

ABSTRAK

Nama Mahasiswa : Daniel Nikko Wijaya

Skripsi

Analisis Perilaku Konsumen Dalam Penggunaan I.Saku Di Inomaret Dinoyo (Study Kasus Di Surabaya)

Saat ini uang elektronik sudah menjadi bagian dari budaya masyarakat dimana mereka menginginkan cukup dengan handphone mereka sudah dapat melakukan pembayaran salah satunya adalah i.saku. Skripsi ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi kepada 16 orang narasumber yang melakukan pembayaran menggunakan aplikasi i.saku. Tujuan dilakukan penelitian untuk mengetahui perilaku konsumen dalam penggunaan i.saku di indomaret. Teknik analisis data menggunakan open coding, axial coding, dan selective coding. Dari hasil wawancara 16 orang narasumber diketahui 11 orang narasumber menggunakan aplikasi i.saku hal tersebut dikarenakan keuntungan yang didapat oleh narasumber berupa diskon dan point ketika melakukan pembayaran menggunakan aplikasi i.saku, dan kepraktisan sehingga tidak perlu membawa uang tunai banyak-banyak. Sedangkan 5 orang tidak menggunakan aplikasi i.saku hal tersebut didasari oleh narasumber baru tau tentang aplikasi i.saku, narasumber merasa lebih mudah menggunakan pembayaran tunai, memori handphone narasumber sudah tidak cukup, narasumber tidak tau cara penggunaan, narasumber jarang berbelanja di indomaret.

Kata Kunci : perilaku konsumen, uang elektronik

ABSTRACT

Student Name: Daniel Nikko Wijaya

Thesis

Analysis of Consumer Behavior in use I.Pocket In Indomaret Dinoyo (Study Case In Surabaya)

Thesedays e-money become part community culture of the where they use mobile phone payment, as such payment application i.saku this study use innterview observation, and documentation to collect data from 16 people. The purpose of the study is to know consumer behavior in using i.saku at Indomaret. Data analysis techniques usual are: open coding, axial coding, and selective coding. From the interview results of 16 people, the writer found that 11 informants used the i.saku application as benefits to get the this discounts and points when making payments using the i.saku application so that know need to carry a lot of cash. Whereas 5 people do not use i.saku application first person just aware that there is any i.saku application, second person find cash is more convinienc, third person selodm shop, fourth person not know how to use, fifth person beside of their handphone memory more enough space.

Keyword : Consumen behaviour, e-money