

**Pengaruh *Online Shop* Terhadap Konsep Diri Remaja
(Studi Kasus Siswa Kelas 10 SMA Negeri 13 Palembang)**

M. Taufik Hidayat

Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Palembang

Email : taufikhidayat1729@gmail.com

ABSTRAK

Online shop saat ini sedang digemari oleh masyarakat, dari kalangan tua sampai generasi muda. Generasi muda saat ini cenderung lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk menggunakan dunia maya, dimana mereka suka mencoba berbagai hal baru termasuk mencari produk *online shop*. Hal tersebut saat ini juga sudah merambah kalangan siswa – siswi SMA Negeri 13 Palembang. Mereka lebih tertarik dengan produk *online shop*, karena kemudahan yang ditawarkan sesuai dengan keinginan mereka yang suka melakukan berbagai hal dengan mudah dan cepat. Penelitian ini mengkaji pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja di SMA Negeri 13 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, teknis analisis data menggunakan analisis normalitas, reabilitas, dan analisis regresi linear sederhana berdistribusi normal, serta *survey* dan kuesioner penelitian ini menggunakan teori *uses and gratification*. Berdasarkan hasil analisis, hasil perhitungan regresi linear sederhana berupa $Y = 8,417 + 0,569X$ yang artinya apabila X (pengaruh *online shop*) mengalami kenaikan maka Y (konsep diri remaja) juga akan naik. Hasil uji regresi juga menunjukkan bahwa nilai $0,305 > 0,05$ (5%), artinya terdapat pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja pada siswa SMA Negeri 13 Palembang. Adapun penyebab lainnya pada siswa - siswi SMA Negeri 13 Palembang bahwa *online shop* lebih efisien dalam waktu. strategi pemasarannya disajikan melalui iklan, serta banyaknya tawaran yang diberikan menjadi salah satu daya tarik tersendiri. Selain itu faktor yang mempengaruhi konsep diri remaja kelas 10 SMA Negeri 13 Palembang adalah faktor sosial, faktor psikologi, dan faktor iklan, sebagai penentuan dalam pengambilan keputusan atau mencari informasi tentang suatu barang untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam produk *online shop*.

Kata Kunci : *Online Shop*, Remaja, *Self - Concept*

ABSTRACT

Nowadays, online shops are being popular in society from the old generation until the young generation. Currently the young generation tends to spend it time more to use the cyberspace, where they like to try various new things including online shop. It has reached in SMA Negeri 13 Palembang students. They more interested in online shop product, because of offer the convenience was easy and fast according to their want. The purposes of this study were analyse the influence of online shop to adolescent self-concept and found out the factors that influence the changing in adolescents' self-concept in SMA Negeri 13 Palembang. The method used in this study was quantitative, the data were analysed by using normality analysis, reability, and simple linear regression analysis, these survey and questionnaire were used by Uses and Gratification Theory. Based on the analysis, the result of simple linear regression was $Y = 8,417 + 0,569X$ its means X (online shop influence) was increased, so Y (adolescent self-concept) was increased too. The result of regression test found the value $0,305 > 0,05$ (5%) means there were influence of online shop to adolescent self-concept in SMA Negeri 13 Palembang students. As for other causes of them were online shop more efficient in time, marketing strategy was served through advertisement, and the number of offers that are given is one of the attractiveness of oneself. The other factors that influence adolescents' self-concept to ten grade in SMA Negeri 13 Palembang were social factor, psychology, and advertisement factor, as a determination in making decisions or search information about an item to get maximum result in the online shop product.

Keywords : Online shop, adolescents, self-concept

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih serta penggunaan internet yang semakin populer disemua kalangan masyarakat tanpa terkecuali kalangan remaja wanita. Seiring dengan meningkatnya penggunaan internet di masyarakat, maka masyarakat pun semakin berkembang dalam gaya hidup. Masyarakat pada saat ini lebih memilih untuk melakukan kegiatan berbelanja secara mudah yaitu dengan berbelanja menggunakan internet. Kegiatan berbelanja dengan menggunakan internet pada saat ini biasa disebut dengan online shopping. Online shopping adalah bagian yang paling dekat dengan kalangan wanita, perubahan perilaku berbelanja yang berawal dari berbelanja melalui toko ritel kini sudah berubah menjadi berbelanja online atau biasa disebut dengan online shopping. Kelebihan yang diberikan situs online shopping merupakan salah satu inovasi yang diberikan oleh perkembangan teknologi.¹ Beberapa situs online shopping lebih memudahkan konsumen untuk mengetahui produk yang diberikan oleh online shopping dapat mempengaruhi keputusan konsumen dalam memilih produk yang ditawarkan dengan adanya berbagai penawaran khusus yang didapat oleh setiap konsumen, sehingga konsumen dapat memilih sesuai dengan kebutuhan dan berakhir dengan proses pembelian.

Remaja adalah salah satu contoh yang paling banyak terkena dampaknya atau dapat dengan mudah terpengaruh gaya hidup konsumtif. Remaja merupakan kelompok yang berorientasi konsumtif karena remaja suka sekali mencoba hal – hal baru, tidak realistis dan cenderung boros. Dimana usia remaja merupakan masa peralihan dan pencarian identitas diri. Lingkungan pergaulan remaja mempunyai banyak pengaruh terhadap sikap, minat, pembicaraan, penampilan dan perilaku dari pada keluarga. Hal tersebut disebabkan pada masa remaja, remaja cenderung lebih banyak

¹ Abdullah, Thamrin dkk. 2012. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada

berada diluar rumah untuk melepaskan diri dari pengaruh orang tuanya. Remaja sadar dukungan sosial dipengaruhi oleh penampilan yang menarik berdasarkan apa yang dikenakan dan dimiliki, sehingga tidak heran jika pembelian kosmetik, pakaian, dan aksesoris pada awal remaja dianggap penting.

Menurut data survey Chip.co.id, Penggemar aplikasi *Online Shop* cenderung membeli produk fashion seperti baju, celana, tas, sepatu, aksesoris dan lain – lain. Tidak sedikit konsumen mengatakan bahwa belanja *online* lebih mudah dibandingkan belanja langsung di toko atau pasar. Barang – barang yang ditawarkan *online shop* cenderung lebih murah dan banyak pilihannya serta tidak membuang – buang waktu untuk pergi keluar rumah atau sekolahan.

Hal ini pula yang membuat para pelajar siswa – siswi SMA Negeri 13 Palembang memilih aplikasi *online* untuk mempermudah dalam berbelanja. Cara yang *simple*, mudah dan banyaknya tawaran semakin membuat tertarik para pelajar. Bagi yang khawatir akan penipuan produk *online shop* mereka bisa membeli barang dengan system COD (*cash on delivery*) dimana pembeli dapat membayar barang yang dibelinya akan sampai di tempat yang sudah di setujui.

Penelitian ini fokus kepada pengaruh konsep diri remaja dikalangan siswa – siswi SMA Negeri 13 Palembang yang disebabkan oleh maraknya pengikuti gaya hidup teman sekitarnya. Dimana mayoritas siswa – siswi berasal dari menengah ke atas, namun minoritas gemar melakukan belanja *online* untuk mengikuti gaya hidup teman yang berasal dari menengah ke atas. Fasilitas – fasilitas yang diberikan sekolah seperti laboratorium komputer dan *hostpot area* sangat mendukung bagi siswa – siswi untuk mengakses internet. Hal tersebut memicu siswa – siswi yang gemar menggunakan *smartphone* dapat dengan mudah untuk mengakses belanja online.

Masyarakat zaman sekarang cenderung mengikuti trend terbaru. Misalkan seseorang mempunyai pakaian yang bisa dikatakan masih layak tapi demi memenuhi keinginannya untuk mengikuti trend terbaru, ia membeli pakaian tersebut agar tidak dianggap ketinggalan zaman. Perilaku semacam ini disebut *perilaku konsumtif* yakni ketika seseorang mempunyai hasrat untuk mengosumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperhatikan secara berlebihan demi kepuasan pribadi. Islam sebagai agama sempurna dan al-qur'an sebagai pedoman dalam kehidupannya telah memberikan rambu-rambu berupa batasan-batasan serta arahan-arahan positif dalam berkonsumsi. Setidaknya terdapat dua batasan dalam hal ini: pertama, pembatasan dalam hal sifat dan cara. Seorang muslim mesti sensitif terhadap sesuatu yang dilarang oleh islam. mengkosumsi produk – produk yang jelas keharamannya harus dihindari seperti khamr, daging babi, bertransaksi investasi dengan jalan riba dan lain-lain.

Seorang muslim haruslah senantiasa mengkonsumsi sesuatu yang pasti membawa manfaat dan sehat, sehingga jauh dari kesia-siaan. Karena kesia-siaan adalah kemubadziran, dan hal itu dilarang dalam islam seperti termaktub dalam Al-Qur'an:

إن المبزرين كانوا إخوان الشياطين و كان الشيطان لربه كافورا

Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Rabbnya (QS.Al - Isro 17:27)

Kedua, pembatasan dalam hal kuantitas atau ukuran konsumsi. Islam melarang umatnya berlaku kikir yakni terlalu menahan-nahan harta yang dikaruniakan oleh Allah SWT, kepada mereka,namun Allah SWT, juga tidak menghendaki umatnya membelanjakan harta mereka secara berlebihan di luar kewajaran, dalam firman Allah SWT (QS.Al - furqon 25:67)

والذين إذا أنفقوا لم يسرفوا ولم يقتروا وكان بين ذلك قواما

Dan orang-orang yang apabila membelanjakan (harta), mereka tidak berlebih-lebihan, dan tidak (pula) kikir, dan adalah (pembelanjaan itu) di tengah-tengah antara yang demikian. (QS.al-furqon 25:67).

Adapun arahan islam dalam mengatasi perilaku konsumtif, berkonsumsi terdapat tiga hal:

1. *Jangan boros*, seorang muslim dituntut untuk selektif dalam membelanjakan hartanya. Tidak semua hal yang dianggap butuh saat ini harus segera di beli. Karena sifat dari kebutuhan sesungguhnya dinamis, ia dipengaruhi oleh situasi dan kondisi
2. *Seimbangkan pengeluaran dan pemasukan*, seorang muslim hendaknya mampu menyeimbangkan antara pemasukan dan pengeluarannya, sehingga sedapat mungkin tidak berhutang. Karena berhutang menurut Rasulullah SAW akan melahirkan keresahan di malam hari dan mendatangkan kehinaan ketika siang hari. Ketika tidak memiliki daya beli kita dituntut untuk lebih selektif lagi dalam memilih supaya menghindari hutang,
3. *Tidak bermewah-mewahan*. Islam juga melarang umatnya hidup dalam kemewahan. Kemewahan yang dimaksud disini adalah tenggelam dalam kenikmatan hidup berlebih-lebihan dengan sarana yang serba menyenangkan.serta lupa untuk berbagi terhadap kaum miskin dan dhua'fa yakni kaum yang terlantar.

Banyak siswa yang menggunakan *gadget* di masa pandemic Covid – 19 dan ada juga siswa yang tidak menggunakan *gadget* dikarenakan suatu penghasilan orang tuanya, 99% siswa/siswi SMA Negeri 13 Palembang menggunakan *gadget*, hanya beberapa 1% siswa yang tidak memakai *gadget*. Disini peneliti telah mendapatkan juga data beberapa siswa/siswi yang menggunakan *online shop* di dalam *gadget*. Data tersebut untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang menggunakan *online shop* dimasa pandemic Covid - 19, agar peneliti lebih akurat dalam mendapatkan hasil penelitian. 50 % siswi di SMA Negeri 13 Palembang memiliki aplikasi

online shop di *gadget* mereka. Hanya 20 % siswa di SMA Negeri 13 Palembang yang memiliki aplikasi *online shop*. Cukup banyak siswa/siswi yang menggunakan aplikasi *online shop* kalangan remaja di SMA Negeri 13 Palembang yaitu mencapai 70 %. Jumlah 70% adalah siswa - siswi yang menyukai berbelanja *online shop* dengan beli produk brand terbaru dan juga keperluan pribadi siswa – siswi SMA Negeri 13 Palembang.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik dan ingin mengetahui lebih dalam mengenai komunikasi remaja pada masa modern pada pengaruh aplikasi *online shop* dan menuangkan tema penelitian ini ke sebuah skripsi yang diberi judul “Pengaruh *Online Shop* Terhadap Konsep Diri Remaja (Studi pada siswa kelas X SMA N 13 Palembang)”.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Adakah Terdapat Pengaruh *Online Shop* Terhadap Konsep Diri Remaja Di SMA N 13 Palembang
2. Seberapa Besar Faktor Pengaruh *Online Shop* Terhadap Konsep Diri Remaja Di SMA N 13 Palembang

C. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Adakah Terdapat Pengaruh *Online Shop* Terhadap Konsep Diri Remaja Di SMA N 13 Palembang
2. Untuk mengetahui Seberapa Besar Faktor Pengaruh *Online Shop* Terhadap Konsep Diri Remaja Di SMA N 13 Palembang

2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang bersifat ilmiah yang sifatnya rasional, empiris dan sistematis yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Metode penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam upaya menemukan informasi, menjelaskan keadaan dan membantu menemukan ide-ide baru. Metode penelitian digunakan untuk memperoleh data dari penelitian. Tujuan dari metode penelitian ini adalah untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu penelitian.

Metode Penelitian

Penelitian ini, harus dijelaskan secara jelas agar pembaca dapat mengetahui dan memahami dari bacaan tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan sebuah penelitian tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori *uses and gratification* yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi produktif teori tersebut benar.

Data dan Jenis Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah darimana seorang penulis memperoleh data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data antara lain:

a. Sumber data primer

Data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pengamatan yang dilakukan atau bisa dengan cara terjun secara langsung ke lokasi penelitian, dalam hal ini dapat mengetahui tingkat pengaruh *Online shop* terhadap konsep diri remaja.

b. Sumber data sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan untuk memperkuat atau sebagai acuan peneliti untuk melakukan penelitian.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik *survey* dengan menggunakan *kuesioner* (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data tentang pengaruh siswa sekolah atas terhadap *Online Shop*. Untuk mengumpulkan data tersebut digunakan angket dan responden diminta memilih jawaban yang tersedia. Soal dalam penelitian ini merupakan soal tes objektif menggunakan skala likert dengan lima pilihan, yaitu:

NO	SKALA LIKERT		
1	Sangat Setuju	(SS)	5
2	Setuju	(S)	4
3	Kadang-Kadang	(R)	3
4	Tidak Setuju	(TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju	(STS)	1

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, ialah sebagai berikut :

a. Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan model skala Likert yang terdiri atas beberapa item dengan lima alternatif jawaban dan penghitungan angket ini menggunakan kriteria skor.²

² Ridwan MBA, (2015), *Buku Dasar-Dasar Statistik*, Bandung: CV Alfabeta, h. 40

b. Observasi

Observasi adalah suatu studi yang dilakukan secara terencana dan sistematis melalui pengamatan terhadap gejala-gejala spontan yang terjadi. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati keikutsertaan Remaja dalam pengaruh *Online Shop*.

f. Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel dalam suatu penelitian mempunyai peranan sentral dan menentukan. Kedua istilah itu, merupakan suatu konsep yang mempunyai karakteristik dan sifat-sifat tertentu.

a). Populasi

Populasi merupakan keseluruhan atribut, dapat berupa objek, manusia, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Populasi pada penelitian ini berjumlah 203 orang.

b). Sampel

Sampel adalah sebagian objek dari objek, manusia, atau kejadian yang mewakili populasi. Penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* untuk menarik sampel. Yang dimana dalam penelitian ini sampelnya adalah 68 orang.

Teknik Analisis

Analisi yang dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana, analisis regresi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *online sop* terhadap konsep diri remaja. Data yang di peroleh nanti akan diolah menggunakan SPSS 25. Untuk mengolah data primer yang telah diperoleh lapangan. Maka peneliti menggunakan rumus statistik kegunaan uji regresi sederhana untuk meramalkan atau memprediksi variabel terikat (Y) bila variabel bebas (X) diketahui. Data ini akan dianalisis menggunakan rumus regresi sederhana dan dapat dianalisis karena dapat didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

3. Hasil dan Pembahasan

Pengaruh *Online Shop* Terhadap Konsep Diri Remaja

Hasil Uji Validitas Dan Reabilitas

Berdasarkan data skor yang diperoleh dari 68 responden, dengan menggunakan aplikasi *MS Excel dan SPSS* didapatkan hasil yang menunjukkan koefisien validitas dan realibilitas dari instrument penelitian.

Pada tabel hasil pengujian berikut diketahui bahwa semua variabel mempunyai Alpha di atas 0,6 yang berarti bahwa semua variabel dalam penelitian ini dapat diandalkan.

Tabel 3.1
Hasil Uji Validitas

R Tabel : 0.2387

Variabel	Item	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Nilai Sig.	Keterangan
Variabel (X)	Item 1	0,648	0,2387	0.05	Valid
	Item 2	0,518	0,2387	0.05	Valid
	Item 3	0,386	0,2387	0.05	Valid
	Item 4	0,382	0,2387	0.05	Valid
	Item 5	0,621	0,2387	0.05	Valid
	Item 6	0,586	0,2387	0.05	Valid
	Item 7	0,623	0,2387	0.05	Valid
	Item 8	0,465	0,2387	0.05	Valid
	Item 9	0,488	0,2387	0.05	Valid
	Item 10	0,648	0,2387	0.05	Valid
	Item 11	0,552	0,2387	0.05	Valid
	Item 12	0,446	0,2387	0.05	Valid

Variabel (Y)	Item 13	0,536	0,2387	0.05	Valid
	Item 14	0,371	0,2387	0.05	Valid
	Item 15	0,585	0,2387	0.05	Valid
	Item 16	0,717	0,2387	0.05	Valid
	Item 17	0,735	0,2387	0.05	Valid
	Item 18	0,615	0,2387	0.05	Valid
	Item 19	0,724	0,2387	0.05	Valid
	Item 20	0,486	0,2387	0.05	Valid
	Item 21	0,537	0,2387	0,05	Valid

Sumber : Pengelolahan Data menggunakan SPSS 25, 2021

Hasil uji validitas di tabel 3.1 menunjukkan bahwa semua variabel yaitu variabel X dan Y mendapatkan hasil valid, kesimpulan ini diambil dari r hitung $\geq r$ tabel (uji 2 sisi dengan sig 0,05) maka nilai hasil dapat dinyatakan valid. Nilai daripada r tabel diatas 0.2387 dikarenakan jumlah responden yang mencapai 66 dengan rumus $df=(68-2)$.

Tabel 3.2
Hasil Uji Realibilitas

No	Variabel	Item	Hasil Alpha Cronbach	Standar Cronbach Alpha	keterangan
1	Variabel (X)	Item 1	0,836	0,600	reliabel
2		Item 2	0,838	0,600	reliabel
3		Item 3	0,843	0,600	reliabel
4		Item 4	0,840	0,600	reliabel
5		Item 5	0,837	0,600	reliabel

6		Item 6	0,844	0,600	reliabel	
7		Item 7	0,836	0,600	reliabel	
8		Item 8	0,837	0,600	reliabel	
9		Item 9	0,838	0,600	reliabel	
10		Item 10	0,836	0,600	reliabel	
11		Item 11	0,836	0,600	reliabel	
12		Item 12	0,840	0,600	reliabel	
13		Variabel (Y)	Item 13	0,834	0,600	reliabel
14			Item 14	0,838	0,600	reliabel
15			Item 15	0,838	0,600	reliabel
16			Item 16	0,836	0,600	reliabel
17			Item 17	0,828	0,600	reliabel
18	Item 18		0,841	0,600	reliabel	
19	Item 19		0,830	0,600	reliabel	
20	Item 20		0,840	0,600	reliabel	
21	Item 21		0,837	0,600	reliabel	

Sumber : Pengolahan data menggunakan SPSS 25, 2021

Berdasarkan hasil realibilitas di tabel 3.2 menunjukkan bahwa semua variabel yaitu, Kualitas, Tampilan, Harga, Promosi dan Konsep diri mendapatkan hasil reliable, kesimpulan ini terlihat dari nilai *Crobanch alpha* yang lebih besar dari 0,600. Kesimpulan adalah kuesioner telah dinyatakan valid dan reliable, maka kuesioner tersebut sudah dapat layak diberikan serta sebarkan kepada responden untuk mengadakan penelitian.

Analisis Hipotesis Mayor (X-Y)

Pengaruh *Online Shop* Terhadap Konsep Diri

Analisis hipotesis mayor yaitu menganalisis hubungan variabel X dengan variabel Y, yaitu hubungan Pengaruh *Online Shop* Terhadap Konsep Diri Remaja.

Correlations

		Pengaruh <i>online shop</i>	Konsep diri Remaja
Pengaruh <i>online shop</i>	Correlation	1	.628**
	(2-tailed)		.000
		68	68
Konsep diri remaja	Correlation	.628**	1
	(2-tailed)	.000	
		68	68

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

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Antara Online Shop Terhadap Konsep Diri Remaja.

H_a : Terdapat Pengaruh Antara Online Shop Terhadap Konsep Diri Remaja.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik analisis korelasi sederhana antara X dengan Y menghasilkan koefisien korelasi (r) sebesar 0.628 (lihat tabel 3.26) dari tabel tersebut diatas bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0.000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ artinya berkorelasi. Dan koefisien korelasi (r) sebesar 0.628 korelasi kuat.

Pengujian Kriteria Normalitas Instrumen Penelitian

Uji Normalitas merupakan uji yang dilakukan dengan suatu cara untuk menilai data pada variabel, mencari hasil apakah berdistribusi normal apakah tidak. Selain itu berguna untuk menentukan data yang skor yang diperoleh dari 68 responden, dengan menggunakan aplikasi *Software Excel* dan SPSS 25.0 didapatkan hasil yang menunjukkan koefisien normalitas dari instrument penelitian. peneliti menggunakan metode kolmogorov-smimov dalam uji normalitas. Signifikan metode kolmogorov-Smimov menggunakan tabel pembandingan kolmogorov-Smimov.

Dasar pengambilan keputusan

Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka berkorelasi

Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka tidak berkorelasi

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Instandardized Residual
		68
Normal Parameters ^{a,b}	n	.0000000
	Deviation	3.64982046
Most Extreme Differences	Positive	.099
	Negative	.055
	Absolute	-.099
Statistic		.099
Asymp. Sig. (2-tailed)		.092 ^c

a. Most distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas di tabel 3.28 menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0.092 > 0.05$. maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual - berdistribusi normal.

Pengujian Kriteria Linearitas Instrumen Penelitian

Uji ini biasanya digunakan sebagai persyaratan dalam analisis korelasi atau regresi linear. menggunakan *Test for Linearity* dengan pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*Linearity*) kurang dari 0,05.

Dasar pengambilan keputusan

Jika nilai sig. *Deviation from linearity* > **0.05**, maka **terdapat hubungan yang linear** antara variabel bebas dan variabel terikat

Jika nilai sig. *Deviation from linearity* < **0.05**, maka **tidak terdapat hubungan yang linear** antara variabel bebas dan variabel terikat

Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square		Sig.
Between Groups	Combined)	71.186	0	3.559	398	.00
	nearity	31.245		31.245	5.336	.00
	eviation from Linearity	39.941	9	5.260	190	.05
Within Groups		102.579	7	2.821		
Total		173.765	7			

Berdasarkan hasil uji linearitas di tabel 3.29 menunjukkan bahwa nilai sig. *Deviation from Linearity* sebesar **0.305** > **0.05**. maka dapat disimpulkan bahwa **terdapat hubungan yang linear** antara Pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja.

Analisis Regresi Linear Sederhana (*Simple Linear Regression*)

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh satu variabel bebas atau variabel independent terhadap variabel terikat atau dependent. Pada analisis regresi sederhana ada beberapa asumsi dan persyaratan yang perlu diperiksa dan diuji, beberapa diantaranya adalah :

1. Valid dan Reliabel
2. Normal dan Linear

Dasar pengambilan keputusan

1. **Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0.05**
 - Jika nilai signifikansi < **0.05**, artinya **variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.**
 - Jika nilai signifikansi > **0.05**, artinya **variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.**
2. **Membandingkan dengan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel}**
 - Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya **Variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.**
 - Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya **Variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.**

$$\begin{aligned}t_{tabel} &= (\alpha/2 ; n - k - 1) \\ &= (0.05/2 ; 68 - 1 - 1) \\ &= (0.025 ; 66) \\ &= \mathbf{1,668}\end{aligned}$$

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Ringkasan Model

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.628 ^a	.394	.385	3.677

Predictors: (Constant), Pengaruh *Online shop*

Dependent Variable: Konsep Diri Remaja

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana ringkasan model di tabel 3.30 menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar **0.385** yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Pengaruh *Online Shop*) terhadap variabel terikat (Konsep Diri Remaja) adalah sebesar **38,5%**

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Analysis of variance (ANOVA)

ANOVA Table

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Total	186	59	3.153		
Corrected Model	245	245	36		
Linearity	194	60	3.233		
Quadratic	51	1	51	16.188	.000
Cubic	0	1	0	0	1.000
Total	579	21			
Total Corrected	3.765				

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana ANOVA di tabel 3.31 menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar **45.336** dengan tingkat signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ yang mengandung pengertian bahwa ada pengaruh variabel bebas (Pengaruh *Online Shop*) terhadap variabel terikat (Konsep Diri Remaja).

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana
coefficients

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	8.117	4.134		1.964	.054
Pengaruh <i>Online Shop</i>	.569	.087	.628	6.556	.000

Dependent Variable: y_total

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana *coefficients* di tabel 3.32 menunjukkan bahwa nilai *constant* (a) sebesar **8,117**, sedangkan nilai Pengaruh *Online Shop* (b / koefisien regresi) sebesar **0,569**. sehingga persamaan regresinya :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 8,117 + 0,569X$$

Konsisten variabel Konsep diri remaja adalah sebesar **8,117**

Koefisien regresi X sebesar **0.569** menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai pengaruh *online shop*, maka nilai pemahaman siswa bertambah **0.569**. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah **positif**.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana *coefficients* di tabel 3.32 menunjukkan bahwa :

- Berdasarkan nilai signifikansi : nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Pengaruh *online shop* (X) Berpengaruh terhadap variabel Konsep diri remaja (Y).
- Berdasarkan nilai t : nilai t_{hitung} sebesar $8,417 > t_{tabel} 1,668$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Pengaruh *online shop*(X) **Berpengaruh** terhadap variabel Konsep diri remaja (Y).

Hasil Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan uji t dan uji f untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari kedua variabel yang berpasangan yaitu antar variabel (X) dan variabel (Y), dengan mengambil keputusan sebagai berikut:

Analysis of variance (ANOVA)

ANOVA^a

el	um of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
ression	581.245	1	581.245	42.982	.000 ^b
dual	892.520	66	13.523		
l	1473.765	67			

ependent Variable: y_total

redictors: (Constant), x_total

1. Menentukan tabel pada taraf signifikan 5%
 - a. Jika angka signifikansi penelitian $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
 - b. Jika angka signifikansi penelitian $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan jika nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan linier (searah) antara variabel X dan variabel Y.

2. Pengujian hipotesis uji t dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Hipotesis diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_a = terdapat pengaruh antara pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja.

b. Hipotesis ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

H_0 = tidak terdapat pengaruh antara pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja.

Pengujian hipotesis juga dapat dilakukan dengan rumus:

$$\begin{aligned}t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{0,628\sqrt{68-2}}{\sqrt{1-(0,68)^2}} \\ &= 8,417 t_{hitung}\end{aligned}$$

Selanjutnya mencari t_{tabel} dengan taraf 0,05. DK (Derajat kebebasan)

$$= n - 2 = 68 - 2 = 66$$

Pada tabel distribusi nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan pada taraf signifikansi 0,05 yaitu sebesar 1,668. Untuk pengujian hipotesis tahap selanjutnya adalah membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung} .

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh t_{hitung} sebesar 8,417 sedangkan nilai t_{tabel} adalah 1,668, jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,417 > 1,668$, penjabaran tersebut menyatakan bahwa **H_0 ditolak dan H_a diterima**. Artinya terdapat hubungan atau terdapat **pengaruh** antara pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja.

3. Pengujian hipotesis f dengan ketentuan sebagai berikut:

Untuk derajat kesalahan 0,05 dan derajat keabsahan atau DK pembilang = 1 dan DK penyebut = $n - 2$ ($68 - 2 = 66$), maka diperoleh f_{tabel} sebesar 3,99 (nilai sig. f_{tabel}). Berdasarkan uji ANOVA atau yang tertera pada tabel diatas didapat f_{hitung} 45,336. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa f_{hitung} ($45,336$) $>$ f_{tabel} ($3,99$), maka dinyatakan bahwa **H_a diterima** dan **H₀ ditolak** atau dapat dinyatakan bahwa terdapat **pengaruh** antara pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja.

Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a**diterima**. Artinya variabel pengaruh *online shop*(X) berpengaruh terhadap variabel Tingkat konsep diri remaja (Y).

Berdasarkan nilai f diperoleh f_{tabel} sebesar 3,99 dan f_{hitung} 45,336. Maka dinyatakan bahwa H_a **diterima** dan H₀ **ditolak** artinya terdapat pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja.

4. PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja SMA Negeri 13 Palembang?

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara pengaruh *online shop* dengan konsep diri remaja. Nilai sig atau deviation sebesar $0,305 > 0,05$ (5%) menunjukkan bahwa secara statistik pengaruh *online shop* berpengaruh signifikan terhadap konsep diri remaja sehingga H_a diterima. Hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja ini menyatakan diterima. Dalam pengertian diatas bahwa *online shop* memberikan efek yang sangat luar biasa terhadap remaja SMA Negeri 13 Palembang

2. Seberapa besar faktor pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja?

Dari penelitian pengaruh *online shop* terhadap konsep diri remaja sebesar 38,5% sedangkan 61,5% disebabkan oleh faktor lainnya. Adapun penyebab lainnya yang mempengaruhi konsep diri remaja adalah **faktor sosial**, **faktor psikologi** dan **faktor iklan**. 3 faktor tersebut adalah faktor yang sangat signifikan mempengaruhi konsep diri. remaja juga berfikir bahwa belanja *online shop* lebih efisien dalam waktu, strategi pemasaran yang disajikan melalui iklan serta banyaknya tawaran yang diberikan menjadi salah satu yang efektif menjadi daya tarik diri sendiri bagi konsumen.

B. Saran

1. Kebijakan sekolah kepada orang tua untuk menerapkan bahwa setiap remaja diarahkan untuk lebih membatasi dalam membeli barang di *online shop* yang dapat dialihkan kegiatan belajar dirumah ataupun kegiatan belajar di tempat bimbel. sehingga kegiatan belajar mengajar membuat siswa lebih banyak memperoleh pengetahuan baik dari dalam maupun luar sekolah.

2. Menyambut era pendidikan 4.0 yang menciptakan peluang bagi setiap siswa/i untuk memperoleh pengetahuan dan kecakapan, dengan memanfaatkan teknologi. Maka dari itu pihak SMA Negeri 13 Palembang diharapkan mengkaji ulang kebijakan – kebijakan yang berkaitan dengan *smartphone* agar dapat dioptimalkan, dimanfaatkan untuk mengembangkan pengetahuan siswa/i di era pendidikan 4.0
3. Diharapkan kepada para siswa/i yang aktif bermain *smartphone* baik di lingkungan tempat tinggal. Diharapkan untuk sedikit dikurangi jangan lupakan pengaruh – pengaruh negatif *smartphone* agar dapat menjaga diri dari pengaruh negatifnya dan mulailah untuk mengisi kegiatan belajar kelompok ataupun bimbel yang kini dapat terus dikembangkan remaja agar mendapatkan pengetahuan yang luas bukan hanya pengetahuan tentang *online shop*.
4. Dengan penelitian ini, diharapkan kepada masyarakat agar dapat mengarahkan remaja untuk dapat membatasi penggunaan *smartphone* apalagi bertentangan *online shop*. dan mengajak remaja untuk mengisi kegiatan mereka dengan belajar kelompok atau bimbel yang lebih bermanfaat untuk masa depan.
5. Kepada pengelola aplikasi *online shop* juga harusnya juga lebih banyak lagi memasarkan buku – buku pelajaran, alat tulis, dll. sehingga remaja pun dapat memperoleh berbagai informasi yang baik dan dapat direalisasikan kepada teman-temannya baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.

5. DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

Abdullah, Thamrin dkk. 2012. *Manajemen pemasaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

C. Trihendradi,(2013), *Langkah Mudah Menguasai SPSS 21*, Yogyakarta: C.V Andi Offset

Rakhmat Jalaludin, 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

Hestanto, 2016, Teori Online Shop Menurut Ahli. Retrieved August 2017 From <http://www.hestanto.web.id/onlines-shop/>

Muri Yusuf, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana

Ridwan MBA, (2015), *Buku Dasar – Dasar Statistik*, Bandung: CV Alfabeta

Sumanto,(2014), *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*, Yogyakarta

Syofian Siregar, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri

Ouput Data (Internet)

E-Journal Bimbingan Konseling Edisi 9 Tahun Ke-5 Tahun 2016

E-Journal Komunikasi Pembangunan Vol.8 No.2 Tahun 2010

Jurnal Ilmu Keperawatan Vol.2 No.1

Jurnal Psikologi Vol.4 No.1 Tahun 2017

<http://www.hestanto.web.id/onlines-shop/>

<https://dapo/diksdasmen.kemdikbud.go.id> diakses pada tanggal 23 Oktober 2019 pukul 13:00 WIB

SMA Negeri 13 Palembang, Data penghasilan orang tua tercatat pada tahun 2019 – 2020 diakses pada tanggal 26 September 2020 Pukul 10:34 WIB