



**PENGGUNAAN APLIKASI PEMBAYARAN DIGITAL PADA
MAHASISWA FEB UPN VETERAN JAKARTA**

LAPORAN TUGAS AKHIR

RIFANDINI RAHYANTI

1910101052

**PROGRAM STUDI PERBANKAN DAN KEUANGAN PROGRAM DIPLOMA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2022**

**RIFANDINI
RAHYANTI
1910101052**

**PENGUNAAN APLIKASI PEMBAYARAN
DIGITAL PADA MAHASISWA FEB UPN
VETERAN JAKARTA**



**PERBANKAN DAN
KEUANGAN D3
FEB UPNVJ**

2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Rifandini Rahyanti

NIM : 1910101052

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 27 Mei 2022

Yang menyatakan,



Rifandini Rahyanti

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rifandini Rahyanti
NIM : 1910101052
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Program Studi : Perbankan dan Keuangan D3
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul:

**PENGARUH APLIKASI PEMBAYARAN DIGITAL TERHADAP PERILAKU
KONSUMTIF MAHASISWA FEB UPN VETERAN JAKARTA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tidak mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 28 Mei 2022

Yang menyatakan,



Rifandini Rahyanti

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENGUNAAN APLIKASI PEMBAYARAN DIGITAL PADA
MAHASISWA FEB UPN VETERAN JAKARTA

RIFANDINI RAHYANTI

1910101052

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 07 Juni 2022
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima



(Diana Triwardhani, SE, MM)
Ketua Penguji



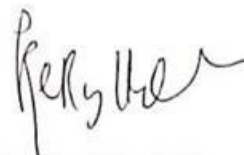
(Wahyudi, SE, MM)
Penguji I



(Siwi Nugraheni, SE, MM)
Penguji II (Pembimbing)



(Dr. Desmitari, S.E., M.M.)
Ketua Jurusan



(Kery Utami, SE, M.Si.)
Ketua Program Studi

Disahkan di : Jakarta
Pada tanggal : 06 Juni 2022



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Sekretariat : Jl RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta 12450, Telp. 7692856, 7692859 Fax. 7692856
Homepage : <http://www.upnvj.ac.id> Email : puskom@upnvj.ac.id

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR (PKL) PERBANKAN DAN KEUANGAN D-III SEMESTER GENAP TA. 2021/2022

Hari ini Selasa, tanggal 07 Juni 2022, telah dilaksanakan Ujian Tugas Akhir bagi mahasiswa :

Nama : Rifandini Rahyanti

No.Pokok Mahasiswa : 1910101052

Program : Perbankan dan Keuangan D-III

Dengan judul tugas akhir sebagai berikut :

Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa FEB UPN Veteran Jakarta

Dinyatakan yang bersangkutan *Lulus / Tidak Lulus* *)

Tim Penguji

No	Dosen Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Diana Triwardhani, SE, MM	Ketua	1.
2	Wahyudi, SE, MM	Anggota I	2.
3	Siwi Nugraheni, SE.,MM	Anggota II **)	3.

Keterangan :

*) Coret yang tidak perlu

**) Dosen Pembimbing

Jakarta, 07 Juni 2022

Mengesahkan

A.n. DEKAN

Kaprodi. Perbankan dan Keuangan D-

III

Kery Utami, SE., M.Si

BERITRA ACARA

PENGGUNAAN APLIKASI PEMBAYARAN DIGITAL PADA MAHASISWA FEB UPN VETERAN JAKARTA

Oleh Rifandini Rahyanti

ABSTRACT

In the growing industry 4.0, modern society has been rewarded with the benefits of daily living. New innovations are surging through the digital age, making all human activities increasingly efficient, safe, and comfortable. One is the emergence of a digital or electronic payment app that allows users to make noncash transactions at any time or place. Currently there are various digital payment applications from different companies that students can select. Each application offers its own advantage. The study is conducted to know how the use of the digital payment app affects consumer behavior and to know the reasons behind the use of digital payment applications especially on students of FEB UPN Veteran students Jakarta. According to questionnaires, showing a digital payment application to be a preferred choice by students, but the ease with which these digital payment services are able to affect consumer behavior on the part of the user. This consumer behavior stems from the many conveniences and promo applications provided for digital payment.

Keywords : Digital Payment, Consumptive Behaviour, Digital Transaction, E-Money

PENGGUNAAN APLIKASI PEMBAYARAN DIGITAL PADA MAHASISWA FEB UPN VETERAN JAKARTA

Oleh Rifandini Rahyanti

ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya industry 4,0, masyarakat modern telah disuguhkan dengan berbagai kemudahan yang menjadi bagian dalam keseharian. Berbagai inovasi baru semakin bermunculan pada era digital ini, membuat semua kegiatan manusia menjadi semakin efisien, aman, dan nyaman. Salah satunya adalah dengan kemunculan aplikasi pembayaran berbasis digital atau uang elektronik (*e-money*) yang memudahkan penggunaannya untuk melakukan transaksi non tunai kapanpun dan dimanapun. Saat ini tersedia berbagai macam aplikasi pembayaran digital dari perusahaan berbeda yang dapat dipilih oleh mahasiswa. Setiap aplikasi menawarkan kelebihan masing masing. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi pembayaran digital terhadap perilaku konsumtif dan mengetahui alasan dibalik penggunaan aplikasi pembayaran digital terutama pada mahasiswa FEB UPN Veteran Jakarta. Menurut hasil kuesioner, menunjukan aplikasi pembayaran digital menjadi pilihan yang lebih digemari oleh mahasiswa namun adanya kemudahan layanan pembayaran digital ini ternyata mempengaruhi perilaku konsumtif penggunaannya. Perilaku konsumtif ini muncul karena berbagai kemudahan dan banyaknya promo yang disediakan aplikasi pembayaran digital.

Kata Kunci : Pembayaran Digital, Perilaku Konsumtif, Transaksi Digital, E-Money

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **“Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa FEB UPN Veteran Jakarta”**. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Dianwicakasih Arieftiar, S.E., Ak., MAk, CA., CSRS., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Terima kasih kepada Ibu Kery Utami, SE, M.Si, selaku Ketua Program Studi Diploma Perbankan dan Keuangan. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Siwi Nugraheni, SE, MM selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, dorongan, serta bimbingan yang sangat berarti untuk penulis. Terima kasih kepada Bapak Arif Rahyanto dan Ibu Gadis Widyawati selaku orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa. Selain itu kepada seluruh sahabat serta teman – teman seperjuangan yang telah saling memberikan semangat dan membantu, kepada penulis sendiri yang telah mampu bertahan dan berjuang sampai saat ini sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca serta dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi pembayaran digital.

Jakarta, 27 Mei 2022

Rifandini Rahyanti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	iii
HALAMAN JUDUL	iii
PERNYATAAN ORSINALITAS	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
PENGESAHAN	vii
BERITRA ACARA	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	4
I.1 Latar Belakang.....	4
I.2 Tujuan	5
I.3 Manfaat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
II.1 Persepsi Konsumen.....	7
II.2 Gaya Hidup	7
II.2.1 Pengertian Gaya Hidup	7
II.2.2 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Gaya Hidup	8
II.3 Pengertian Sistem Pembayaran Digital.....	10
II.4 Aplikasi pembayaran digital	11
II.5 Perilaku Konsumtif.....	12
II.5.1 Aspek – Aspek Perilaku Konsumtif.....	12

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Usia Responden.....	11
Tabel 2. Jenis Kelamin Responden.....	12
Tabel 3. Jurusan Responden.....	12
Tabel 4. Angkatan Responden.....	12

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jenis Aplikasi Pembayaran Digital Yang Sering Digunakan.....	13
Gambar 2. Seberapa Sering Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Pembayaran Digital	14
Gambar 3. Jumlah Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital Dalam Seminggu	14
Gambar 4. Fitur Yang Digunakan Dalam Aplikasi Pembayaran Digital.....	15
Gambar 5. Kelebihan Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital	16
Gambar 6. Kekurangan Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital	17
Gambar 7. Kepuasan Mahasiswa Terhadap Aplikasi Pembayaran Digital Saat ini	18
Gambar 8. Menjadi Lebih Konsumtif Dengan Adanya Aplikasi Pembayaran Digital	18
Gambar 9. Transaksi Yang Lebih Efektif Untuk Saat Ini.....	19

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kuesioner Penelitian Tugas Akhir
- Lampiran 2. Kartu Persetujuan Judul Tugas Akhir
- Lampiran 3. Kartu Monitoring
- Lampiran 4. Hasil Turnitin