

**PENGARUH KEMAJUAN TEKNOLOGI, LITERASI KEUANGAN, DAN
PERSEPSI KEMUDAHAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN
TRANSAKSI DIGITAL (E-WALLET) PADA KONSUMEN CHANDRA
SUPERMARKET MAL BOEMI KEDATON
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

CHERYL CANDRAKANTA

NPM 1913031004



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH KEMAJUAN TEKNOLOGI, LITERASI KEUANGAN, DAN PERSEPSI KEMUDAHAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN TRANSAKSI DIGITAL (E-WALLET) PADA KONSUMEN CHANDRA SUPERMARKET MAL BOEMI KEDATON BANDAR LAMPUNG

Oleh

CHERYL CANDRAKANTA

Perkembangan zaman telah memengaruhi berbagai macam bidang, diantaranya adalah bidang keuangan. Bidang keuangan yang mengalami perubahan adalah kegiatan transaksi. Pada zaman dahulu kegiatan pembayaran transaksi dilakukan dengan tukar-menukar barang atau barter, kemudian berkembang menggunakan uang logam dan uang kertas, dan saat ini berkembang menggunakan pembayaran transaksi berbasis *digital*. Perubahan-perubahan ini terjadi karena adanya kemajuan teknologi, pemahaman keuangan, dan perkembangan ekonomi *digital*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *supermarket* mal boemi kedaton Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan survei. Populasi pada penelitian ini adalah konsumen Chandra *supermarket* mal boemi kedaton Bandar Lampung. Sampel diperoleh dengan menggunakan metode *non probability sampling* dengan teknik *sampling purposive* dengan sampel sebanyak 75 responden. Data yang diperoleh dilakukan dengan uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji regresi linear *multiple* (simultan) menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan kemajuan teknologi sebesar 6,2%, literasi keuangan sebesar 13,9%, persepsi kemudahan sebesar 32,9%, dan secara simultan berpengaruh sebesar 42,1% terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)*.

Kata Kunci: Kemajuan Teknologi, Literasi Keuangan, Persepsi Kemudahan, Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital (E-Wallet)*

ABSTRACT

THE EFFECT OF TECHNOLOGY ADVANCES, FINANCIAL LITERACY, AND PERCEIVED EASE OF USE ON THE DECISION TO USE DIGITAL TRANSACTIONS (E-WALLET) FOR CHANDRA SUPERMARKET CONSUMERS AT MAL BOEMI KEDATON BANDAR LAMPUNG

By

CHERYL CANDRAKANTA

The times have affected various fields, including the financial sector. The financial sector that has experienced changes is transactions activities. In ancient times, transaction payment activities were carried out by exchanging goods or bartering, the developing using coins and paper money, and currently developing using digital-based payment transactions. These changes have occurred due to advances in technology, understanding of finance, and developments in the digital economy. This study aims to determine the effect of technology advances, financial literacy, and perceived ease of use on the decision to use digital transactions (e-wallet) among consumers of Chandra supermarket at mal boemi kedaton Bandar Lampung. This research is a type of quantitative research with a descriptive verification method with an ex post facto approach and survey. The population in this study were consumers of Chandra supermarket mal boemi kedaton Bandar Lampung. Samples were obtained using a non-probability sampling method with a purposive sampling technique with a sample of 75 respondents. The data obtained were tested by hypothesis testing using a simple linear regression test and multiple (simultaneous) linear regression tests using SPSS version 25. The result showed that there was a significant influence of technology advances by 6,2%, financial literacy by 13,9%, perception convenience of 32,9%, and simultaneously an effect of 42,1% on the decision to use digital transactions (e-wallet).

Keywords: Technology Advances, Financial Literacy, Perceived Ease of Use, Decision to Use Digital Transactions (E-Wallet)

**PENGARUH KEMAJUAN TEKNOLOGI, LITERASI KEUANGAN, DAN
PERSEPSI KEMUDAHAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN
TRANSAKSI DIGITAL (E-WALLET) PADA KONSUMEN CHANDRA
SUPERMARKET MAL BOEMI KEDATON
BANDAR LAMPUNG**

**Oleh
CHERYL CANDRAKANTA**

**Skripsi
Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi

: PENGARUH KEMAJUAN TEKNOLOGI, LITERASI KEUANGAN, DAN PERSEPSI KEMUDAHAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN TRANSAKSI DIGITAL (E-WALLET) PADA KONSUMEN CHANDRA SUPERMARKET MAL BOEMI KEDATON BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa

: Cheryl Candrakanta

Nomor Pokok Mahasiswa : 1913031004

Program Studi

: Pendidikan Ekonomi

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.

NIP 19770808 200604 2 001

Dr. Erlina Rufaidah, M.Si.

NIP. 19580828 198601 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi

Drs. Tedi Rusman, M.Si.

NIP 19600826 198603 1 001

Dr. Pujiati, M.Pd.

NIP 19770808 200604 2 001

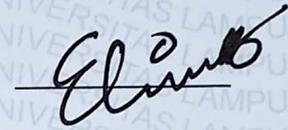
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

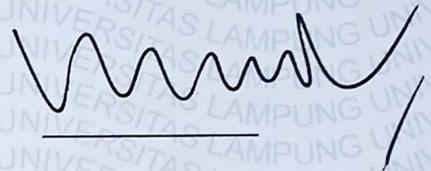
Ketua : **Dr. Pujiati, M.Pd.**



Sekretaris : **Dr. Erlina Rufaidah, M.Si.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Nurdin, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 02 Februari 2023



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI
DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: kip@unila.ac.id, laman: <http://kip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cheryl Candrakanta
NPM : 1913031004
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 2 Februari 2023



Cheryl Candrakanta
1913031004

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kota Bandar Lampung, pada tanggal 9 September 2001, sebagai anak tunggal dari pasangan Bapak Yulianto dan Ibu Lyanzie Nikkiya Liana. Penulis menempuh pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) IKI PTPN VII Pusat Bandar Lampung pada tahun 2006-2007. Kemudian melanjutkan pendidikan pada Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Perumnas Way Halim pada tahun 2007-2013. Selanjutnya melanjutkan pendidikan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 19 Bandar Lampung pada tahun 2013-2016 dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 9 Bandar Lampung pada tahun 2016-2019.

Pada tahun 2019, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Lampung pada Program Studi Pendidikan Ekonomi melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Penulis merupakan salah satu mahasiswa yang aktif dalam kegiatan akademik maupun non akademik selama menempuh pendidikan di Universitas Lampung. Salah satu kegiatan akademik yang pernah penulis lakukan adalah Kuliah Kerja Nyata (KKN) di kelurahan Bumi Raya, kecamatan Bumi Waras, Bandar Lampung.

Kegiatan non akademik yang pernah dilakukan penulis adalah menjadi Staf Humas *Association of Economic Education Students (ASSETS)* FKIP Universitas Lampung pada tahun 2021. Kemudian, penulis menjadi wakil bendahara umum Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS (HIMAPIS) FKIP Universitas Lampung pada tahun 2021 dan menjadi pengurus Radio Kampus Universitas Lampung (RAKANILA) divisi *On Air* sebagai *Program and Music Director* pada tahun 2022. Selama berkuliah, penulis sering menjadi pembawa acara atau MC maupun moderator pada acara seminar, acara internal atau eksternal yang pernah diadakan oleh ASSETS, HIMAPIS, ataupun RAKANILA.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil alamin senantiasa penulis ucapkan sebagai rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan sebuah karya tulis ilmiah ini. Serta tidak lupa penulis haturkan sholawat serta salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang mencintai umatnya hingga akhir zaman.

Kepada Kedua Orang Tuaku

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada mami dan papa yang telah memberikan rasa sayang dan cinta sehingga selalu menjadikan semangat putri kecilnya ini untuk bisa menyelesaikan studi di Universitas Lampung. Terimakasih selalu ada dan selalu menemani disetiap rasa suka ataupun duka yang aku rasakan. Terimakasih untuk selalu sabar menghadapi kelakuanku yang terkadang seperti anak kecil. Terimakasih untuk segala doa-doa yang telah dipanjatkan sehingga aku bisa sampai ditahap ini. *I love you so much, nothing else, every more.*

Kepada Sahabat Baikku

Teruntuk kalian yang telah menjadi sahabat baikku, terimakasih telah menemaniku selama ini dan terimakasih selalu sabar dengan diriku ini. Kalian semua adalah orang-orang baik.

Kepada Teman-Temanku

Teruntuk seluruh teman-temanku dari teman kecilku, teman rumahku, teman sekolahku, teman les ku, teman kuliahku, dan teman-teman lainnya terimakasih karena kalian kehidupanku menjadi berwarna dan penuh cinta serta tawa.

Kepada Guru dan Dosenku

Terimakasih kepada seluruh guruku yang telah mengajari banyak hal dan pelajaran. Terimakasih telah membagi ilmunya dengan ku, semoga kebaikan guru-guruku menjadi amalan pahala di akhirat kelak, Aamiin.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah : 5-6)

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”

(Q.S. Ar-Rahman : 13)

“Tidak cukup kita hanya berbicara dan retorika dalam mengungkapkan cinta, tapi wujudkanlah dalam perilaku.”

(Syekh Ali Jaber)

“Kebaikan yang kita lakukan kembali ke kita, kejahatan yang kita lakukan kembali untuk diri kita.”

(Ustadzah Oki Setiana Dewi)

“When life knocks you down, get up, and turn back to Allah. When life puts you in higher position, knee down, and turn back to Allah.”

“Hidup memang tidak selalu indah yang kita impikan atau bayangkan, namun tidak selalu seburuk yang kita pikirkan. Sayangi dan kenali dirimu sendiri, karena yang selalu sayang dan menyemangatimu adalah dirimu sendiri. Jangan lupa untuk selalu berbuat baik. *Smile, for the smile is the beginning of love.*”

(Cheryl Candrakanta)

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Skripsi dengan judul “*Pengaruh Kemajuan Teknologi, Literasi Keuangan, dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Transaksi Digital (E-Wallet) Pada Konsumen Chandra Supermarket Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis sadar bahwa skripsi ini memiliki berbagai kekurangannya.

Dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, seluruh Pimpinan dan Jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja sama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Ibu Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung dan sebagai Pembimbing I. Terimakasih ibu yang senantiasa membimbing dan mengarahkan saya dalam proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih untuk segala masukannya ibu, semoga dengan segala kebaikan ibu Allah balas dengan pahala yang berlipat ganda, melimpahkan Rahmat, dan diberikan limpahan keberkahan.
8. Ibu Dr. Erlina Rufaidah, M.Si. selaku dosen Pembimbing Akademik saya dan sebagai Pembimbing II. Terimakasih Bunda telah membimbing dan selalu

mengarahkan saya. Semoga dengan segala kebaikan Bunda Allah balas dengan pahala yang berlipat ganda, melimpahkan Rahmat, dan diberikan limpahan keberkahan.

9. Bapak Drs. Nurdin, M.Si. selaku Pembahas dan Penguji Utama. Terimakasih bapak telah memberikan kritik dan saran pada skripsi saya ini. Terimakasih atas segala masukan yang telah diberikan untuk menyempurnakan skripsi saya ini. Semoga segala kebaikan bapak Allah balas dengan pahala yang berlipat ganda, melimpahkan Rahmat, dan diberikan limpahan keberkahan.
10. Terimakasih kepada seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah membagi ilmunya dengan saya. Semoga segala kebaikan Bapak dan Ibu Allah balas dengan pahala yang berlipat ganda, melimpahkan Rahmat, dan diberikan limpahan keberkahan.
11. Terimakasih kepada seluruh staf, karyawan, satpam, penjaga gedung, dan yang lainnya khususnya yang berada di lingkungan FKIP Universitas Lampung dan yang berada di lingkungan Universitas Lampung yang telah membantu saya mengenai segala urusan yang berkaitan dengan kegiatan perkuliahan.
12. Terimakasih kepada teman-teman Pendidikan Ekonomi 2019. Terimakasih kepada kakak tingkat dan adik tingkat. Terimakasih kepada temen-temen se-Pembimbing Akademik. Terimakasih kepada temen-temen se-jurusan Pendidikan IPS. Terimakasih kepada teman-teman UKM RAKANILA. Terimakasih kepada teman-teman beda Fakultas. Kalian luar biasa, kalian hebat, semoga sukses kedepannya *and see you on top*.
13. Terimakasih untuk seluruh sahabat, *bestie*, dan teman-teman saya semua. Semoga kita semua bisa sukses kedepannya *and see you on top*.
14. Terimakasih kepada kedua orang tua dan seluruh keluarga besar dari mami dan papa yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu disini. Terimakasih untuk *support*, dukungan, rasa sayang dan rasa cinta kalian kepada saya. Terimakasih untuk segala doa-doanya.

Bandar Lampung, 23 Januari 2023

Penulis,

Cheryl Candrakanta

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Pembatasan Masalah	12
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan Penelitian	12
1.6. Manfaat Penelitian	13
1.7. Ruang Lingkup Penelitian	14
II. TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1. Tinjauan Pustaka	15
2.1.1. Keputusan Penggunaan Transaksi <i>Digital (E-Wallet)</i> ..	15
2.1.2. Kemajuan Teknologi	21
2.1.3. Hakikat Literasi Keuangan	23
2.1.4. Hakikat Persepsi Kemudahan	26
2.2. Keterkaitan Penelitian Dengan Profil Lulusan Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Univeritas Lampung	27
2.3. Keterkaitan Penelitian Dengan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi di Persekolahan (SMA/SMK/MA)	35
2.4. Hasil Penelitian Yang Relevan	40
2.5. Kerangka Pikir	48
2.6. Hipotesis	51
III. METODE PENELITIAN	52
3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian	52
3.2. Populasi dan Sampel	52
3.2.1. Populasi	52
3.2.2. Sampel	53
3.3. Variabel Penelitian	54
3.4. Definisi Konseptual Variabel	55
3.5. Definisi Operasional Variabel	56
3.6. Teknik Pengumpulan Data	58
3.7. Uji Persyaratan Instrumen	59
3.7.1. Uji Validitas	59

3.7.2. Uji Reliabilitas	63
3.8. Uji Persyaratan Analisis Data	66
3.8.1. Uji Normalitas	66
3.8.2. Uji Homogenitas	67
3.9. Uji Asumsi Klasik	68
3.9.1. Uji Linieritas	68
3.9.2. Uji Multikolinearitas	69
3.9.3. Uji Autokorelasi	70
3.9.4. Uji Heteroskedastisitas	71
3.10. Pengujian Hipotesis	72
3.10.1. Uji Regresi Linear Sederhana	72
3.10.2. Uji Regresi Linear Berganda	72
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	74
4.1. Gambaran Umum Perusahaan	74
4.1.1. Deskripsi Lokasi Penelitian	74
4.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	75
4.2. Gambaran Umum Penelitian	75
4.3. Deskripsi Data Penelitian	76
4.4. Uji Persyaratan Analisis Data	86
4.4.1. Uji Normalitas	86
4.4.2. Uji Homogenitas	86
4.5. Uji Asumsi Klasik	87
4.5.1. Uji Linearitas	87
4.5.2. Uji Multikolinearitas	88
4.5.3. Uji Autokorelasi	89
4.5.4. Uji Heteroskedastisitas	90
4.6. Uji Hipotesis	91
4.6.1. Uji Regresi Linear Sederhana	91
4.6.2. Uji Regresi Linear <i>Multiple</i> (Simultan)	96
4.7. Pembahasan	99
4.8. Keterbatasan Penelitian	111
V. SIMPULAN DAN SARAN	112
5.1. Kesimpulan	112
5.2. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	120

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Pengguna Transaksi Chandra <i>Supermarket</i>	6
2. Jenis Transaksi Konsumen Chandra <i>Supermarket</i>	10
3. Perbedaan <i>E-Money</i> dan <i>E-Wallet</i>	20
4. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi	37
5. Hasil Penelitian Terdahulu	40
6. Persamaan dan Perbedaan Penelitian	44
7. Data Jumlah Konsumen Chandra <i>Supermarket</i> Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung dalam 1 Hari	53
8. Definisi Operasional Variabel	57
9. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Kemajuan Teknologi (X_1)	60
10. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Literasi Keuangan (X_2)	61
11. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Persepsi Kemudahan (X_3)	62
12. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Keputusan Penggunaan Transaksi <i>Digital E-Wallet</i> (Y)	62
13. Intervensi Nilai r	63
14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Kemajuan Teknologi (X_1) ..	64
15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Literasi Keuangan (X_2)	64
16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Persepsi Kemudahan (X_3) ..	65
17. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Keputusan Penggunaan Transaksi <i>Digital E-Wallet</i> (Y)	66
18. Distribusi Frekuensi Variabel Kemajuan Teknologi (X_1)	77
19. Kategori Variabel Kemajuan Teknologi (X_1)	78
20. Distribusi Frekuensi Variabel Literasi Keuangan (X_2)	79
21. Kategori Variabel Literasi Keuangan (X_2)	80
22. Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi Kemudahan (X_3)	82
23. Kategori Variabel Persepsi Kemudahan (X_3)	82
24. Distribusi Frekuensi Variabel Keputusan Penggunaan Transaksi <i>Digital</i> <i>E-Wallet</i> (Y)	84
25. Kategori Variabel Keputusan Penggunaan Transaksi <i>Digital E-Wallet</i> (Y)	85
26. Rekapitulasi Uji Normalitas	86
27. Rekapitulasi Uji Homogenitas	87
28. Rekapitulasi Uji Linearitas	88
29. Rekapitulasi Uji Multikolinearitas	89
30. Hasil Uji Autokorelasi	90
31. Rekapitulasi Uji Heteroskedastisitas	91
32. Hasil Uji Variabel Kemajuan Teknologi (X_1)	92

33.	Koefisien Regresi Kemajuan Teknologi (X_1) Terhadap Keputusan	
34.	Penggunaan Transaksi <i>Digital E-Wallet</i> (Y)	92
	Hasil Uji Variabel Literasi Keuangan (X_2)	93
35.	Koefisien Regresi Literasi Keuangan (X_2) Terhadap Keputusan	
36.	Penggunaan Transaksi <i>Digital E-Wallet</i> (Y)	94
	Hasil Uji Variabel Persepsi Kemudahan (X_3)	95
37.	Koefisien Regresi Persepsi Kemudahan (X_3) Terhadap Keputusan	
38.	Penggunaan Transaksi <i>Digital E-Wallet</i> (Y)	95
	Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan	96
39.	Koefisien Regresi Secara Simultan	97
40.	ANOVA Uji Hipotesis Secara Simultan	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Peningkatan Penetrasi Internet di Indonesia	3
2. Diagram Tren Penggunaan Alat Bayar <i>Digital</i>	4
3. Grafik Pengguna <i>Platform</i> Pembayaran <i>Digital</i> di Indonesia	5
4. Diagram Metode Pembayaran Konsumen Chandra <i>Supermarket</i> Mal Boemi Kedaton	8
5. Diagram Persentase Pengetahuan dan Penggunaan <i>E-Wallet</i>	9
6. Diagram Persentase Minat Menggunakan <i>E-Wallet</i>	10
7. Kerangka Pikir Keputusan Penggunaan Transaksi <i>Digital (E-Wallet)</i> . . .	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	121
2. Surat Balasan Izin Penelitian	122
3. Foto Wawancara	123
4. Kuesioner Pra Penelitian	124
5. <i>Screenshot</i> Penyebaran Kuesioner Pra Penelitian	127
6. <i>Outline</i> wawancara dengan kepala kasir dan kepala toko Chandra <i>Supermarket</i> Mal Boemi Kedaton	128
7. Kisi-Kisi Kuesioner Penelitian	132
8. Kuesioner Penelitian	138
9. Data Uji Coba Kuesioner Instrumen Penelitian	143
10. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Penelitian	146
11. Hasil Uji Reliabilitas	154
12. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner Penelitian	155
13. Data Responden Penelitian	156
14. Data Kuesioner Penelitian	159
15. Tabulasi Data Penelitian	166
16. Hasil Uji Normalitas	168
17. Hasil Uji Homogenitas	168
18. Hasil Uji Linearitas	168
19. Hasil Uji Multikolinearitas	169
20. Hasil Uji Autokorelasi	169
21. Hasil Uji Heteroskedastisitas	170
22. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	170
23. Hasil Uji Regresi <i>Multiple</i> (Simultan)	172

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Globalisasi telah mendorong terjadinya *digitalisasi* pada berbagai sektor kehidupan yang menyebabkan terjadinya perubahan *mindset* masyarakat. Pada era globalisasi, perkembangan teknologi sudah semakin maju. Kemajuan *digitalisasi* terlihat pada berbagai aspek, diantaranya adalah aspek sosial, budaya, pendidikan, dan ekonomi. Berkembangnya kemajuan *digital* didorong oleh teknologi informasi yang semakin berkembang pesat. Teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dari waktu ke waktu. Salah satu teknologi yang telah berkembang pesat adalah internet. Internet telah mendorong perkembangan kemajuan dunia *digitalisasi* pada bidang ekonomi.

Ekonomi *digital* diartikan sebagai keputusan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup yang dapat berhubungan dengan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi yang hanya dengan memanfaatkan genggaman saja. Hal ini berarti ekonomi *digital* mampu mempermudah aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Budiarta, dkk (2020) dalam Permana & Puspitaningsih (2021: 162), menyatakan bahwa konsep ekonomi *digital* untuk pertama kalinya diperkenalkan oleh don Topscott. Melalui bukunya yang berjudul *The digital economy: Promise and peril in the age of networked intelligence* yang menyatakan bahwa ekonomi *digital* disebut juga ekonomi baru yang memiliki ciri penggunaan informasi *digital* secara eksklusif, tetapi tidak hanya merujuk pada pasar tik. Menteri Kominfo, Johnny G. Plate dalam Permana & Puspitaningsih (2021: 163) memproyeksikan ekonomi *digital* Indonesia akan melampaui 124 miliar dolar AS atau Rp.1.796 triliun pada akhir

2024. Ekonomi *digital* akan memerankan peran penting dalam kehidupan suatu bangsa.

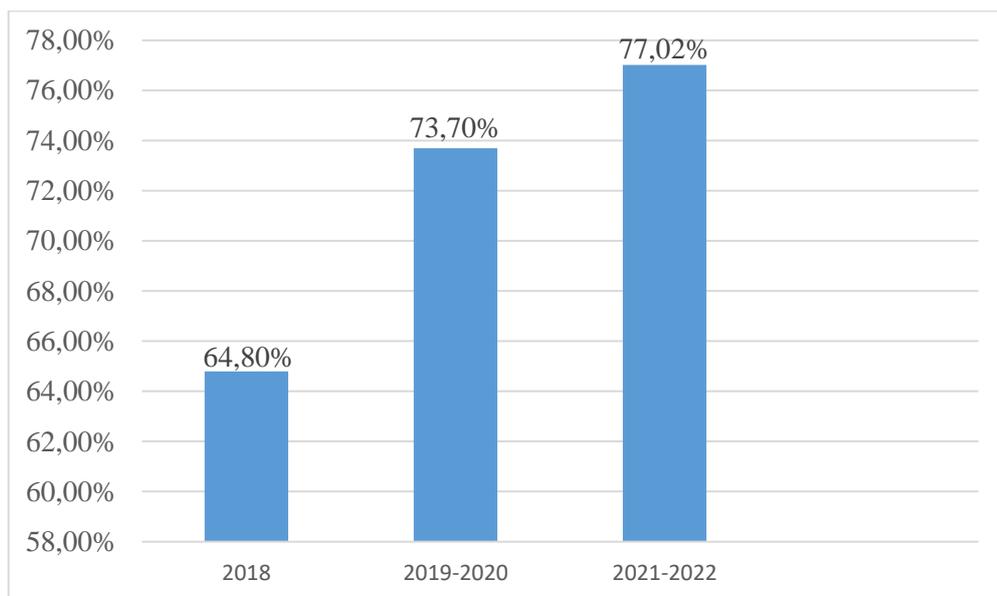
Kemajuan *digitalisasi* dalam aspek ekonomi terlihat pada perubahan kegiatan transaksi. Dahulu masyarakat melakukan kegiatan transaksi secara sederhana melalui kegiatan barter, tukar-menukar, uang kartal, dan uang giral. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, kegiatan transaksi semakin terlihat perubahannya. Pada saat ini masyarakat sudah menggunakan *electronic money* dalam melakukan transaksi. Dalam ketentuan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 mengenai uang elektronik (*electronic money*) dijelaskan bahwa uang elektronik (*electronic money*) merupakan alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit (Fadilla, 2019: 97).

Nawawi (2020: 190), Bank Indonesia sejak 14 Agustus 2014 telah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang membuat berkembangnya transaksi tunai menjadi non tunai dengan menggunakan uang elektronik (*e-money*). Berkembangnya *e-money* terlihat pada bank-bank swasta yang semakin berlomba untuk meluncurkan produk *e-money* mereka. Bank BRI mengeluarkan *e-money* yaitu Brizzi, Bank BNI mengeluarkan Tap Cash sebagai produk *e-money* nya, dan Bank Mandiri yang mengeluarkan Mandiri *e-money* sebagai produknya. Perkembangan uang elektronik (*e-money*) telah memunculkan berkembangnya transaksi *digital* lain seperti dompet elektronik (*e-wallet*).

Berkembangnya transaksi *digital* membuat hadirnya berbagai bisnis *financial technology* (*fintech*). *Fintech* merupakan gabungan antara teknologi dan sistem keuangan. *Fintech* merujuk pada inovasi dalam bidang jasa finansial yang diberi sentuhan teknologi. Bisnis *financial technology* (*fintech*) mempengaruhi munculnya perusahaan *startup* untuk bergerak pada sektor keuangan *digital*. Kemunculan perusahaan *startup* menjadi penyebab munculnya pembayaran *digital* melalui dompet elektronik (*electronic wallet*). *Electronic wallet* merupakan salah satu teknologi berbentuk aplikasi yang dapat digunakan untuk

melakukan transaksi pembayaran secara online melalui *smartphone*. Aprilia & Susanti (2022: 400), seiring dengan perkembangan teknologi menurut data dari Bank Indonesia, sudah terdapat 38 *e-wallet* yang telah mendapatkan lisensi resmi.

Penggunaan *e-wallet* semakin meningkat karena perkembangan teknologi yang semakin maju. Perkembangan *smartphone* saat ini dibekali dengan internet sehingga dapat digunakan untuk berbagai kepentingan. *Smartphone* menjadi penghubung antara pengguna dengan internet. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah penduduk yang terkoneksi dengan internet adalah 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia tahun 2021. Sementara itu, peningkatan persentase penetrasi internet di Indonesia yaitu:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Penetrasi Internet di Indonesia.

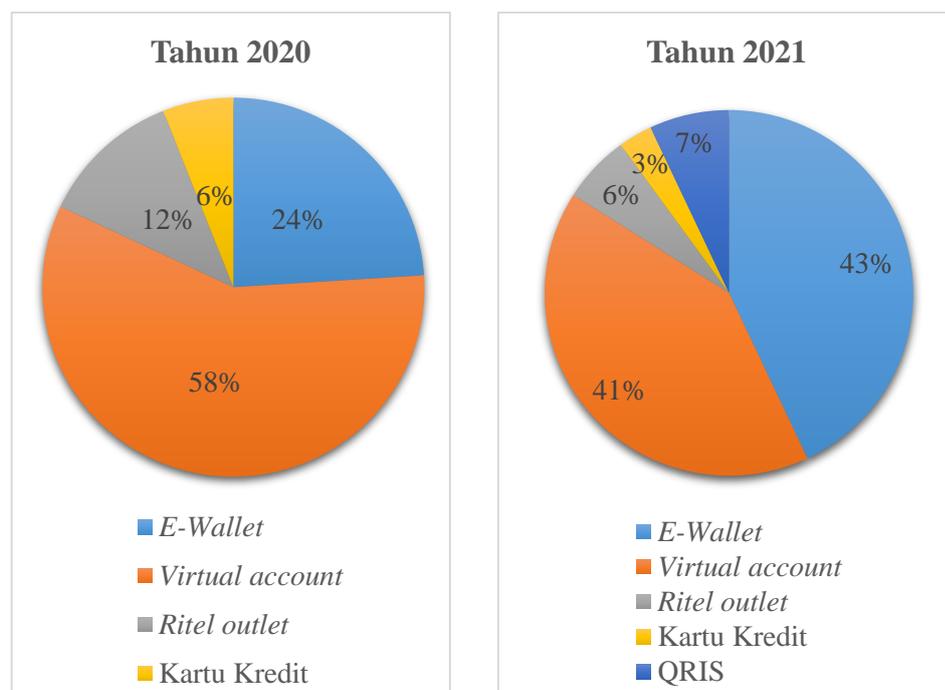
Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2022

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa jumlah penduduk Indonesia yang telah terhubung dengan internet meningkat setiap tahunnya. Meningkatnya penggunaan *smartphone* dan internet semakin mendorong perkembangan penggunaan *e-wallet* yang semakin pesat. Dompot elektronik (*e-wallet*)

memanfaatkan media internet dalam penggunaannya dan merupakan salah satu alternatif pilihan untuk melakukan proses pembayaran transaksi.

Electronic wallet merupakan produk berbasis *software* yang menggunakan internet. Masyarakat Indonesia mengenal *e-wallet* sebagai alat pembayaran *digital*. Penggunaan *e-wallet* dapat mewujudkan penggunaan transaksi uang elektronik untuk mengurangi peredaran uang tunai atau *less cash society*. *E-wallet* mulai digunakan dan diminati oleh masyarakat karena banyaknya kemudahan yang diberikan sebab hampir semua masyarakat memiliki *smartphone*.

Menurut data.tempo.co (2022) tren penggunaan alat pembayaran *digital* pada tahun 2020 - 2021 yaitu sebagai berikut:



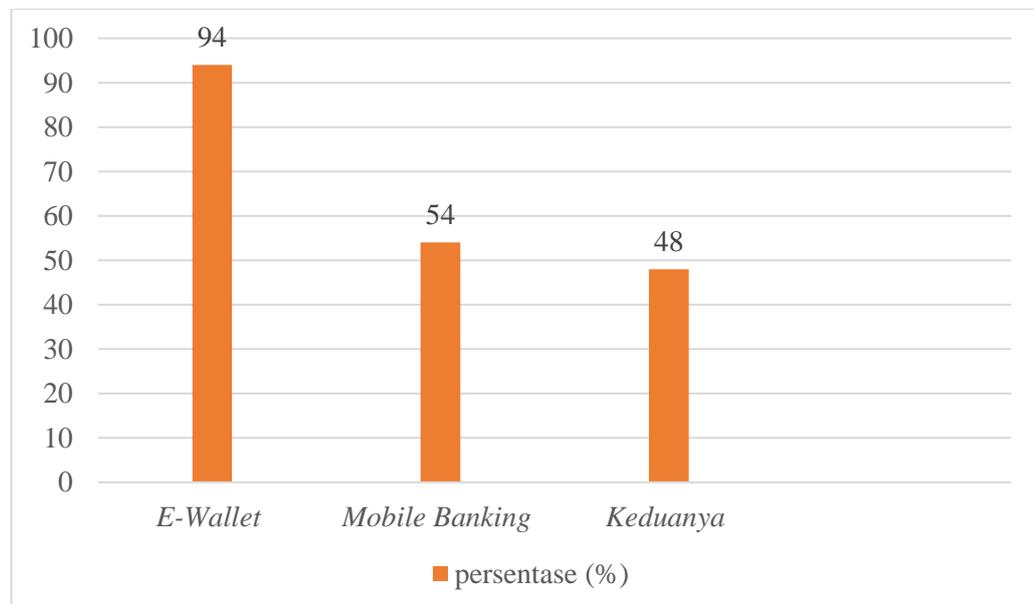
Gambar 2. Diagram Tren Penggunaan Alat Bayar Digital.

Sumber: data.tempo.co, 2022

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa *platform* pembayaran terpopuler pada tahun 2021 adalah dompet elektronik (*e-wallet*). Penggunaan *e-wallet* mengalami pertumbuhan yang signifikan dari tahun ke tahun. Terdapat 150 juta

lebih transaksi *digital* yang diproses, 43% transaksi keuangan menggunakan *e-wallet* jumlah tersebut meningkat dari 24% di tahun 2020 (Jevier, 2022).

Uang elektronik dalam penggunaannya memiliki aspek penting untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Perputaran uang menjadi relatif lebih cepat karena adanya perkembangan teknologi. Penggunaan transaksi non tunai dapat meningkatkan investasi dalam perusahaan sehingga dapat meningkatkan output riil nasional. Hal ini dapat terwujud apabila banyak masyarakat yang menggunakan sistem pembayaran transaksi non tunai dengan menggunakan *e-money* atau *e-wallet*. DataIndonesia.id (2022), menjelaskan mengenai penggunaan *platform* pembayaran *digital* di Indonesia berdasarkan survei yang dilakukan oleh JakPat pada tahun 2022, yaitu:



Gambar 3. Grafik Pengguna Platform Pembayaran Digital di Indonesia.

Sumber: DataIndonesia.id, 2022

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa layanan pembayaran *digital* (*digital payment*) semakin banyak digunakan oleh konsumen Indonesia. Dalam melakukan pembayaran *digital*, 94% masyarakat menggunakan dompet *digital* (*e-wallet*). Sebesar 54% masyarakat menggunakan layanan *mobile banking*. Sedangkan, 48% masyarakat menggunakan keduanya. Hal ini berarti

pembayaran *digital* yang paling banyak digunakan masyarakat Indonesia adalah dompet elektronik (*e-wallet*).

Keputusan untuk menggunakan *e-wallet* salah satunya dipengaruhi oleh perilaku konsumen. Konsumen bersifat heterogen dan memiliki pandangan yang berbeda-beda dalam memilih produk barang dan jasa yang akan dibeli atau digunakan. Perbedaan tersebut, memengaruhi konsumen dalam menggunakan produk *e-wallet*. Pengguna *e-wallet* mempertimbangkan kemudahan dalam memutuskan untuk menggunakan aplikasi tersebut. *E-wallet* diciptakan untuk mempermudah pengguna dalam melakukan pembayaran transaksi secara non tunai (Rahmawati & Yuliana, 2019: 157). Perilaku konsumen berkaitan erat dengan kegiatan pembelian atau penggunaan produk barang dan jasa.

Survei pendahuluan dilakukan pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan kepala toko Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton, bapak Ardiyansyah. Serta wawancara yang dilakukan dengan kepala kasir Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton, ibu Elizabeth Gilda. Diketahui informasi mengenai jumlah pengguna transaksi Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton setiap harinya, sebagai berikut:

Tabel. 1 Jumlah Pengguna Transaksi Chandra *Supermarket*

Jenis Transaksi	Frekuensi
Tunai	100
Debit	165
Kredit	5
QRIS (<i>E-Wallet, Mobile Banking, dll</i>)	30
Total	300

Sumber: Data Wawancara Pendahuluan, 2022

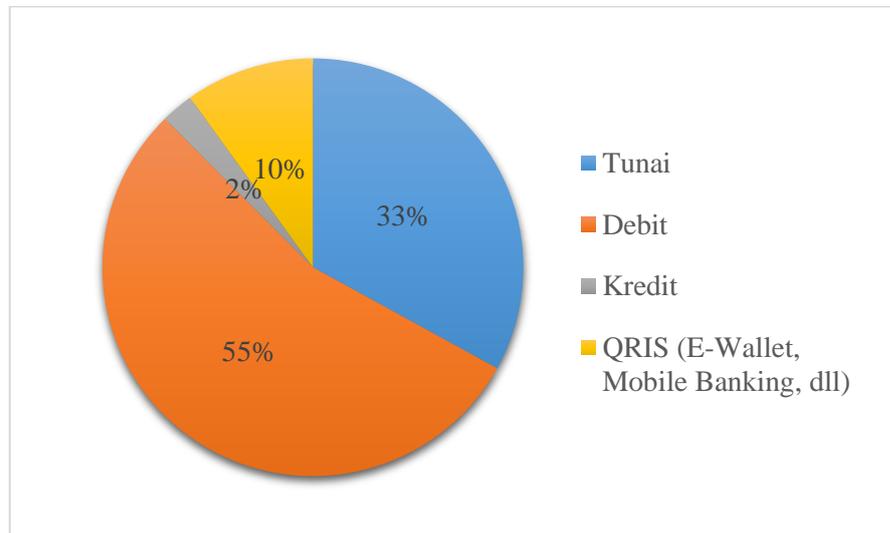
Berdasarkan data hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa banyak konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton yang memilih menggunakan debit dalam melakukan pembayaran transaksi belanja. Konsumen didominasi oleh para pekerja dan juga masyarakat yang telah berkeluarga. Oleh sebab itu sebagian besar konsumen memilih untuk

melakukan pembayaran transaksi dengan menggunakan debit. Pembayaran menggunakan debit dapat memudahkan konsumen, karena hanya perlu membawa kartu debit saja tanpa perlu membawa uang tunai yang terlalu banyak. Kartu debit banyak digunakan karena konsumen beranggapan tidak perlu berhutang kepada bank, kartu debit akan otomatis mengurangi atau mendebit saldo tabungan yang dimiliki konsumen. Konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton masih banyak yang memilih untuk menggunakan transaksi tunai. Transaksi tunai biasanya digunakan oleh masyarakat yang sudah cukup tua. Transaksi tunai dipilih karena dapat mempercepat proses pembayaran. Terdapat kasir khusus yang hanya melayani pembayaran transaksi tunai. Transaksi tunai juga masih banyak digunakan oleh masyarakat yang berbelanja tidak terlalu banyak.

Transaksi dengan menggunakan sistem kredit dan QRIS adalah transaksi yang paling jarang digunakan oleh konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton. Konsumen beranggapan bahwa dengan melakukan pembayaran transaksi menggunakan sistem kartu kredit, maka akan membuat konsumen memiliki hutang dengan bank. Transaksi dengan menggunakan *e-wallet* adalah transaksi yang paling jarang digunakan konsumen. Sebagai besar konsumen telah mengetahui mengenai *e-wallet*, namun mereka masih belum mau untuk menggunakannya. Konsumen yang didominasi oleh masyarakat yang sudah cukup tua belum pernah dan belum mampu untuk menggunakan transaksi *digital (e-wallet)*.

Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton menyediakan metode pembayaran QRIS yang dapat diintegrasikan dengan menggunakan *e-wallet*, *mobile banking*, dan lain sebagainya yang dapat memudahkan konsumen. Namun, hanya sebagai kecil konsumen saja yang menggunakan *e-wallet* dalam melakukan transaksi pembayaran. Sebagian konsumen tersebut terdiri dari generasi muda, sedangkan untuk masyarakat yang sudah cukup tua akan memilih untuk melakukan pembayaran transaksi dengan menggunakan sistem tunai atau kartu debit.

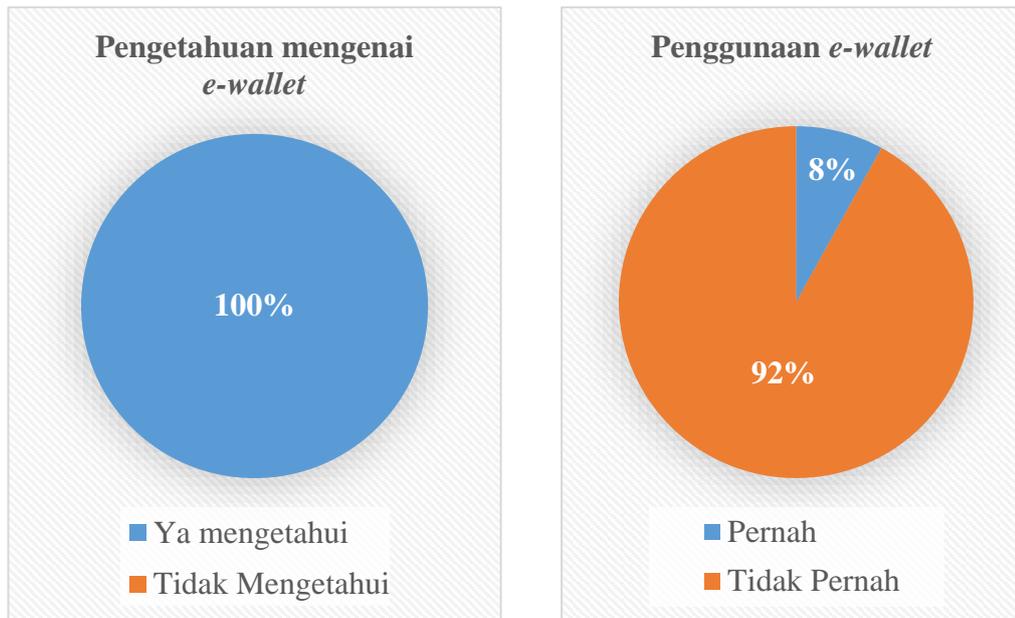
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat diketahui jumlah metode pembayaran transaksi yang diminati oleh konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton, sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Metode Pembayaran Konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton.

Sumber: Data Wawancara dan Observasi Pendahuluan, 2022

Oleh sebab itu, survei pendahuluan dilakukan kepada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton. Berdasarkan survei tersebut sebanyak 50 konsumen dipilih secara acak untuk mengisi kuesioner *online* yang telah disediakan peneliti. Konsumen dipilih dengan kriteria pernah melakukan transaksi pembayaran di Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton dan sedang menggunakan aplikasi *e-wallet* atau pernah menggunakan aplikasi *e-wallet*. Berikut persentase konsumen mengenai pengetahuan dan penggunaan *e-wallet*:

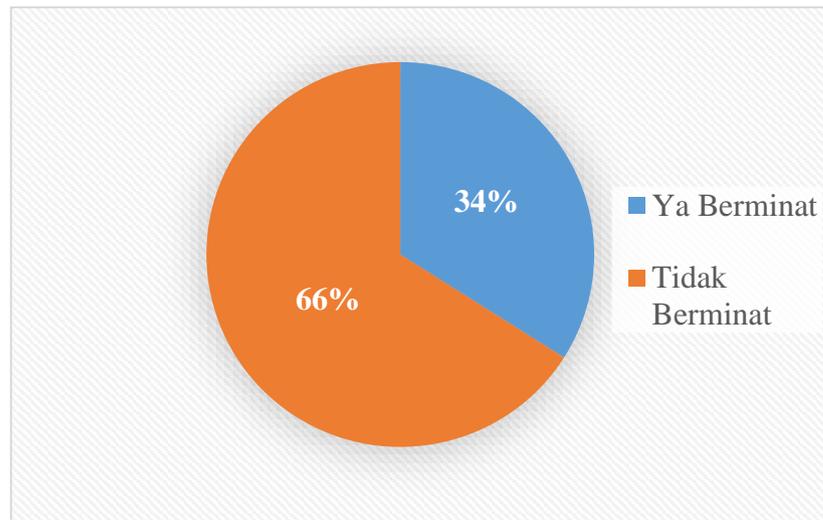


Gambar 5. Diagram Persentase Pengetahuan dan Penggunaan E-Wallet.

Sumber: Data Penyebaran Kuesioner Pendahuluan, 2022

Survei pendahuluan dilakukan dengan 50 orang konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung. Berdasarkan diagram tersebut diketahui bahwa 100% responden atau setara dengan 50 konsumen Chandra *supermarket* sudah mengetahui mengenai *e-wallet*. Diketahui juga sebesar 92% responden atau setara dengan 46 konsumen Chandra *supermarket* tidak pernah menggunakan *e-wallet* dalam melakukan pembayaran transaksi dan sisanya sebesar 8% atau setara dengan 4 konsumen Chandra *supermarket* pernah menggunakan *e-wallet* dalam melakukan pembayaran transaksi. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa sebagian besar konsumen Chandra *supermarket* sudah mengetahui mengenai *e-wallet*, namun tidak memilih untuk menggunakan *e-wallet* dalam melakukan pembayaran transaksi.

Diketahui bahwa sebagian besar konsumen Chandra *supermarket* tidak memilih menggunakan *e-wallet* dalam melakukan pembayaran transaksi. Berikut persentase minat konsumen menggunakan *e-wallet*:



Gambar 6. Diagram Persentase Minat Menggunakan E-Wallet.

Sumber: Data Penyebaran Kuesioner Pendahuluan, 2022

Berdasarkan diagram tersebut, diketahui bahwa sebesar 66% responden atau setara dengan 33 konsumen Chandra *supermarket* tidak berminat untuk menggunakan *e-wallet* dalam melakukan pembayaran transaksi. Kemudian sebesar 34% responden atau setara dengan 17 konsumen Chandra *supermarket* berminat untuk menggunakan *e-wallet*. Maka, diketahui bahwa sebagian besar konsumen Chandra *supermarket* tidak berminat untuk menggunakan *e-wallet* dalam melakukan pembayaran transaksi.

Diketahui bahwa sebagian besar konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung tidak menggunakan *e-wallet* dalam melakukan pembayaran transaksi. Berikut merupakan jenis transaksi yang digunakan oleh konsumen Chandra *supermarket* selain *e-wallet*:

Tabel 2. Jenis Transaksi Konsumen Chandra Supermarket

Jenis Transaksi	Frekuensi
Tunai	40
Debit	8
Kredit	2
Total	50

Sumber: Data Penyebaran Kuesioner Pendahuluan, 2022

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa sebagian besar konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung menggunakan transaksi tunai dalam melakukan pembayaran. Hal ini berarti terdapat beberapa konsumen Chandra *supermarket* yang belum mampu menggunakan *e-wallet* dan belum bisa memaksimalkan penggunaan *e-wallet* dalam melakukan pembayaran transaksi.

Berdasarkan pemaparan masalah dan data pendukung tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan yang dilakukan di Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* dalam melakukan pembayaran transaksi non tunai untuk dapat mengurangi penggunaan uang tunai dan membiasakan kegiatan transaksi non tunai. Maka penulis mengambil judul:

“Pengaruh Kemajuan Teknologi, Literasi Keuangan, dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital (E-Wallet)* Pada Konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Banyak konsumen yang sudah mengetahui mengenai transaksi *digital (e-wallet)*, namun tidak mau menggunakan *e-wallet*.
2. Banyak konsumen yang tidak pernah melakukan transaksi *digital* melalui *e-wallet*.
3. Beberapa konsumen belum mampu melakukan pembayaran menggunakan transaksi *digital (e-wallet)*.
4. Rendahnya minat melakukan pembayaran *digital (e-wallet)*.
5. Banyak konsumen yang memilih menggunakan transaksi debit dan tunai.
6. Banyak konsumen yang belum bisa memaksimalkan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)*.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk menjaga konsistensi dalam melakukan penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada kajian Pengaruh Kemajuan Teknologi (X_1), Literasi Keuangan (X_2), dan Persepsi Kemudahan (X_3) terhadap Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital (E-Wallet)* (Y) pada Konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.

1.4. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang dapat ditarik yaitu sebagai berikut:

1. Apakah kemajuan teknologi berpengaruh terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung?
2. Apakah literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung?
3. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung?
4. Apakah kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan berpengaruh secara simultan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh kemajuan teknologi terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.

2. Mengetahui pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.
3. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.
4. Mengetahui pengaruh secara simultan kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada bidang ekonomi mengenai pembayaran transaksi *digital* khususnya dengan menggunakan dompet elektronik (*electronic wallet*).
- b. Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan bahan acuan bagi peneliti selanjutnya. Penelitian ini juga dapat menjadi masukan dan dapat memberikan informasi tambahan bagi peneliti selanjutnya yang memiliki kesamaan objek maupun masalah yang dapat dikembangkan pada masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi tambahan dan wawasan mengenai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada bidang ekonomi mengenai transaksi non tunai.

b. Bagi Program Studi Pendidikan Ekonomi

Secara praktis hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi tambahan bagi mahasiswa/i dalam melakukan penelitian dengan objek

atau masalah yang sama, serta dapat menjadi bahan tambahan dalam melakukan penelitian lebih lanjut.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital (E-Wallet)*, Kemajuan Teknologi, Literasi Keuangan, dan Persepsi Kemudahan.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober - Desember tahun 2022.

5. Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada bidang ekonomi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital (E-Wallet)*

2.1.1.1. Keputusan Penggunaan

Keputusan merupakan suatu proses penelusuran masalah yang diawali oleh latar belakang masalah, identifikasi masalah hingga terbentuknya suatu kesimpulan atau rekomendasi. Keputusan penggunaan adalah suatu kegiatan individu baik secara langsung terlibat dalam pengambilan sebuah keputusan untuk melakukan penggunaan terhadap produk yang ditawarkan.

Menurut Prastyawan & Lestari (2019: 3), keputusan merupakan kesimpulan yang digunakan sebagai pedoman dalam pengambilan suatu keputusan. Keputusan penggunaan diartikan sebagai tahapan dalam proses pengambilan keputusan penggunaan dimana konsumen benar-benar menggunakan (Rondonuwu, 2013: 259). Menurut Alistriwahyuni (2019: 474) keputusan penggunaan konsumen adalah perilaku konsumen yang dipengaruhi oleh informasi yang tersedia dari berbagai sumber seperti faktor upaya pemasaran dan faktor lingkungan-budaya.

Dalam melakukan aktivitas keputusan penggunaan, konsumen memiliki struktur keputusan sebelum mengambil keputusan dengan tujuan agar dapat memudahkan konsumen mengambil keputusan dalam setiap transaksinya.

Menurut Alistriwahyuni (2019: 475), terdapat beberapa komponen struktur pembelian konsumen yaitu keputusan mengenai jenis produk, keputusan mengenai bentuk produk, keputusan mengenai

merek, keputusan mengenai penjualnya, keputusan mengenai jumlah produk, keputusan mengenai waktu pembelian, dan keputusan mengenai cara pembayaran.

2.1.1.2. Tahap-Tahap Pengambilan Keputusan

Untuk memudahkan pengambilan keputusan perlu dibuat tahap-tahap yang dapat mendorong terciptanya keputusan yang diinginkan. Menurut Prastyawan & Lestari (2019: 5-6) terdapat lima tahapan pengambilan keputusan, yaitu:

- a. Mendefinisikan masalah secara jelas dan mudah dimengerti.
- b. Membuat daftar masalah yang akan dimunculkan dan menyusunnya secara prioritas agar terdapat sistematika yang lebih terarah dan terkendali.
- c. Melakukan identifikasi dari setiap masalah yang ada dengan tujuan untuk memberikan gambaran secara lebih tajam dan terarah serta lebih spesifik.
- d. Memetakan setiap masalah berdasarkan kelompoknya masing-masing, kemudian melakukan uji dengan menggunakan model atau alat uji yang akan dipakai.
- e. Memastikan kembali bahwa alat uji yang digunakan telah sesuai dengan prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah yang berlaku pada umumnya.

Menurut Simon dalam Prastyawan & Lestari (2019: 6), menjelaskan bahwa pengambilan keputusan berlangsung melalui empat tahap yaitu *intelligence*, *design*, *choice*, dan implementasi.

Intelligence adalah proses pengumpulan informasi yang memiliki tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan. *Design* adalah tahap perancangan solusi terhadap masalah. Pada tahap ini biasanya dikaji berbagai macam alternatif pemecahan masalah. *Choice* adalah tahap mengkaji kelebihan dan kekurangan dari berbagai macam alternatif yang tersedia dan memilih alternatif yang terbaik. Implementasi adalah tahap pengambilan keputusan dan melaksanakannya.

2.1.1.3. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Keputusan Penggunaan

Keputusan yang telah dipilih seseorang merupakan keputusan terbaik dari berbagai alternatif pilihan yang tersedia. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai alasan penentu yang berasal secara personal, interpersonal, maupun sosial. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi keputusan penggunaan yang dikutip dari Pride *and* Ferrel (2013: 335) dalam Humaidah (2022: 9) adalah:

- a. Faktor Pribadi
 1. Faktor Demografi
 2. Faktor Situasional
 3. Faktor Tingkat Keterlibatan
- b. Faktor Psikologis
 1. Motif
 2. Persepsi
 3. Kemampuan dan Pengetahuan
 4. Sikap
 5. Kepribadian
- c. Faktor Sosial
 1. Peran dan Pengaruh Keluarga
 2. Kelompok Referensi
 3. Kelas Sosial
 4. Budaya dan Subbudaya

2.1.1.4. Transaksi *Digital*

Menurut Danuri (2019: 119), transaksi *digital* adalah transaksi yang melibatkan beberapa pihak ketiga sebagai media perantara transaksi. Sedangkan Rizkiyah, dkk (2021: 111) mengatakan bahwa transaksi *digital* merupakan suatu kegiatan transaksi yang menggunakan media elektronik untuk membayarnya dan memberikan pandangan baru mengenai transaksi non tunai yang dipandang lebih praktis dan aman. Kemudian menurut Puspita (2019: 122), transaksi *digital* memiliki dua bentuk dasar berupa jaringan komputer dan sistem *digital*. Dalam transaksi pembayaran, semua transaksi pembayaran dilakukan secara *online*. Menurut Tarantang, dkk (2019: 65), sistem pembayaran *digital* diartikan sebagai pemindahan sejumlah uang dari si pembayar ke penerima yang berbasis teknologi melalui internet.

Dimensi *digital payment* yang dikutip dari Rizkiyah, dkk (2021: 112) adalah:

- a. *Efficiency*, mengacu kepada kepraktisan *user* dalam menggunakan metode pembayaran.
- b. *Service quality*, berkaitan dengan kualitas pelayanan dalam model yang merujuk ke seluruh kualitas dukungan saat menggunakan sistem pembayaran elektronik.
- c. *Perceived ease of payment*, mengacu pada kemudahan dalam memahami dan menjalankan sistem pembayaran.
- d. *Perceived speed*, berkaitan dengan kecepatan dalam model yang merujuk ke pertukaran informasi pembayaran harus mampu mengarah ke penggunaan sebenarnya dan pada akhirnya mengarah kepada kepuasan pengguna dengan sistem.
- e. *Perceived enjoyment*, kenikmatan menggunakan sistem pembayaran elektronik memengaruhi kepuasan pengguna.
- f. *Security*, dimensi keamanan terkait penyediaan akses yang aman untuk seluruh aplikasi dan fasilitas yang tersedia.
- g. *Actual use*, penggunaan yang merujuk ke jumlah waktu yang dihabiskan pengguna menggunakan teknologi.
- h. *Perceived benefit*, penilaian keuntungan sistem pembayaran elektronik ke pelanggan dan segala penggunaan sumber termasuk waktu yang diperlukan dalam penerimaan pembayaran menggunakan sistem pembayaran elektronik.

Menurut Tarantang, dkk (2019: 70) terdapat manfaat sistem pembayaran *digital*, yaitu:

- 1) Meningkatkan efisiensi dalam pembayaran sebuah produk secara *online*.
- 2) Memberikan kemudahan pembayaran dan perluasan media pembayaran dengan tersedianya berbagai alat pembayaran *online*.
- 3) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu.
- 4) Meningkatkan *customer loyalty*.
- 5) Dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 6) Pengendalian biaya

Sedangkan menurut Maria & Widayati (2020: 236) dampak positif ekonomi *digital*, yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan seseorang dalam industri melalui teknologi.
- 2) Mudah memperoleh informasi dan dapat bertransaksi langsung jarak jauh.

- 3) Mempermudah melakukan berbagai pelayanan dan dapat meningkatkan ekonomi.

2.1.1.5. *Electronic Wallet*

E-wallet merupakan sebuah aplikasi yang terkoneksi dengan internet yang dapat menyimpan sejumlah nominal uang elektronik. Umumnya *e-wallet* merupakan aplikasi berbasis server yang penggunaannya harus terkoneksi dengan internet dan penerbitnya terlebih dahulu.

E-wallet atau dompet elektronik adalah alat transaksi *digital* yang penggunaannya melalui media elektronik berupa *server based* (Wijayanti, 2020 : 8). Menurut Bimo (2021: 38), dompet *digital* adalah aplikasi elektronik yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi keuangan secara online tanpa uang fisik tunai (kertas atau logam) dan tanpa kartu, pengguna hanya perlu menggunakan *smartphone* saat melakukan transaksi keuangan. Sedangkan menurut Nawawi (2020: 193), *e-wallet* atau dompet *digital* adalah suatu layanan atau *platform* yang memberikan layanan layaknya dompet atau wadah untuk menyimpan uang yang bersifat *digital (online)*.

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 pasal 1 ayat 7 menyatakan bahwa “Dompet Elektronik (*Electronic Wallet*) adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrument pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran”.

Menurut Rahmawati & Yuliana (2019: 157), *e-wallet* adalah aplikasi atau sebuah layanan fitur yang dikembangkan oleh bank untuk mempermudah penggunaan saat melakukan transaksi pembayaran non tunai. Lebih lanjut menurut Himawati & Firdaus (2021: 425) *e-wallet* merupakan salah satu dari berbagai tipe pembayaran elektronik, yang digunakan untuk melakukan transaksi secara online bisa melalui komputer ataupun *smartphone*. *E-wallet* mampu menjadi solusi yang nyaman untuk bisnis, serta memungkinkan pelanggan untuk membeli produk secara *online* (Himawati & Firdaus, 2021: 425). Menurut Rodiah & Melati (2020: 66), *e-wallet* sebenarnya termasuk kedalam jenis uang elektronik, namun terdapat perbedaan yang terletak pada media penyimpanan uang elektroniknya.

Menurut Wijayanti (2020: 9-10) terdapat kelebihan dan keunggulan penggunaan *e-wallet*, yaitu:

- a. Mudah, praktis, dan efisien. Dengan adanya *e-wallet* transaksi dapat dilakukan kapanpun diinginkan.
- b. Banyak promo dan diskon. Promo yang diberikan antara lain *point reward*, *cashback*, tambahan produk gratis, dan lain sebagainya.
- c. Lebih aman dan rendah risiko. Terdapat kode pin yang dibuat diawal untuk setiap penggunaan.
- d. Terdapat *history* transaksi. *History* transaksi memudahkan pengguna untuk mengetahui berapa jumlah pengeluaran.
- e. *Top up* saldo dimana saja. *Top up* saldo *e-wallet* dapat dilakukan melalui *mobile banking*, ATM, serta *minimarket*.
- f. Terdapat keuntungan implisit. Pengguna dapat membayar tagihan pada transaksinya dengan jumlah yang tepat tanpa takut penjual tidak memiliki kembalian.

Tabel 3. Perbedaan *E-Money* dan *E-Wallet*

No	Perbedaan	<i>E-Money</i>	<i>E-Wallet</i>
1.	Bentuk	<i>E-Money</i> berbentuk chip yang ditanam pada kartu atau media lain (<i>chip based</i>).	<i>E-Wallet</i> berbentuk uang elektronik yang berada di server (<i>server based</i>).
2.	Jangkauan Penggunaan	<i>E-Money</i> berbentuk kartu yang biasanya digunakan dalam kegiatan transaksi sehari-hari seperti membayar jalan tol, tiket transportasi, tempat, wisata, dan lain-lain.	<i>E-Wallet</i> terhubung dengan server biasanya digunakan untuk belanja online, membayar tagihan listrik, TV, kabel, dan lain-lain.
3.	Jumlah Saldo	Saldo maksimal <i>e-money</i> adalah Rp.1.000.000	Saldo maksimal <i>e-wallet</i> adalah Rp.10.000.000
4.	Fitur Keamanan	<i>E-Money</i> tidak memiliki fitur keamanan sehingga bisa digunakan orang lain dengan mudah.	<i>E-Wallet</i> memiliki fitur keamanan berupa aktivasi nomor ponsel pengguna serta penggunaan pin pada setiap transaksinya.

Sumber: PT Bank Danamon Indonesia Tbk, 2021

Pada umumnya, keputusan dibuat untuk memecahkan permasalahan dengan cara mencari alternatif solusi terbaiknya. Maka, dapat disimpulkan bahwa keputusan penggunaan transaksi *digital e-wallet* adalah kondisi dimana seseorang telah memutuskan untuk memilih menggunakan *e-wallet* dalam berbagai alternatif pilihan yang ada. Pengambilan keputusan tersebut sudah melalui berbagai tahapan seperti pengenalan dan pemahaman mengenai produk, pertimbangan mengenai kelebihan dan kekurangan produk, pemilihan untuk menggunakan produk, dan kemudian menggunakan produk tersebut. Pengambilan keputusan penggunaan *e-wallet* didasarkan pada tiga faktor berbeda yang masing-masing dapat memengaruhi terciptanya sebuah keputusan yaitu faktor pribadi, faktor psikologis, dan faktor sosial.

2.1.2. Kemajuan Teknologi

2.1.2.1. Kemajuan Teknologi

Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai seluruh sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi berarti kemampuan untuk melakukan sesuatu yang memiliki nilai manfaat dan nilai jual yang tinggi.

Menurut Negara & Febrianto (2020: 86), teknologi dapat diartikan sebagai metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis atau ilmu pengetahuan terapan. Kemudian menurut Rais, dkk (2018: 64), teknologi dapat dipahami sebagai pengetahuan bagaimana caranya membuat sesuatu (*know-how of making things*) atau bagaimana melakukan sesuatu (*know-how of doing things*). Menurut Ngafifi (2014) dalam Yusuf (2019: 4), kemajuan teknologi adalah kemajuan yang berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan melalui inovasi-inovasi yang diciptakan untuk memberi kemudahan bagi kehidupan manusia. Sedangkan menurut Cahya & Kusuma (2019: 198), kemajuan teknologi adalah suatu keadaan

yang menimbulkan sebuah perkembangan teknologi yang dapat membagikan informasi dengan mudah.

Perkembangan teknologi pada *e-wallet* mengalami berbagai perubahan ke arah yang positif karena dapat meningkatkan layanan dan keamanan bertransaksi *digital*. Teknologi tersebut dikutip dari Andriani, dkk (2022: 43-44) adalah sebagai berikut:

- a. *Biometric Authentication*
Otentikasi biometrik merupakan suatu metode verifikasi karakteristik biologis yang melibatkan pemindai sidik jari, pengenalan wajah, pengenalan iris, dan lain sebagainya.
- b. *Artificial Intelligence*
Teknologi kecerdasan buatan digunakan untuk keamanan bertransaksi pada *e-wallet*. Teknologi ini dapat mengidentifikasi transaksi penipuan secara *real time*.
- c. *Contactless/NFC Payment*
Pembayaran tanpa sentuh memungkinkan pengguna hanya menunjukkan *smartphone* melalui pembaca (*reader*).

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat menjadikan kegiatan transaksi secara tunai perlahan tergantikan karena adanya *digitalisasi* pada segala sektor termasuk sektor keuangan. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran dapat menggeser peran uang tunai menjadi non tunai yang lebih efisien dan ekonomis. Inovasi teknologi informasi berbasis *digital* yang muncul dalam bidang jasa keuangan adalah *financial technology* (*fintech*).

2.1.2.2. *Financial Technology*

Menurut Kominfo (2019: 14), *fintech* diartikan sebagai bentuk implementasi dan pemanfaatan teknologi untuk peningkatan layanan jasa keuangan dan perbankan. Menurut Rizkiyah, dkk (2021: 111), *financial technology* (*fintech*) merupakan hasil perpaduan antara jasa keuangan dengan teknologi yang pada akhirnya dapat mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat. Sedangkan menurut Setiyono, dkk (2021: 2), *fintech* adalah jenis perusahaan pada bidang jasa keuangan yang digabungkan dengan teknologi yang membantu untuk memaksimalkan penggunaan teknologi untuk mempertajam, mengubah, dan mempercepat pelayanan keuangan.

Ruang lingkup penyelenggaraan teknologi finansial menurut Bank Indonesia yang dikutip dari Setiyono, dkk (2021: 4-6), yaitu :

- 1) Sistem Pembayaran (*Digital Payment*)
Sistem pembayaran mencakup otorisasi, kliring, penyelesaian akhir, dan pelaksanaan pembayaran.
- 2) Pendukung Pasar
Teknologi finansial yang menggunakan teknologi informasi atau teknologi elektronik untuk memfasilitasi pemberian informasi yang lebih cepat dan lebih murah.
- 3) Manajemen Investasi dan Manajemen Risiko
Penyediaan produk investasi online dan asuransi online.
- 4) Pinjaman, Penyediaan, dan Penyediaan Modal
Layanan pinjam meminjam uang berbasis teknologi informasi serta pembiayaan atau penggalangan dana berbasis teknologi informasi.
- 5) Jasa Finansial
Teknologi finansial selain kategori sistem pembayaran, pendukung pasar, manajemen investasi dan manajemen risiko, serta pinjaman, penyediaan, dan penyediaan modal.

Menurut Setiyono, dkk (2021: 61-62) terdapat manfaat *financial technology*, yaitu:

- 1) Membantu perkembangan perusahaan *startup*.
- 2) Meningkatkan taraf hidup.
- 3) Kemudahan layanan finansial.

Kemajuan teknologi berarti perubahan teknologi dan ilmu pengetahuan yang telah mengalami inovasi untuk mencapai tujuan praktis dan kemudahan. Kemajuan teknologi dalam sistem keuangan menyebabkan terjadinya perubahan kebiasaan masyarakat menggunakan transaksi tunai menjadi non tunai. Kemajuan teknologi dapat memudahkan penggunaan transaksi non tunai.

2.1.3. Hakikat Literasi Keuangan

2.1.3.1. Literasi Keuangan

Literasi keuangan (*Financial Literacy*) adalah suatu kewajiban pada tiap individu supaya dapat terhindar dari masalah keuangan.

Literasi keuangan berkaitan dengan kegiatan memahami, menganalisa, mengelola, dan menentukan pilihan. Literasi keuangan dapat berpengaruh terhadap minat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi.

Menurut Arianti (2021: 2), literasi keuangan menyebabkan individu harus menentukan pilihan yang disebabkan karena dihadapkan pada situasi *trade off*, yaitu suatu situasi dimana seseorang harus mengorbankan salah satu kepentingan untuk kepentingan lainnya. Menurut Nirmala *et al* dalam Girian dan Susanti (2018: 30) literasi keuangan merupakan kemampuan individu dalam hal membaca, menganalisis, mengelola, dan melakukan penentuan untuk sebuah keputusan yang terkait dengan kondisi keuangan seseorang yang dapat mempengaruhi tingkat kesejahteraannya. Literasi keuangan adalah sesuatu yang diperlukan oleh setiap orang supaya mampu menerapkan skala prioritas dalam mengelola keuangan dan dapat membedakan kebutuhan dengan keinginan (Arianti, 2021: 1).

Menurut Robb & Woodyard dalam Arianti (2021: 2) *financial literacy* yang cukup dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap perilaku keuangan seseorang, dalam hal mengatur atau mengalokasikan keuangannya dengan tepat. Tingkat pengetahuan keuangan yang baik dapat mendorong individu untuk mengelola keuangannya dalam menggunakan dompet *digital* untuk memudahkan suatu transaksi (Indahyani & Dewi, 2021: 935).

2.1.3.2. Dimensi/Aspek Literasi Keuangan

Literasi keuangan telah berkembang dalam beberapa tahun terakhir dan mendapatkan perhatian lebih pada negara-negara maju (Arianti 2021: 11).

Literasi keuangan memiliki banyak aspek yang perlu diukur. Menurut Chen & Volpe dalam Arianti (2021: 11-13) terdapat empat dimensi/aspek literasi keuangan, yaitu:

- a. Pengetahuan Keuangan Dasar (*Basic Financial Knowledge*)
Aspek pengetahuan keuangan dasar mencakup pengeluaran, pendapatan, aset, hutang, ekuitas, dan risiko. Pengetahuan dasar biasanya berhubungan dengan pengambilan keputusan ketika akan melakukan investasi atau pembiayaan yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam mengelola uang yang dimiliki.

- b. *Simpanan dan Pinjaman (Saving and Borrowing)*
Simpanan dan pinjaman merupakan produk perbankan yang dikenal sebagai tabungan dan kredit. Simpanan adalah sejumlah uang yang disimpan untuk kebutuhan pada masa depan. Seseorang yang mempunyai pendapatan lebih tinggi dibandingkan pengeluarannya cenderung akan menyimpan sisa uang untuk digunakan pada kebutuhannya di masa depan.
- c. *Proteksi atau Asuransi (Insurance)*
Proteksi atau asuransi merupakan suatu bentuk perlindungan secara finansial yang dilakukan dalam bentuk asuransi jiwa, asuransi properti, asuransi pendidikan, atau asuransi kesehatan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan ganti rugi jika terjadi hal yang tidak terduga seperti kematian, kehilangan, kecelakaan, atau kerusakan.
- d. *Investasi*
Investasi merupakan suatu bentuk kegiatan penanaman dana atau aset dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan pada waktu yang akan datang. Bentuk investasi dapat berupa aset riil (properti atau emas), aset keuangan (saham, deposito, obligasi), aset keuangan, dan lain-lain.

2.1.3.3. Indikator Literasi Keuangan

Adapun indikator literasi keuangan yang dikutip dari Humaidah (2022: 12-13) adalah:

- a. *Pemahaman Keuangan*
Pemahaman keuangan merupakan sifat dasar, bentuk uang, bagaimana uang digunakan, serta konsekuensi dari keputusan konsumsi.
- b. *Kompetensi Keuangan*
Kompetensi keuangan memahami ciri-ciri utama dari layanan dasar keuangan, sikap dalam menggunakan uang dan tabungan, memahami pencatatan keuangan, serta menyadari pentingnya membaca dan memelihara uang.
- c. *Sadar akan risiko*
Sadar akan risiko berhubungan dengan produk keuangan dan memahami hubungan antara risiko dan pendapatan.
- d. *Tanggungjawab keuangan*
Tanggungjawab keuangan merupakan kemampuan untuk membuat keputusan secara tepat mengenai isu-isu keuangan, mengetahui hak dan tanggungjawab konsumen, kemampuan dan kepercayaan untuk mencari bantuan ketika sesuatu berjalan tidak seharusnya.

Literasi keuangan merupakan suatu pemahaman seseorang dalam menganalisis, mengelola, mempertimbangkan, dan memutuskan untuk memilih kebutuhan daripada keinginan. Dalam hal ini, literasi keuangan diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menentukan keputusan dengan pertimbangan tertentu yang berkaitan dengan keuangan saat akan memutuskan menggunakan *e-wallet* dalam memenuhi kebutuhannya.

2.1.4. Hakikat Persepsi Kemudahan

2.1.4.1. Persepsi Kemudahan

Kemudahan berasal dari kata dasar mudah, mudah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti tidak memerlukan banyak tenaga atau pikiran dalam mengerjakan sesuatu. Persepsi kemudahan diartikan sebagai seberapa jauh seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan terbebas dari usaha yang berarti dalam melakukannya.

Persepsi kemudahan merupakan suatu keyakinan pengguna mengenai kemudahan yang dirasakan saat menggunakan sebuah teknologi (Rodiah & Melati, 2020: 67-68). Menurut Bayu & Dewa (2019) dalam Rahmawati & Yuliana (2019: 159), persepsi kemudahan adalah suatu tingkat dimana penggunaan teknologi dapat dipahami oleh individu. Persepsi kemudahan penggunaan merupakan suatu keyakinan pengguna mengenai kemudahan yang dirasakannya dalam menggunakan suatu sistem informasi (Rodiah & Melati, 2020: 68). Menurut Davis *et al* (1989) dalam Pratama & Suputra (2019: 934-935), persepsi kemudahan penggunaan adalah tingkatan dimana seseorang percaya bahwa suatu teknologi mudah untuk dipahami.

Menurut Jogiyanto (2007:115) dalam Pratama & Suputra (2019: 934), *perceived ease of use* atau persepsi kemudahan penggunaan diartikan sebagai sejauh mana seseorang percaya dengan menggunakan suatu sistem teknologi tertentu akan terbebas dari suatu usaha. Menurut Rahmawati & Yuliana (2019: 160), persepsi kemudahan dapat membuat seseorang percaya bahwa sistem informasi tidak mempersulit penggunanya maka seseorang tersebut akan menggunakannya dan dapat diterima dengan baik,

jika menurutnya sistem tersebut sulit digunakan maka seseorang tersebut tidak akan menggunakannya.

2.1.4.2. Dimensi Kemudahan

Adapun dimensi kemudahan yang dikutip dari Harefa (2021: 3) adalah:

- a. Mudah dipelajari (*ease to learn*).
- b. Mudah digunakan (*ease to use*).
- c. Jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*).
- d. Mudah untuk menjadi terampil (*become skillful*).

Persepsi kemudahan adalah suatu keyakinan seseorang bahwa sesuatu yang dilakukannya tidak memerlukan banyak tenaga dan saat melakukannya tidak mengalami kesulitan yang berarti. Dalam hal ini, persepsi kemudahan diartikan sebagai keyakinan seseorang sebagai pengguna bahwa *e-wallet* mudah dan nyaman saat digunakan.

2.2. Keterkaitan Penelitian Dengan Profil Lulusan Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung

Program Studi Pendidikan Ekonomi merupakan salah satu program studi yang ada pada jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Program Studi Pendidikan Ekonomi berawal dari Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Jakarta cabang Tanjungkarang pada tahun 1966/1967. Kemudian, berdasarkan Keputusan Presiden R.I. Nomor 7 tahun 1968 IKIP Jakarta cabang Tanjungkarang diintegrasikan pada Universitas Lampung dengan dua fakultas, yaitu Fakultas Keguruan (FK) dan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP). Selanjutnya, atas dasar Peraturan Pemerintah nomor 5 tahun 1980 dan Keputusan Presiden R.I. Nomor 42/M/1982, Fakultas Keguruan dan Fakultas Ilmu Pendidikan digabung menjadi FKIP Universitas Lampung, dengan Program Studi Pendidikan Ekonomi menjadi salah satu Prodi yang ada pada FKIP Unila.

- a. Visi Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung
Pada tahun 2025 menjadi Program Studi Pendidikan Ekonomi terbaik di Sumatera yang menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan yang berkualitas, berintegritas, dan berdaya saing tinggi serta berjiwa entrepreneur.
- b. Misi Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung
Untuk mencapai visi program studi, maka disusun beberapa misi sebagai berikut:
 1. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas, disiplin, dan bertanggungjawab dengan ditopang oleh penerapan *Information and Communications Technology (ICT)*.
 2. Menyelenggarakan penelitian yang sesuai dengan karakteristik PSPE sehingga dapat menunjang mutu lulusan.
 3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat serta menggalang kerjasama kemitraan yang sinergis dengan *stakeholders* dalam rangka meningkatkan kualitas dan relevansi lulusan sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja/dunia usaha.
- c. Tujuan Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung
Kegiatan yang dilakukan PSPE FKIP Unila bertujuan untuk:
 1. Menghasilkan lulusan yang professional, berintegritas, dan berdaya saing tinggi serta berjiwa entrepreneur.
 2. Menghasilkan penelitian yang sesuai dengan karakteristik PSPE sehingga dapat menunjang mutu lulusan.
 3. Menghasilkan kerjasama dan kemitraan dengan lembaga pendidikan dan *stakeholders*.
- d. Sasaran Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung
 1. Terwujudnya proses pembelajaran yang berbasis penelitian, teknologi, dan perkembangan pasar kerja global yang bermutu.
 2. Terwujudnya proses pendidikan, penelitian, dan pengabdian yang berbasis teknologi, keilmuan pendidikan, dan nilai-nilai budaya lokal.

3. Terwujudnya jumlah dan mutu penelitian bidang pendidikan, bidang pengabdian dan keilmuan.
4. Terwujudnya jumlah dan mutu penelitian yang berbasis kajian keilmuan dan kependidikan.
5. Terwujudnya sarana dan prasarana pendidikan secara berkecukupan dan berkelanjutan.
6. Terwujudnya suasana akademik yang kondusif dan dinamis. Terwujudnya disiplin dan etos kerja civitas akademika dan tenaga pendukung lainnya.
7. Terwujudnya sumberdaya manusia yang berkualitas.
8. Terwujudnya produk-produk inovasi pendidikan yang berkualitas.
9. Terwujudnya kemitraan dengan *stakeholders* yang meluas dan berkualitas.

Penelitian ini meneliti mengenai kemajuan teknologi, literasi keuangan, persepsi kemudahan dan transaksi *digital (e-wallet)*. Program Studi Pendidikan ekonomi memiliki visi menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan yang berkualitas, berintegritas, dan berdaya saing tinggi serta berjiwa entrepreneur. Memiliki misi menyelenggarakan penelitian yang sesuai dengan karakteristik PSPE sehingga dapat menunjang mutu lulusan. Memiliki tujuan menghasilkan lulusan yang profesional, berintegritas, dan berdaya saing tinggi serta berjiwa entrepreneur. Serta memiliki sasaran terwujudnya proses pembelajaran yang berbasis penelitian, teknologi, dan perkembangan pasar kerja global yang bermutu. Berdasarkan visi, misi, tujuan, dan sasaran tersebut, diketahui bahwa lulusan dari Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung diharapkan dapat menjadi tenaga pendidik dan kependidikan yang berkualitas, berintegritas, dan berdaya saing tinggi serta berjiwa entrepreneur.

Tenaga pendidik dan kependidikan yang berkualitas harus mampu menjalankan perannya dengan baik. Sesuai dengan perannya sebagai pendidik yaitu mengajar, maka seorang pendidik harus mampu menjelaskan materi pelajaran dengan baik sehingga mudah dipahami oleh siswa. Guru juga berperan sebagai fasilitator dan motivator di sekolah, sehingga guru harus memberikan

kemudahan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran, memfasilitasi siswa belajar, dan membangkitkan semangat siswa. Lulusan Program Studi Pendidikan Ekonomi nantinya akan menjadi pendidik atau guru mata pelajaran ekonomi pada SMA/MA/SMK. Maka, seorang lulusan Program Studi Pendidikan Ekonomi perlu untuk memahami materi ekonomi agar mampu melaksanakan perannya sebagai pengajar, fasilitator, dan juga motivator.

Penelitian ini meneliti mengenai keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)*. Keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* berkaitan dengan ekonomi digital dan ekonomi mikro mengenai perilaku konsumen antara produsen dan konsumen. Penelitian ini meneliti mengenai keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *supermarket*. Ekonomi *digital* berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satu perkembangan teknologi yang hadir akibat adanya ekonomi *digital* adalah transaksi *digital electronic wallet*. Konsumen memiliki pandangan yang berbeda, sehingga memunculkan perilaku konsumen yang beragam pula. Perilaku konsumen mendasari konsumen untuk membuat keputusan pembelian atau penggunaan suatu produk.

Penelitian ini berkaitan dengan pembelajaran ekonomi *digital*. Pembelajaran ekonomi digital membahas mengenai sektor industri yang berkembang disebabkan oleh perkembangan teknologi yang membawa masyarakat masuk ke era ekonomi *digital*. Perilaku konsumen merupakan salah satu variabel yang diteliti dalam penelitian ini, dengan melakukan penelitian mengenai ekonomi, maka lulusan Program Studi Pendidikan ekonomi diharapkan mampu menjadi tenaga pendidik yang berkualitas karena mampu memahami dan menjelaskan materi ekonomi dengan baik, sehingga dapat terwujud visi, misi, tujuan, dan sasaran Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung yaitu menjadi tenaga pendidik dan kependidikan yang berkualitas dan professional.

Lulusan Program Studi Pendidikan Ekonomi nantinya juga dapat menjadi seorang entrepreneur. Seorang entrepreneur harus memiliki pemahaman keuangan yang baik, serta dapat mengikuti kemajuan dan perkembangan

zaman. Penelitian ini meneliti mengenai kemajuan teknologi dan literasi keuangan. Kemajuan teknologi yang telah berkembang menghadirkan sistem pembayaran yang baru yaitu sistem pembayaran *digital*, salah satunya adalah *electronic wallet*. Seorang entrepreneur sebaiknya dapat menyediakan berbagai jenis metode pembayaran kepada konsumennya, dengan memahami kemajuan teknologi dan perkembangan zaman seorang entrepreneur diharapkan mampu menghadirkan metode pembayaran transaksi *digital* dalam bisnisnya. Seorang entrepreneur harus memiliki literasi keuangan yang baik agar bisa menganalisis, mengelola, dan memutuskan mengenai kebutuhan dan keinginan dalam bisnisnya, dengan begitu seorang entrepreneur lulusan dari Program Studi Pendidikan Ekonomi dapat menjadi seorang entrepreneur yang berkualitas.

Terdapat beberapa mata kuliah pada Program Studi Pendidikan Ekonomi yang berkaitan dengan penelitian ini. Salah satu variabel yang diteliti pada penelitian ini adalah variabel kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi berkaitan dengan mata kuliah pengantar bisnis, kewirausahaan, pengembangan media pembelajaran ekonomi, *marketing*, pembelajaran ekonomi *digital*, sistem informasi *digital*, dan *e-office*.

Pengantar bisnis dan kewirausahaan berkaitan erat dengan kemajuan teknologi saat ini untuk dapat memperluas pangsa pasar melalui kegiatan jual beli *online*. Pengantar bisnis merupakan mata kuliah yang mempelajari mengenai dasar keilmuan mengenai bisnis dan praktik bisnis. Sedangkan kewirausahaan merupakan mata kuliah yang membekali mahasiswa untuk menemukan peluang usaha dan mempelajari bagaimana menjadi seorang wirausahawan yang baik. Untuk menjadi seorang pebisnis atau wirausahawan yang maju dan berkembang sebaiknya dapat memperluas kegiatan bisnisnya. Kemajuan teknologi saat ini dapat mempengaruhi perluasan pangsa pasar. Saat ini seorang pebisnis atau wirausahawan dapat memasarkan produknya secara nasional ataupun internasional dengan cepat dan mudah. Teknologi yang berkembang saat ini mampu menjadi media untuk penyebaran informasi mengenai produk yang dijual, sehingga produk yang dijual dapat dilihat dan dibeli oleh konsumen yang

berada jauh dari penjual. Kemajuan teknologi berkaitan erat dengan perkembangan suatu bisnis ataupun kegiatan wirausaha.

Pengembangan media pembelajaran ekonomi merupakan mata kuliah yang mempelajari mengenai media penunjang pembelajaran ekonomi yang dapat menentukan keberhasilan penguasaan materi yang diberikan. Media pembelajaran yang baik dapat membantu menjelaskan materi yang diberikan, penjelasan menjadi lebih menarik, dan memberikan suasana yang menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dalam proses penyampaian materi melalui pemanfaatan media-media baru. Media-media baru tersebut adalah internet, *smartphone*, laptop, *CD Room*, *Flash disk*, dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dapat pembelajaran di kelas meliputi video animasi, *podcast*, *digital video*, multimedia interaktif, serta *game based learning*. Kemajuan teknologi memberikan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kemajuan teknologi dan pengembangan media pembelajaran memiliki kaitan yang erat, karena kemajuan teknologi dapat menghadirkan berbagai media pembelajaran baru sehingga memudahkan guru dapat proses penyampaian materi.

Marketing merupakan mata kuliah yang mempelajari mengenai proses pemasaran produk barang atau jasa. Kegiatan pemasaran produk barang dan jasa sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi dapat memudahkan produsen dalam memasarkan produknya secara global. Kemajuan teknologi menghadirkan *digital marketing* yang dapat menjangkau target pasar lebih luas karena tidak terbatas oleh letak geografis. Teknologi yang berkembang maju menghadirkan *e-commerce* yang memudahkan penjual dalam memasarkan produknya dan memudahkan interaksi antara penjual dan pembeli tanpa terbatas jarak dan waktu.

Pembelajaran ekonomi *digital* merupakan mata kuliah yang mempelajari mengenai kegiatan ekonomi masyarakat yang awalnya manual menjadi *digital*. Ekonomi *digital* sangat erat kaitannya dengan kemajuan teknologi. Ekonomi

digital hadir karena adanya perkembangan teknologi akibat perubahan zaman. Perkembangan ekonomi *digital* meliputi hadirnya *financial technology (fintech)*, investasi *online*, *e-commerce*, *e-wallet*, dan lain sebagainya yang digemari masyarakat saat ini. Pembelajaran ekonomi digital sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dalam memahami pembaharuan kegiatan ekonomi yang hadir karena adanya perkembangan zaman.

Sistem informasi *digital* dan *e-office* merupakan mata kuliah yang mempelajari mengenai administrasi atau sistem digital yang ada pada perkantoran dan kegiatan perkantoran yang mengalami perkembangan *digital*. Sistem informasi *digital* pada perkantoran sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Teknologi yang berkembang menghadirkan media penyimpanan yang memanfaatkan teknologi seperti *hard disk*, *flash disk*, *cloud storage*, *compact disk (CD)*, *DVD*, *USB*, *memory card*, dan lain sebagainya. Penyimpanan-penyimpanan ini memudahkan dalam kegiatan administrasi perkantoran dan pengarsipan kantor. *E-office* mengubah kegiatan administrasi yang berbasis kertas menjadi berbasis komputer atau *website*. Data-data penting kantor disimpan pada penyimpanan komputer dan kegiatan surat menyurat kantor dilakukan dengan memanfaatkan internet melalui *e-mail* atau *website*. Kegiatan-kegiatan yang ada pada sistem informasi digital dan *e-office* sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang berkembang saat ini.

Mata kuliah pada Program Studi Pendidikan Ekonomi seperti pengantar akuntansi, akuntansi keuangan menengah, akuntansi keuangan lanjutan, akuntansi perpajakan, akuntansi sektor publik, praktik akuntansi, akuntansi biaya, akuntansi perbankan, akuntansi manajemen, pemeriksaan akuntansi, *budgeting*, dan manajemen keuangan berkaitan dengan literasi keuangan. Literasi keuangan merupakan salah satu variabel yang diteliti pada penelitian ini.

Akuntansi merupakan bidang keilmuan yang mempelajari mengenai proses pencatatan transaksi keuangan, pengolahan data, dan penyajian data transaksi laporan keuangan. Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi terdapat berbagai

mata kuliah akuntansi yang memiliki keterkaitan dengan variabel literasi keuangan pada penelitian ini. Akuntansi secara umum merupakan sistem informasi yang berkaitan dengan laporan keuangan. Laporan keuangan yang berkualitas memuat informasi yang relevan, andal, dapat dipahami, dan dapat diperbandingkan. Literasi keuangan dapat menjadi acuan bagi seseorang dalam menyusun laporan keuangan agar menghasilkan informasi yang akurat dan bermanfaat. Seseorang yang menyusun laporan keuangan harus memiliki literasi keuangan yang baik dari berbagai aspek, seperti aspek pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan. Semakin baik literasi keuangan, maka semakin baik laporan keuangan yang disusun karena terdapat pengetahuan yang cukup mengenai keuangan, sumber dana, alokasi dana, dan manfaat penggunaan dana.

Akuntan dengan literasi keuangan yang baik memiliki keterampilan dasar dalam menyusun rencana keuangan dan memiliki keyakinan dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan yang berkualitas. Literasi keuangan berkaitan dengan mata kuliah pengantar akuntansi, akuntansi keuangan menengah, akuntansi keuangan lanjutan, akuntansi perpajakan, akuntansi sektor publik, praktik akuntansi, akuntansi biaya, akuntansi perbankan, akuntansi manajemen, dan pemeriksaan akuntansi, dimana mata kuliah tersebut memiliki relevansi dengan seorang akuntan yang harus memiliki pemahaman keuangan yang baik dalam menyusun laporan keuangan agar menghasilkan laporan keuangan yang berkualitas dan bermanfaat.

Mata kuliah *budgeting* dan mata kuliah manajemen keuangan memiliki kaitan dengan literasi keuangan. Mata kuliah *budgeting* berkaitan dengan konsep-konsep penganggaran di perusahaan dengan tujuan memahami dan memiliki kemampuan melakukan penyusunan anggaran. Sedangkan mata kuliah manajemen keuangan berkaitan dengan perencanaan, pengelolaan, dan penggunaan sumber daya keuangan pada perusahaan. Literasi keuangan penting dalam kegiatan penganggaran dan kegiatan manajemen keuangan. Literasi keuangan berkaitan dengan pengambilan keputusan finansial dalam kegiatan penganggaran sebagai pemanfaatan sumber dana. Penganggaran yang dibuat

dengan pemahaman literasi keuangan dapat menghasilkan anggaran perusahaan yang baik dan berkualitas. Manajemen keuangan berkaitan dengan perencanaan, penyimpanan, dan pengendalian dana perusahaan, dengan literasi keuangan yang baik perencanaan, penyimpanan, dan pengendalian dana perusahaan dapat terhindar dari resiko yang mungkin terjadi. Kegiatan manajemen keuangan menjadi lebih seksama, teliti, dan hati-hati akibat adanya literasi keuangan.

2.3. Keterkaitan Penelitian Dengan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi di Persekolahan (SMA/SMK/MA)

Kurikulum adalah seperangkat rencana atau suatu sistem rencana mengenai bahan pembelajaran yang dapat dipedomi dalam aktivitas belajar mengajar. Mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang bersumber dari perilaku ekonomi dalam kehidupan sosial masyarakat dengan konsep-konsep ilmu ekonomi yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Mata pelajaran ekonomi pada tingkat menengah pertama mencakup konsep uang, perbankan, dan perekonomian terbuka. Mata pelajaran ekonomi pada tingkat menengah atas mencakup pemahaman konsep dan keterampilan proses sehingga peserta didik menguasai ilmu ekonomi dan memiliki keterampilan literasi keuangan.

Penelitian ini meneliti mengenai keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)*. Keputusan penggunaan transaksi *digital* berkaitan dengan konsep materi ekonomi mikro mengenai uang dan perilaku konsumen. Penelitian ini akan menghasilkan suatu riset mengenai ekonomi, dimana nantinya sebagai seorang guru yang telah melakukan riset mengenai ekonomi diharapkan dapat menjadi bekal untuk mengajarkan dan menjelaskan materi mengenai ekonomi kepada siswa. Seorang guru yang baik mampu melaksanakan perannya dengan baik seperti mengajar, memfasilitasi, dan menjadi motivator dengan berbekal pengalaman riset mengenai ekonomi yang telah dilakukan.

Kurikulum yang saat ini diterapkan adalah kurikulum 2022 atau kurikulum merdeka belajar. Kurikulum 2022 atau kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum prototipe yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih

mata pelajaran yang menjadi minat atau pilihan mereka. Struktur kurikulum merdeka belajar pada SMA/MA terbagi menjadi 2 kegiatan pembelajaran utama, yaitu pembelajaran reguler atau rutin yang merupakan kegiatan intrakurikuler dan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran peminatan pada kurikulum 2022. Mata pelajaran ekonomi dapat dipilih oleh siswa yang memiliki minat untuk melanjutkan studi mengenai ilmu-ilmu sosial. Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang kompleks dan memiliki relevansi yang tinggi dengan kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, pendidikan ekonomi dibangun dengan paradigma bahwa dunia dapat berubah dengan cepat mengikuti perkembangan zaman.

Tujuan Mata Pelajaran Ekonomi SMA/MA/Program Paket C

1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan sumber daya yang tersedia melalui sikap pemanfaatan sumber daya secara efisien dan berkelanjutan.
2. Mampu memahami masalah ekonomi secara umum dan dapat menyelesaikan masalah ekonominya secara efisien dan bertanggung jawab.
3. Mampu memahami aktivitas ekonomi yang sifatnya selalu dinamis serta memahami dampak dari dinamika perekonomian tersebut.
4. Mampu membuat perencanaan masa depan berkaitan dengan kegiatan ekonomi yang dilakukan dan mengambil keputusan terkait isu atau masalah-masalah keuangan.
5. Mampu memahami lembaga jasa keuangan serta produk jasa keuangan termasuk fitur, manfaat dan risiko, hak dan kewajiban terkait produk dan jasa keuangan sesuai dengan kebutuhannya.
6. Bersikap kritis dalam menyikapi kebijakan-kebijakan ekonomi di tingkat lokal, nasional, dan internasional serta mampu memetakan dampak suatu kebijakan ekonomi bagi para pihak/pemangku kepentingan.

Mata pelajaran ekonomi pada tingkat menengah atas mengandung dua elemen, yaitu pemahaman konsep dan keterampilan proses sehingga peserta didik selain menguasai ilmu ekonomi juga memiliki keterampilan literasi keuangan.

Tabel 4. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi

Fase E Mata Pelajaran Ekonomi (Umumnya untuk kelas X)	
Elemen	Capaian
Pemahaman Konsep	Pada akhir fase ini peserta didik mampu memahami kelangkaan sebagai inti dari masalah ilmu ekonomi. Peserta didik memahami skala prioritas sebagai acuan dalam menentukan berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi. Peserta didik memahami konsep keseimbangan pasar serta memahami permodelannya dalam bentuk tabel dan kurva. Peserta didik memahami konsep sistem pembayaran dan memahami konsep uang sebagai alat pembayaran. Peserta didik memahami berbagai bentuk alat pembayaran non-tunai yang berlaku di Indonesia serta memahami penggunaannya. Peserta didik memahami konsep bank dan industri keuangan non-bank dan memahami berbagai produk yang dihasilkan.
Keterampilan Proses	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu melakukan kegiatan penelitian sederhana dengan menggunakan teknik atau metode yang sesuai untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan informasi, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan hasil penelitian mengenai berbagai fenomena ekonomi berdasarkan konsep-konsep ekonomi. Peserta didik mampu merefleksikan dan merencanakan proyek lanjutan secara kolaboratif. Peserta didik mencari dan menggunakan berbagai sumber belajar yang relevan terkait konten ilmu ekonomi, keseimbangan pasar, serta bank dan industri keuangan non-bank. Peserta didik mampu menyusun skala prioritas kebutuhan dasar sesuai dengan kondisi di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mengolah dan menyimpulkan

Tabel 4 Lanjutan

	berdasarkan data hasil pengamatan atau wawancara tentang terbentuknya keseimbangan pasar. Peserta didik menyimpulkan hubungan antara sistem pembayaran dengan alat pembayaran. Peserta didik membuat pola hubungan antara Otoritas Jasa Keuangan dan lembaga jasa keuangan serta menyimpulkan tentang lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia. Peserta didik menyusun rencana investasi pribadi.
Fase F Mata Pelajaran Ekonomi (Umumnya untuk kelas XI dan XII)	
Pemahaman Konsep	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjelaskan berbagai konsep ekonomi baik yang bersifat mikro maupun makro. Peserta didik mengidentifikasi berbagai permasalahan ekonomi akibat dari terjadinya berbagai kegiatan ekonomi mulai dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Peserta didik juga mampu menjelaskan dampak dari permasalahan ekonomi yang sedang terjadi berdasarkan konsep yang sudah dipelajari. Konsep ekonomi yang diharapkan dikuasai peserta didik pada fase ini yaitu Peran Pelaku Ekonomi, Teori Perilaku Konsumen, Teori Perilaku Produsen (Pengusaha), Pengangguran, Inflasi, Pendapatan Nasional, Ketimpangan Distribusi, Pendapatan, Permintaan dan Penawaran Agregat, Pertumbuhan Ekonomi, Pasar Uang, Kebijakan Fiskal dan Moneter, Perdagangan Internasional dan Hambatan, Neraca Pembayaran dan Perjanjian Perdagangan Internasional, Sistem dan Pelaku Ekonomi, serta Ekonomi Digital.
Keterampilan Proses	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu melakukan kegiatan penelitian sederhana dengan menggunakan teknik atau metode yang sesuai untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan informasi, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan hasil penelitian mengenai berbagai fenomena ekonomi berdasarkan konsep-konsep ekonomi. Peserta didik mampu

Tabel 4 Lanjutan

merefleksikan dan merencanakan proyek lanjutan secara kolaboratif.

Sumber: Kemdikbud, 2022

Penelitian ini berkaitan dengan kurikulum 2022 atau kurikulum merdeka yang saat ini diterapkan. Pada kurikulum merdeka mata pelajaran ekonomi diartikan sebagai mata pelajaran yang kompleks dan memiliki relevansi tinggi dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini meneliti mengenai perilaku konsumen yang berkaitan dengan keputusan penggunaan transaksi *digital e-wallet*. Keputusan penggunaan transaksi *digital* erat kaitannya dengan relevansi kehidupan sehari-hari yang diartikan dalam mata pelajaran ekonomi kurikulum merdeka. Penggunaan transaksi *digital e-wallet* merupakan contoh paradigma ekonomi yang berubah dengan cepat mengikuti perkembangan zaman.

Tujuan pembelajaran ekonomi diantaranya adalah mampu memahami aktivitas ekonomi yang sifatnya selalu dinamis dan mampu membuat perencanaan masa depan berkaitan dengan kegiatan ekonomi yang dilakukan dan mengambil keputusan terkait isu atau masalah-masalah keuangan. Pada mata pelajaran ekonomi kurikulum merdeka diharapkan peserta didik mampu menguasai ilmu ekonomi dan juga memiliki keterampilan literasi keuangan. Penelitian ini memiliki keterkaitan mengenai literasi keuangan dengan tujuan pembelajaran ekonomi pada kurikulum merdeka.

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan capaian pembelajaran ekonomi kurikulum merdeka. Pada capaian pembelajaran fase E, peserta didik memahami dan menyusun skala prioritas kebutuhan, hal ini berkaitan dengan pemahaman literasi keuangan. Peserta didik memahami berbagai bentuk alat pembayaran non-tunai, hal ini berkaitan dengan sistem pembayaran transaksi non tunai yang salah satunya adalah *electronic wallet* yang diteliti pada penelitian ini. Pada capaian pembelajaran fase F, peserta didik mampu menjelaskan berbagai konsep ekonomi mikro dan makro, hal ini berkaitan dengan perilaku konsumen mengenai keputusan penggunaan transaksi *digital e-wallet* yang diteliti pada penelitian ini.

2.4. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan berfungsi sebagai acuan dalam mengkaji permasalahan mengenai keputusan penggunaan *e-wallet*. Terdapat beberapa hasil penelitian yang memiliki kaitan dengan pokok masalah pada penelitian ini dan sudah pernah dilaksanakan.

Tabel 5. Hasil Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Hasil
1.	Dien Ilham Genady (2018)	Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik di Masyarakat (Studi Kasus di Provinsi DKI Jakarta)	Hasil analisis regresi linear berganda diperoleh koefisien masing-masing dari variabel kemudahan uang elektronik (0,488), kemanfaatan uang elektronik (0,447) dan promosi uang elektronik (0,298), semua berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat.
2.	Erfi Syahnia Farahdiba (2019)	Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan <i>E-Wallet (electronic wallet)</i> Sebagai Alat Transaksi Terhadap Mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus: Mahasiswa Pengguna Layanan <i>E-Wallet</i> OVO di Yogyakarta)	Hasil analisis regresi linear berganda diperoleh koefisien masing-masing dari variabel kepercayaan (0,026), persepsi keamanan (0,040), persepsi kemudahan (0,014), persepsi manfaat (0,000), persepsi risiko (0,001), perilaku konsumtif (0,042). Serta kepercayaan, persepsi keamanan, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko dan perilaku konsumtif (0,000) terdapat pengaruh secara simultan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> .

Tabel 5 Lanjutan

3. Afina Muffaidah (2020)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi dan Kepercayaan Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Kartu <i>E-Money</i> di Pekanbaru	Hasil analisis regresi berganda diperoleh koefisien masing-masing dari variabel kemudahan penggunaan (0,232) regresi bernilai positif berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>e-money</i> , variabel daya tarik promosi (0,378) regresi bernilai positif berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>e-money</i> , variabel kepercayaan (0,305) regresi bernilai positif berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>e-money</i> .
4. Syafiqoh Humaidah (2022)	Hubungan Antara Literasi Keuangan, Kepercayaan, dan Promosi dengan Keputusan Penggunaan <i>E-Wallet</i> (Survei Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Siliwangi)	Literasi keuangan memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> dengan nilai korelasi 0,554. Kepercayaan memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> dengan nilai korelasi 0,727. Promosi memiliki hubungan yang signifikan dengan keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> dengan nilai korelasi 0,604.
5. Lusiana Herlinawati & Astrie Krisnawati (2021)	Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Keputusan Penggunaan OVO Pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung	Tingkat literasi keuangan pada ibu rumah tangga di Kota Bandung termasuk pada golongan yang tinggi yaitu 77,13% dan tingkat keputusan penggunaan OVO yang juga termasuk tinggi yaitu 82,46%. Berdasarkan pada hasil

Tabel 5 Lanjutan

			analisis regresi linear sederhana dan uji t, literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan OVO pada ibu rumah tangga di Kota Bandung.
6.	Novi Aisha & Efry Kurnia (2022)	Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Daya Tarik Iklan Terhadap Keputusan Menggunakan Dompot <i>Digital</i> OVO	Secara parsial persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan dompet <i>digital</i> OVO. Daya tarik iklan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan dompet <i>digital</i> OVO. Secara simultan terdapat pengaruh signifikan antara persepsi kemudahan dan daya tarik iklan terhadap keputusan menggunakan dompet <i>digital</i> OVO.
7.	Aulia Puspa Giriani & Susanti (2021)	Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan <i>E-Money</i>	Literasi keuangan secara parsial tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan <i>e-money</i> . Sementara untuk fitur layanan dan kemudahan penggunaan secara parsial memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan <i>e-money</i> . Kemudian secara simultan literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan memberikan pengaruh positif secara signifikan terhadap penggunaan <i>e-money</i> .
8.	Ilham Zakki Mubarak (2022)	Pengaruh Kemajuan Teknologi dan Media Sosial	Kemajuan teknologi berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa

Tabel 5 Lanjutan

		<i>Influencer</i> Terhadap Minat Mahasiswa Berinvestasi di Pasar Modal (Studi pada Mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah Institut Agama Islam Negeri Tulungagung Angkatan 2018/2019)	berinvestasi di pasar modal. Media sosial <i>influencer</i> berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa berinvestasi di pasar modal. Kemajuan teknologi dan media sosial <i>influencer</i> berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa berinvestasi di pasar modal. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kemajuan teknologi dan media sosial <i>influencer</i> memiliki pengaruh positif untuk minat mahasiswa berinvestasi di pasar modal.
9.	Muhammad Yusuf (2019)	Pengaruh Kemajuan Teknologi dan Pengetahuan Terhadap Minat Generasi Milenial Dalam Berinvestasi di Pasar Modal	Pengetahuan investasi memiliki pengaruh signifikan terhadap minat investasi mahasiswa di pasar modal. Semakin baik pengetahuan investasi di pasar modal, semakin berminat untuk melakukan investasi di pasar modal. Kemajuan teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap minat investasi di pasar modal.
10.	Nabila Resti Fauzi dan Magnaz Lestira Oktaroza (2022)	Pengaruh Pemanfaatan Teknologi dan Kualitas Layanan terhadap Loyalitas Pengguna Dompot <i>Digital</i>	Signifikansi (Sig) variabel pemanfaatan teknologi adalah sebesar 0,000 yang dimana lebih kecil daripada tingkat alpha yaitu 0,05. Artinya hipotesis pertama dalam penelitian ini diterima sehingga dapat dikatakan bahwa pemanfaatan teknologi berpengaruh terhadap loyalitas

Tabel 5 Lanjutan

pengguna. Signifikansi (Sig) variabel kualitas layanan adalah sebesar 0,000 yang dimana lebih kecil daripada tingkat alpha yaitu 0,05. Artinya hipotesis pertama dalam penelitian ini diterima sehingga dapat dikatakan bahwa kualitas layanan berpengaruh terhadap loyalitas pengguna.

Sumber: Berbagai Sumber Penelitian Relevan

Tabel 6. Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Peneliti	Judul	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Dien Ilham Genady (2018)	Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik di Masyarakat (Studi Kasus di Provinsi DKI Jakarta)	1) Penelitian berjenis kuantitatif 2) Variabel independen (X_1) 3) Variabel dependen (Y) 4) Subjek penelitian masyarakat	1) Variabel (X_2) kemanfaatan 2) Variabel (X_3) promosi uang 3) Penelitian dilaksanakan di provinsi DKI Jakarta 4) Fokus penelitian uang elektronik, sedangkan fokus penelitian yang akan dilaksanakan adalah <i>e-wallet</i> .
2.	Erfi Syahnia Farahdiba (2019)	Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan <i>E-Wallet</i> (<i>electronic</i>	1) Penelitian berjenis kuantitatif 2) Variabel (X_3) persepsi kemudahan	1) Variabel (X_1) kepercayaan 2) Variabel (X_2) persepsi keamanan 3) Variabel (X_4) persepsi manfaat

Tabel 6 Lanjutan

		wallet) Sebagai Alat Transaksi Terhadap Mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus: Mahasiswa Pengguna Layanan <i>E-Wallet</i> OVO di Yogyakarta)	3) Fokus penelitian penggunaan <i>e-wallet</i>	4) Variabel (X ₅) persepsi risiko 5) Variabel (X ₆) perilaku konsumtif 6) Penelitian dilakukan di Yogyakarta 7) Variabel (Y) minat penggunaan 8) Subjek penelitian mahasiswa
3.	Afina Muffaidah (2020)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi dan Kepercayaan Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Kartu <i>E-Money</i> di Pekanbaru	1) Penelitian berjenis kuantitatif 2) Variabel (X ₁) kemudahan penggunaan	1) Variabel (X ₂) daya tarik promosi 2) Variabel (X ₃) kepercayaan 3) Variabel (Y) minat menggunakan kartu <i>E-Money</i> 4) Penelitian dilakukan di Pekanbaru 5) Subjek penelitian mahasiswa
4.	Syafiqoh Humaidah (2022)	Hubungan Antara Literasi Keuangan, Kepercayaan, dan Promosi dengan Keputusan Penggunaan <i>E-Wallet</i> (Survei Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Siliwangi)	1) Penelitian berjenis kuantitatif 2) Variabel (X ₁) literasi keuangan 3) Variabel (Y) keputusan penggunaan <i>e-wallet</i>	1) Variabel (X ₂) kepercayaan 2) Variabel (X ₂) promosi 3) Penelitian dilakukan di Tasikmalaya Jawa Barat 4) Subjek penelitian mahasiswa

Tabel 6 Lanjutan

5.	Lusiana Herlinawati & Astrie Krisnawati (2021)	Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Keputusan Penggunaan OVO Pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung	1) Variabel (X) literasi keuangan 2) Variabel (Y) keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> 3) Penelitian berjenis kuantitatif 4) Subjek penelitian masyarakat	1) Penelitian dilaksanakan di Bandung 2) Fokus penelitian <i>e-wallet</i> OVO
6.	Novi Aisha & Efry Kurnia (2022)	Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Daya Tarik Iklan Terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital OVO	1) Variabel (X ₁) kemudahan keputusan penggunaan dompet <i>digital</i> 2) Variabel (Y) keputusan penggunaan dompet <i>digital</i> 3) Penelitian berjenis kuantitatif	1) Penelitian dilakukan di Sumatera Utara 2) Subjek penelitian mahasiswa 3) Fokus penelitian dompet <i>digital</i> OVO
7.	Aulia Puspa Giriani & Susanti (2021)	Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan <i>E-Money</i>	1) Variabel (X ₁) literasi keuangan 2) Variabel (X ₃) kemudahan 3) Variabel (Y) penggunaan uang elektronik 4) Penelitian berjenis kuantitatif	1) Variabel (X ₂) fitur layanan 2) Fokus penelitian adalah <i>e-money</i> 3) Penelitian dilaksanakan di Surabaya 4) Subjek penelitian mahasiswa
8.	Ilham Zakki Mubarak (2022)	Pengaruh Kemajuan Teknologi dan Media Sosial <i>Influencer</i> Terhadap Minat	1) Penelitian berjenis kuantitatif 2) Variabel (X ₁) kemajuan teknologi	1) Variabel (X ₂) media sosial <i>influencer</i> 2) Variabel (Y) minat berinvestasi

Tabel 6 Lanjutan

		Mahasiswa Berinvestasi di Pasar Modal (Studi pada Mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah Institut Agama Islam Negeri Tulungagung Angkatan 2018/2019)		3) Penelitian dilaksanakan di Tulungagung Jawa Timur 4) Subjek penelitian mahasiswa
9.	Muhammad Yusuf (2019)	Pengaruh Kemajuan Teknologi dan Pengetahuan Terhadap Minat Generasi Milenial Dalam Berinvestasi di Pasar Modal	1) Variabel (X_1) kemajuan teknologi 2) Penelitian berjenis kuantitatif	1) Variabel (X_2) pengetahuan 2) Variabel (Y) minat berinvestasi 3) Subjek penelitian mahasiswa
10.	Nabila Resti Fauzi dan Magnaz Lestira Oktaroza (2022)	Pengaruh Pemanfaatan Teknologi dan Kualitas Layanan terhadap Loyalitas Pengguna Dompot <i>Digital</i>	1) Variabel (X_1) pemanfaatan teknologi 2) Penelitian berjenis kuantitatif 3) Penelitian berfokus pada pengguna dompet <i>digital</i> 4) Subjek penelitian masyarakat	1) Variabel (X_2) kualitas layanan 2) Variabel (Y) loyalitas pengguna 3) Penelitian dilaksanakan di Bandung

Sumber: Berbagai Sumber Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian-penelitian diatas dapat dilihat bahwa penelitian tersebut berfokus pada minat menggunakan *e-wallet* dan keputusan penggunaan *e-wallet*. Penelitian diatas sebagian berfokus pada penggunaan

uang elektronik (*e-money*). Sedangkan, peneliti dalam penelitian ini mempunyai fokus pada keputusan penggunaan transaksi *digital* (*e-wallet*) yang diduga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan.

2.5. Kerangka Pikir

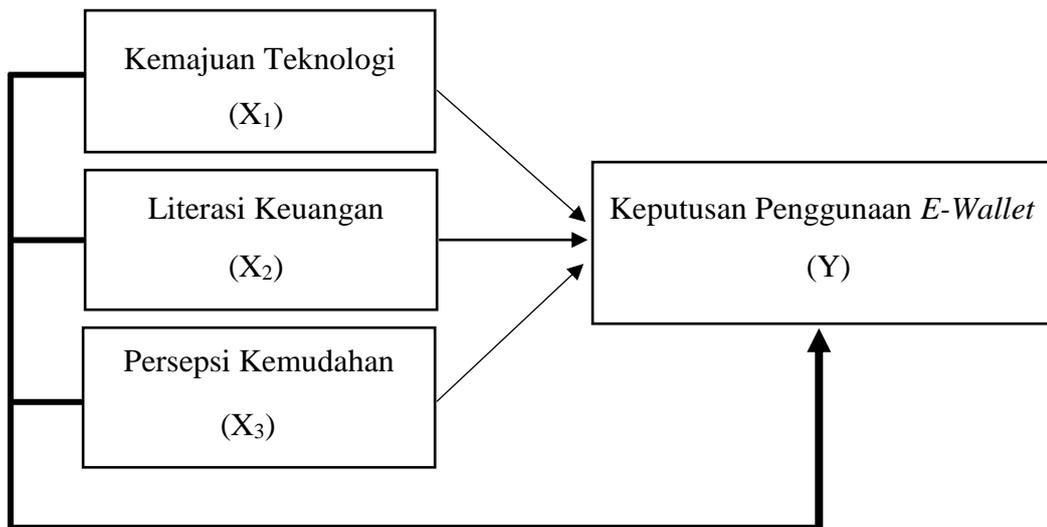
Kerangka pikir dirancang dengan tujuan untuk mempermudah penelitian dalam mendeskripsikan masalah yang terjadi. Kerangka pikir yang baik dapat menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini berasal dari tingkat keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa dalam melakukan transaksi sistem pembayaran yang diduga dipengaruhi oleh beberapa persepsi. Keputusan penggunaan dipandang sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu yang terlibat dalam pengambilan sebuah keputusan untuk melakukan penggunaan terhadap produk yang ditawarkan. Keputusan penggunaan *e-wallet* dalam penelitian ini diduga dipengaruhi oleh perilaku konsumen, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan.

Penelitian Fauzi dan Oktaroza (2022: 1133), menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berpengaruh terhadap loyalitas pengguna yang berarti jika pemanfaatan teknologi diterapkan dengan baik dan secara maksimal maka akan semakin berpengaruh positif untuk meningkatkan loyalitas para pengguna dompet *digital*. Herlinawati & Krisnawati (2021: 9), menyatakan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan OVO pada ibu rumah tangga di Kota Bandung yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat literasi keuangan maka akan semakin tinggi tingkat keputusan penggunaan OVO. Aisha & Kurnia (2022: 162), menyatakan bahwa secara parsial persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan dompet *digital* OVO. Penelitian Genady (2018: 105), kemudahan uang elektronik berpengaruh secara signifikan sebesar terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat. Penelitian Giriani &

Susanti (2018: 36), menyatakan bahwa secara simultan literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan memberikan pengaruh positif secara signifikan terhadap penggunaan *e-money*.

Secara umum, kemajuan teknologi dapat memengaruhi keputusan konsumen dalam memilih menggunakan *e-wallet*. Literasi keuangan pengguna *e-wallet* memengaruhi pengguna dalam memutuskan untuk menggunakan *e-wallet*. Seseorang yang memiliki kemampuan untuk mengelola keuangan dengan baik, serta dapat membedakan kebutuhan dengan keinginan akan memengaruhi keputusannya dalam memilih menggunakan *e-wallet*. Pengguna *e-wallet* umumnya akan melihat dan menilai produk sebelum memutuskan untuk menggunakannya. Apabila produk yang dilihat telah sesuai dengan persepsinya dan dianggap mudah untuk digunakan, maka pengguna akan memutuskan untuk menggunakan produk *e-wallet* tersebut. Persepsi berkaitan dengan sejauh mana pengguna yakin dan percaya bahwa produk yang digunakan memiliki pengaruh yang positif dan memberikan kemudahan, sehingga persepsi kemudahan akan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Pada penelitian ini kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan diduga memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel independen yaitu kemajuan teknologi (X_1), literasi keuangan (X_2), dan persepsi kemudahan (X_3). Selain variabel independen, terdapat juga satu variabel dependen yaitu keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* (Y). Maka untuk memudahkan pemahaman pembaca, dirancang sebuah kerangka pikir penelitian di bawah ini:



Gambar 7. Kerangka Pikir Keputusan Penggunaan Transaksi Digital (E-Wallet).

Keterangan:

—————> : Garis *Simple Regression*

—————> : Garis *Multiple Regression*

Berdasarkan gambar 3 dapat dilihat bahwa keputusan penggunaan transaksi digital (*e-wallet*) pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung diduga berasal dari kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan. Kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan diduga dapat mempengaruhi keputusan konsumen Chandra *Supermarket* dalam memilih menggunakan *e-wallet* saat akan melakukan transaksi pembayaran.

2.6. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori, kerangka pikir, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dan telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh kemajuan teknologi terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.
2. Ada pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.
3. Ada pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.
4. Ada pengaruh kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan secara simultan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang berupa angka-angka dengan analisis menggunakan statistik. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan survei. Oleh karena itu, dalam penelitian ini metode deskriptif digunakan untuk membuat deskripsi yang sistematis, aktual, dan akurat mengenai fakta-fakta yang terkait dengan Kemajuan Teknologi (X_1), Literasi Keuangan (X_2), dan Persepsi Kemudahan (X_3) terhadap Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital (E-Wallet)* (Y).

Metode penelitian verifikatif merupakan metode penelitian melalui pembuktian untuk mengetahui apakah hipotesis ditolak atau diterima. Menurut Sappaile (2010: 2), penelitian *ex post facto* merupakan penelitian hubungan sebab-akibat yang tidak dimanipulasi, penelitian ini dilakukan terhadap program, kegiatan atau kejadian yang telah berlangsung atau terjadi. Adanya hubungan sebab-akibat didasarkan pada kajian teoritis bahwa suatu variabel disebabkan atau dilatarbelakangi oleh variabel tertentu. Metode survei dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data secara alamiah melalui pengumpulan data seperti melakukan observasi, menyebarkan kuesioner, dan dokumentasi.

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung yang pernah menggunakan *e-wallet*.

Tabel 7. Data Jumlah Konsumen Chandra Supermarket Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung dalam 1 Hari

Jenis Transaksi	Frekuensi
Tunai	100
Debit	165
Kredit	5
QRIS (<i>E-Wallet, Mobile Banking, dll</i>)	30
Total	300

Sumber: Data Wawancara Pendahuluan, 2022

3.2.2. Sampel

Sampel yang diambil berasal dari populasi yang representatif (mewakili). Metode pengambilan sampel menggunakan metode *non probability sampling* dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. Metode *non probability sampling* tidak memberi kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2019: 84). Teknik *sampling purposive* menggunakan pertimbangan tertentu.

Pada penelitian ini yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan sampel adalah sebagai berikut:

- a. Masyarakat yang pernah berbelanja di Chandra Supermarket Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.
- b. Pernah atau sedang menggunakan aplikasi *e-wallet* dalam melakukan pembayaran transaksi.

Peneliti hanya meneliti konsumen Chandra Supermarket Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung agar penelitian lebih efektif dan efisien sehingga data yang dihasilkan representatif dan lebih spesifik.

Pada penelitian ini, penentuan besarnya sampel ditentukan dengan menggunakan rumus *T. Yamane* sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Tingkat presisi

Berdasarkan rumus diatas, jumlah populasi pada penelitian ini 300 konsumen, maka dapat dilihat ukuran sampel yang harus dicapai pada penelitian ini adalah sebesar:

$$n = \frac{300}{300 (0,1)^2 + 1} = 75$$

Dengan demikian besarnya sampel yang akan diteliti pada penelitian ini berjumlah 75 orang responden dari konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung.

3.3. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 38), variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yaitu:

a. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya atau berubahannya variabel dependen atau terikat (Sugiyono, 2019: 39). Dalam penelitian yang menjadi variabel independen adalah Kemajuan Teknologi (X_1), Literasi Keuangan (X_2), dan Persepsi Kemudahan (X_3).

b. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019: 39). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital (E-Wallet)* (Y).

3.4. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator yang membentuknya. Definisi konseptual variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kemajuan Teknologi (X_1)

Kemajuan teknologi merupakan perubahan teknologi dan ilmu pengetahuan yang telah mengalami inovasi untuk mencapai tujuan praktis dan kemudahan. Dalam penelitian ini, kemajuan teknologi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan transaksi *digital (e-wallet)* akibat adanya perubahan teknologi yang telah mengalami inovasi.

b. Literasi Keuangan (X_2)

Literasi keuangan adalah kemampuan individu dalam mengelola keuangan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya berdasarkan skala prioritas untuk menentukan sebuah keputusan yang terkait dengan kondisi keuangan. Dalam penelitian ini, literasi keuangan diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menentukan keputusan dengan pertimbangan tertentu yang berkaitan dengan keuangan saat akan memutuskan menggunakan transaksi *digital (e-wallet)*.

c. Persepsi Kemudahan (X_3)

Persepsi kemudahan merupakan suatu keyakinan yang dimiliki oleh seseorang mengenai kemudahan dan rasa nyaman yang dirasakan dalam menggunakan suatu teknologi atau informasi. Dalam penelitian ini, persepsi kemudahan diartikan sebagai keyakinan seseorang sebagai pengguna transaksi *digital (e-wallet)* mudah dan nyaman saat digunakan.

d. Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital (E-Wallet)* (Y)

Keputusan penggunaan adalah sebuah tahapan atau proses individu dalam pengambilan keputusan penggunaan dimana individu tersebut benar-benar menggunakannya. Dalam penelitian ini, keputusan penggunaan diartikan sebagai tahapan pengguna *e-wallet* dalam memutuskan untuk menggunakan *e-wallet* dalam kegiatan bertransaksi.

3.5. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel perlu dilakukan agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan variabel konsepnya. Definisi operasional variabel digunakan untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian dengan mendefinisikan secara operasional suatu konsep setiap variabel. Pengukuran indikator pada penelitian ini menggunakan skala interval dengan pendekatan *Semantic Differential*. Pendekatan *Semantic Differential* dilakukan untuk mengukur sikap pada garis kontinu dengan respons positif disisi kanan garis dan respon negatif di sisi kiri garis, data yang didapat adalah data interval (Sugiyono, 2019: 97).

Definisi operasional variabel pada penelitian ini terdiri dari tiga variabel bebas dan satu variabel terikat.

a. Kemajuan Teknologi (X_1)

Kemajuan teknologi diartikan sebagai skor jawaban responden terkait dengan kemampuan dalam menggunakan transaksi *digital (e-wallet)* akibat adanya perubahan teknologi yang telah mengalami inovasi. Indikator pada variabel ini terdiri dari perubahan, kemajuan, kemudahan, dan produktivitas. Pengukuran indikator menggunakan pengukuran skala interval dengan pendekatan *Semantic Differential* dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang dari sangat negatif sampai dengan sangat positif.

b. Literasi Keuangan (X_2)

Literasi keuangan diartikan sebagai skor jawaban responden terkait dengan kemampuan sebagai pengguna *e-wallet* untuk menentukan keputusan akan menggunakan *e-wallet* atau tidak berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang berkaitan dengan keuangan. Indikator pada variabel ini terdiri dari pemahaman, tanggung jawab, kompetensi, dan kesadaran mengenai keuangan. Pengukuran indikator menggunakan pengukuran skala interval dengan pendekatan *Semantic Differential* dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang dari sangat negatif sampai dengan sangat positif.

c. Persepsi Kemudahan (X_3)

Persepsi kemudahan diartikan sebagai skor jawaban responden terkait dengan keyakinan seseorang sebagai pengguna bahwa *e-wallet* mudah dan nyaman saat digunakan. Indikator pada variabel ini terdiri dari praktis, mudah dimengerti, mudah dipahami, dan mudah dijangkau. Pengukuran indikator menggunakan pengukuran skala interval dengan pendekatan *Semantic Differential* dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang dari sangat negatif sampai dengan sangat positif.

d. Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital (E-Wallet)*

Keputusan penggunaan *e-wallet* diartikan sebagai skor jawaban responden terkait dengan proses pengambilan keputusan oleh pengguna untuk memutuskan menggunakan *e-wallet* dalam kegiatan bertransaksi. Pengukuran indikator menggunakan pengukuran skala interval dengan pendekatan *Semantic Differential* dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang dari sangat negatif sampai dengan sangat positif.

Agar definisi operasional variabel pada penelitian ini dapat diukur, maka perlu adanya indikator-indikator variabel. Indikator tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator	Skala
1.	Kemajuan Teknologi (X_1)	1. Perubahan 2. Kemajuan 3. Kemudahan 4. Produktivitas (Mubarak, 2022: 54)	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential</i>
2.	Literasi Keuangan (X_2)	1. Pemahaman keuangan 2. Tanggung jawab keuangan 3. Kompetensi keuangan 4. Sadar akan risiko (Humaidah, 2022: 29)	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential</i>

Tabel 8 Lanjutan

3. Persepsi Kemudahan (X_3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem mudah dimengerti 2. Praktis dalam penggunaan 3. Sistem mudah digunakan 4. Sistem mudah dijangkau (Genady, 2018: 60)	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential</i>
4. Keputusan Penggunaan Transaksi <i>Digital E-Wallet</i> (Y)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemantapan pada produk 2. Kebiasaan dalam menggunakan produk 3. Merekomendasikan produk kepada orang lain 4. Melakukan penggunaan ulang (Humaidah, 2022: 29)	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential</i>

Sumber: Dari berbagai sumber

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan oleh penulis adalah data primer dengan melakukan wawancara, survei melalui penyebaran kuesioner *online* menggunakan *google form*, dan dokumentasi sebagai bahan bukti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perilaku konsumen dalam memilih menggunakan metode pembayaran transaksi. Wawancara dilakukan dengan kepala toko dan kepala kasir Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton.

b. Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan mengamati apa yang konsumen Chandra *Supermarket* gunakan dalam melakukan pembayaran transaksi.

c. Kuesioner (Angket)

Kuesioner pada penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk kemudian dijawab. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner *online* melalui *google form* dengan menggunakan skala interval pendekatan *semantic differential*. Peneliti menyebarkan kuesioner *online* kepada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton. Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)*.

d. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data dan memperjelas data penelitian. Peneliti mengambil data dokumentasi berupa foto wawancara dengan kepala toko dan kepala kasir Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung. Serta mengambil foto konsumen yang sedang melakukan pembayaran transaksi.

3.7. Uji Persyaratan Instrumen

3.7.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner, suatu kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan dalam kuesioner tersebut mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur pada kuesioner tersebut (Widiyanti, 2020: 57). Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen pada penelitian ini adalah rumus *Pearson Product Moment Correlation*. Butir pertanyaan dalam penelitian ini dapat dikatakan valid dengan

kriteria yang digunakan yaitu tingkat signifikasinya tidak lebih dari 0,05. Berikut rumus *Pearson Product Moment Correlation*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah sampel/responden

$\sum XY$ = total perkalian skor item & total

$\sum X$ = jumlah skor butir pertanyaan

$\sum Y$ = jumlah skor total

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor pertanyaan

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor total

Dengan kriteria pengujian yang digunakan yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, apabila sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

Dibawah ini merupakan hasil uji coba validitas instrumen penelitian masing-masing variabel, yang telah dilakukan terhadap 20 responden.

a. Kemajuan Teknologi (X_1)

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen penelitian pada variabel kemajuan teknologi (X_1), diketahui bahwa 10 item pernyataan dikatakan valid, dengan diperoleh hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada hasil uji validitas terhadap 20 orang responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Kemajuan Teknologi (X_1)

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Signifikan (sig) < 0,05	Simpulan
1	0,806	0,444	0,000	Valid
2	0,662	0,444	0,001	Valid
3	0,545	0,444	0,013	Valid

Tabel 9 Lanjutan

4	0,729	0,444	0,000	Valid
5	0,616	0,444	0,004	Valid
6	0,774	0,444	0,000	Valid
7	0,590	0,444	0,006	Valid
8	0,842	0,444	0,000	Valid
9	0,757	0,444	0,000	Valid
10	0,774	0,444	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2022

b. Literasi Keuangan (X_2)

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen penelitian pada variabel literasi keuangan (X_2), diketahui bahwa 12 item pernyataan dikatakan valid, dengan diperoleh hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada hasil uji validitas terhadap 20 orang responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Literasi Keuangan (X_2)

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Significan (sig) < 0,05	Simpulan
1	0,853	0,444	0,000	Valid
2	0,689	0,444	0,001	Valid
3	0,760	0,444	0,000	Valid
4	0,728	0,444	0,000	Valid
5	0,841	0,444	0,000	Valid
6	0,808	0,444	0,000	Valid
7	0,779	0,444	0,000	Valid
8	0,614	0,444	0,004	Valid
9	0,647	0,444	0,002	Valid
10	0,743	0,444	0,000	Valid
11	0,821	0,444	0,000	Valid
12	0,825	0,444	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2022

c. Persepsi Kemudahan (X_3)

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen penelitian pada variabel persepsi kemudahan (X_3), diketahui bahwa 12 item pernyataan dikatakan valid, dengan diperoleh hasil r_{hitung}

> r_{tabel} pada hasil uji validitas terhadap 20 orang responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Persepsi Kemudahan (X_3)

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Significan (sig) < 0,05	Simpulan
1	0,894	0,444	0,000	Valid
2	0,505	0,444	0,023	Valid
3	0,595	0,444	0,006	Valid
4	0,671	0,444	0,001	Valid
5	0,662	0,444	0,001	Valid
6	0,517	0,444	0,020	Valid
7	0,545	0,444	0,013	Valid
8	0,574	0,444	0,008	Valid
9	0,616	0,444	0,004	Valid
10	0,606	0,444	0,005	Valid
11	0,788	0,444	0,000	Valid
12	0,703	0,444	0,001	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2022

d. Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital E-Wallet* (Y)

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen penelitian pada variabel persepsi kemudahan (Y), diketahui bahwa 12 item pernyataan dikatakan valid, dengan diperoleh hasil $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ pada hasil uji validitas terhadap 20 orang responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital E-Wallet* (Y)

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Significan (sig) < 0,05	Simpulan
1	0,691	0,444	0,001	Valid
2	0,461	0,444	0,041	Valid
3	0,802	0,444	0,000	Valid
4	0,611	0,444	0,004	Valid
5	0,563	0,444	0,010	Valid
6	0,676	0,444	0,001	Valid
7	0,700	0,444	0,001	Valid
8	0,705	0,444	0,001	Valid

Tabel 12 Lanjutan

9	0,761	0,444	0,000	Valid
10	0,756	0,444	0,000	Valid
11	0,711	0,444	0,000	Valid
12	0,454	0,444	0,044	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2022

3.7.2. Uji Reliabilitas

Menurut Widiyanti (2020: 57), uji reliabilitas digunakan sebagai alat untuk mengukur sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan secara berulang-ulang terhadap subjek dengan kondisi yang sama. Tinggi atau rendahnya nilai reliabilitas ditunjukkan dengan angka yang disebut koefisien reliabilitas dengan melihat *Alpha Cronbach* pada hasil pengolahan SPSS (Widiyanti, 2020: 57). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \alpha^2 b$ = jumlah varians butir

$\alpha^2 t$ = variabel total

Kriteria pengujian yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka pengukuran tersebut dinyatakan reliabel atau dapat diandalkan. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pengukuran tersebut dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 13. Intervensi Nilai r

No	Koefisien r	Reliabilitas
1.	0.8000 – 1.0000	Sangat Tinggi
2.	0.6000 – 0.7999	Tinggi
3.	0.4000 – 0.5999	Sedang/Cukup
4.	0.2000 – 0.3999	Rendah
5.	0.0000 – 0.1999	Sangat Rendah

Sumber: Rusman, 2015: 42

Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas instrumen penelitian pada masing-masing variabel terhadap 20 responden.

a. Kemajuan Teknologi (X_1)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada variabel kemajuan teknologi (X_1), dengan $n=20$ responden terhadap 10 item pernyataan dinyatakan reliabel yang terlihat pada tabel:

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Kemajuan Teknologi (X_1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.896	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2022

Diketahui bahwa r Alpha sebesar 0.896 selanjutnya dikonsultasikan dengan daftar interpretasi koefisien r yang berada pada rentang 0.8000 – 1.0000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel kemajuan teknologi memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

b. Literasi Keuangan (X_2)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada variabel literasi keuangan (X_2), dengan $n=20$ responden terhadap 10 item pernyataan dinyatakan reliabel yang terlihat pada tabel:

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Literasi Keuangan (X_2)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.927	12

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 25, 2022

Diketahui bahwa r Alpha sebesar 0.927 selanjutnya dikonsultasikan dengan daftar interpretasi koefisien r yang berada pada rentang 0.8000 – 1.0000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel literasi keuangan memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

c. Persepsi Kemudahan (X_3)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada variabel literasi keuangan (X_3), dengan $n=20$ responden terhadap 10 item pernyataan dinyatakan reliabel yang terlihat pada tabel:

Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Persepsi Kemudahan (X_3)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.865	12

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2022

Diketahui bahwa r Alpha sebesar 0.865 selanjutnya dikonsultasikan dengan daftar interpretasi koefisien r yang berada pada rentang 0.8000 – 1.0000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel persepsi kemudahan memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

d. Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital E-Wallet* (Y)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada variabel keputusan penggunaan transaksi *digital e-wallet* (Y), dengan $n=20$ responden terhadap 10 item pernyataan dinyatakan reliabel yang terlihat pada tabel:

Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Keputusan Penggunaan Transaksi *Digital E-Wallet* (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.881	12

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2022

Diketahui bahwa r Alpha sebesar 0.881 selanjutnya dikonsultasikan dengan daftar interpretasi koefisien r yang berada pada rentang 0.8000 – 1.0000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel keputusan penggunaan transaksi *digital e-wallet* memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

3.8. Uji Persyaratan Analisis Data

3.8.1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah jumlah sampel yang diambil sudah representatif atau belum sehingga kesimpulan yang diambil dari penelitian dapat dipertanggung jawabkan (Rusman, 2015: 43). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogrov-Smirnov*.

Syarat hipotesis yang digunakan:

H_0 = Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_1 = Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Statistik uji yang digunakan yaitu:

$$D = \max |f_o(x_i) - S_n(x_i)| ; i = 1, 2, 3 \dots$$

Dimana:

$F_0(X_1)$ = Fungsi distribusi frekuensi relatif dari distribusi teoritis dalam kondisi H_0 .

$S_n(X_1)$ = Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n .

Pada penelitian ini, uji normalitas distribusi data populasi dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik Kolmogorov-Smirnov Test. Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

- a. Jika probabilitas (Sig.) > 0.05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- b. Jika probabilitas (Sig.) > 0.05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

3.8.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas perlu untuk dilakukan karena merupakan salah satu uji persyaratan yang harus dipenuhi dalam menggunakan statistik parametrik. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan metode *Levene Statistic*. Untuk melakukan uji homogenitas, diperlukan rumusan hipotesis yaitu:

H_0 = Data populasi bervarians homogen.

H_1 = Data populasi tidak bervarians homogen.

Kriteria pengujian melalui nilai signifikansi, apabila menggunakan ukuran ini harus dibandingkan dengan tingkat alpha yang telah ditentukan sebelumnya. Nilai α yang ditetapkan sebesar 0,05 atau 5%, maka kriteria nya yaitu:

Jika nilai signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi < 0,05 maka H_1 ditolak.

Rumus yang digunakan untuk uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic*, yaitu:

$$W = \frac{(N-k) \sum_{i=1}^k N_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{N_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

N = jumlah sampel

K = banyaknya kelompok

Zu = Yu - Yt

- Y_t = rata-rata dari kelompok ke i
 Z_t = rata-rata kelompok dari Z_i
 Z = rata-rata menyeluruh (*overall mean*) dari Z_{ij}

3.9. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan agar data sampel yang diolah benar-benar mewakili populasi secara keseluruhan (Genady, 2018: 51). Uji asumsi klasik yang dilakukan pada penelitian memiliki tujuan untuk menguji data-data yang digunakan apakah data berdistribusi normal, tidak terjadi gejala multikolonieritas, tidak terdapat autokorelasi, dan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Uji asumsi klasik yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji linearitas, uji multikolonieritas, uji autokorelasi, dan uji heteroskedastisitas.

3.9.1. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk menentukan model regresi yang akan digunakan pada penelitian. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi yang digunakan dalam penelitian ini linear atau tidak linear. Jika suatu model regresi tidak memenuhi syarat linearitas maka model regresi linear tidak dapat digunakan. Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Ramsey Test*, dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{(R_{New}^2 - R_{Old}^2) / m}{(1 - R_{New}^2) / (n - k)}$$

Dengan rumusan hipotesis:

H_0 = Model regresi berbentuk linear.

H_1 = Model regresi berbentuk tidak linear.

Dengan kriteria pengujian, apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, dk pembilang = m , dk penyebut = $n - k$, maka artinya H_1 ditolak, ini artinya model regresi tidak linear. Kemudian, apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$

dengan $\alpha = 0,05$, dk pembilang = m, dk penyebut = n-k, maka artinya H_0 diterima, ini artinya model regresi linear.

3.9.2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah suatu bentuk pengujian asumsi untuk membuktikan apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas satu dengan variabel bebas yang lainnya. Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan, jika terjadi kemiripan maka dinyatakan bahwa model regresi terjadi multikolinearitas. Metode uji multikolinearitas dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dan *Tolerance*. Model regresi dikatakan tidak multikolinearitas apabila nilai VIF kurang dari 10,00 dan memiliki nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,10. Rumus perhitungan VIF adalah sebagai berikut:

$$VIF = \frac{1}{Tolerance} = \frac{1}{(1-R^2_j)}; j = 1, 2, \dots, k$$

Keterangan:

VIF = (*Variance Inflation Factor*)

J = Jumlah sampel 1, 2, ...k

R^2_j = Koefisien determinasi variabel bebas ke -j dengan variabel lain

Kriteria pengambilan keputusan:

- a. Apabila nilai *tolerance* > 0,10 maka tidak terjadi multikolinearitas di antara variabel independen.
- b. Apabila nilai VIF < 10,00 maka tidak terjadi multikolinearitas diantara variabel independen.

Rumusan Hipotesis:

H_0 = Tidak terdapat hubungan antar variabel independen

H_1 = Terdapat hubungan antar variabel independen

Dengan demikian, apabila nilai *tolerance* < 0,10 dan nilai VIF > 10,00 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, berarti terdapat hubungan antar variabel independen dan terjadi multikolinearitas. Sebaliknya jika nilai *tolerance* > 0,10 dan nilai VIF < 10,00 maka H_1 ditolak dan H_0 diterima, berarti tidak terdapat hubungan antar variabel independen dan tidak terjadi multikolinearitas.

3.9.3. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi korelasi pada pengamatan penelitian yang sedang dilakukan. Adanya autokorelasi mengakibatkan penaksir mempunyai varian minimum. Model regresi yang baik adalah model regresi yang bebas dari autokorelasi. Pada penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya autokorelasi dilakukan pengujian dengan menggunakan uji *Durbin-Watson*.

Tahapan melakukan pengujian menggunakan metode uji *Durbin-Watson* adalah sebagai berikut:

1. Carilah nilai-nilai residu dengan menggunakan OLS (*Ordinary Least Square*) dari persamaan yang akan diuji dan dihitung statistik *d* dengan menggunakan persamaan:

$$d = \frac{\sum_{t=1}^n (u_t - u_{t-1})^2}{\sum_{t=1}^n u_t^2} (-)$$

2. Menentukan ukuran sampel dan jumlah variabel independen, kemudian melihat tabel statistik *Durbin-Watson Upper* d_u dan nilai *Durbin-Watson* d_l .

Rumusan hipotesis :

H_0 = Tidak terjadi autokorelasi pada data pengamatan

H_1 = Terjadinya autokorelasi pada data pengamatan

Dengan kriteria pengujian apabila nilai statistik *Durbin-Watson* berada diantara angka 2 atau mendekati angka 2, maka dapat dinyatakan data pengamatan tersebut tidak terjadi autokorelasi.

3.9.4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians residual absolut sama atau tidak sama pada pengamatan. Model regresi yang baik adalah model yang tidak terjadi heteroskedastisitas atau homoskedastisitas. Pengujian heteroskedastisitas pada penelitian ini dilakukan dengan pengujian rank korelasi spearman (*spearman's rank correlation test*). Kriteria untuk menyatakan apakah terjadi heteroskedastisitas atau tidak dengan menggunakan harga koefisien signifikansi membandingkan tingkat alpha yang ditetapkan, maka dapat dinyatakan tidak terjadi heteroskedastisitas pada pengamatan penelitian. Pengujian rank korelasi spearman adalah sebagai berikut:

$$r_{s=1-6} \left[\frac{\sum d_i^2}{N(N^2-1)} \right]$$

Keterangan:

r_s = koefisien korelasi spearman.

d_i = perbedaan dalam rank yang diberikan kepada dua karakteristik yang berbeda dari individual atau fenomena ke i .

N = banyaknya individu atau fenomena yang diberi rank.

Rumusan hipotesis:

H_0 = Tidak ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residualnya (tidak terjadi heteroskedastisitas).

H_1 = Ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residualnya (terjadi heteroskedastisitas).

Dengan kriteria pengujian, apabila koefisien signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada pengamatan yang berarti menerima H_0

dan menolak H_1 . Kemudian, apabila koefisien signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa terjadi heteroskedastisitas pada pengamatan berarti menerima H_1 dan menolak H_0 .

3.10. Pengujian Hipotesis

Kebenaran dari hipotesis harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan pengujian analisis regresi sederhana dan analisis regresi berganda.

3.10.1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji hipotesis menggunakan statistik t yang berkaitan dengan regresi linear. Rumus uji regresi linear sederhana yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y = Variabel dependen
- X = Variabel independen
- a = Konstanta regresi
- b = Kemiringan garis regresi

3.10.2. Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui pengaruh secara keseluruhan variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus uji regresi linear berganda yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4$$

Keterangan:

- Y = nilai yang diprediksi untuk variabel
- Ya = nilai konstanta Y jika $X = 0$
- b = koefisien arah regresi

X = variabel bebas

Kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji signifikansi koefisien korelasi ganda (uji F) untuk melihat ada tidaknya pengaruh antara X_1 , X_2 , dan X_3 terhadap Y dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2/k}{(1 - R^2)/(n - k - 1)}$$

Keterangan:

R^2 = koefisien determinasi

k = jumlah variabel independen

n = jumlah anggota data

Penelitian menggunakan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), kemudian ditentukan kriteria pengambilan keputusan. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jika nilai sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika nilai sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa tiga variabel independen memiliki pengaruh secara parsial dan juga simultan terhadap variabel keputusan penggunaan transaksi *digital e-wallet* pada konsumen Chandra *supermarket* mall boemi kedaton Bandar Lampung sebagai berikut:

1. Ada pengaruh positif kemajuan teknologi terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung. Semakin baik penguasaan teknologi, maka semakin baik pula keputusan dalam penggunaan transaksi digital.
2. Ada pengaruh positif literasi keuangan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung. Semakin baik literasi keuangan, maka keputusan dalam penggunaan transaksi digital semakin baik.
3. Ada pengaruh positif persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung. Semakin positif persepsi kemudahan, maka keputusan penggunaan transaksi digital semakin baik.
4. Ada pengaruh positif kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung. Semakin positif kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan maka keputusan penggunaan transaksi digital semakin baik.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan mengenai kemajuan teknologi, literasi keuangan, dan persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan transaksi *digital (e-wallet)* pada konsumen Chandra *Supermarket* Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kemajuan teknologi berpengaruh terhadap keputusan penggunaan transaksi digital *e-wallet*. Para konsumen sebaiknya mengikuti perkembangan zaman saat ini dengan menggunakan transaksi digital *e-wallet*, namun harus selalu memperhatikan dampak adanya kemajuan teknologi dengan menyaring hal baik dan buruknya melalui kehati-hatian dan kontrol diri, agar bijak dalam berekonomi.
2. Literasi keuangan yang baik perlu untuk dimiliki oleh setiap individu karena setiap individu dapat menjadi konsumen. Para konsumen diharapkan untuk mempelajari penggunaan *e-wallet* dengan kehati-hatian dan kontrol diri yang diimbangi dengan perilaku bijak berekonomi supaya dapat memaksimalkan penggunaan *e-wallet*, dapat mengikuti perkembangan zaman, dan dapat mengelola keuangan dengan baik.
3. Persepsi kemudahan menjadi variabel yang paling berpengaruh dalam penelitian ini. Transaksi digital *e-wallet* memiliki berbagai kemudahan dalam penggunaannya, para pengguna *e-wallet* sebaiknya dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan agar penggunaan transaksi digital *e-wallet* dapat dimaksimalkan sesuai dengan kebutuhan pengguna masing-masing.
4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar penelitian yang akan dilakukan berikutnya dan dapat menjadi acuan perbaikan bagi penelitian selanjutnya. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini menjadi lebih kompleks, serta dapat menggeneralisasi hasil penelitian lebih mendalam lagi. Peneliti berikutnya diharapkan dapat meneliti variabel-variabel lain yang belum diteliti pada penelitian ini seperti kemanfaatan, kepercayaan, keamanan, dan variabel lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Aisha, N., & Kurnia, E. 2022. Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Daya Tarik Iklan Terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital OVO. *BURSA Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 1(2), 153-163
- Alistriwahyuni, N. 2019. Pengaruh Promosi Penjualan, Kemudahan Penggunaan, dan Fitur Layanan i-Saku Terhadap Keputusan Pembelian Pada Pengguna i-Saku di Indomaret. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(2), 473-478
- Andriani, dkk. 2022. *Transformasi Indonesi Menuju Cashless Society*. Makassar: Tohar Media
- Aprilia, R.W., & Susanti, D.W. 2022. Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana di Kabupaten Kebumen. *JIMMBA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 4(3), 399-409
- Arianti, B.F. 2021. *Literasi Keuangan (Teori dan Implementasinya)*. Banyumas: CV. Pena Persada
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2022. *Hasil Survei Profil Intenet Indonesia 2022*. <https://apjii.or.id/content/read/39/559/Laporan-Survei-Profil-Internet-Indonesia-2022>. Diakses pada 19 Agustus 2022
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. 2022. *Salinan Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 22 Januari 2023
- Bimo, W.A. 2021. Penilaian Penggunaan Dompot Digital Saat Pandemi Covid-19. *MONETER: Jurnal Keuangan & Perbankan*, 9(2), 37-42
- Budiarta, K., Ginting, S. O., & Simarmata, J. 2020. *Ekonomi dan Bisnis Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Cahya, B.T., & Kusuma, N.A. 2019. Pengaruh Motivasi dan Kemajuan Teknologi Terhadap Minat Investasi Saham. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*, 7(2), 192-207

- Chandra Super Store. 2022. *Tentang Kami*. <http://toserbachandra.co.id/>. Diakses pada 22 Oktober 2022
- Danuri, M. 2019. Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2), 116-123
- Fadilla. 2019. Sejarah Penggunaan Uang Sejak Masa Rasulullah SAW Sampai Sekarang. *Islamic Banking: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Perbankan Syariah*, 4(2), 97-106
- Farahdiba, E.S. 2019. *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Wallet (electronic wallet) Sebagai Alat Transaksi Terhadap Mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus: Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO di Yogyakarta)*. (Skripsi). Universitas Islam Indonesia. Sleman
- Fauzi, N.R., & Oktaroza, M.L. 2022. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi dan Kualitas Layanan terhadap Loyalitas Pengguna Dompot Digital. *Bandung Conference Series: Accountancy*, 2(2), 1128-1136
- Genady, D.I. 2018. *Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik di Masyarakat (Studi Kasus di Provinsi DKI Jakarta)*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Tangerang Selatan
- Giriani, A.P., & Susanti. 2021. Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan E-Money. *JAE: Jurnal Akuntansi dan Ekonomi*, 6(2), 27-37
- Harefa, P. 2021. Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Konsumen Menggunakan Go-Pay (Studi Pada Mahasiswa/IS1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 9(2), 1-8
- Herlinawati, L., & Krisnawati, A. 2021. Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Keputusan Penggunaan OVO Pada Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung. *E-Proceeding of Management*, 8(3)
- Hidajat, T. 2016. *Literasi Keuangan*. Semarang: STIE Bank BPD Jateng
- Himawati, D., & Firdaus, M.F. 2021. Pengaruh *Word of Mouth* dan Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet Dana Melalui Kepercayaan Pelanggan di Jabodetabek. *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, 4(3), 424-436
- Humaidah, S. 2022. *Hubungan Antara Literasi Keuangan, Kepercayaan, dan Promosi dengan Keputusan Penggunaan E-Wallet (Survei Pada*

Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Siliwangi). (Skripsi). Universitas Siliwangi. Tasikmalaya

- Indahyani, K., & Dewi, I.G.A.K.R.S. 2021. Pengaruh Nilai Harga, Literasi Keuangan dan Kemampuan Finansial Terhadap Minat Penggunaan Dompot Digital (*Shopeepay*) Dalam Transaksi Keuangan. *JIMAT: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*, 12(3), 932-942
- Jevier, F. 2022. *E-Wallet Jadi Alat Pembayaran Digital Terpopuler di 2021*. <https://data.tempo.co/data/1316/e-wallet-jadi-alat-pembayaran-digital-terpopuler-di-2021>. Diakses pada 24 Oktober 2022
- Julyanthry, dkk. 2022. *Perilaku Konsumen Implikasi di Era Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). 2019. *Perkembangan Teknologi Digital di Indonesia*. Jakarta: Puslitbang Aptika dan IKP
- KBBI. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada 25 September 2022
- Mall Boemi Kedaton. 2016. *Jelajahi Tenant Terbaik Kami di Mall Boemi Kedaton*. <http://mallboemikedaton.co.id/shopping-directory> www.instagram.com/boemikedatonmall/. Diakses pada 22 Oktober 2022
- Maria, N.S.B., & Widayati, T. 2020. Dampak Perkembangan Ekonomi Digital Terhadap Perilaku Pengguna Media Sosial dalam Melakukan Transaksi Ekonomi. *Jurnal Konsep Bisnis dan Manajemen*, 6(2), 234-239
- Mubarak, I.Z. 2022. *Pengaruh Kemajuan Teknologi dan Media Sosial Influencer Terhadap Minat Mahasiswa Berinvestasi di Pasar Modal (Studi Pada Mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah Institut Agama Islam Negeri Tulungagung Angkatan 2018/2019)*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Jawa Timur
- Muffaidah, A. 2020. *Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi dan Kepercayaan Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Kartu E-Money di Pekanbaru*. (Skripsi). Universitas Islam Riau. Pekanbaru
- Munsarif, dkk. 2022. *Pengantar E-Commerce*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Nawawi, H.H. 2020. Penggunaan E-Wallet di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Emik*, 3(2), 189-205
- Negara, A.K., & Febrianto, H.G. 2020. Pengaruh Kemajuan Teknologi Informasi dan Pengetahuan Investasi Terhadap Minat Investasi Generasi Milenial di Pasar Modal. *Business Management Journal*, 16(2), 81-95

- Phan, M.S.K., & Riyadi, O.T.A. 2022. *Teknologi Keuangan Anak Muda*. SCU Knowledge Media
- Peraturan Bank Indonesia. 2016. *Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran*. https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Documents/PBI_184016.pdf&ved. Diakses pada 25 Oktober 2022
- Permana, T., & Puspitaningsih, A. 2021. Studi Ekonomi Digital di Indonesia. *Jurnal Simki Economic*, 4(2), 161-170
- Prastyawan, A., & Lestari, Y. 2019. *Pengambilan Keputusan*. Surabaya: Unesa University Press
- Pratama, A.B., & Suputra, I.D.G.D. 2019. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 27(2), 927-953
- PT Bank Danamon Indonesia Tbk. 2021. *Pilih Uang Elektronik Atau Dompot Digital*. <https://www.danamon.co.id/id/D-Bank/Artikel/Pilih-Uang-Elektronik-dan-Dompot-Digital>. Diakses pada 19 Agustus 2022
- Puspita, Y.C. 2019. Analisis Kesesuaian Teknologi Penggunaan Digital Payment Pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen Informatika*, 9(2), 121-128
- Rahmawati, Y.D., & Yuliana, R. 2019. Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet. *ECONBANK: Journal of Economics and Banking*, 2(2), 157-168
- Rais, dkk. 2018. Kemajuan Teknologi Informasi Berdampak Pada Generalisasi Unsur Sosial Budaya Bagi Generasi Milenial. *Jurnal Mozaik*, 10(2), 61-71
- Rizkiyah, K., dkk. 2021. Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumen Pengguna Platform Digital Payment OVO. *Management Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 16(1), 107-126
- Rodiah, S., & Melati, I.S. 2020. Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(2), 66-80
- Rondonuwu, M. 2013. Tingkat Pendidikan, Motivasi dan Promosi Pengaruhnya Terhadap Keputusan Penggunaan Produk Nasabah Priority Banking Bank Sulut. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(3), 257-264
- Rusman, T. 2015. *Statistika Penelitian Aplikasinya Dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Sadya, S. 2022. *Transaksi Digital, Konsumen Pilih E-Wallet atau Mobile Banking?*. <https://dataindonesia.id/digital/detail/transaksi-digital-konsumen-pilih-ewallet-atau-mobile-banking>. Diakses pada 24 Oktober 2022
- Sappaile, B. I. 2010. Konsep Penelitian Ex-Post Facto. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1-16
- Saputro, dkk. 2022. *Digitalisasi Perbankan Prospek, Tantangan & Kinerja*. Surakarta: Muhammadiyah University Press
- Setiyono, dkk. 2021. *Financial Techology*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Simarmata, H.M.P., dkk. 2021. *Manajemen Perilaku Konsumen dan Loyalitas*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Sudarso, dkk. 2020. *Konsep E-Bisnis*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tarantang, dkk. 2019. Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4, 60-75
- Wahyudi, dkk. 2022. *Financial Technology Sistem Keuangan Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Widiyanti, W. 2020. Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok. *Moneter: Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 7(1), 54-63
- Wijayanti, D. 2020. *Pengaruh Kemanfaatan Teknologi, Kepercayaan dan Pendapatan Terhadap Penggunaan E-Wallet Untuk Infaq di Masjid Raya Baiturrahman Semarang*. (Tesis). IAIN Kudus. Jawa Tengah
- Wijoyo, H. 2021. *Dampak Pandemi Terhadap Kehidupan Manusia*. Solok: Insan Cendekia Mandiri
- Yusuf, M. 2019. Pengaruh Kemajuan Teknologi dan Pengetahuan Terhadap Minat Generasi Milenial Dalam Berinvestasi di Pasar Modal. *Jurnal Dinamika Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 86-94