukunya “Ekonomi Mikro Islam” (2005 : 165) : *“Konsumsi adalah permintaan, sedangkan produksi adalah penyediaan / penawaran. Kebutuhan konsumen yang kini dan yang telah diperhitungkan sebelumnya, merupakan insentif pokok bagi kegiatan – kegiatan ekonominya sendiri. Mereka mungkin tidak hanya menyerap pendapatannya, tetapi juga memberi insentif untuk meningkatkannya.”* Hal ini berarti bahwa pembicaraan mengenai konsumsi adalah penting dan hanya para ahli ekonomi yang mempertunjukkan kemampuannya untuk memahami dan menjelaskan prinsip produksi maupun konsumsi, mereka dapat dianggap kompeten untuk mengembangkan hukum – hukum nilai dan distribusi atau hamper setiap cabang lain dari subyek tersebut.

#### b. Menurut Al – Ghazali

Menurut Imam Al – Ghazali seorang ulama besar, konsumsi yaitu fungsi dari kesejahteraan sosial islam begitu juga tentang pandangannya tentang peran aktivitas ekonomi secara umum. Dalam meningkatkan kesejahteraan, Imam Al – Ghazali mengelompokkan dan mengidentifikasi semua masalah baik yang berupa masalah (utilitas, manfaat) maupun mafasid (disutilitas, kerusakan) dalam meningkatkan kesejahteraan sosial.

### **2.1.12 Tujuan Konsumsi Dalam Ekonomi Islam**

Konsumsi bagi seorang muslim hanya sekedar perantara untuk menambah kekuatan dalam menaati Allah. Seorang muslim tidak akan merugikan dirinya di dunia dan di akhirat, karena memberikan kesempatan pada dirinya untuk mendapatkan dan memenuhi konsumsinya pada tingkat melampaui batas, membuatnya sibuk mengejar dan menikmati kesenangan dunia sehingga melalaikan tugas utamanya dalam kehidupan ini. Tujuan utama konsumsi seorang muslim adalah sebagai sarana penolong untuk beribadah kepada Allah. Sesungguhnya mengkonsumsi sesuatu dengan niat untuk meningkatkan stamina dalam ketaatan pengabdian kepada Allah akan menjadikan konsumsi itu bernilai ibadah yang dengannya manusia mendapatkan pahala.<sup>28</sup>

### **2.1.13 Aksioma Pokok Dalam Konsumsi**

#### **1. Tauhid**

Aksioma ini mempunyai 2 kriteria yaitu yang pertama tujuan dan sudut pandang. Yang pertama yaitu sebuah pengabdian terhadap Allah. Kriteria yang kedua adalah sudut pandang yang mana kriteria ini merupakan suatu sistem yang ditetapkan untuk mencapai sasaran yang pertama dengan sumber Al – Qur'an dan Al – Hadist.

#### **2. Adil**

Keadilan tidak disamakan terhadap keseimbangan. Hal ini berawal memberi hak kepada setiap individu sekaligus menjaga dan memelihara hak tersebut.

#### **3. Kehendak Yang Bebas**

Proses manusia menyadari bahwa dengan adanya hukum sebab akibat dan kehendak Tuhan.

#### **4. Amanah**

---

<sup>28</sup> Umami Hani, (2017). Skripsi “*Teori Konsumsi Dalam Ekonomi Islam dan Ekonomi Konvensional (Analisis Perbandingan)*”. Fakultas Hukum Ekonomi Syariah. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pare – Pare.

Prinsip utama yang harus dipegang adalah menjaga amanah dan tanggung jawab atas segala tindakan yang dilakukan berdasarkan etika islam karakter khusus.

#### **5. Halal**

Islam sangat membatasi kebebasan dengan mengkonsumsi yang halal dengan menunjukkan nilai kebaikan, kesucian.

#### **6. Sederhana**

Hal yang harus dijaga dalam konsumsi adalah menghindari sifat boros dan melampaui batas. Sehingga israf dilarang namun pelit juga dilarang dalam islam.

### **2.1.14 Prinsip Dasar Etika Konsumsi Dalam Islam**

#### **1. Prinsip Keadilan**

Dalam soal makanan dan minuman yang terlarang adalah darah, daging binatang yang telah mati sendiri, daging babi, dan daging binatang yang ketika disembelih diserukan nama selain Allah.

#### **2. Prinsip Kebersihan**

Syarat yang kedua ini tercantum dalam Al – Qur'an maupun As – Sunnah tentang makanan. Harus baik atau cocok untuk dimakan, tidak kotor ataupun menjijikkan sehingga merusak selera. Karena itu tidak semua yang diperkenankan boleh dimakan dan diminum dalam semua keadaan. Hanya saja yang bersih dan memiliki manfaat yang diperbolehkan.

#### **3. Prinsip Kesederhanaan**

Prinsip ini mengatur perilaku manusia agar tidak memiliki sikap berlebih – lebihan yang berarti janganlah mengkonsumsi secara berlebihan.

#### **4. Prinsip Kemurahan Hati**

Maksudnya adalah untuk kelangsungan hidup dan kesehatan yang lebih baik dengan tujuan menunaikan perintah Tuhan dan keimanan yang kuat dalam tuntutan-Nya dan perbuatan adil sesuai dengan itu, yang menjamin persesuaian bagi semua perintah-Nya.

## **5. Prinsip Moralitas**

Untuk peningkatan atau kemajuan nilai – nilai moral dan spiritual. Seseorang muslim diajarkan untuk menyebut nama Allah sebelum makan dan minum dan menyatakan terima kasih kepada-Nya setelah makan. Hal ini penting karena islam menghendaki perpaduan nilai – nilai terhadap material dan spiritual yang berbahagia.

Dari prinsip – prinsip tersebut bahwa islam telah sangat teratur serta tertata rapi dalam masalah konsumsi, prinsip ini untuk keberlangsungan hidup yang berkualitas serta akan mendapatkan ridho-Nya.<sup>29</sup>

### **2.1.15 Daya Beli**

#### **a. Pengertian Daya Beli**

Daya beli yaitu kemampuan seseorang, keluarga atau masyarakat untuk memperoleh suatu barang atau jasa guna memenuhi kebutuhan hidup. Daya beli ditandai dengan meningkat maupun menurun, dimana daya beli meningkat jika lebih tinggi dibandingkan periode lalu sedangkan daya beli menurun ditandai dengan lebih tingginya kemampuan beli masyarakat daripada periode sebelumnya.

#### **b. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Daya Beli**

Berikut ini adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi daya beli masyarakat antara lain yaitu :

##### **1. Tingkat Pendapatan**

Makin tinggi pendapatan seseorang makin tinggi pula daya belinya dan semakin beraneka ragam kebutuhan yang harus dipenuhi, dan sebaliknya.

##### **2. Tingkat Pendidikan**

Makin tinggi pendidikan seseorang makin tinggi pula kebutuhan yang ingin dipenuhinya.

---

<sup>29</sup>Ibid. hlm. 40-42

### **3. Tingkat Kebutuhan**

Kebutuhan setiap orang beda – beda. Seseorang yang tinggal di kota daya belinya akan lebih tinggi jika dibandingkan dengan yang tinggal di desa.

### **4. Kebiasaan Masyarakat**

Di zaman yang serba modern muncul kecenderungan konsumenisme di dalam masyarakat. Penerapan pola hidup ekonomis yaitu dengan membeli barang dan jasa yang benar – benar dibutuhkan, maka secara tidak langsung telah meningkatkan kesejahteraan hidup.

### **5. Harga Barang**

Jika harga barang naik maka daya beli konsumen cenderung menurun sedangkan jika harga barang dan jasa turun maka daya beli konsumen akan naik. Hal ini sesuai dengan hukum permintaan.

### **6. Mode**

Barang – barang yang baru menjadi mode dalam masyarakat biasanya akan laku keras di pasar sehingga konsumsi bertambah. Dengan demikian mode dapat mempengaruhi konsumsi.

#### **c. Pengukuran Daya Beli**

Menurut Dr. Supawi Pawenang, pengukuran daya beli masyarakat dapat dilakukan dengan dua indeks yaitu indeks harga konsumen dan indeks harga produsen.

1. Indeks harga konsumen, yaitu suatu pengukuran keseluruhan biaya pembelian produk oleh rata – rata konsumen. beberapa hal yaitu harga, kuantitas, tahun dasar, dan tahun pembelian.
2. Indeks harga produsen, yaitu pengukuran biaya untuk memproduksi barang yang akan dibeli konsumen.<sup>30</sup>

Adapun ayat yang menjelaskan mengenai daya beli yaitu :

---

<sup>30</sup> Dian Puspita Garini, (2018). Skripsi “*Analisis Peran Insentif dan Daya Beli Masyarakat Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Dalam Perspektif Ekonomi Islam Studi Pada CV Prima Jaya Motor Dayamurni, Tulang Bawang Barat.* Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



1) Q. S Al Baqarah Ayat 254 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَنْفِقُوا مِمَّا رَزَقْنَاكُمْ مِنْ قَبْلِ أَنْ يَأْتِيَ يَوْمٌ لَا بَيْعَ فِيهِ  
وَلَا خُلَّةٌ وَلَا شَفَاعَةٌ ۗ وَالْكَافِرُونَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, belanjakanlah (di jalan Allah) sebagian dari rezeki yang telah Kami berikan kepadamu sebelum datang hari yang pada hari itu tidak ada lagi jual beli dan tidak ada lagi syafa'at. Dan orang-orang kafir itulah orang-orang yang zalim.

2) Q. S At Taubah Ayat 71

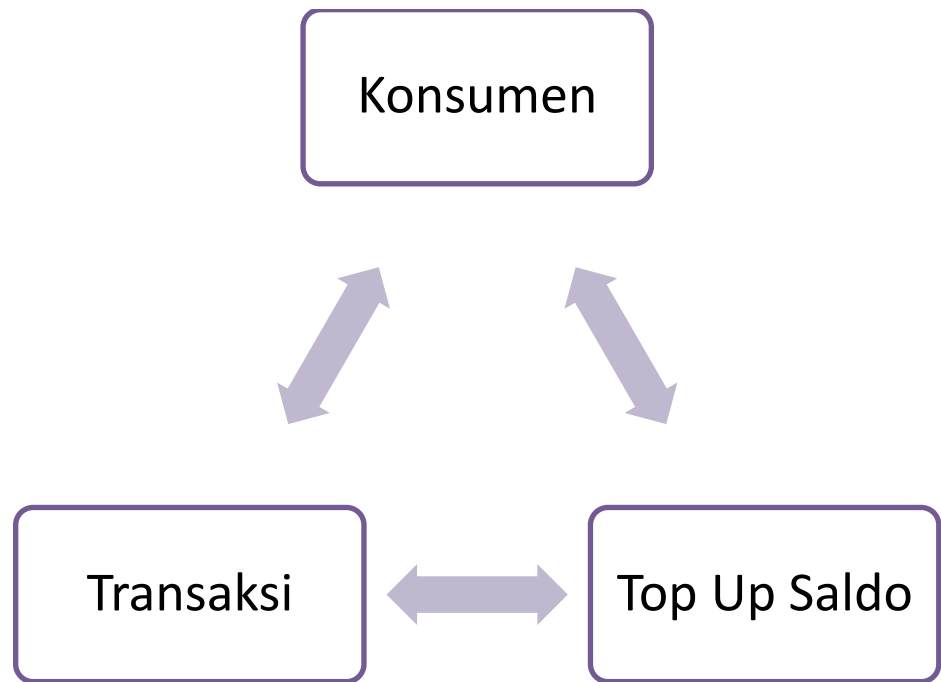
وَالْمُؤْمِنُونَ وَالْمُؤْمِنَاتُ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَاءُ بَعْضٍ ۚ يَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ  
عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَيُؤْتُونَ الزَّكَاةَ وَيُطِيعُونَ اللَّهَ وَرَسُولَهُ ۗ أُولَئِكَ  
سَيَرْحَمُهُمُ اللَّهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

Artinya : Dan orang-orang yang beriman, lelaki dan perempuan, sebahagian mereka (adalah) menjadi penolong bagi sebahagian yang lain. Mereka menyuruh (mengerjakan) yang ma'ruf, mencegah dari yang munkar, mendirikan shalat, menunaikan zakat dan mereka taat pada Allah dan Rasul-Nya. Mereka itu akan diberi rahmat oleh Allah; sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.

Diatas merupakan beberapa ayat yang menjelaskan tentang daya beli.

## 2.2 Kerangka Konsep Berpikir

### Gambar 2.16



### 2.3 Perumusan Hipotesis

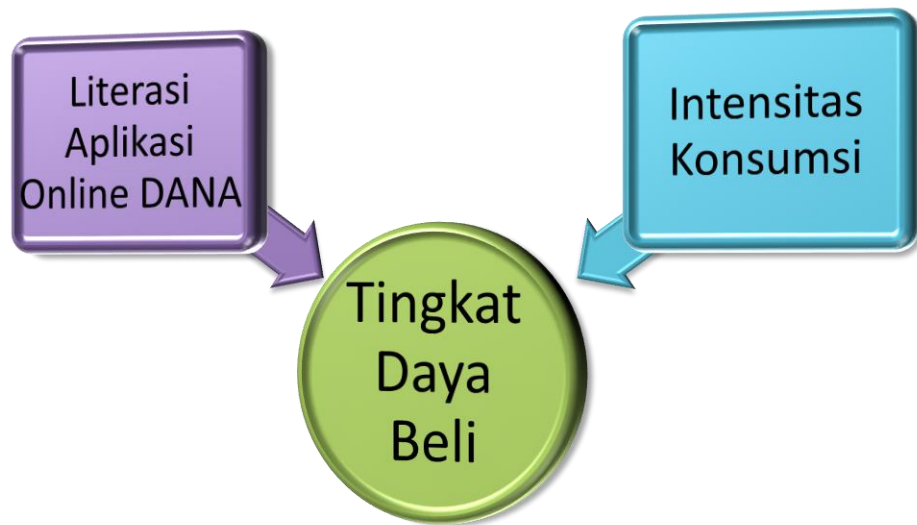
Penggunaan hipotesis dalam penelitian karena hipotesis sesungguhnya baru sekedar jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan. Dengan hipotesis, penelitian menjadi jelas arah pengujiannya dengan kata lain hipotesis membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di lapangan baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data.<sup>31</sup>

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh literasi aplikasi online DANA dan intensitas konsumsi terhadap tingkat daya beli mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016-2017.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka teori maka hipotesis penelitian dijelaskan sebagai berikut yakni :

---

<sup>31</sup> Prof. Dr. H. M. Burhan Bungin, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Jakarta : Kencana. 2011. hlm. 85



- H1 : Literasi Aplikasi DANA berpengaruh negatif terhadap Tingkat Daya Beli Mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016-2017
- H2 : Intensitas Konsumsi berpengaruh positif terhadap Tingkat Daya beli Mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016-2017
- H3 : Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas Konsumsi Terhadap Tingkat Daya Beli berpengaruh positif

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian dan Sumber Data**

Jenis penelitian ini adalah penelitian langsung. Penelitian langsung yaitu penelitian yang dilakukan terjun ke lapangan tempat penelitian, sehingga data dan informasinya pun langsung diperoleh di lokasi penelitian.

Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif, yaitu penelitian yang dimulai dari data-data yang bersifat angka yang diperoleh dan diolah dengan metode statistik untuk dijabarkan secara rinci guna menjelaskan mengenai fenomena yang tengah diteliti.

Adapun sumber data yang digunakan ada dua<sup>32</sup>.

1. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari objek penelitian atau responden. Dengan kata lain, data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama dimana data tersebut dihasilkan. Data ini biasanya diperoleh dengan menyebarkan kuesioner maupun melakukan wawancara.
2. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari satu lembaga atau pihak tertentu yang telah menggunakan atau mempublikasikannya. Data sekunder merupakan data kedua hasil pengolahan lebih lanjut dari data primer. Data ini biasanya disajikan dalam bentuk tabel atau diagram-diagram<sup>33</sup>.

#### **3.2 Populasi dan Sampel**

##### **3.2.1 Populasi**

---

<sup>32</sup>Grahita Chandarin, "*Metode Riset Akuntansi Pendekatan Kuantitatif*", Jakarta: Salemba Empat, 2017, hal.123-124.

<sup>33</sup> M Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Untuk: Ekonomi, Manajemen, Komunikasi dan Ilmu Sosial lainnya)*, Yogyakarta: Aswaja Presindo (Anggota IKAPI), Cet.1, hal 247.

Populasi adalah wilayah generalisasi suatu objek yang terdiri dari keseluruhan elemen yang bisa teridentifikasi dan memiliki ciri-ciri tertentu<sup>34</sup>. Dalam penelitian, populasi diartikan untuk menyebutkan keseluruhan objek yang menjadi tujuan penelitian. Populasi penelitian merupakan keseluruhan dari penelitian yang berupa objek atau subyek yang akan diteliti. Jenis populasi yaitu: populasi *finit*, artinya jumlah individu ditentukan dan populasi *infinit* yang artinya belum ditentukan.<sup>35</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa UIN Walisongo Semarang .

### 3.2.2 Sampel

Sampel adalah seberapa jumlah dan sifat yang ada pada suatu populasi<sup>36</sup>. Sampel yang baik adalah sampel yang mewakili seluruh karakteristik populasi. Dalam bahasa pengukuran, sampel harus *valid*, yaitu harus bisa mengukur sesuatu yang seharusnya memang akan diukur<sup>37</sup>. Dalam penelitian ini menggunakan pengambilan teknik sampel non-probability sampling yaitu *accidental sampling*, yaitu pemilihan yang dilakukan secara kebetulan pada mahasiswa ini menggunakan rumus slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

$$n = \frac{962}{962(0.1)^2 + 1}$$

$$= 91$$

Dimana :

n : Jumlah Sampel

---

<sup>34</sup>Dr. Haryo Kuncoro, SE, Msi., *Statistika Deskriptif untuk Analisis Ekonomi*, Jakarta, Bumi Aksara, hal.24

<sup>35</sup>Sofyan Siregar, “*Metode Penelitian Kuantitatif*”, Jakarta:PT Grafindo Persada,2012,hal.30

<sup>36</sup> Sugianto, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung:Alfabeta, Cet.28,2018,hal,80.

<sup>37</sup> Dr. Haryo Kuncoro, S.E.,M.Si. *Statistika Deskriptif untuk Analisis Ekonomi*,

N : Populasi

d : Derajat Kebebasan (Misal, 0,1, 0,5, 0,1)

Maka, sampel yang diperoleh dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 91 responden yang terdiri dari Mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang. Dan data yang didapatkan melalui pengisian kuesioner yang berlokasi di FEBI Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan cara melakukan tatap muka secara langsung antara responden dan peneliti<sup>38</sup>.

2. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan cara menyebarkan rangkaian pertanyaan kepada responden<sup>39</sup>.

3. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara dokumentasi adalah mengumpulkan berbagai informasi atau data berupa data-data tertulis yang berkaitan dengan masalah penelitian, yaitu dapat berupa buku, jurnal ilmiah, koran, majalah, website dan sebagainya.

### 3.4 Variabel Penelitian dan Pengukuran

#### 3.4.1 Variabel Penelitian

a. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau

---

<sup>38</sup>Abdullah, *Metodologi...*,hal.250.

<sup>39</sup>*Ibid*,hal.258

timbulnya variabel dependen<sup>40</sup> variabel dalam penelitian ini adalah Literasi Aplikasi DANA (X1) dan Intensitas Konsumsi Mahasiswa (X2)

b. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel independen<sup>41</sup>. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Tingkat Daya Beli Mahasiswa (Y)

**3.4.2 Pengukuran**

Variabel pengukuran menggunakan Skala pengukuran Likert, yaitu skala yang menjabarkan variabel yang akan diukur dengan indikator-indikator/subindikator. Indikator atau subindikator tersebut selanjutnya akan dijadikan pedoman dalam penyusunan butir-butir pertanyaan atau pernyataan<sup>42</sup>. Skala Likert ini terdiri dari lima preferensi jawaban, yaitu sebagai berikut:

- a) Sangat Setuju (SS) = 5
- b) Setuju (S) = 4
- c) Netral (N) = 3
- d) Tidak Setuju = 2
- e) Sangat Tidak Setuju = 1

**Tabel 3.1**

**Variabel Penelitian dan Pengukuran**

Variabel Penelitian	Definisi Operasional Variabel	Indikator	Skala Pengukuran
---------------------	-------------------------------	-----------	------------------

<sup>40</sup>Sugianto, *Metode...*,hal.39.

<sup>41</sup>*Ibid*,hal.39.

<sup>42</sup> Amor Naelaka, *Metode Penelitian dan Statistik*, Bandung: PT RemajaRoesdakarya,2014,hal.177

Literasi Aplikasi DANA	Layanan pembayaran digital berbasis aplikasi, yang mana aplikasinya telah tersedia untuk platform Android melalui Google Play Store maupun platform iOS melalui Apple App Store. Yang memberikan layanan pembayaran dan transaksi secara online, DANA juga bias berkesempatan untuk mendapatkan uang gratis dengan menggunakan kode promo dan mendapatkan cashback setiap kali melakukan transaksi pembayaran melalui DANA.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemudahan sistem</li> <li>- Pilihan alternatif transaksi</li> <li>- Kemudahan informasi</li> <li>- kemanfaatan</li> </ul>	Skala Likert
Intensitas Konsumsi	Kegiatan manusia menggunakan atau memakai barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuantitas</li> <li>- Tingkat konsumsi</li> <li>- Frekuensi</li> </ul>	Skala Likert
DayaBeli	Kemampuan seseorang untuk memperoleh suatu barang atau jasa guna memenuhi kebutuhan hidup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kebutuhan</li> <li>- Harga</li> <li>- Pendapatan</li> </ul>	Skala Likert

### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data merupakan kegiatan mengolah dan menganalisis data yang telah diperoleh dari responden untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diajukan<sup>43</sup>.

<sup>43</sup>Sugiyanto, *Metode...*, hal.147



Teknik analisis data pada skripsi ini adalah menggunakan uji statistik, yaitu melalui SPSS.

### **3.5.1 Uji Validitas**

Uji validitas bermaksud bermaksud untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan untuk mengukur sesuatu dapat secara tepat mengukur sesuatu yang akan akan diukur tersebut. Suatu instrumen pengukur dapat dikatakan memiliki validitas tinggi jika dalam melakukan fungsi ukurnya dan memberikan hasil ukur, instrumen tersebut dapat benar-benar menjalankan tugas pengukurannya sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran. Sedangkan jika instrumen pengukuran tersebut memberikan hasil yang tidak relevan dan tidak sesuai dengan maksud pengukuran maka instrumen tersebut memiliki validitas yang rendah<sup>44</sup>.

### **3.5.2 Uji Realibilitas**

Uji reliabilitas ini untuk menguji seberapa besar konsistensi dari suatu instrumen dalam mengukur variabel. Jika jawaban dari suatu instrumen menunjukkan keajegan, konsistensi, atau stabil dari waktu ke waktu maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel. Uji reliabilitas hanya dilakukan pada indikator-indikator yang telah dinyatakan valid melalui pengujian validitas<sup>45</sup>.

Uji reliabilitas dapat melalui program SPSS dengan menggunakan uji statistik Cronbach Alpha. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika memiliki nilai Cronbach Alpha  $> 0,60$ .

### **3.5.3 Uji Asumsi Klasik**

---

<sup>44</sup> Saifudin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar (Anggota IKAPI), Cet. 2, Ed. 3, 2000, h. 5-6.

<sup>45</sup> Hengki Latan dan Selva Temalagi, *Analisis Multivariate Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program IBM SPSS 20.0*, Bandung: Alfabeta, Cet. 1, 2013, h. 46.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji atau mengetahui bagaimana residual data dalam model regresi memiliki distribusi normal. Model regresi yang baik yaitu jika data residualnya memiliki distribusi yang normal. Uji normalitas dapat menggunakan uji statistik One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test (K-S). Dapat dikatakan terdistribusi normal jika uji statistik One-Sample KolmogorovSmirnov Test memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$ <sup>46</sup>.

### 2. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah antarvariabel independen dalam model regresi memiliki korelasi atau tidak<sup>47</sup>. Model regresi yang baik adalah yang antar variabel independennya tidak memiliki korelasi yang kuat. Untuk mengukur multikolinearilitas dengan cara mengetahui nilai VIF (variance inflation factor) dan Tolerance. Model regresi tidak terjadi multikolinearitas jika nilai Tolerance  $> 0,10$  dan VIF  $< 10$ <sup>48</sup>

### 3. Uji Heteroskedastisitas

Dengan Uji Heteroskedastisitas dapat mengetahui apakah dalam sebuah model regresi varian dari observasi memiliki kesamaan atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi heteroskedastisitas atau terjadi homokedastisitas, yaitu varian dari residual data yang sama. Untuk mendeteksi terjadi heteroskedastisitas atau tidak dapat menggunakan uji statistik Glejser, yaitu dengan meregres nilai residual terhadap variabel dalam model regresi. Jika nilai signifikansi terhadap

---

<sup>46</sup>Latan dan Temalagi, "Analisis...", h. 46.

<sup>47</sup>Ibid, h. 63.

<sup>48</sup>Latan dan Temalagi, "Analisis...", h. 63.

variabel independen lebih  $> 0,05$  maka artinya tidak terjadi heteroskedastisitas<sup>49</sup>.

### 3.5.4 Analisis Regresi Linier Berganda

Regresi Linear Berganda ini merupakan analisis yang dipakai untuk menguji seberapa pengaruh variabel independen terhadap satu variabel dependen. Persamannya adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan:

Y = Tingkat Daya Beli

a = Konstanta

$b_1$  = Koefisien regresi untuk  $X_1$

$b_2$  = Koefisien regresi untuk  $X_2$

$X_1$  = Literasi Aplikasi DANA

$X_2$  = Intensitas Konsumsi Mahasiswa

### 3.5.5 Uji Hipotesis

#### 1. Uji t (Uji Parsial)

Uji t bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen atau tidak. Jika t hitung memiliki nilai lebih  $>$  dari nilai t tabel maka secara parsial variabel independen sangat berpengaruh signifikan terhadap dependen<sup>50</sup>. Dan jika nilai t hitung kurang dari  $<$  nilai t tabel artinya tidak berpengaruh parsial.

---

<sup>49</sup> Ibid, h. 66.

<sup>50</sup> Latan dan Temalagi, "Analisis...", h. 81.

Dengan begitu dapat dijelaskan bahwa:

- Jika nilai  $t$  hitung lebih  $>$  dari nilai  $t$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
- Jika nilai  $t$  hitung kurang  $<$  dari nilai  $t$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

## 2. Uji F (Uji Simultan)

Uji F bertujuan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen yang digunakan dalam penelitian secara simultan (bersamasama) berpengaruh terhadap variabel dependen. Untuk mengetahui dan menguji seberapa signifikansi pengaruhnya yakni dengan membandingkan nilai  $F$  tabel dan  $F$  hitung dengan signifikansi  $P < 0,05$ . Jika  $F$  hitung  $>$   $F$  tabel maka artinya variabel independennya secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen<sup>71</sup>. Begitu pun sebaliknya, jika nilai  $F$  hitung lebih  $<$  dari nilai  $F$  tabel maka artinya semua variabel independennya tidak berpengaruh ke variabel dependen.

Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa:

- Jika  $F$  hitung  $>$   $F$  tabel maka artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
- Jika  $F$  hitung  $<$   $F$  tabel maka artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

## 3. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji ini untuk menunjukkan seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen dalam suatu persamaan regresi<sup>72</sup>. Nilai koefisien determinasi adalah terletak antara 0 dan 1 ( $0 < R^2 < 1$ ). Nilai koefisien determinan yang kecil atau mendekati 0 artinya variabel independen dalam menjabarkan variabel dependennya

memiliki batas. Jika mendekati 1 maka semua variabel independennya hampir dapat menjelaskan dan memberi informasi yang dibutuhkan mengenai variabel dependennya<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup>Agus Widarjono, *Analisis Multivariat Terapan dengan Program SPSS, AMOS, dan SMARTPLS*, Yogyakarta: UPP STIM YKPN, Ed. 2, 2015, h. 18.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **4.1.1 Sejarah FEBI**

Sebagai pilar ekonomi Indonesia baru untuk menawarkan sistem ekonomi syariah (islam) untuk menggantikan sistem ekonomi konvensional yang telah gagal mengembangkan perekonomian Indonesia. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang memiliki kewajiban moral untuk menawarkan sistem ekonomi dan bisnis islam yang tidak hanya pada konsepsi saja akan tetapi menjadi lebih dari yang dicapai. Dengan mengupayakan implementasi sumber daya manusia yang mampu mengartikan dalam syariah ke dalam sistem ekonomi masyarakat.

Pada tanggal 13 Desember 2013, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang telah diresmikan oleh Menteri Agama Republik Indonesia, Dr. Suryadharma Ali.

Berdirinya Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) Universitas Islam Negeri Walisongo dilatar belakangi beberapa pertimbangan sebagai berikut :

1. Memenuhi tantangan perkembangan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat modern saat ini dan akan datang. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam sebagai jalur pendidikan aplikatif dan strategis dalam memenuhi kebutuhan dibidang ekonomi.
2. Sistem perbankan syari'ah mulai diterima dan bahkan akan menjadi sistem perbankan alternatif. Hal itu menunjukkan bahwa akan terus banyak dibutuhkan dan diperlukan tenaga-tenaga profesional perbankan syari'ah pada saat ini maupun akan datang. Bank-bank konvensional yang membuka layanan syariah, Saat ini tercatat beberapa yang telah membuka pelayanan syari'ah yakni Bank IFI, Bank Syari'ah Danamon, BRI Syari'ah, BCA Syari'ah, dan lain-lain.

Dan tentunya semakin semaraknya masyarakat mendirikan Bank Perkreditan Syari'ah (BPRS) dan Baitul Maal Wa Tamwil (BMT).

3. Lulusan MA ataupun SMU merupakan basic source calon mahasiswa. Oleh karenanya diperlukan terobosan pembukaan program studi baru di lingkungan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang lebih aplikatif dan ditunjang dengan jaringan pengelolaan dan pemagangan yang profesional.
4. Terlihat dari semakin banyaknya bank - bank umum konvensional yang membuka pelayanan syari'ah. Hal tersebut meningkatkan tenaga ahli ekonomi dan perbankan syariah.
5. Didirikannya Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam menjadi semacam simbiosis mutualisme antara dunia pendidikan dengan dunia usaha. Universitas Islam Negeri Walisongo terletak di wilayah pusat ekonomi dan kawasan perindustrian yang dikelilingi berbagai jenis industri, unit usaha serta berbagai lembaga keuangan

#### **4.1.2 Visi dan Misi FEBI**

##### **a. Visi:**

Terdepan dalam menerapkan hasil riset ilmu Ekonomi Islam berbasis kesatuan ilmu pengetahuan untuk kemanusiaan dan peradaban pada tahun 2038.

##### **b. Misi :**

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran ilmu ekonomi dan bisnis islam yang berbasis kesatuan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan praktisi dan analisis ekonomi islam yang berakhlak mulia.
2. Melaksanakan penelitian yang berkualitas dibidang ekonomi dan bisnis islam berbasis kesatuan ilmu untuk kepentingan islam, ilmu dan masyarakat.

3. Menyelenggarakan pengabdian masyarakat di bidang pengembangan ekonomi dan bisnis islam.
4. Menggali, mengembangkan dan menerapkan nilai – nilai kearifan lokal dalam bidang ekonomi dan bisnis islam.

**c. Tujuan:**

1. Menghasilkan lulusan yang memiliki integritas dan kompetensi ekonomi dan bisnis islam berbasis kesatuan ilmu pengetahuan.
2. Menghasilkan penelitian di bidang ekonomi dan bisnis islam berbasis kesatuan ilmu pengetahuan.
3. Menerapkan hasil riset untuk pemberdayaan masyarakat di bidang ekonomi dan bisnis islam.<sup>52</sup>

## **4.2 Deskriptif Data Penelitian dan Karakteristik Responden**

### **4.2.1 Deskriptif Data Penelitian**

Pada saat penelitian, deskriptif data penelitian menggunakan metode teknik *accidental sampling*, yaitu pemilihan responden yang dilakukan secara kebetulan pada mahasiswa dengan menyebarkan kuesioner kepada para responden yang ditetapkan sebagai responden pada objek penelitian. Penyebaran kuesioner dilakukan dari tanggal 9 Juni 2020 – 10 Juni 2020, sampel yang dipakai peneliti sebanyak 91 responden dari 962 populasi pada objek. Setelah data kuesioner terkumpul maka kemudian diolah dengan alat analisis SPSS.

### **4.2.2 Karakteristik Responden**

Terdapat objek Responden dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016-2017 sebanyak 91 responden. Adapun beberapa karakter masing – masing responden yaitu, nama responden, jenis

---

<sup>52</sup> [www.febi.walisongo.ac.id](http://www.febi.walisongo.ac.id) (Informasi Akademik dan Kemahasiswaan) diakses pada tanggal 13 Juni 2020



kelamin, NIM, jurusan/program studi, angkatan dan jumlah pengguna Aplikasi DANA. Dengan adanya data ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau kondisi responden yang sesungguhnya sehingga peneliti dapat dengan mudah dalam mendapatkan informasi dan memahami hasil – hasil penelitian yang peneliti dapat. Berdasarkan dari hasil penelitian kuesioner yang disebarakan kepada 91 responden, maka telah didapatkan gambaran karakteristik responden sebagai berikut :

a. Jurusan

Karakteristik responden berdasarkan jurusan atau program studi mahasiswa FEBI UIN Walisongo Semarang angkatan 2016-2017 yang diambil sebagai responden adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.1**

**Program Studi Responden**

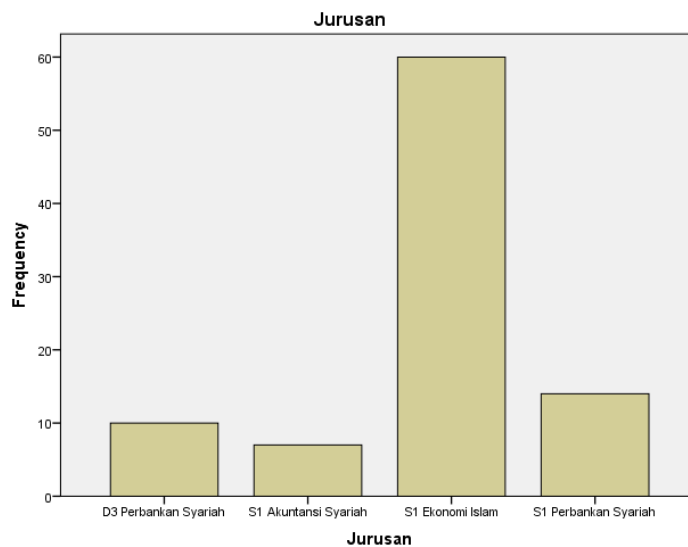
	Jurusan	Frekuensi	Persen
Valid	D3 Perbankan Syariah	10	11.0
	S1 Akuntansi Syariah	7	7.7
	S1 Ekonomi Islam	60	65.9
	S1 Perbankan Syariah	14	15.4
	Total	91	100.0

*Sumber data : Output SPSS yang diolah versi 24, 2020*

Berdasarkan perolehan data pada tabel 4.1 diatas, diketahui tentang Jurusan yang diambil sebagai responden yang paling banyak adalah jurusan Ekonomi Islam sebanyak 60 responden atau 65.9% dan jurusan yang paling sedikit adalah jurusan S1 Akuntansi Syariah sebanyak 7 responden atau 7.7%.

keterangan di atas menunjukkan bahwa yang diambil sebagai responden dalam penelitian ini adalah program studi S1 Ekonomi Islam. Sehingga dapat ditampilkan dengan grafik sebagai berikut :

**Grafik 4.1 Program Studi Responden**



b. Angkatan

Karakter responden yang diambil sebagai responden sebagai berikut :

**Tabel 4.2**  
**Angkatan Responden**

	Angkatan	Frekuensi	Persen
Valid	2016	86	94.5
	2017	5	5.5

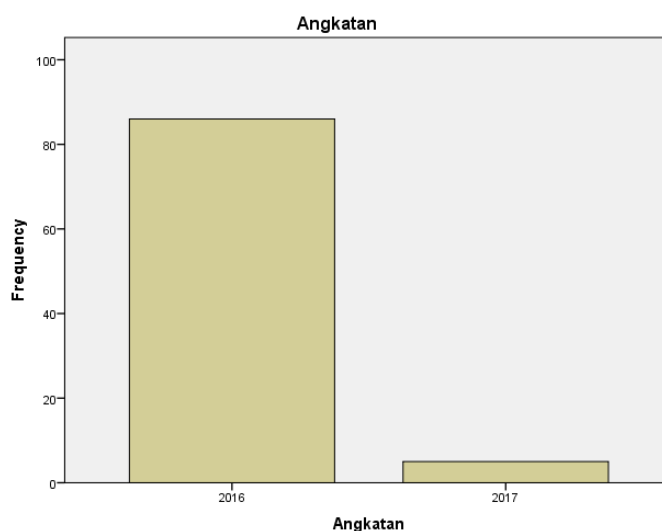
	Total	91	100.0
--	-------	----	-------

*Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020*

Berdasarkan perolehan data tabel 4.2 diatas, diketahui seberapa angkatan mahasiswa yang diambil sebagai responden. Angkatan yang paling banyak dalam data adalah angkatan 2016 sebanyak 86 responden atau 94.5% dan angkatan yang sedikit adalah angkatan 2017 sebanyak 5 responden atau 5.5%.

Dari keterangan diatas menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang diambil sebagai responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2016. Sehingga dapat ditampilkan dengan grafik sebagai berikut :

**Grafik 4.2 Angkatan Responden**



c. Jenis Kelamin

Karakter responden berdasarkan jenis kelamin mahasiswa yang diambil sebagai responden adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.3**  
**Jenis Kelamin Responden**

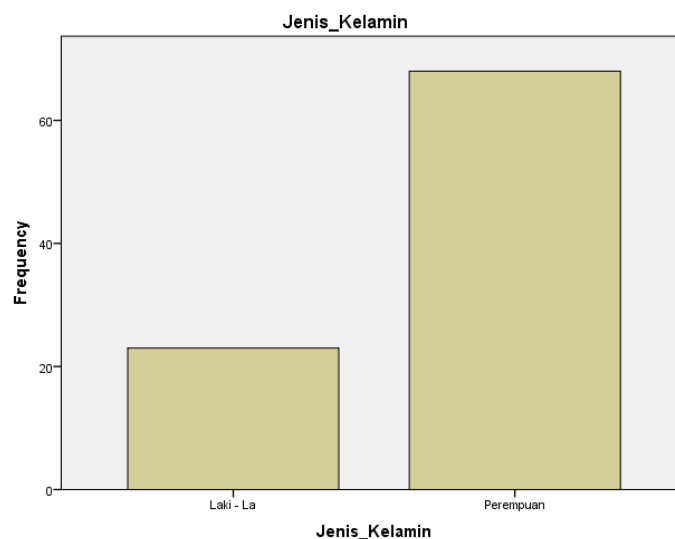
	Jenis Kelamin	Frekuensi	Pesen
Valid	Laki – Laki	23	25.3
	Perempuan	68	74.7
	Total	91	100.0

*Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020*

Berdasarkan perolehan data pada tabel 4.3 di atas, diketahui tentang jenis kelamin mahasiswa yang diambil sebagai responden. Jenis kelamin yang paling banyak dalam data adalah jenis kelamin perempuan sebanyak 68 responden atau 74.7% dan jenis kelamin yang sedikit adalah jenis kelamin laki – laki sebanyak 23 responden atau 25.3%.

Dari keterangan di atas menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang diambil sebagai responden dalam penelitian ini adalah jenis kelamin perempuan. Sehingga dapat ditampilkan dengan grafik sebagai berikut :

**Grafik 4.3 Jenis Kelamin Responden**



d. Pengguna Aplikasi DANA

Karakteristik responden berdasarkan jumlah pengguna Aplikasi DANA mahasiswa yang diambil sebagai responden sebagai berikut :

**Tabel 4.4**  
**Pengguna Aplikasi DANA**

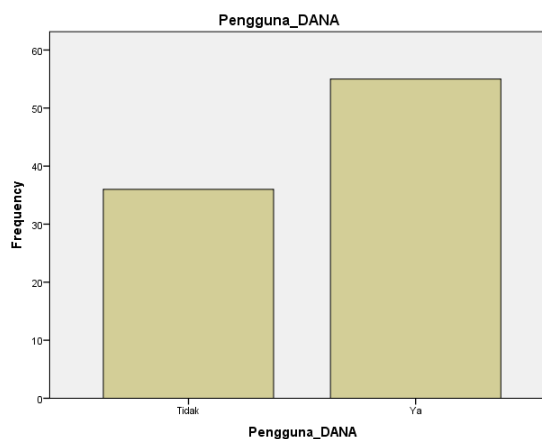
	Pengguna DANA	Frequency	Percent
Valid	Pengguna	55	60.4
	Tidak Pengguna	36	39.6
	Total	91	100.0

*Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020*

Berdasarkan pada perolehan data tabel 4.4 diatasdiketahui tentang jumlah pengguna aplikasi DANA mahasiswa yang diambil sebagai responden. Jumlah pengguna DANA sebanyak 55 responden atau 60.4% sedangkan tidak pengguna DANA sebanyak 36 responden atau 39.6%

Dari penjabaran di atas menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang diambil sebagai responden dalam penelitian ini adalah Pengguna DANA. Sehingga dapat ditampilkan dengan grafik sebagai berikut :

**Grafik 4.4 Pengguna Aplikasi DANA**



### 4.3 Uji Instrumen Penelitian

Pengujian instrument ini mengukur dengan uji validitas dan uji reabilitas yang merupakan metode analisis data yang penting dilakukan setiap penelitian. Instrument dikatakan layak, apabila instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur dan menguji apa yang harus diukur dan apa yang harus diuji, sebaliknya instrument yang reliabel digunakan untuk beberapa kali mengukur dan menguji objek yang sama, akan tetapi dengan menghasilkan perolehan data yang sama. Untuk memperoleh hasil instrument yang layak dan reliabel itu tergantung pada penyebaran kuesioner yang dibagikan peneliti kepada responden.

#### 4.3.1 Uji Validitas

Dalam pengujian Uji validitas bertujuan untuk mengukur seberapa valid tidaknya suatu item pernyataan.<sup>53</sup> Suatu instrument pengukur dikatakan layak atau valid jika instrument tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan 5 (lima) variable dan beberapa pernyataan dari kuesioner variable terdapat 20 item diantaranya : Literasi Aplikasi Online DANA 8 item pernyataan, Intensitas Konsumsi 9 item pernyataan dan Tingkat Daya Beli 3 item pernyataan. Dasar analisisnya adalah menggunakan df (*Degree of Fteedom*) dengan rumus  $df = n-k$ , dimana  $n$  = jumlah sampel dan  $k$  = jumlah variable independen sehingga diketahui  $df = 91-2 = 89$  pada signifikan 0,05 diperoleh nilai  $r$  tabel sebesar 0.213. Jika nilai  $r$  hitung lebih > dari  $r$  tabel dan nilai  $r$  tabel positif maka artinya bukti bulir pernyataan dapat dikatakan valid. Selain itu apabila dilihat dari signifikasinya, jika nilai signifikasi < 0.05 maka dikatakan valid, begitupun sebaliknya .

pernyataan. Dasar analisisnya adalah menggunakan df (*Degree of Fteedom*) dengan rumus  $df = n-k$ , dimana  $n$  = jumlah sampel dan  $k$  = jumlah variable independen sehingga diketahui  $df = 91-2 = 89$  pada signifikan 5% atau

---

<sup>53</sup> Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, *SPSS vs Lisrel Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset*, Jakarta : Salemba Empat, hlm. 35

0,05 diperoleh nilai r tabel sebesar 0.213. Jika r hitung > r tabel dan nilai r tabel positif maka artinya bukti bulir pernyataan dapat dikatakan valid. Selain itu apabila dilihat dari signifikasinya, jika nilai signifikansi < 0.05 maka dikatakan valid, begitupun sebaliknya .

Validitas penelitian ini menggunakan perhitungan statistik *Software SPSS Versi Windows 24*, maka dapat dijelaskan validitas data variable sebagai berikut :

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen**

Variabel	Item	<i>Corrected item total Correlation</i> (r hitung)	r table	Keterangan
Literasi Aplikasi Online DANA (X1)	X1.1	0.909	0.213	Valid
	X1.2	0.909	0.213	Valid
	X1.3	0.772	0.213	Valid
	X1.4	0.788	0.213	Valid
	X1.5	0.909	0.213	Valid
	X1..6	0.828	0.213	Valid
	X1.7	0.844	0.213	Valid
	X1.8	0.828	0.213	Valid
Intensitas Konsumsi (X2)	X2.1	0.666	0.213	Valid
	X2.2	0.657	0.213	Valid
	X2.3	0.671	0.213	Valid
	X2.4	0.634	0.213	Valid

	X2.5	0.620	0.213	Valid
	X2.6	0.442	0.213	Valid
	X2.7	0.488	0.213	Valid
	X2.8	0.551	0.213	Valid
	X2.9	0.412	0.213	Valid
Tingkat Daya Beli (Y)	Y.1	0.918	0.213	Valid
	Y.2	0.949	0.213	Valid
	Y.3	0.944	0.213	Valid

*Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020*

Berdasarkan hasil pengujian pada uji validitas tabel 4.5 nilai masing – masing butir pernyataan dengan total (Pearson Correlation) untuk variable menunjukkan korelasi yang positif dan signifikan pada level 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan – pernyataan tersebut memiliki validitas yang cukup tinggi sehingga layak digunakan.

#### **4.3.2 Uji Reabilitas**

Reabilitas dapat diartikan sebuah konsistensi diantara butir – butir pernyataan dalam suatu item, untuk memperoleh informasi sebagai alat pengumpulan data. Uji reabilitas menggunakan 3 (lima) variabel di antaranya : Tingkat Daya Beli (Y) dan 2 variabel, Literasi Aplikasi Online DANA (X1) dan Intensitas Konsumsi (X2).

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Reabilitas Instrumen**

<i>Reliability Statistics</i>
-------------------------------



Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Critical Value</i>	<i>N of Items</i>	Keterangan
Tingkat Daya Beli (Y)	0.930	0.60	3	Reliabel
Literasi Aplikasi Online DANA (X1)	0.943	0.60	8	Reliabel
Intensitas Konsumsi (X2)	0.729	0.60	9	Reliabel

*Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020*

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa seluruh instrument dari variabel yang diuji memiliki *Cronbach Alpha* > 0.60. Menurut Ghozali (2011) Tingkat reliabilitas suatu variabel dapat dilihat dari hasil statistik *cronbach alpha* (a) suatu variabel jika dikatakan reliabel jika memberikan nilai *cronbach alpha* > 0.60. Jadi, hasil pengujian cukup memuaskan karena semua instrument memiliki nilai reliabilitas yang melebihi nilai value, sehingga dapat dikatakan reliabel.

#### 4.4 Uji Asumsi Klasik

##### 4.4.1 Uji Normalitas

Dalam pengujian Uji Normalitas ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah data yang diambil dan diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Dengan dapat dilihat menggunakan teknik uji kolmogorov-smirnov dan juga normal P-P Plot pada gambar berikut :

**Tabel 4.7**

#### **Uji Kolmogorov-Smirnov**

##### **One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

Unstandardized Residual

N	91
---	----

Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.30565401
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.049
	Negative	-.082
Test Statistic		.082
Asymp. Sig. (2-tailed)		.174 <sup>c</sup>

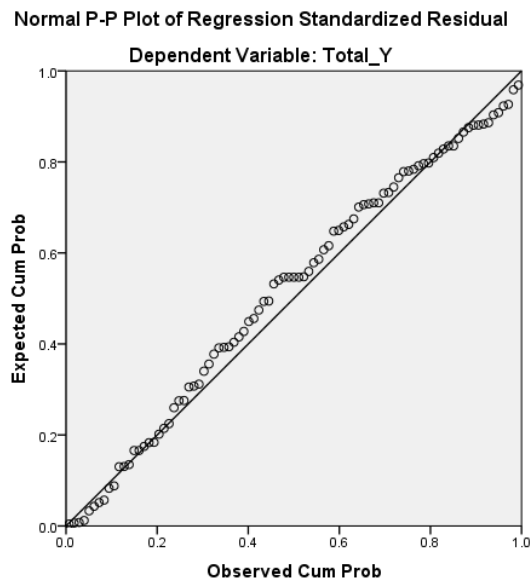
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

*Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020*

Dari data tabel 4.7 diatas, dilihat nilai signifikasi sebesar  $0.174 > 0.05$ . Dengan artian bahwa asumsi normalitas terpenuhi.

**Grafik 4.5**  
**Hasil Uji Normalitas**



Pada hasil kurva normal probability plot menunjukkan bahwa pada titik – titik grafik berhimpit dan mengikuti garis diagonalnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa hal tersebut berdistribusi normal.

#### 4.4.2 Uji Multikolinearitas

Dalam Pengujian Uji multikolinearitas dimaksudkan untuk menguji apakah ada model regresi ditemukan adanya korelasi atau hubungan antar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi atau hubungan diantara variabel independen. Dibawah ini dapat dilihat hasil uji multikolinearitas.

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Multikolinearitas**

		Coefficients <sup>a</sup>					Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Tolerance	VIF
Model		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	2.735	.885		3.091	.003		
	Total_X1	-.018	.029	-.084	-.613	.541	.603	1.659
	Total_X2	-.013	.038	-.047	-.344	.732	.603	1.659

a. Dependent Variable: Abs\_RES

*Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020*

Pada uji multikolinearitas, hal yang tidak terjadinya korelasi antar variabel independen adalah nilai tolerance lebih dari 0.1 dan nilai VIF kurang dari 10. Dari

kedua variabel independen terlihat bahwa baik tolerance maupun VIF memenuhi syarat multikolinearitas.

#### 4.4.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas berguna untuk menguji apakah ada model regresi terjadi ketidaksamaan variabel dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Jika varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas

**Tabel 4.9**

#### Hasil Uji Glejser

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	3.820	1.496		2.554	.012
	Total_X1	-.320	.049	-.672	-6.495	.000
	Total_X2	.504	.063	.823	7.947	.000

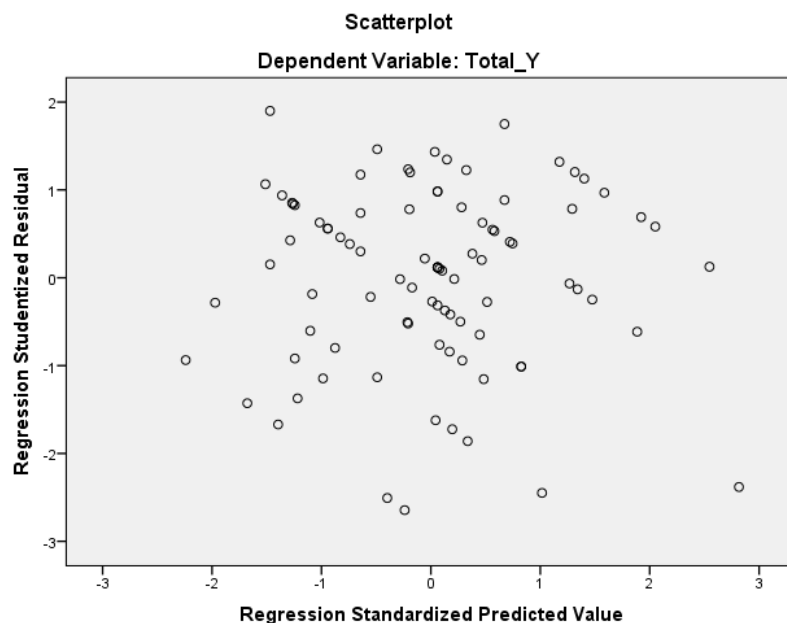
a. Dependent Variable: Total\_Y

*Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020*

Dari data tabel 4.9 diatas, dapat diartikan signifikansi jumlah korelasi variabel diatas lebih besar dari 0.05 (5%), maka model regresi dalam penelitian ini tidak ada masalah heteroskedastisitas.

**Grafik 4.6**

#### Hasil Grafik Uji Heteroskedastisitas



Dari hasil grafik 4.6 diatas, dapat dilihat bahwa titik menyebar secara acak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa regresi yang dihasilkan tidak mengandung heteroskedastisitas.

#### 4.5 Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda berguna untuk melihat antara pengaruh literasi aplikasi online DANA dan intensitas konsumsi terhadap tingkat daya beli mahasiswa. Dengan maksud lain analisis ini digunakan untuk mengukur antara variabel X terhadap variable Y. Adapun berdasarkan perhitungan diperoleh hasil sebagai berikut :

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

Setelah diolah dengan menggunakan *Software IBM SPSS 24 For Windows* diperoleh nilai koefisien regresi sebagai berikut :

**Tabel 4.10**  
**Analisis Regresi**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized		Standardized		
		Coefficients		Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	3.820	1.496		2.554	.012
	Total_X1	-.320	.049	-.672	-6.495	.000
	Total_X2	.504	.063	.823	7.947	.000

a. Dependent Variable: Total\_Y

**Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020**

Berdasarkan pada data tabel 4.10 diatas, hasil *coefficients* regresi terdapat persamaan regresi untuk dua prediktor dengan memakai rumus regresi sebagai berikut :

Rumus persamaan regresi :

$$Y = 3.820 + (-0.320) X1 + 0.504 X2 + 1.496$$

Keterangan :

Y = Tingkat Daya Beli

X1 = Literasi Aplikasi Online DANA

X2 = Intensitas Konsumsi

e = Variabel Gangguan

Berdasarkan nilai koefisien regresi dengan persamaan regresi di atas dapat menerangkan bahwa variabel Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas Konsumsi memberikan kontribusi positif terhadap Tingkat Daya Beli, dimana dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Konstanta Alpha sebesar 3.820 menjelaskan bahwa jika variabel X dianggap konstan, maka nilai tingkat daya beli mahasiswa sebesar 3.820
- b. Koefisien regresi Literasi Aplikasi Online DANA (X1) mempunyai pengaruh negatif terhadap variabel tingkat daya beli

(Y). Sedangkan koefisien sebesar -0.320 artinya adanya peningkatan variabel literasi aplikasi online DANA dengan memperhatikan pemahaman dan pengetahuan mengenai aplikasi online DANA pada mahasiswa maka akan menurunkan tingkat daya beli sebesar -0.320.

- c. Koefisien regresi Intensitas Konsumsi (X2) mempunyai pengaruh positif terhadap variabel tingkat daya beli (Y). sedangkan koefisien sebesar 0.504 artinya adanya peningkatan variabel intensitas konsumsi dengan memperhatikan tingkat konsumsi dan kebutuhan maka akan meningkatkan tingkat daya beli mahasiswa sebesar 0.504

## 4.6 Uji Hipotesis

### 4.6.1 Uji Signifikan Parameter Individual (Uji t)

Dalam pengujian Uji t suatu analisis statistik yang dengan menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel X secara individu dalam menerangkan variasi variabel Y.<sup>54</sup> Penelitian ini menggunakan *Software IBM SPSS Versi 24 For Windows*. Uji t bertujuan untuk menguji signifikansi koefisien regresi secara individu.

Pengujian regresi pada uji t digunakan dengan pengujian dua arah (*two tailed test*) dengan menggunakan  $\alpha = 5\%$  yang berarti bahwa tingkat keyakinan adalah sebesar 95%, yaitu dengan melihat tabel *coefficient* pada kolom sig. Jika probabilitas nilai t atau signifikansi  $< 0.05$ , maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh secara parsial antara variabel Independen (Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas Konsumsi) terhadap variabel dependen (Tingkat Daya Beli). Menentukan hipotesis nilai dan hipotesis alternative sebagai berikut :

---

<sup>54</sup> Ghazali, Imam, Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 2, Cet. Ketujuh. (Semarang : Undip). 2013, hlm. 98-99

Ho :  $\beta_i = 0$ , Berarti tidak adanya pengaruh yang signifikan antara variable X terhadap variabel Y.

Ha :  $\beta_i \neq 0$ , Berarti adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

**Tabel 4.11**

**Hasil Uji t**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	3.820	1.496		2.554	.012
	Total_X1	-.320	.049	-.672	-6.495	.000
	Total_X2	.504	.063	.823	7.947	.000

a. Dependent Variable: Total\_Y

**Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020**

Berdasarkan perolehan data tabel 4.11 diatas, hasil pengolahan data dari kedua variabel X yang dimasukkan kedalam model regresi maka dapat diinterpretasikan bahwa :

- a. Hipotesis 1 : Literasi Aplikasi Online DANA (X1) memperoleh nilai t hitung sebesar -6.495 Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel 1.671, dan probabilitas signifikansi untuk literasi aplikasi online DANA sebesar  $0.000 < 0.05$  maka Ho diterima, yang berarti bahwa literasi aplikasi online DANA berpengaruh negatif terhadap tingkat daya beli mahasiswa.
- b. Hipotesis 2 : Variabel Intensitas Konsumsi (X2) diperoleh nilai t hitung 7.947 Oleh karena itu nilai t hitung lebih besar dari t tabel 1.671, dan nilai probabilitas signifikansi untuk intensitas konsumsi sebesar  $0.000 < 0.05$



maka  $H_0$  diterima, yang berarti menunjukkan intensitas konsumsi berpengaruh positif terhadap tingkat daya beli

#### 4.6.2 Uji Signifikansi Stimulan (Uji f)

Uji F yaitu suatu analisis statistik yang menunjukkan apakah semua variabel X yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara keseluruhan terhadap variabel Y.<sup>55</sup> Variabel Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas Konsumsi dalam mempengaruhi Tingkat Daya Beli. Derajat keyakinan yang digunakan  $\alpha = 5\%$  atau 0.05. Uji F dalam penelitian ini menggunakan Software IBM SPSS 24 yaitu dengan memperlihatkan data tabel ANOVA dalam kolom sig. Jika probabilitas  $> 0.05$  maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan secara menyeluruh.

Perumusan Hipotesis

$H_0$  :  $\beta_1 = \beta_2 = 0$ , artinya tidak adanya pengaruh Literasi Aplikasi Online DANA ( $X_1$ ) dan Intensitas Konsumsi ( $X_2$ ) terhadap Tingkat Daya Beli ( $Y$ ).

$H_a$  :  $\beta_1 \neq \beta_2 \neq 0$ , artinya adanya pengaruh Literasi Aplikasi Online DANA ( $X_1$ ) dan Intensitas Konsumsi ( $X_2$ ) terhadap Tingkat Daya Beli ( $Y$ ).

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji F ANOVA**

---

<sup>55</sup> Ghazali, Imam, Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 20, Cet. Ketujuh. (Semarang : Undip). 2013, hlm. 98

#### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	363.315	2	181.657	33.412	.000 <sup>b</sup>
	Residual	478.444	88	5.437		
	Total	841.758	90			

a. Dependent Variable: Total\_Y

b. Predictors: (Constant), Total\_X2, Total\_X1

*Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020*

Dapat dilihat nilai  $F_{hitung}$  sebesar 33.412 lebih besar dari  $F_{tabel}$  3.10 dan nilai signifikan dibawah 0.05. Maka dengan itu dapat disimpulkan  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya variabel X secara simultan mempengaruhi variabel Y.

#### 4.6.3 Koefisien Determinasi (Uji $R^2$ )

Uji  $R^2$  merupakan pengujian dengan suatu analisis statistik yang menunjukkan seberapa pengaruh dalam menerangkan variasi variabel Y. Dalam penelitian ini menggunakan Adjusted R Square karena dalam regresi ini menggunakan dua variabel bebas.<sup>56</sup> Pada kolom Adjusted  $R^2$  dapat diketahui berapa prosentase yang dapat dijelaskan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat. Sisanya dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel – variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini. Hasil perhitungan Adjusted  $R^2$  dapat dilihat pada output Model Summary.

**Tabel 4.13**

#### **Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Variabel X1 Terhadap Y**

---

<sup>56</sup> Ibid., hlm. 98

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.154 <sup>a</sup>	.024	.013	3.039	.024	2.157	1	89	.145

a. Predictors: (Constant), Total\_X1

c. Dependent Variable: Total\_Y

**Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020**

Berdasarkan data tabel 4.13 koefisien Determinasi ( $R^2$ ) atau Model Summary besarnya Adjusted  $R^2$  variabel X1 terhadap Y adalah 0.013, hal ini berarti 1.3% variasi tingkat daya beli dapat dijabarkan oleh variasi dari variabel X1, Literasi Aplikasi Online DANA. Sedangkan sisanya ( $100\% - 1.3\% = 98.7\%$ ) dengan *Standart error of estimate (SEE)* sebesar 3.039, sehingga terdapat variabel X1 yang dapat dijelaskan oleh faktor yang lain sebesar 98.7% diluar model penelitian. Dapat disimpulkan dari tabel koefisien determinasi ( $R^2$ ) diatas bahwa variabel independen Literasi Aplikasi Online DANA (X1) hanya 1.3% yang berarti berpengaruh kecil terhadap variabel dependen Tingkat Daya Beli (Y).

**Tabel 4.14**

**Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Variabel X2 Terhadap Y**

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.399 <sup>a</sup>	.159	.150	2.820	.159	16.844	1	89	.000

a. Predictors: (Constant), Total\_X2

b. Dependent Variable: Total\_Y

**Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020**

Berdasarkan data tabel 4.14 koefisien Determinasi ( $R^2$ ) atau Model Summary besarnya Adjusted  $R^2$  variabel X2 terhadap Y adalah 0.150, hal ini berarti 15% variasi tingkat daya beli dapat dijabarkan oleh variasi dari variabel X2, Intensitas Konsumsi. Sedangkan sisanya ( $100\% - 15\% = 85\%$ ) dengan *Standart error of estimate (SEE)* sebesar 2.820, sehingga terdapat variabel X2 yang dapat dijelaskan oleh faktor yang lain sebesar 85% diluar model penelitian. Dapat disimpulkan dari tabel koefisien determinasi ( $R^2$ ) diatas bahwa variabel independen Intensitas Konsumsi (X2) hanya 15% yang berarti berpengaruh kecil terhadap variabel dependen Tingkat Daya Beli (Y).

**Tabel 4.15**

**Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Variabel X1 dan X2 Terhadap Y**

Model Summary <sup>b</sup>									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change
						F Change	df1	df2	
1	.657 <sup>a</sup>	.432	.419	2.332	.432	33.412	2	88	.000

a. Predictors: (Constant), Total\_X2, Total\_X1

b. Dependent Variable: Total\_Y

**Sumber data : Output SPSS versi 24 yang diolah, 2020**

Berdasarkan data tabel 4.15 koefisien Determinasi ( $R^2$ ) atau Model Summary besarnya Adjusted  $R^2$  adalah 0.419, hal ini artinya 41, 9% variasi tingkat daya beli dapat dijabarkan oleh variasi X1 dan X2. Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas Konsumsi. Sedangkan sisanya ( $100\% - 41.9\% = 58.1\%$ ) dengan *Standart error of estimate (SEE)* sebesar 2.332, sehingga terdapat variabel X1 dan X2 yang dapat dijelaskan oleh faktor yang lain sebesar 58.1% diluar model penelitian. Dapat disimpulkan dari tabel koefisien determinasi ( $R^2$ ) diatas bahwa kedua variabel independen Literasi Aplikasi Online DANA (X1) dan

Intensitas Konsumsi (X2) hanya 41.9% yang berarti berpengaruh besar terhadap variabel dependen Tingkat Daya Beli (Y).

Hal ini dapat disimpulkan dari variabel pertama independen Literasi Aplikasi Online DANA (X1) dan variabel kedua independen Intensitas Konsumsi (X2) sama – sama berpengaruh kecil terhadap variabel Tingkat Daya Beli (Y). Sedangkan variabel dari kedua independen Literasi Aplikasi Online DANA (X1) dan Intensitas Konsumsi (X2) berpengaruh besar terhadap Tingkat Daya Beli (Y) mahasiswa.

#### **4.7 Pembahasan Hasil Analisis Data**

Berdasarkan perolehan data yang diperoleh analisis Regresi Linear Berganda persamaan garis regresi  $Y = 3.820 + (-0.320) X1 + 0.504 X2 + 1.496$ , persamaan garis tersebut bertujuan sebagai petunjuk untuk melakukan prediksi terhadap perubahan variabel Y yaitu tingkat daya beli yang dipengaruhi variabel X1 dan X2, yaitu literasi aplikasi online DANA yang berpengaruh negatif dan intensitas konsumsi yang berpengaruh positif. Nilai koefisien regresi positif diartikan bahwa variabel independen berpengaruh positif terhadap variabel Y, peningkatan variabel X1 dan X2 akan meningkatkan variabel Y dan nilai koefisien regresi negatif diartikan bahwa variabel X berpengaruh negatif terhadap variabel Y, penurunan variabel X akan menurunkan variabel dependen. Berdasarkan perhitungan diperoleh, sebagai berikut :

##### **4.7.1 Pengaruh X1 Literasi Aplikasi Online DANA terhadap Tingkat Daya Beli**

Berdasarkan dari hasil analisis hipotesis pertama, maka terdapat nilai yang negatif yang berpengaruh secara signifikan dari variabel literasi aplikasi online DANA terhadap tingkat daya beli. Hipotesis pertama memberikan informasi bahwa literasi aplikasi online DANA memiliki nilai negatif yang berpengaruh secara signifikan. Karena bukti validitas yang mendukung hipotesis penelitian. Literasi aplikasi online DANA dapat memberikan informasi dan memudahkan dalam menggunakan sehingga mahasiswa tak perlu khawatir jika tidak membawa uang tunai karena dengan Aplikasi DANA mahasiswa bisa menyimpan uang di

aplikasi tersebut. Karena banyak fitur yang memudahkan mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan.

Berdasarkan teori literasi aplikasi online DANA. Beberapa kebutuhan atau keperluan masyarakat seperti beli pulsa, tiket, hingga membayar tagihan, kini semua bisa dilakukan hanya dengan transaksi non tunai lewat aplikasi smartphone. Adapun beberapa aplikasi pembayaran non tunai salah satunya yaitu DANA. Menurut Vince Iswara, CEO DANA Indonesia. Dia mengatakan “bahwa dengan kehadiran aplikasi online tersebut akan semakin mempermudah pengguna dalam transaksi dimanapun dan kapanpun. DANA menyambut transformasi ekonomi digital dan bisa digunakan untuk transaksi non tunai sekaligus menjadi solusi masyarakat Indonesia. Vince Iswara juga mengatakan, selain membayar tagihan, pulsa, tiket dan lain – lain, aplikasi DANA juga bisa digunakan sebagai Dompet Digital untuk menyimpan uang e-money di akun yang sudah terdaftar dengan cara Top Up (saldo e-money aplikasi DANA) melalui via bank transfer, debit card, dan beberapa agen seperti Alfamart.” Terang Vince Iswara. Hal ini dikarenakan banyaknya perusahaan atau pusat perbelanjaan di Indonesia yang menggunakan sistem pembayaran non tunai. Cepat, Aman, Nyaman, Mudah dan Efisien dalam bertransaksi merupakan beberapa alasan masyarakat Indonesia menggunakan aplikasi pembayaran non tunai tersebut. Saat ini pemenuhan kebutuhan masyarakat Indonesia dapat diimbangi dengan kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran non tunai yang berbasis elektronik.

Hasil penelitian ini serupa dengan hasil penelitian (Setiawan 2018) dan (Valencia dan Junaidi 2018).

#### **4.7.2 Pengaruh X2 Intensitas Konsumsi terhadap Tingkat Daya Beli**

Pembahasan perolehan hasil analisis hipotesis kedua, maka dapat disimpulkan bahwa variable X2 intensitas konsumsi menunjukkan nilai positif yang berpengaruh secara signifikan. Hipotesis kedua menjabarkan data yang diperoleh bahwa intensitas konsumsi memiliki nilai positif yang berpengaruh secara signifikan. Karena bukti data penelitian yang mendukung hipotesis penelitian. Hal ini dikarenakan responden dalam penelitian ini berpendapat bahwa dengan mengkonsumsi aplikasi DANA akan dapat memenuhi setiap kebutuhan

yang diperlukan. Dan mahasiswa berpendapat bahwa menggunakan aplikasi DANA sangat mempengaruhi tingkat daya beli.

Berdasarkan teori intensitas Pendapat (Daryanto 1997) yang menyatakan bahwa intensitas mempunyai pengertian keadaan (tingkatan atau ukuran) intensnya (hebat atau sangat kuat tentang kekuatan, efek, dan sebagainya). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas merupakan seberapa tenaga seseorang yang dikerahkan dengan semangat untuk memperoleh suatu tujuan atau hasil tertentu. Sedangkan Konsumsi diartikan sebagai penggunaan barang dan jasa yang secara langsung akan memenuhi kebutuhan manusia. Konsumsi atau lebih tepatnya pengeluaran konsumsi pribadi adalah pengeluaran oleh rumah tangga atau individu atas barang dan jasa. Konsumsi merupakan suatu hal yang niscaya dalam kehidupan manusia, karena manusia membutuhkan berbagai konsumsi untuk dapat mempertahankan hidupnya.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ernita 2013) .

#### **4.7.3 Pengaruh Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas Konsumsi terhadap Tingkat Daya Beli**

Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas Konsumsi secara stimulan atau menyeluruh berpengaruh terhadap Tingkat Daya Beli, dengan kata lain, hal ini dapat disebut bahwa model dalam penelitian ini sudah tepat digunakan untuk memprediksi tingkat daya beli. Karena sebuah pemahaman mengenai Aplikasi DANA sangat berpengaruh untuk dapat mengetahui pengetahuan mahasiswa mengenai Aplikasi tersebut, dari pemahaman itu dapat membuat mahasiswa untuk mengetahui seberapa intens atau sering mahasiswa menggunakan atau mengkonsumsi aplikasi tersebut, sehingga dari pemahaman aplikasi DANA dan intensitas konsumsi dari kedua variabel tersebut mahasiswa dapat melakukan keputusan pembelian dalam aplikasi tersebut, apabila terjadi suatu keputusan pembelian maka dengan itu adanya tingkat daya beli dari variabel X1 dan X2 pada mahasiswa. Sehingga terdapat adanya pengaruh antara literasi aplikasi online DANA dan Intensitas Konsumsi Terhadap Tingkat Daya Beli.

## BAB V

### PENUTUP

#### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan analisis data, dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Variabel Literasi Aplikasi Online DANA (X1) yang bernilai negatif dan berpengaruh secara signifikan terhadap Tingkat Daya Beli (Y) dengan  $t_{hitung}$  sebesar  $-6.495 > t_{tabel}$  1.671 dengan signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ . Berdasarkan koefisien Determinasi ( $R^2$ ) atau Model Summary besarnya Adjusted  $R^2$  variabel X1 terhadap Y adalah 0.013, hal ini berarti 1.3% variasi tingkat daya beli dapat dijelaskan oleh variasi dari variabel X1, Literasi Aplikasi Online DANA. Sedangkan sisanya ( $100\% - 1.3\% = 98.7\%$ ) dengan *Standart error of estimate (SEE)* sebesar 3.039, sehingga terdapat variabel X1 yang dapat dijelaskan oleh faktor yang lain sebesar 98.7% diluar model penelitian. Dapat disimpulkan dari tabel koefisien determinasi ( $R^2$ ) diatas bahwa variabel independen Literasi Aplikasi Online DANA (X1) hanya 1.3% yang berarti berpengaruh kecil terhadap variabel dependen Tingkat Daya Beli (Y). Literasi Aplikasi Online DANA dapat memudahkan sistem informasi dan dapat memberikan informasi terkait kebutuhan pengguna Aplikasi DANA. Semakin tinggi kebutuhan pengguna Aplikasi DANA, semakin banyak yang menggunakan Aplikasi DANA. DANA dapat mengimplementasikan strategi promosi, kreativitas dan inovasi yang tepat bagi aplikasi sehingga dapat lebih maksimal dalam memajukan dan memudahkan serta memberikan kepuasan terhadap pengguna DANA. Dengan adanya kreativitas yang di berikan oleh DANA terhadap pengguna bisa meningkatkan efektivitas dan efisiensi serta menjadikan Aplikasi DANA sebagai sebuah pilihan transaksi keuangan alternatif saat ini maupun di masa yang akan datang. Karena DANA tidak terpaku dengan satu platfrom saja, DANA bisa digunakan



dibanyak merchant online maupun offline.. Pengguna DANA lebih merasa cepat, aman dan praktis dalam menggunakan Aplikasi DANA. Dengan Aplikasi DANA pengguna bisa membayar tagihan listrik, air, internet, telepon, asuransi dan cicilan lainnya. DANA juga digunakan untuk belanja online seperti Bukalapak, TIX ID, dan Voucher Games. Disini DANA juga bisa lakukan transfer hingga tarik tunai. Top Up Saldo DANA bisa dilakukan di gerai offline seperti Alfamart, Indomaret dan outlet lainnya.

2. Variabel Intensitas Konsumsi (X2) yang bernilai positif dan berpengaruh secara signifikan terhadap Tingkat Daya Beli (Y) Mahasiswa FEBI UIN Walisongo Angkatan 2016-2017 dengan  $t_{hitung}$  sebesar  $7.947 > t_{tabel} 1.671$  dengan signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ . Berdasarkan koefisien Determinasi ( $R^2$ ) atau Model Summary besarnya Adjusted  $R^2$  variabel X2 terhadap Y adalah 0.150, hal ini berarti 15% variasi tingkat daya beli mahasiswa dapat dijelaskan oleh variasi dari variabel kedua independen, Intensitas Konsumsi. Sedangkan sisanya ( $100\% - 15\% = 85\%$ ) dengan *Standart error of estimate (SEE)* sebesar 2.820, sehingga terdapat variabel independen yang dapat dijelaskan oleh faktor yang lain sebesar 85% diluar model penelitian. Dapat disimpulkan dari tabel koefisien determinasi ( $R^2$ ) diatas bahwa variabel independen Intensitas Konsumsi (X2) hanya 15% yang berarti berpengaruh kecil terhadap variabel dependen Tingkat Daya Beli (Y).

Saat melakukan survey awal dan beberapa wawancara terhadap mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam angkatan 2016-2017 mengenai intensitas konsumsi Aplikasi DANA, yakni salah satunya pengguna Aplikasi DANA yang mana mahasiswa merasa dimudahkan dan lebih efisien ketika menggunakan Aplikasi DANA yang dirasa aman dan efisien. Karena dengan mengkonsumsi Aplikasi DANA mahasiswa dapat memenuhi kebutuhan mereka kapanpun dan dimanapun.

3. Variabel Literasi Aplikasi Online DANA (X1) yang bernilai negatif dan Intensitas Konsumsi (X2) yang bernilai positif dengan keseluruhan variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap Tingkat Daya Beli (Y). Dengan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 33.412 lebih besar dari  $F_{tabel}$  sebesar 3.10 dan nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Berdasarkan koefisien Determinasi ( $R^2$ ) atau Model Summary besarnya Adjusted  $R^2$  adalah 0.419, hal ini berarti 41,9% variasi tingkat daya beli dapat dijelaskan oleh variasi dari X2. Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas Konsumsi. Sedangkan sisanya ( $100\% - 41.9\% = 58.1\%$ ) dengan *Standart error of estimate (SEE)* sebesar 2.332, sehingga terdapat variabel independen yang dapat dijelaskan oleh faktor yang lain sebesar 58.1% diluar model penelitian. Dapat disimpulkan dari tabel koefisien determinasi ( $R^2$ ) diatas bahwa kedua variabel independen Literasi Aplikasi Online DANA (X1) dan Intensitas Konsumsi (X2) hanya 41.9% yang berarti berpengaruh besar terhadap variabel dependen Tingkat Daya Beli (Y).

Hal ini dapat disimpulkan dari variabel pertama independen Literasi Aplikasi Online DANA (X1) dan variabel kedua independen Intensitas Konsumsi (X2) sama – sama berpengaruh kecil terhadap variabel Tingkat Daya Beli (Y). Sedangkan variabel dari kedua independen Literasi Aplikasi Online DANA (X1) dan Intensitas Konsumsi (X2) berpengaruh besar terhadap Tingkat Daya Beli (Y) mahasiswa.

## 1.2 Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka dapat dikemukakan saran – saran sebagai berikut :

### 1. Bagi Akademis

Menambah referensi terhadap kajian Aplikasi Online bahwa Kemudahan sistem dan informasi, sebagai pilihan transaksi alternatif dan kemanfaatan dalam mempengaruhi terhadap tingkat daya beli mahasiswa dalam mengkonsumsi dan memenuhi kebutuhan. Sehingga dapat menjadi sarana bacaan dan sarana pendidikan demi memajukan sistem aplikasi online.

## 2. Bagi Perusahaan DANA Indonesia

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi landasan acuan bagi pihak perusahaan DANA Indonesia untuk dapat memberikan sebuah kreativitas atau ciptaan baru dalam aplikasi DANA agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam memudahkan pengguna menggunakan sistem aplikasi maupun untuk mendapatkan informasi serta menjadikan DANA sebagai pilihan transaksi alternatif saat ini ataupun di masa yang akan datang karena manfaat yang di dapatkan. Dengan memberikan promo, poin atau cashback pada setiap pengguna DANA saat melakukan transaksi diatas 25.000. Dengan Aplikasi DANA pengguna bisa membayar tagihan listrik, air, internet, telepon, asuransi dan cicilan lainnya. DANA juga digunakan untuk belanja online seperti Bukalapak, beli tiket TIX ID, beli token listrik, dan beli voucher *games*. Disini DANA juga bisa lakukan transfer hingga tarik tunai. Top Up Saldo DANA bisa dilakukan di gerai offline seperti Alfamart, Indomaret dan outlet lainnya. Karena DANA tidak terpaku dengan satu platform saja, DANA bisa digunakan dibanyak merchant online maupun offline. Pengguna DANA lebih merasa cepat, aman dan praktis dalam menggunakan Aplikasi DANA. Hal ini dimaksudkan agar pihak DANA dapat mengimplementasikan strategi promosi, kreativitas dan inovasi yang lebih baru bagi aplikasi DANA sehingga dapat lebih maksimal dalam memajukan dan memudahkan serta memberikan kepuasan terhadap pengguna DANA. Sehingga lebih banyak yang menggunakan Aplikasi DANA untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya. Selain itu, diharapkan untuk meneliti terhadap pengguna DANA dan mempertimbangkan kemudahan sistem dan informasi serta pilihan transaksi alternatif dikala tidak ada uang tunai terhadap DANA. Supaya DANA mudah dikenal pengguna lainnya dan dapat dikonsumsi kapanpun untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Sehingga hasil dari

penelitian lebih dapat untuk menyempurnakan penelitian ini dan diharapkan supaya bisa menambah dan mengkaji secara mendalam dengan objek penelitian dan sudut pandang yang berbeda dengan menggunakan variabel yang lain. Sebab variabel-variabel yang peneliti gunakan sebagai variabel bebas hanya memiliki kontribusi 41.9% mempengaruhi variabel tingkat daya beli, dan 58.1% sisanya dipengaruhi oleh faktor – faktor lainnya.

### **1.3 Penutup**

Alhamdulillah Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam tak lupa turunkan untuk baginda besar Nabi Muhammad SAW yang kita harapkan syafaatnya di hari kiamat.

Penulis sadar bahwa penulisan skripsi ini dengan berusaha dan semaksimal mungkin, namun dalam suatu penelitian tidak lepas dari kesalahan dan kekeliruan. Hal ini merupakan semata – mata adanya keterbatasan ilmu dan kemampuan penulis yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis berharap saran dan kritik demi adanya perbaikan untuk mencapai kesempurnaan.

Penulis berharap dengan skripsi ini, dapat menambah ilmu bacaan dan bermanfaat bagi penulis pada khususnya pembaca dan pada umumnya. Aamiin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M.Ma'ruf. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Untuk: Ekonomi, Manajemen, Komunikasi dan Ilmu Sosial lainnya)*. Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2008.
- Alwi, Hasan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Atmaji, Aprianto Dwi. "Skripsi." *Pengaruh Motivasi, Intensitas dan Minat Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari*, 2014.
- Azwar, Saifudin. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000.
- Bungin, Prof. Dr. H. M. Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Chandarin, Grahita. *Metode Riset Akuntansi Pendekatan Kuantitatif*. Jakarta: Salemba Empat, 2017.
- DANA. 2018. <https://dana.id> (diakses 2019).
- DANA. 2018. <https://pointsgeek.id/aplikasi-dana/> (diakses Januari 2020).
- DANA. 2018. (<https://www.dana.id/faq/saldo> (diakses Januari 2020).
- Daryanto. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997.
- Dr. Haryo Kuncoro, SE, Msi. *Statistika Deskriptif Untuk Analisis Ekonomi*. Jakarta: Bumi Aksara, t.thn.
- Ekonomi Syariah Merespon Perkembangan Ekonomi Digital*. 2019. <https://www.uii.ac.id/ekonomi-syariah-merespon-perkembangan-ekonomi-digital/> (diakses Desember 2019).
- Ernita. "Konsumsi." *Analisis Pertumbuhan Ekonomi, Investasi dan Konsumsi*, 2013.
- Faqih, Amir. "Skripsi." *Kajian Uang Elektronik Dalam Perspektif Undang - Undang Perlindungan Konsumen dan Fikih Syariah (Studi Kasus Pada Aplikasi OVO)*, 2018.
- Garini, Dian Puspita. "Skripsi." *"Analisis Peran Insentif dan Daya Beli Masyarakat Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Dalam Perspektif*

- Ekonomi Islam Studi Pada CV Prima Jaya Motor Dayamurni, Tulang Bawang Barat*, 2018.
- Ghazali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IMB SPSS 20, Cet. Ketujuh*. Semarang: Undip, 2013.
- Hani, Ummi. “Skripsi.” *Teori Konsumsi Dalam Ekonomi Islam dan Ekonomi Konvensional (Analisis Perbandingan)*. Fakultas Hukum Ekonomi Syariah. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pare - Pare, 2017.
- Hazim, Nurkholif. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: UT, Pustekom, IPTPI, 2005.
- Julianti, Ike, Muhammad Qaddafi, dan Santih Anggereni. “Intensitas Penggunaan Internet Terhadap Interaksi Sosial Antara Teman Sebaya dan Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika”. *Jurnal Pendidikan Vol.3 No. 1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2012.
- Kompas, Tekno. *Aplikasi Dompot Digital DANA Resmi Hadir di Android dan Ios*. 2018.  
<https://www.google.com/search?safe=strict&sxsrf=peresmian+aplikasi+dana.com> (diakses Desember 2019).
- Latan, Hengki, dan Selva Temalagi. *Analisis Multivariate Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program IBM SPSS 20.0*, . Bandung: Alfabeta, 2013.
- Literasi*. 2019. (<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/arti-literasi-adalah.html> (diakses Maret 2020)).
- Pendidikan, Guru. *Literasi : Pengertian, Jenis, Manfaat, Tujuan dan Prinsip*. 2019. <https://seputarilmu.com/2019/07/literasi.html> (diakses Maret 2020).
- Pengertian Literasi Menurut Para Ahli, Tujuan, Manfaat, Jenis dan Prinsip*. 2019. <https://sevima.com/pengertian-literasi-menurut-para-ahli-tujuan-manfaat-jenis-dan-prinsip/> (diakses Maret 2020).
- Rachmatunnisa. *Versi Terbaru Dompot Digital DANA Tambah Fitur*. 2019. <https://inet.detik.com/mobile-apps/d-4687788/versi-terbaru-dompot-digital-dana-tambah-fitur> (diakses Januari 2020).
- Rosyidi, Suherman. *Pengantar Teori Ekonomi*. t.thn.
- Safitra, Khanza. *Hukum Dompot Digital Dalam Islam Yang Kini Sedang Trend*. 2019. <https://dalamislam.com/hukum-islam/ekonomi/hukum-dompot-digital-dalam-islam> (diakses Desember 2019).
- Sari, Putri Ratna, dan Hendry Cahyono. “Pengaruh Sistem Transaksi Non Tunai Terhadap Tingkat Konsumsi Masyarakat di Surabaya.” *Jurnal Ekonomi, Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Surabaya*, 2012.

- Sarjono, Haryadi, dan Winda Julianita. *SPSS vs Lisrel Sebuah Pengantar, Aplikasi Untuk Riset*. Jakarta: Salemba Empat, t.thn.
- Setiawan, Tri. “Aplikasi DANA.” *Analisis Pendekatan Studi Teknologi E-Bisnis*, 2018.
- Siregar, Sofyan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2012.
- Sugianto. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sukindar. *Apa Itu Aplikasi DANA*. 2018. <https://gadgetren.com/2018/11/15/apa-itu-aplikasi-dana/> diakses pada tanggal (diakses Januari 2020).
- Valencia, dan Ahmad Junaidi. “Aplikasi DANA.” *Pengaruh Pesan Iklan Televisi DANA App Dompot Digital Terhadap Keputusan Penggunaan Aplikasi DANA*, 2018.
- Wahyuni, Sri. “Teori Konsumsi dan Produksi Dalam Perspektif Ekonomi Islam.” *Jurnal Akuntabe : Vol. 10 No.1. Fakultas Ekonomi. Universitas Mulawarman*, 2012.
- WALISONGO, FEBI UIN. *Profil FEBI UIN Walisongo Semarang*. t.thn. <http://febi.walisongo.ac.id?p97> (diakses Juni 2020).
- Widarjono, Agus. *Analisis Multivariat Terapan Dengan Program SPSS, AMOS, dan SMARTPLS*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2015.
- Zakaria, Muhammad. *DANA : Cara Mendapatkan Uang Gratis Terbaru dari Aplikasi DANA*. 2019. (<https://www.senangberbagi.id/cara-mendapatkan-uang-gratis-terbaru-dari-aplikasi-dana-android/>) (diakses Januari 2020).
- Zuliana. “Skripsi.” *Prinsip Konsumsi Dalam Islam Berbasis Material dan Spiritual (Analisis Konsep M. Abdul Manan dan Aktualisasinya dengan Prinsip Konsumsi di Indonesia)*. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2015.

**Lampiran 1 : Kuesioner Responden**

**Pengaruh Literasi Aplikasi Online DANA dan Intensitas Konsumsi Mahasiswa Terhadap Tingkat Daya Beli (Studi Kasus Mahasiswa Febi UIN Walisongo Semarang Angkatan 2016-2017)**

Assalamualaikum wr.wb

Perkenalkan saya Indah Karunia Rahma Mahasiswa Ekonomi Islam Angkatan 2016. Terima Kasih sebelumnya untuk teman - teman FEBI yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner ini sebagai penyelesaian penelitian skripsi saya dengan judul diatas. Semoga Allah senantiasa membalas kebaikan kalian. Aamiin

Wassalamualaikum wr.wb

Panduan untuk mengisi :

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Netral (N)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

\*Identitas Diri

Nama	:
NIM	:
Jenis Kelamin	:
Jurusan	:
Angkatan	:

	<b>Variabel Literasi Aplikasi Online DANA</b>
--	---



No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Aplikasi DANA memudahkan keuangan saat melakukan transaksi					
2.	Saya menggunakan Aplikasi DANA setelah mencari informasi mengenai Aplikasi DANA					
3.	Adanya Aplikasi DANA dapat dijadikan alternatif transaksi ketika tidak memiliki uang cash					
4.	Saya merasa Aplikasi DANA dapat memudahkan pengguna dalam bertransaksi					
5.	DANA memiliki manfaat dalam bertransaksi					
6.	Saya akan menggunakan Aplikasi DANA kembali dimasa yang akan datang karena manfaat yang saya					

	dapatkan					
7.	DANA dapat meningkatkan efisiensi					
8.	DANA dapat meningkatkan efektivitas					

<b>Variabel Intensitas Konsumsi</b>						
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>N</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
1.	DANA dapat membuat transaksi lebih cepat dan praktis					
2.	DANA dapat membuat transaksi lebih aman					
3.	Dengan menggunakan DANA saya mendapatkan promo dan cashback					
4.	Saya ingin terus menggunakan Aplikasi					

	DANA					
5.	Aplikasi DANA adalah Aplikasi yang sangat mudah digunakan untuk bertransaksi					
6.	Jika dihitung saya menggunakan Aplikasi DANA lebih dari 3-5 kali dalam seminggu					
7.	Saya menggunakan Aplikasi DANA untuk memenuhi kebutuhan					
8.	Saya sering menggunakan Aplikasi DANA untuk memenuhi kebutuhan					
9.	Saya yakin menggunakan Aplikasi DANA adalah keputusan yang tepat					

Variabel Tingkat Daya Beli						
No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Alasan saya memutuskan untuk bertransaksi menggunakan Aplikasi DANA karena sesuai dengan kemampuan daya beli saya					
2.	Saya memilih Aplikasi DANA karena sesuai dengan kebutuhan saya					
3.	Dengan pendapatan atau uang saku saya dapat memenuhi kebutuhan saya di Aplikasi DANA					

### **Lampiran 2 : Hasil Jawaban Kuesioner**

No Responden	Literasi Aplikasi DANA (X1)								Total X1
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	40
2	3	3	3	3	3	3	3	3	24
3	3	3	3	3	3	3	3	3	24
4	4	4	4	3	4	5	5	5	34
5	3	3	3	4	3	3	3	3	25

6	2	2	4	2	2	3	4	3	22
7	2	2	4	4	2	4	4	4	26
8	1	1	2	2	1	2	2	2	13
9	2	2	4	3	2	3	3	3	22
10	3	3	5	4	3	4	4	4	30
11	1	1	3	3	1	4	4	4	21
12	4	4	4	4	4	3	3	3	29
13	2	2	4	4	2	4	3	4	25
14	5	5	5	5	5	5	5	5	40
15	2	2	2	3	2	3	3	3	20
16	4	4	4	4	4	4	4	4	32
17	4	4	5	5	4	5	5	5	37
18	2	2	3	4	2	3	3	3	22
19	4	4	4	4	4	4	4	4	32
20	1	1	3	3	1	3	3	3	18
21	2	2	4	4	2	3	3	3	23
22	4	4	4	5	4	5	5	5	36
23	4	4	4	4	4	4	4	4	32
24	3	3	3	3	3	3	3	3	24
25	4	4	3	5	4	4	4	4	32
26	3	3	4	3	3	3	3	3	25
27	4	4	3	4	4	4	4	4	31
28	4	4	4	4	4	4	4	4	32
29	4	4	5	5	4	5	5	5	37
30	4	4	4	4	4	4	4	4	32
31	4	4	5	5	4	4	4	4	34
32	5	5	5	4	5	5	5	5	39
33	2	2	4	4	2	4	4	4	26
34	3	3	4	3	3	3	3	3	25
35	4	4	3	4	4	3	4	3	29

36	3	3	5	4	3	4	3	4	29
37	3	3	1	2	3	2	4	2	20
38	5	5	5	5	5	4	4	4	37
39	4	4	4	3	4	4	4	4	31
40	3	3	4	4	3	5	5	5	32
41	3	3	4	4	3	4	4	4	29
42	3	3	4	4	3	3	3	3	26
43	4	4	5	3	4	4	3	4	31
44	2	2	4	4	2	4	4	4	26
45	2	2	4	4	2	4	4	4	26
46	3	3	4	4	3	3	3	3	26
47	2	2	4	4	2	4	4	4	26
48	4	4	5	4	4	4	4	4	33
49	3	3	5	4	3	4	4	4	30
50	4	4	4	4	4	5	5	5	35
51	1	1	2	2	1	2	2	2	13
52	4	4	5	5	4	4	4	4	34
53	3	3	4	4	3	4	4	4	29
54	1	1	2	2	1	2	2	2	13
55	3	3	5	4	3	3	4	3	28
56	3	3	5	4	3	5	3	5	31
57	3	3	3	3	3	3	3	3	24
58	4	4	4	4	4	4	4	4	32
59	4	4	4	4	4	3	3	3	29
60	3	3	4	5	3	3	4	3	28
61	5	5	5	5	5	4	5	4	38
62	3	3	2	3	3	4	3	4	25
63	4	4	5	5	4	5	4	5	36
64	3	3	3	2	3	3	3	3	23
65	3	3	4	5	3	4	4	4	30

66	5	5	5	4	5	5	4	5	38
67	2	2	4	5	2	4	4	4	27
68	2	2	2	2	2	4	3	4	21
69	4	4	5	4	4	5	4	5	35
70	3	3	4	4	3	4	4	4	29
71	5	5	5	5	5	4	5	4	38
72	3	3	4	4	3	3	3	3	26
73	4	4	4	4	4	4	4	4	32
74	4	4	4	4	4	4	4	4	32
75	3	3	3	3	3	3	3	3	24
76	5	5	5	5	5	5	5	5	40
77	4	4	5	3	4	4	4	4	32
78	5	5	5	5	5	5	5	5	40
79	3	3	3	3	3	3	3	3	24
80	1	1	2	2	1	2	1	2	12
81	2	2	4	4	2	4	4	4	26
82	3	3	3	4	3	4	4	4	28
83	3	3	4	4	3	4	4	4	29
84	5	5	3	5	5	5	5	5	38
85	3	3	4	5	3	4	4	4	30
86	4	4	4	4	4	4	4	4	32
87	3	3	4	4	3	5	4	5	31
88	3	3	3	4	3	4	3	4	27
89	3	3	4	4	3	3	3	3	26
90	4	4	3	4	4	3	4	3	29
91	1	1	1	2	1	3	2	3	14

Intensitas Konsumsi (X2)	Total
--------------------------	-------

X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9	X2
5	5	5	3	4	5	3	3	3	36
3	3	3	3	3	2	1	1	1	20
3	3	3	3	3	3	5	5	5	33
4	4	2	3	3	2	3	3	3	27
4	3	2	3	3	2	5	4	4	30
3	4	3	1	2	1	4	4	4	26
4	4	3	3	3	2	4	4	3	30
2	2	1	2	1	3	3	3	4	21
3	3	3	3	3	1	5	5	5	31
5	4	4	3	4	3	1	1	2	27
4	4	1	1	3	1	4	3	3	24
4	4	4	3	3	3	5	5	4	35
4	3	3	3	3	3	4	4	5	32
5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
3	3	2	2	3	3	3	3	3	25
4	4	4	4	4	3	3	3	3	32
5	4	5	5	5	1	1	2	3	31
3	3	2	2	3	1	2	1	3	20
4	4	4	4	4	3	3	3	3	32
3	3	3	1	1	1	4	4	4	24
3	2	2	2	2	2	3	3	3	22
5	5	4	4	5	4	2	3	3	35
4	4	4	3	4	3	5	5	5	37
3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
4	3	3	3	3	2	3	3	4	28
4	4	3	3	3	2	3	5	3	30
3	3	4	3	4	3	1	2	3	26
4	4	4	3	4	3	3	3	4	32
5	5	5	4	4	4	3	3	3	36
4	4	4	4	4	3	3	3	3	32



4	4	4	3	4	2	2	2	3	28
4	5	5	4	4	3	3	3	3	34
4	4	3	3	3	2	1	1	2	23
4	3	4	3	4	3	2	2	3	28
2	3	3	3	3	2	3	3	2	24
4	3	3	3	4	3	2	1	2	25
3	3	3	2	3	1	4	3	4	26
4	4	4	3	4	4	1	1	1	26
4	3	4	3	4	3	3	3	3	30
5	4	4	2	3	1	3	3	3	28
5	4	4	4	4	4	5	5	5	40
3	2	4	3	3	1	2	2	3	23
5	5	5	3	4	3	4	4	4	37
4	3	3	2	3	1	3	3	4	26
4	4	3	3	4	2	1	2	3	26
4	4	3	3	5	3	4	3	4	33
3	4	4	5	5	3	1	1	1	27
4	4	5	3	4	2	2	2	2	28
4	4	5	4	5	3	4	4	5	38
5	4	4	5	5	4	4	4	4	39
2	2	2	3	2	3	3	3	3	23
5	5	5	4	5	3	3	3	3	36
5	4	4	3	4	2	2	2	3	29
2	2	2	2	2	3	3	3	4	23
4	4	3	3	3	2	3	3	4	29
4	4	5	3	3	2	4	4	4	33
3	3	3	3	3	1	4	2	4	26
4	4	4	2	4	4	3	3	4	32
4	3	4	3	4	3	3	3	3	30
3	4	4	4	4	4	2	2	3	30
5	4	5	3	5	2	3	3	3	33

4	3	1	3	3	1	3	2	3	23
5	3	4	3	4	3	3	3	3	31
2	2	3	3	2	5	1	1	2	21
4	3	4	3	4	2	4	4	4	32
4	4	5	4	4	2	4	3	3	33
5	5	5	3	3	3	1	1	1	27
4	5	5	4	4	1	5	3	5	36
5	4	5	5	4	5	2	2	3	35
4	3	5	3	4	3	3	2	4	31
5	4	4	5	5	4	1	1	1	30
3	3	3	3	3	3	2	2	3	25
4	4	4	4	4	2	3	4	3	32
4	4	4	4	4	2	4	4	4	34
3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
5	4	4	4	3	4	4	4	4	36
4	3	4	3	3	2	4	4	4	31
5	5	5	5	5	4	3	3	2	37
3	3	3	3	3	3	4	3	4	29
3	4	1	1	3	1	3	2	3	21
4	4	4	4	4	4	3	3	2	32
4	4	3	3	4	4	3	3	3	31
4	2	3	2	4	1	2	2	2	22
5	5	4	5	5	1	3	3	2	33
5	5	3	3	3	1	4	4	3	31
5	4	5	3	4	2	3	2	4	32
5	5	3	4	3	3	3	4	4	34
4	4	4	3	3	4	2	2	3	29
4	4	5	3	3	2	3	1	3	28
3	2	3	2	3	2	2	3	4	24
3	2	3	1	3	1	5	5	5	28

Tingkat Daya Beli			Total
Y.1	Y.2	Y.3	Y
2	3	3	8
1	1	1	3
5	5	5	15
3	3	3	9
5	5	5	15
4	4	5	13
3	4	3	10
4	4	5	13
5	5	5	15
2	2	2	6
4	4	3	11
4	5	5	14
5	5	5	15
5	5	5	15
3	3	4	10
3	3	3	9
1	2	2	5
3	3	3	9
4	4	4	12
4	4	4	12
3	3	3	9
3	3	3	9
5	5	5	15
2	3	3	8
3	3	3	9
4	5	4	13

4	2	2	8
4	3	3	10
3	3	3	9
3	3	4	10
3	3	3	9
2	3	3	8
2	2	1	5
2	3	3	8
2	2	3	7
2	1	1	4
4	4	3	11
1	1	1	3
3	3	3	9
3	3	3	9
5	5	5	15
3	3	3	9
4	4	4	12
4	4	4	12
2	2	2	6
4	4	4	12
1	1	1	3
2	2	2	6
5	4	3	12
4	4	4	12
3	3	3	9
4	4	4	12
3	3	2	8
3	3	3	9
3	3	4	10
4	4	4	12
3	3	3	9

3	4	3	10
4	4	5	13
2	2	2	6
3	4	3	10
2	2	3	7
3	3	3	9
5	2	2	9
3	4	4	11
4	4	3	11
1	1	1	3
3	4	3	10
2	2	2	6
3	3	2	8
1	1	1	3
3	3	3	9
4	3	3	10
4	3	5	12
4	3	3	10
4	4	4	12
4	4	4	12
2	2	2	6
4	4	4	12
3	3	2	8
2	2	2	6
3	3	3	9
2	2	1	5
3	3	3	9
2	4	3	9
4	4	4	12
5	3	4	12
4	3	3	10

3	3	3	9
3	4	4	11
5	5	5	15

### **Lampiran 3 : Data Responden**

#### **\*Program Studi**

		<b>Jurusan</b>			
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	D3 Perbankan Syariah	10	11.0	11.0	11.0
	S1 Akuntansi Syariah	7	7.7	7.7	18.7
	S1 Ekonomi Islam	60	65.9	65.9	84.6
	S1 Perbankan Syariah	14	15.4	15.4	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

#### **\*Angkatan**

		<b>Angkatan</b>			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2016	86	94.5	94.5	94.5
	2017	5	5.5	5.5	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

#### **\*Jenis Kelamin**

### Jenis\_Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki - Laki	23	25.3	25.3	25.3
	Perempuan	68	74.7	74.7	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

### \*Pengguna DANA

#### Pengguna\_DANA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	36	39.6	39.6	39.6
	Ya	55	60.4	60.4	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

### Lampiran 4 : Uji Validitas dan Realibilitas

#### 1. Uji Validitas

##### a. Literasi Aplikasi Online DANA (X1)

#### Correlations

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	Total_X1
X1.1	Pearson Correlation	1	1.000**	.585**	.603**	1.000**	.585**	.671**	.585**	.909**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91

X1.2	Pearson Correlation	1.000**	1	.585**	.603**	1.000**	.585**	.671**	.585**	.909**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X1.3	Pearson Correlation	.585**	.585**	1	.672**	.585**	.630**	.587**	.630**	.772**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X1.4	Pearson Correlation	.603**	.603**	.672**	1	.603**	.630**	.676**	.630**	.788**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X1.5	Pearson Correlation	1.000**	1.000**	.585**	.603**	1	.585**	.671**	.585**	.909**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X1.6	Pearson Correlation	.585**	.585**	.630**	.630**	.585**	1	.777**	1.000**	.828**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X1.7	Pearson Correlation	.671**	.671**	.587**	.676**	.671**	.777**	1	.777**	.844**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X1.8	Pearson Correlation	.585**	.585**	.630**	.630**	.585**	1.000**	.777**	1	.828**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91
Total_X1	Pearson Correlation	.909**	.909**	.772**	.788**	.909**	.828**	.844**	.828**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## b. Intensitas Konsumsi (X2)



### Correlations

		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9	Total_ X2
X2.1	Pearson Correlation	1	.721**	.583**	.483**	.629**	.200	.013	.076	-.053	.666**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.057	.904	.476	.619	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X2.2	Pearson Correlation	.721**	1	.545**	.508**	.549**	.230*	.051	.085	-.102	.657**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.028	.632	.421	.338	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X2.3	Pearson Correlation	.583**	.545**	1	.580**	.633**	.336**	-.053	-.011	-.038	.671**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.001	.616	.916	.718	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X2.4	Pearson Correlation	.483**	.508**	.580**	1	.674**	.468**	-.108	-.021	-.173	.634**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.310	.843	.101	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X2.5	Pearson Correlation	.629**	.549**	.633**	.674**	1	.307**	-.131	-.088	-.159	.620**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.003	.215	.408	.132	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X2.6	Pearson Correlation	.200	.230*	.336**	.468**	.307**	1	-.150	-.032	-.111	.442**
	Sig. (2-tailed)	.057	.028	.001	.000	.003		.156	.767	.294	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X2.7	Pearson Correlation	.013	.051	-.053	-.108	-.131	-.150	1	.847**	.780**	.488**
	Sig. (2-tailed)	.904	.632	.616	.310	.215	.156		.000	.000	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91	91
X2.8	Pearson Correlation	.076	.085	-.011	-.021	-.088	-.032	.847**	1	.725**	.551**
	Sig. (2-tailed)	.476	.421	.916	.843	.408	.767	.000		.000	.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91	91

X2.9	Pearson Correlation	-.053	-.102	-.038	-.173	-.159	-.111	.780**	.725**	1	.412**
	Sig. (2-tailed)	.619	.338	.718	.101	.132	.294	.000	.000		.000
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91	91
Total_X2	Pearson Correlation	.666**	.657**	.671**	.634**	.620**	.442**	.488**	.551**	.412**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	91	91	91	91	91	91	91	91	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### c. Tingkat Daya Beli (Y)

#### Correlations

		Y.1	Y.2	Y.3	Total_Y
Y.1	Pearson Correlation	1	.802**	.778**	.918**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	91	91	91	91
Y.2	Pearson Correlation	.802**	1	.871**	.949**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	91	91	91	91
Y.3	Pearson Correlation	.778**	.871**	1	.944**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	91	91	91	91
Total_Y	Pearson Correlation	.918**	.949**	.944**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	91	91	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## 2. Uji Realibilitas

### a. Literasi Aplikasi Online DANA (X1)

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.943	8

### b. Intensitas Konsumsi (X2)

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.729	9

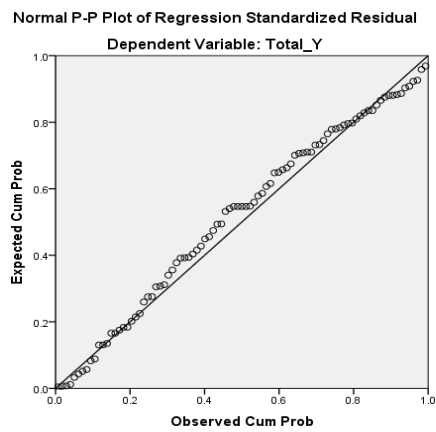
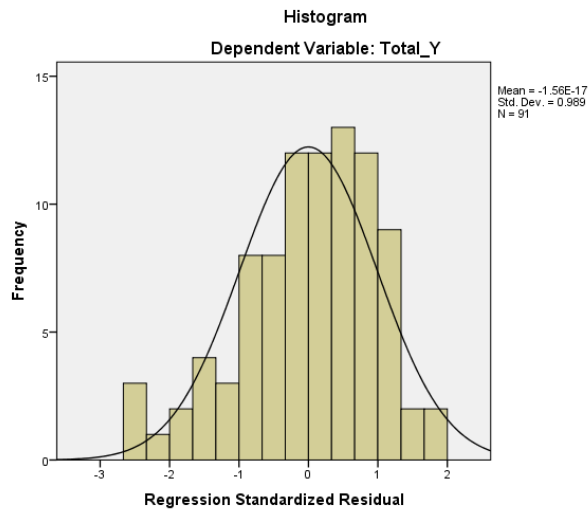
### c. Tingkat Daya Beli (Y)

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.930	3

## **Lampiran 5 : Uji Asumsi Klasik**

### a. Uji Normalitas



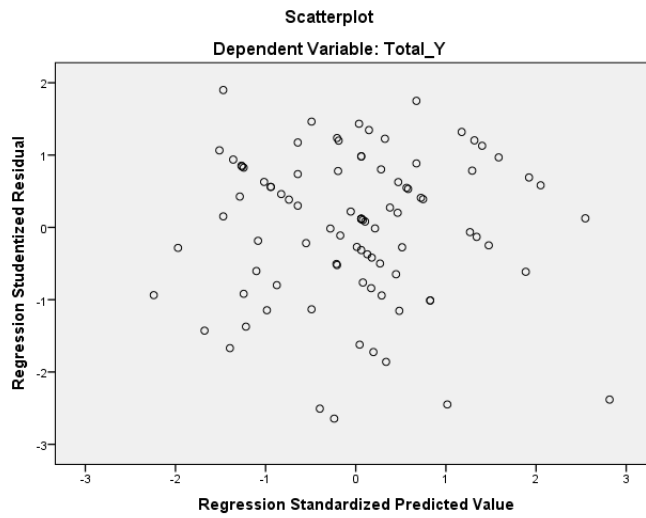
### b. Uji Multikolinearitas

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.820	1.496		2.554	.012
	Total_X1	-.320	.049	-.672	-6.495	.000
	Total_X2	.504	.063	.823	7.947	.000

a. Dependent Variable: Total\_Y

### c. Uji Heteroskedasitas



## **Lampiran 6 : Uji Regresi Berganda dan Uji Hipotesis**

### **1. Uji Regresi Berganda**

#### **Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.820	1.496		2.554	.012
	Total_X1	-.320	.049	-.672	-6.495	.000
	Total_X2	.504	.063	.823	7.947	.000

a. Dependent Variable: Total\_Y

### **2. Uji Hipotesis**

#### **a. Uji t**

#### **Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.820	1.496		2.554	.012
	Total_X1	-.320	.049	-.672	-6.495	.000
	Total_X2	.504	.063	.823	7.947	.000

a. Dependent Variable: Total\_Y

**b. Uji F**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	363.315	2	181.657	33.412	.000 <sup>b</sup>
	Residual	478.444	88	5.437		
	Total	841.758	90			

a. Dependent Variable: Total\_Y

b. Predictors: (Constant), Total\_X2, Total\_X1

**c. Koefisien Determinasi**

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			
						F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.657 <sup>a</sup>	.432	.419	2.332	.432	33.412	2	88	.000

a. Predictors: (Constant), Total\_X2, Total\_X1

b. Dependent Variable: Total\_Y

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Indah Karunia Rahma  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 16 Agustus 1998  
Status : Belum Menikah  
Agama : Islam  
Alamat : Jln. Karang Nongko RT 03 RW 10, Kel.  
Wonosari, Kec. Ngaliyan. Kota Semarang

Riwayat Pendidikan Formal :

2004 – 2010 MI Walisongo Semarang

2010 – 2013 SMP Muhammadiyah 9 Semarang

2013 – 2016 SMK Muhammadiyah 1 Semarang

2016 – 2020 S1 Ekonomi Islam UIN Walisongo Semarang