

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 5 bulan, terhitung mulai dari bulan Januari tahun 2022 sampai dengan bulan Juli tahun 2022. Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta pada seluruh mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta angkatan tahun 2020.

3.2 Desain Penelitian

Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data konkret), data penelitian ini berupa angka-angka yang diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan yang berkaitan dengan masalah diteliti untuk mencapai suatu kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan tes dan survei melalui kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis jalur atau *path analysis*. Tes dan survei yang dilakukan akan menggunakan *Google Form* kepada sampel sebagai responden penelitian ini.

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah umum yang meliputi: objek/subyek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang telah diidentifikasi oleh peneliti untuk dipelajari serta ditarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa S1 dan D3 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta angkatan tahun 2020 yang berjumlah 688 mahasiswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Populasi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta angkatan Tahun 2020

Program Studi	Jumlah
S1 Pendidikan Ekonomi	135
S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran	96
S1 Pendidikan Bisnis	86
S1 Akuntansi	87
S1 Manajemen	93
D3 Administrasi Perkantoran	58
D3 Akuntansi	62
D3 Manajemen Pemasaran	71
Total	688

Sumber: Tabel diolah oleh Peneliti

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel yang digunakan ialah dengan *random sampling*, dengan memberikan peluang yang sama besar bagi setiap kelompok populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *stratified random sampling* mengambil anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak karena anggota populasi dianggap homogen.

Ukuran pengambilan sampel dengan interval kepercayaan terhadap populasi yaitu sebesar 0,95 atau 95 persen dengan tingkat error 0,5 atau 5 persen.

Berikut pengambilan ukuran sampel:

Tabel 3.2 Distribusi Sampel

Program Studi	Jumlah	Sampel
S1 Pendidikan Ekonomi	$135/688 * 253$	50
S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran	$96/688 * 253$	35
S1 Pendidikan Bisnis	$86/688 * 253$	32
S1 Akuntansi	$87/688 * 253$	32
S1 Manajemen	$93/688 * 253$	34
D3 Administrasi Perkantoran	$58/688 * 253$	21
D3 Akuntansi	$62/688 * 253$	23
D3 Manajemen Pemasaran	$71/688 * 253$	26
Total	688	253

Sumber: Tabel diolah oleh Peneliti

Berdasarkan tabel 3.2 di atas bahwa hasil perhitungan sampel penelitian adalah 253 mahasiswa dari populasi sejumlah 688 mahasiswa Fakultas Ekonomi angkatan Tahun 2020.

3.4 Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Perilaku Konsumtif

a. Definisi Konseptual

Perilaku konsumtif merupakan perilaku membeli atau menggunakan produk tanpa didasari akan pertimbangan kebutuhan, cenderung mengkonsumsi tanpa batas, serta ditandai oleh segala sesuatu yang berlebihan untuk memperoleh kepuasan pribadi.

b. Definisi Operasional

Perilaku konsumtif adalah merupakan tindakan akibat membeli suatu barang dengan mengutamakan *wants* atau keinginan daripada *need* atau kebutuhan seperti membeli barang karena hadiah menarik, kemasan menarik, menjaga gengsi, potongan harga, menjaga status sosial, konformitas terhadap model iklan, membeli dengan harga mahal karena akan menambah nilai rasa percaya diri yang lebih tinggi, dan membeli barang sejenis dengan dua merek yang berbeda.

c. Kisi-kisi Instrumen Perilaku Konsumtif

Kisi-kisi instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel perilaku konsumtif terdiri dari beberapa butir soal terkait indikator dan variabel perilaku konsumtif menggunakan skala likert sebagai instrumen penilaiannya. berikut kisi-kisi instrumen perilaku konsumtif yang tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Perilaku Konsumtif

No.	Indikator	Butir	Jumlah
1.	Membeli barang karena hadiah menarik.	1, 2, 3	3
2.	Membeli barang karena kemasan menarik.	4, 5, 6	3
3.	Membeli barang karena untuk menjaga diri dan gengsi.	7, 8, 9	3
4.	Membeli barang karena terdapat potongan harga.	10, 11, 12	3

5.	Membeli barang untuk menjaga status sosial.	13, 14, 15	3
6.	Memakai produk karena unsur konformitas terhadap model iklan	16, 17, 18	3
7.	Membeli barang dengan harga mahal karena akan menambah nilai rasa percaya diri yang lebih tinggi.	19, 20, 21	3
8.	Membeli barang sejenis dengan dua merek yang berbeda.	22, 23, 24	3
Jumlah			24

Sumber: Tabel diolah oleh Peneliti

2. *E-Wallet*

a. Definisi Konseptual

E-wallet atau dompet elektronik merupakan salah satu alat pembayaran dalam transaksi keuangan dimana nilai riil yang tersimpan terdapat di dalam *server* yang disediakan oleh jasa layanan keuangan yang menerbitkan dompet elektronik tersebut.

b. Definisi Operasional

Dompet elektronik merupakan metode pembaharuan di bidang keuangan yang mengenalkan konsumen pada digitalisasi. Inovasi pribadi, kemudahan penggunaan, komparabilitas, kegunaan yang dirasa, keamanan yang dirasa, hadiah, dan pengaruh sosial menjadi indikator yang mendukung konsumen dalam penggunaan teknologi terbaru ini.

c. Kisi-kisi Instrumen *E-Wallet*

Kisi-kisi instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel *e-wallet* terdiri dari beberapa butir soal terkait indikator dan variabel *e-wallet* menggunakan skala likert sebagai instrumen penilaiannya. Berikut kisi-kisi instrumen *e-wallet* yang tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen *E-wallet*

No.	Indikator	Butir	Jumlah
1.	<i>Personal innovativeness</i> (inovasi pribadi)	1, 2, 3	3
2.	<i>Perceived ease of use</i> (kemudahan)	4, 5, 6	3

	penggunaan)		
3.	<i>Perceived compability</i> (kompabilitas)	7, 8, 9	3
4.	<i>Perceived usefulness</i> (kegunaan yang dirasa)	10, 11, 12	3
5.	<i>Perceived security</i> (keamanan yang dirasa)	13, 14, 15	3
6.	<i>Rewards</i> (hadiah)	16, 17, 18	3
7.	<i>Social influence</i> (pengaruh sosial)	19, 20, 21	3
Jumlah			21

Sumber: Tabel diolah peneliti

3. Gaya Hidup Hedonis

a. Definisi Konseptual

Gaya hidup hedonis merupakan pola tingkah laku individu dalam sehari-hari yang dapat diketahui melewati aktivitas, minat dan opininya dalam menjalani kehidupan dengan cara bersenang-senang dan kemewahan serta ingin menjadi pusat perhatian dalam lingkungannya

b. Definisi Operasional

Gaya hidup hedonis merupakan pola hidup yang dimiliki individu dalam menjalankan kehidupannya yang dibagi melalui aktivitas, minat, serta opini terhadap tren yang berkembang di dalam masyarakat, sehingga kesenangan dan keinginan untuk diperhatikan oleh orang lain menjadi tujuan hidupnya.

c. Kisi-kisi Instrumen Gaya Hidup Hedonis

Kisi-kisi instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel gaya hidup hedonis terdiri dari beberapa butir soal terkait indikator dan variabel gaya hidup hedonis menggunakan skala likert sebagai instrumen penilaiannya. berikut kisi-kisi instrumen gaya hidup hedonis yang tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Gaya Hidup Hedonis

No.	Indikator	Butir	Jumlah
1.	<i>Activities</i> (kegiatan/aktivitas)	1, 2, 3	3
2.	<i>Interest</i> (minat)	4, 5, 6	3
3.	<i>Opinion</i> (pendapat)	7, 8, 9	3

Jumlah	9
--------	---

Sumber: Tabel diolah oleh Peneliti

4. Literasi Ekonomi

a. Definisi Konseptual

Literasi ekonomi merupakan kemampuan individu untuk mengenali dan mengaplikasikan konsep-konsep ekonomi dengan cara beripikir ekonomis untuk meningkatkan kesejahteraan.

b. Definisi Operasional

Literasi ekonomi dapat membuat seseorang menjadi cerdas dalam mengelola sumber daya ekonomi untuk mencapai kesejahteraan dengan cara mengaplikasikan konsep ekonomi tersebut.

c. Kisi-kisi Instrumen Literasi Ekonomi

Kisi-kisi instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel literasi ekonomi terdiri dari beberapa butir soal terkait indikator dan variabel literasi ekonomi menggunakan skala likert sebagai instrumen penilaiannya. berikut kisi-kisi instrumen literasi ekonomi yang tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Literasi Ekonomi

No.	Indikator	Butir	Jumlah
1.	Mampu menganalisis perubahan permintaan barang	1	1
2.	Mampu mengelola peran wirausaha	2	1
3.	Mampu menganalisis tingkat harga terhadap kecenderungan menabung	3	1
4.	Mampu mengalokasikan pendapatan individu	4	1
5.	Mampu mengalokasikan pendapatan nasional	5	1
6.	Mampu menganalisis perubahan penawaran dan permintaan	6	1
7.	Mampu menganalisis dampak kebijakan perdagangan internasional	7	1

8.	Mampu menganalisis dampak kebijakan pemerintah terhadap penetapan harga	8	1
9.	Mampu menjelaskan peran pelaku ekonomi, produsen, konsumen dalam pemerintahan dan perekonomian	9	1
10.	Mampu menjelaskan manfaat dari perdagangan internasional	10	1
11.	Mampu menganalisis dampak perubahan permintaan dan penawaran terhadap harga barang	11	1
12.	Mampu menjelaskan penggunaan sumber daya yang terbatas	12	1
13.	Mampu menjelaskan peran pasar modal dalam perekonomian	13	1
14.	Mampu menganalisis <i>cost</i> dan <i>benefit</i> dari transaksi ekonomi	14	1
15.	Mampu menganalisis <i>cost</i> dan <i>benefit</i> dari pengambilan keputusan	15	1
16.	Mampu menganalisis peran pemerintahan dalam perekonomian	16	1
17.	Mampu menjelaskan anggaran perencanaan belanja negara	17	1
18.	Mampu menganalisis dampak inflasi	18	1
19.	Mampu menganalisis pengembangan industri	19	1
20.	Mampu menjelaskan bunga uang	20	1
Jumlah			20

Sumber: Tabel diolah oleh Peneliti

3.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes adalah kumpulan pertanyaan atau latihan soal serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, literasi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan berupa tes bersifat kognitif (pengetahuan) tes dalam ranah kognitif berupa *post test* dalam bentuk soal pilihan ganda yang

direncanakan untuk mengukur dan memperoleh informasi mengenai tingkat literasi ekonomi mahasiswa dalam penelitian ini. Penyusunan tes ini mengacu pada soal latihan literasi ekonomi yang diterbitkan oleh *NCEE*. Tabel berikut memberi informasi dalam pengambilan skoring dalam hasil jawaban.

Tabel 3.7 Skala Penilaian Literasi Ekonomi (Tes)

No.	Alternatif Pilihan Jawaban	Skor
1.	Benar	2
2.	Salah	1

Sumber: Diolah oleh Peneliti

Untuk menentukan kriteria deskriptif variabel literasi ekonomi (X2), maka dibuat tabel yang disusun berdasarkan perhitungan sebagai berikut:

- Nilai maksimal= skor maksimal * jumlah soal
 $= 2 * 20$
 $= 40$
- Nilai minimal = skor minimal * jumlah soal
 $= 1 * 20$
 $= 20$
- Rentang = $40 - 20$
 $= 20$
- Interval = $20/2$
 $= 10$

Tabel 3. 8 Jenjang Kriteria Variabel Literasi Ekonomi

No.	Interval	Kriteria
1.	31-40	Tinggi
2.	21-30	Cukup Tinggi
3.	11-20	Rendah
4.	1-10	Sangat Rendah

Sumber: Data diolah oleh Peneliti

2. Kuesioner

Kuesioner atau angket menurut (Sugiyono, 2013) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap responden untuk dijawab.

Data dari hasil kuesioner akan dilakukan pengukuran menggunakan skala *likert* yang telah dimodifikasi dengan menghilangkan opsi pilihan jawaban Ragu-Ragu, dengan alternatif pilihan jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.9 Penilaian Kuesioner menggunakan Skala *Likert*

Alternatif Pilihan Jawaban	Bobot Penilaian/Skor Pertanyaan/Pernyataan
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: tabel diolah oleh Peneliti

Untuk menentukan kriteria deskriptif variabel *e-wallet* (X1), maka dibuat tabel yang disusun berdsasarkan perhitungan sebagai berikut:

- Nilai maksimal= skor maksimal * jumlah soal = $4 * 21 = 84$
- Nilai minimal = skor minimal * jumlah soal = $1 * 21 = 21$
- Rentang = $84 - 21 = 63$
- Interval = $63/4 = 15,75$ dibulatkan 16

Tabel 3. 10 Jenjang Kriteria Variabel *E-wallet*

No.	Interval	Kriteria
1.	69-72	Tinggi
2.	53-68	Cukup Tinggi
3.	37-52	Rendah
4.	21-36	Sangat Rendah

Sumber: Data diolah oleh Peneliti

Untuk menentukan kriteria deskriptif variabel gaya hidup hedonis (Z), maka dibuat tabel yang disusun berdsasarkan perhitungan sebagai berikut:

- Nilai maksimal= skor maksimal * jumlah soal = $4 * 9 = 36$
- Nilai minimal = skor minimal * jumlah soal = $1 * 9 = 9$
- Rentang = $36 - 9 = 27$
- Interval = $27/4 = 6,75$ dibulatkan 7

Tabel 3. 11 Jenjang Kriteria Variabel Gaya Hidup Hedonis

No.	Interval	Kriteria
1.	30-36	Tinggi
2.	23-29	Cukup Tinggi

3.	16-22	Rendah
4.	9-15	Sangat Rendah

Sumber: Data diolah oleh Peneliti

Untuk menentukan kriteria deskriptif variabel *e-wallet* (Y), maka dibuat tabel yang disusun berdasarkan perhitungan sebagai berikut:

- Nilai maksimal = skor maksimal * jumlah soal = $4 * 24 = 96$
- Nilai minimal = skor minimal * jumlah soal = $1 * 24 = 24$
- Rentang = $84 - 21 = 72$
- Interval = $72/4 = 18$

Tabel 3. 12 Jenjang Kriteria Variabel Perilaku Konsumtif

No.	Interval	Kriteria
1.	79-96	Tinggi
2.	61-78	Cukup Tinggi
3.	43-60	Rendah
4.	24-42	Sangat Rendah

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui proses uji coba instrumen dengan uji validitas serta uji reliabilitas. Dilanjutkan dengan dilakukan uji prasyarat analisis, analisis jalur, pengujian hipotesis, dan tes sobel.

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji instrumen data untuk mengetahui seberapa tepat suatu item dalam mengukur apa yang ingin peneliti ukur. Item dikatakan valid ketika adanya korelasi yang signifikan dengan skor totalnya, hal tersebut memiliki arti bahwa adanya dukungan dari item tersebut dalam mengungkap suatu yang akan diungkap. Item dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang ditujukan kepada responden dengan menggunakan kuesioner dengan tujuan mengungkap sesuatu.

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan program *IBM SPSS Statistic ver. 26*, teknik uji validasi menggunakan korelasi *Pearson* dengan cara mengkorelasikan skor item dengan skor totalnya dengan kriteria jika r hitung $>$ r tabel maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut valid, atau

ketika nilai sig. < 0,05 item juga dikatakan valid. Sebuah item pernyataan dikatakan tidak valid ketika r hitung < r tabel atau nilai sig > 0,05.

Tabel 3.13 Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Konsumtif

Indikator	No. item	Validitas	
		sig	Arti
Membeli barang karena hadiah menarik.	1	0,000	Valid
	2	0,002	Valid
	3	0,000	Valid
Membeli barang karena kemasan menarik.	4	0,000	Valid
	5	0,000	Valid
	6	0,000	Valid
Membeli barang karena untuk menjaga diri dan gengsi	7	0,000	Valid
	8	0,000	Valid
	9	0,000	Valid
Membeli barang karena terdapat potongan harga	10	0,000	Valid
	11	0,000	Valid
	12	0,000	Valid
Membeli barang untuk menjaga status sosial	13	0,000	Valid
	14	0,000	Valid
	15	0,000	Valid
Memakai produk karena unsur konformitas terhadap model iklan	16	0,000	Valid
	17	0,000	Valid
	18	0,000	Valid
Membeli barang dengan harga mahal karena akan menambah nilai rasa percaya diri yang lebih tinggi	19	0,000	Valid
	20	0,000	Valid
	21	0,000	Valid
Membeli barang sejenis dengan dua merek yang berbeda	22	0,000	Valid
	23	0,000	Valid
	24	0,000	Valid

Sumber: Data diolah oleh Peneliti

Berdasarkan Tabel 3.13 hasil uji validitas pada variabel perilaku konsumtif di atas, bahwa dari total 24 item pernyataan yang terdapat dalam kuesioner

penelitian hasilnya bahwa seluruh item pernyataan dikatakan valid. Hal tersebut berarti seluruh pernyataan dapat digunakan sebagai kuesioner penelitian.

Tabel 3.12 Hasil Uji Validitas E-Wallet

Indikator	No. item	Validitas	
		sig	Arti
<i>Personal innovativeness</i> (inovasi pribadi)	1	0,000	Valid
	2	0,000	Valid
	3	0,000	Valid
<i>Perceived ease of use</i> (kemudahan penggunaan)	4	0,000	Valid
	5	0,000	Valid
	6	0,000	Valid
<i>Perceived compability</i> (kompabilitas)	7	0,000	Valid
	8	0,000	Valid
	9	0,000	Valid
<i>Perceived usefulness</i> (kegunaan yang dirasa)	10	0,000	Valid
	11	0,000	Valid
	12	0,000	Valid
<i>Perceived security</i> (keamanan yang dirasa)	13	0,000	Valid
	14	0,000	Valid
	15	0,000	Valid
<i>Rewards</i> (hadiah)	16	0,000	Valid
	17	0,000	Valid
	18	0,000	Valid
<i>Social influence</i> (pengaruh sosial)	19	0,000	Valid
	20	0,000	Valid
	21	0,000	Valid

Sumber: Data diolah oleh Peneliti

Berdasarkan Tabel 3.14 hasil uji validitas pada variabel penggunaan *e-wallet* di atas, bahwa dari total 21 item pernyataan yang terdapat dalam kuesioner penelitian hasilnya bahwa seluruh item pernyataan dikatakan valid.

Hal tersebut berarti seluruh pernyataan dapat digunakan sebagai kuesioner penelitian.

Tabel 3.15 Hasil Uji Validitas Literasi Ekonomi

Indikator	No. item	Validitas	
		sig	Arti
Mampu menganalisis perubahan permintaan barang	1	0,007	Valid
Mampu mengelola peran wirausaha	2	0,003	Valid
Mampu menganalisis tingkat harga terhadap kecenderungan menabung	3	0,000	Valid
Mampu mengalokasikan pendapatan individu	4	0,003	Valid
Mampu mengalokasikan pendapatan nasional	5	0,000	Valid
Mampu menganalisis perubahan penawaran dan permintaan	6	0,000	Valid
Mampu menganalisis dampak kebijakan perdagangan internasional	7	0,000	Valid
Mampu menganalisis dampak kebijakan pemerintah terhadap penetapan harga	8	0,004	Valid
Mampu menjelaskan peran pelaku ekonomi, produsen, konsumen dalam pemerintahan dan perekonomian	9	0,000	Valid
Mampu menjelaskan manfaat dari perdagangan internasional	10	0,000	Valid
Mampu menganalisis dampak perubahan permintaan dan penawaran terhadap harga barang	11	0,000	Valid
Mampu menjelaskan penggunaan sumber daya yang terbatas	12	0,000	Valid
Mampu menjelaskan peran pasar modal dalam perekonomian	13	0,000	Valid
Mampu menganalisis <i>cost</i> dan <i>benefit</i> dari transaksi ekonomi	14	0,000	Valid
Mampu menganalisis <i>cost</i> dan <i>benefit</i> dari pengambilan keputusan	15	0,000	Valid
Mampu menganalisis peran pemerintahan dalam perekonomian	16	0,000	Valid
Mampu menjelaskan anggaran perencanaan belanja negara	17	0,000	Valid
Mampu menganalisis dampak inflasi	18	0,000	Valid
Mampu menganalisis pengembangan industri	19	0,000	Valid
Mampu menjelaskan bunga uang	20	0,000	Valid

Sumber: Data diolah oleh Peneliti

Berdasarkan tabel 3.15 hasil uji validitas pada variabel literasi ekonomi di atas, bahwa dari total 20 item pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner penelitian hasilnya bahwa seluruh item pernyataan dikatakan valid. Hal tersebut berarti seluruh pernyataan dapat digunakan sebagai kuesioner penelitian.

Tabel 3.16 Hasil Uji Validitas Gaya Hidup Hedonis

Indikator	No. item	Validitas	
		sig	Arti
<i>Activities</i> (aktivitas)	1	0,000	Valid
	2	0,000	Valid
	3	0,000	Valid
<i>Interest</i> (minat)	4	0,000	Valid
	5	0,000	Valid
	6	0,000	Valid
<i>Opinion</i> (opini)	7	0,000	Valid
	8	0,000	Valid
	9	0,000	Valid

Sumber: Data diolah oleh Peneliti

Berdasarkan tabel 3.16 hasil uji validitas pada variabel gaya hidup hedonis di atas, bahwa dari total 9 item pernyataan yang terdapat dalam kuesioner penelitian hasilnya bahwa seluruh item pernyataan dikatakan valid. Hal tersebut berarti seluruh pernyataan dapat digunakan sebagai kuesioner penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan program IBM SPSS Statistics ver 26, dengan menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha* (α). Uji reliabilitas merupakan kelanjutan dari uji validitas, dimana item yang digunakan untuk pengujian adalah item yang valid saja. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi kuesioner sebagai alat ukurnya, artinya apakah alat ukur tersebut ketika dilakukan pengukuran berkali-kali

dapat tetap konsisten. Sugiyono (Sugiyono, 2013) menyatakan untuk menentukan instrumen tersebut reliabel atau tidak maka dinyatakan dengan jika nilai *Cronbach's Alpha* (α) < 0,7 maka variabel tidak reliabel, sedangkan nilai $\alpha > 0,7$ maka variabel dinyatakan reliabel.

Tabel 3.17 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Syarat Minimal <i>Cronbach's Alpha</i>	Arti
Perilaku Konsumtif	0,970	0,70	Reliabel
Penggunaan E-wallet	0,879	0,70	Reliabel
Literasi Ekonomi	0,734	0,70	Reliabel
Gaya Hidup Hedonis	0,818	0,70	Reliabel

Sumber: Data diolah oleh Peneliti

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 3.15 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel perilaku konsumtif, penggunaan *e-wallet*, literasi ekonomi, dan gaya hidup hedonis memiliki nilai di atas 0,70 maka dapat dikatakan bahwa kuesioner yang digunakan dapat menghasilkan data yang reliabel atau dapat dipercaya.

2. Uji Asumsi Klasik

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan path analysis atau analisis jalur dalam melakukan pengujian hipotesis, maka peneliti akan melakukan uji asumsi klasik. Dimana salah satu dari uji asumsi klasik adalah uji normalitas data. Jika data berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik, sedangkan jika data tidak berdistribusi normal maka peneliti harus menggunakan statistik non-parametrik.

a. Uji Normalitas

Menurut (Ghozali, 2009) uji normalitas merupakan syarat pokok yang harus dipenuhi ketika menggunakan statistik parametrik. Normalitas data merupakan hal yang penting karena dengan data yang berdistribusi normal maka data tersebut dianggap dapat mewakili populasi.

Penelitian ini menggunakan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Metode *One Sample Smirnov* cukup membaca pada nilai signifikansi (Asymp. Sig 2-tailed). Jika signifikansi kurang dari 0,05 maka kesimpulannya data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan tahap uji normalitas sebagai berikut:

1) Merumuskan hipotesis:

Ho: Data berdistribusi normal

Ha: Data tidak berdistribusi tidak normal

2) Kriteria pengujian

a) Jika Signifikansi $< 0,05$ maka Ho ditolak

b) Jika Signifikansi $> 0,05$ maka Ho diterima

b. Uji Linearitas

Menurut (Ghozali, 2009) uji linearitas merupakan suatu upaya dalam memenuhi salah satu asumsi regresi linear yang mensyaratkan adanya hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan pada uji linearitas menurut Ghozali ini, dapat melihat pada kolom *Linearity* pada tabel *ANOVA*. Jika nilai *Linearity* memiliki sig $< 0,05$ maka model yang digunakan sudah tepat atau variabel dikatakan mempunyai hubungan linear.

c. Uji Multikolinearitas

Menurut (Ghozali, 2009) uji multikolinearitas memiliki tujuan untuk menguji dalam model regresinya ditemukan adanya korelasi yang kuat antara variabel independen. Untuk melihat apakah terdapat atau tidaknya gejala multikolinearitas di dalam model regresi maka diperlukan melihat nilai *Variance Inflasi Factor* (VIF) dan nilai *Tolerance*.

1) Jika nilai VIF $> 0,10$, maka terjadi multikolinearitas.

2) Jika nilai VIF $< 0,10$, maka tidak terjadi multikolinearitas.

Sedangkan kriteria pengujian statistik dengan melihat nilai *tolerance* yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *tolerance* $< 0,1$, maka terdapat multikolinearitas.
- 2) Jika nilai *tolerance* $> 0,1$, maka tidak terdapat multikolinearitas.

d. Uji Heteroskedastistas

Uji heteroskedastistas adalah keadaan dimana terjadi ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Persyaratan yang harus dipenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya masalah heteroskedastistas. Menurut (Ghozali, 2009) ada beberapa cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastistas, salah satunya yaitu dengan menggunakan uji *glejser*. Dikatakan tidak terdapat heteroskedastistas jika hasil koefisien parameter untuk variabel independen tidak ada yang signifikan. Dapat dilihat pada tabel *coefficients* kolom sig, suatu model dikatakan terbebas dari heteroskedastistas jika nilai sig $> 0,05$.

3. Path Analysis

Path analysis atau analisis jalur digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Model ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap variabel independen dan variabel dependen. Menurut Ridwan bahwa koefisien jalur atau *path* adalah koefisien regresi yang distandardkan, yaitu koefisien regresi yang dihitung dari basis data yang telah diset dalam angka baku *Z-score*. Analisis ini dibantu dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistic ver.26*, dengan ketentuan uji F pada *Alpha* = 0,05 atau $p \leq 0,05$ sebagai taraf signifikansi F (sig. F) sedangkan untuk uji T taraf signifikansi *Alpha* = 0,05 atau $p \leq 0,05$ yang dimunculkan dengan kode (Sig. T) dimana hal tersebut digunakan untuk melihat signifikansi pengaruh tidak langsung dari variabel independen terhadap variabel dependen.

Menurut (Ghozali, 2009), analisis jalur digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara tidak langsung dari variabel independen terhadap variabel dependen melalui variabel intervening. Analisis selanjutnya digunakan

untuk mencari pengaruh langsung dan tidak langsung dengan menggunakan korelasi dan regresi sehingga dapat diketahui untuk sampai pada variabel dependen terakhir, harus melalui jalur langsung atau melalui variabel *intervening* atau mediasi. Berikut langkah menguji analisis jalur sebagai berikut:

Merumuskan hipotesis dan persamaan struktural

1) Hipotesis Model I:

$$Y = \text{Py}_{X_1}X_1 + \text{Py}_{X_2}X_2 + \text{Py}_{X_3}X_3 + \varepsilon_1$$

Keterangan:

- Y = Variabel dependen perilaku konsumtif
 X₁ = Variabel independen penggunaan *e-wallet*
 X₂ = Variabel independen literasi ekonomi
 X₃ = Variabel independen gaya hidup hedonis
 Py_{X₁} = Koefisien jalur X₁ ke Y
 Py_{X₂} = Koefisien jalur X₂ ke Y
 Py_{X₃} = Koefisien jalur X₃ ke Y
 ε₁ = Koefisien jalur variabel error 1

Merumuskan hipotesis dalam persamaan regresi I:

$$Y = \text{Py}_{X_1}X_1 + \text{Py}_{X_2}X_2 + \text{Py}_{X_3}X_3 + \varepsilon_1$$

Dari persamaan regresi I terdiri dari hipotesis sebagai berikut:

a. Pengaruh X₁ terhadap Y

H₀ : Py_{X₁} = 0 (tidak terdapat pengaruh langsung penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif)

H_a : Py_{X₁} ≠ 0 (terdapat pengaruh langsung yang signifikan penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif)

b. Pengaruh X_2 terhadap Y

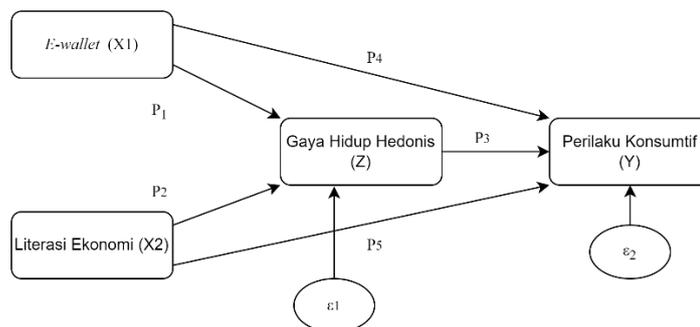
H_0 : $\rho_{YX_2} = 0$ (tidak terdapat pengaruh langsung literasi ekonomi terhadap perilaku konsumtif)

H_a : $\rho_{YX_2} \neq 0$ (terdapat pengaruh langsung yang signifikan literasi ekonomi terhadap perilaku konsumtif)

c. Pengaruh X_3 terhadap Y

H_0 : $\rho_{YX_3} = 0$ (tidak terdapat pengaruh langsung gaya hidup hedonis terhadap gaya perilaku konsumtif)

H_a : $\rho_{YX_3} \neq 0$ (terdapat pengaruh langsung yang signifikan gaya hidup hedonis terhadap perilaku konsumtif)



Gambar 3.3 Model Diagram *Path Analysis* (analisis jalur)

Berdasarkan gambar 3.3 model diagram *path analysis* dimana setiap nilai P dalam model analisis jalur menggambarkan jalur dan koefisien jalur:

- 1) Pengaruh langsung X_1 terhadap Y = P_4
 - Pengaruh tidak langsung X_1 terhadap Z = $P_{1x}P_3$
 - Pengaruh total koreasi X_1 ke Y = $P_4 + (P_{1x}P_3)$
- 2) Pengaruh langsung X_2 terhadap Y = P_5
 - Pengaruh tidak langsung X_2 terhadap Z = $P_{2x}P_3$
 - Pengaruh total koreasi X_1 ke Y = $P_5 + (P_{2x}P_3)$
- 3) Pengaruh langsung X_3 terhadap Y = P_3

2) **Hipotesis Model II:**

$$Z = P_{ZX_1}X_1 + P_{ZX_2}X_2 + \varepsilon_2$$

Keterangan:

Z = Variabel dependen gaya hidup hedonis

X₁ = Variabel independen *e-wallet*

X₂ = Variabel independen literasi ekonomi

P_{ZX₁} = Koefisien jalur X₁ ke Z

P_{ZX₂} = Koefisien jalur X₂ ke Z

ε₂ = Koefisien jalur variabel error 2

Merumuskan hipotesis dalam persamaan regresi II:

$$Z = P_{ZX_1}X_1 + P_{ZX_2}X_2 + \varepsilon_2$$

Dari persamaan regresi II terdiri dari hipotesis sebagai berikut:

a. Pengaruh X₁ tidak langsung terhadap Y melalui Z sebagai *intervening*.

H₀ : P_{ZX₁} = 0 (tidak terdapat pengaruh langsung penggunaan *e-wallet* terhadap gaya hidup hedonis)

H_a : P_{ZX₁} ≠ 0 (terdapat pengaruh langsung yang signifikan penggunaan *e-wallet* terhadap gaya hidup hedonis)

b. Pengaruh X₂ pada Z

H₀ : P_{ZX₂} = 0 (tidak terdapat pengaruh langsung literasi ekonomi terhadap gaya hidup hedonis)

H_a : P_{ZX₂} ≠ 0 (terdapat pengaruh langsung yang signifikan literasi ekonomi terhadap gaya hidup hedonis)

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan analisis data. Uji hipotesis seringkali disebut konfirmasi analisis data, yakni dimana keputusan hasil dari uji hipotesis selalu dibuat berdasarkan pengajuan hipotesis nol, ini adalah bentuk pengujian untuk menjawab pertanyaan yang mengasumsikan hipotesis nol adalah benar.

5.2 Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik t)

Uji statistik t menurut (Ghozali, 2009) pada dasarnya digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian hipotesis pada penelitian ini yaitu dengan membandingkan masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen dengan taraf signifikansi 5 persen. Kaidah pengambilan keputusan uji statistik t apabila:

Jika Sig t hitung < Sig 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika Sig t hitung > Sig 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Uji t, nilai probabilitas dapat dilihat pada tabel *coefficients* kolom Sig. Uji signifikansi ini digunakan untuk menjawab atau menguji:

- H1:** *E-wallet* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif
- H2:** Literasi ekonomi berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif
- H3:** Gaya hidup hedonis berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif
- H4:** *E-wallet* berpengaruh positif dan signifikan terhadap gaya hidup hedonis
- H5:** Literasi ekonomi berpengaruh negatif dan signifikan terhadap gaya hidup hedonis

5.1 Uji Sobel (Sobel Test)

Pengujian hipotesis mediasi dapat dilakukan dengan prosedur yang dikembangkan oleh Sobel dalam (Ghozali, 2009) uji sobel dilakukan dengan cara menguji kekuatan pengatur tidak langsung variabel independen (X) ke variabel dependen (Y) melalui variabel *intervening* atau mediasi (Z). Pengaruh tidak langsung X ke Y (b) atau *ab*. Jadi koefisien $ab = (c-c')$ dimana c adalah pengaruh X terhadap Y setelah mengontrol Z, sedangkan c' adalah koefisien pengaruh X terhadap Y setelah mengontrol Z. Besarnya standar *error* tidak langsung dapat dihitung dengan rumus:

$$Sab = \sqrt{b_{32}^2 Sa_{12}^2 + a_{12}^2 Sb_{32}^2}$$

Secara manual menguji signifikansi pengaruh tidak langsung menggunakan rumus, maka kita perlu menghitung nilai t dari koefisien ab dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{ab}{Sab}$$

Keterangan:

Sab = besarnya standar *error* pengaruh tidak langsung

a = jalur variabel independen (X) dengan variabel *intervening* (Z)

b = jalur variabel *intervening* (Z) dengan variabel dependen (Y)

Sa = standar *error* koefisien a

Sb = standar *error* koefisien b

Uji sobel digunakan untuk menguji:

- H6:** Gaya hidup hedonis memediasi pengaruh penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif.
- H7:** Gaya hidup hedonis memediasi pengaruh literasi ekonomi terhadap perilaku konsumtif

5.3 Uji Koefisien Determinasi Parsial (r^2)

Uji koefisien determinasi parsial (r^2) menurut (Ghozali, 2009) digunakan untuk mengetahui seberapa jauh sumbangan dari masing-masing variabel independen, jika variabel lainnya konstan terhadap variabel dependen. Koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui besarnya kontribusi yang diberikan masing-masing variabel *e-wallet* (X1), literasi ekonomi (X2), dan gaya hidup hedonis (X3) secara parsial terhadap variabel dependen yaitu perilaku konsumtif (Y). koefisien determinasi dapat dilihat dari *output IBM SPSS Statistic ver 26*, uji parsial pada tabel *correlations partial*. Semakin mendekati nilai 0, maka semakin kecil pengaruh variabel independen secara individual terhadap variabel dependen dan semakin mendekati angka 1, maka semakin besar pengaruh yang diberikan variabel independen secara individual terhadap variabel dependen.