

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan sistem pembayaran berbasis dompet digital berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap kepuasan konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sumber data primer. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah menyebarkan kuesioner secara online. Subjek dalam penelitian ini adalah Generasi Z yang menggunakan Sistem Pembayaran Berbasis Dompet Digital. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 129 responden, dan alat yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah Analisis Regresi Linier Sederhana dengan SPSS 25. Hasil pengujian penelitian ini menunjukkan bahwa Sistem Pembayaran Berbasis Dompet Digital berpengaruh secara positif terhadap kepuasan konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari

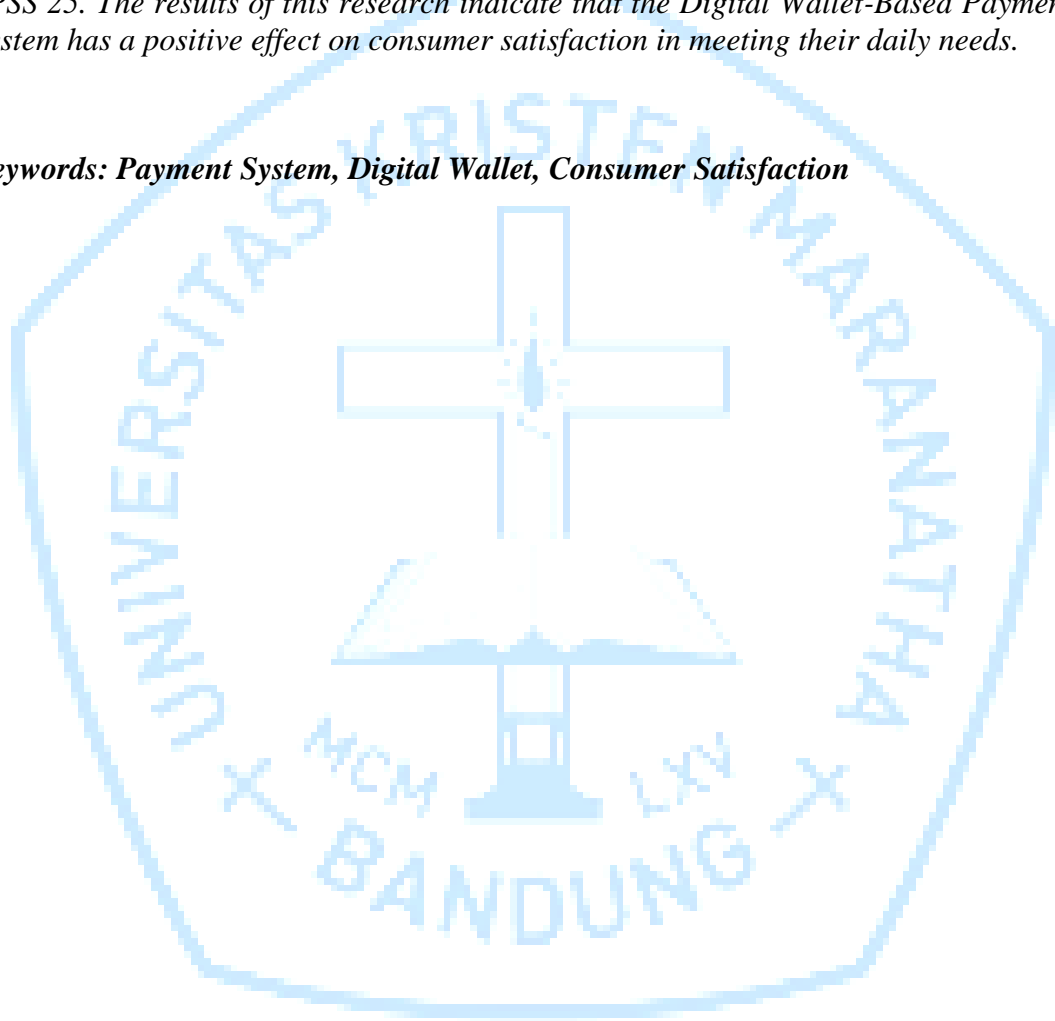
Kata Kunci: Sistem Pembayaran, Dompet Digital, Kepuasan Konsumen.



ABSTRACT

The purpose of this study is to determine whether the use of a digital wallet-based payment system has a significant and positive effect on consumer satisfaction in meeting their daily life. This study uses a quantitative approach with primary data sources. The data collection technique used is the distribution of online questionnaires. The subjects in this research were Z Generation who used a Digital Wallet-Based Payment System. The sample in this study was 129 respondents, and the tool used to test the research hypothesis were Simple Linear Regression Analysis with SPSS 25. The results of this research indicate that the Digital Wallet-Based Payment System has a positive effect on consumer satisfaction in meeting their daily needs.

Keywords: Payment System, Digital Wallet, Consumer Satisfaction



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sistem.....	5
2.2 Sistem Informasi	9
2.3 Proses Bisnis	22
2.4 Sistem Pembayaran.....	23
2.5.2 Sistem Pembayaran di Indonesia.....	25
2.6 Sistem Pembayaran Berbasis Digital	26
2.7 Pola Konsumen Dalam Memenuhi Kebutuhan Sehari-Hari Sebelum dan Di Era Industri 4.0	29
2.8 Kepuasan Konsumen Dalam Memenuhi Kebutuhan Sehari-Hari.....	31

2.9 Generasi Di Dunia.....	35
2.10 KERANGKA PEMIKIRAN	38
2.11 Hipotesis	42
BAB III	43
METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Jenis Penelitian.....	43
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	43
3.3 Definisi Operasional Variabel (DOV).....	44
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.5 Teknik Analisis	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Analisis Deskriptif.....	49
4.2 Analisis Kualitas	50
4.3 Uji Asumsi Klasik.....	52
4.3 Pembahasan.....	55
KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	60
5.3 Saran	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel (DOV)	45
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Pertanyaan.....	50
Tabel 4.3 Uji Reabilitas	52
Tabel 4.4 Uji Normalitas.....	52
Tabel 4.5 Uji Heteroskedastisitas.....	53
Tabel 4.6 Uji Multikolinearitas.....	53
Tabel 4.7 Uji Regresi Linear Sederhana	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	67
Lampiran 2	71
Lampiran 3	77
Lampiran 4	81

