

## ABSTRAK

Sesudah pencabutan PPKM menjadikan semua orang di dunia sudah berangsur beraktifitas seperti semula yang sebelumnya diharuskan untuk menetap dan menahan diri di dalam ruangan yang bertujuan untuk memutuskan rantai penyebaran Covid-19 namun demikian setiap orang diharuskan melakukan kegiatan konsumsi pada masa pandemi, dengan keadaan seperti ini adanya kurir makanan online seperti GoFood sangatlah dibutuhkan untuk melakukan kegiatan konsumsi. Kemudian dibandingkan dengan sesudah pencabutan PPKM apakah penggunaan GooFood menurun atau semakin meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh faktor kecerdasan spriritual, produk, promosi, psikologi, dan penggunaan teknologi terhadap keputusan pembelian menggunakan aplikasi GoFood. Penelitian ini menggunakan data primer dengan metode pengumpulan data yang berupa kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa muslim Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Universitas Diponegoro yang menggunakan aplikasi GoFood. Jumlah sampel sebanyak 100 mahasiswa yang diambil dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda yang menggunakan SPSS versi 23. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel yang secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian menggunakan aplikasi GoFood adalah promosi, psikologi, dan teknologi. Variabel yang paling dominan yaitu variabel teknologi karena penggunaan teknologi yang sudah menjadi kebutuhan pada zaman ini dan digunakan untuk mencari informasi dan komunikasi dalam sistem online dapat meningkatkan penggunaan aplikasi GoFood bagi konsumen. Variabel yang tidak berpengaruh dan signifikan secara parsial adalah produk dan religiusitas terhadap keputusan pembelian menggunakan aplikasi GoFood. Secara simultan, hasil yang diperoleh dari kecerdasan spriritual, produk, promosi, psikologi, dan penggunaan teknologi adalah berpengaruh terhadap keputusan pembelian menggunakan aplikasi GoFood.

Kata kunci: *kecerdasan spriritual, produk, promosi, psikologi, dan penggunaan teknologi*