

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL, KEBERMANFAATAN,
DAN DAYA TARIK PRODUK TERHADAP PENGGUNAAN
E-WALLET (DANA) EDUCATION PADA
MASYARAKAT DESA NATAR**

(Skripsi)

Oleh:

**Fidya Pramesti
NPM 1913031008**



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

ABSTRAK

PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL, KEBERMANFAATAN, DAN DAYA TARIK PRODUK TERHADAP PENGGUNAAN E-WALLET (DANA) EDUCATION PADA MASYARAKAT DESA NATAR

Oleh

FIDYA PRAMESTI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan *digital*, kebermanfaatan, dan daya tarik produk terhadap penggunaan *e-wallet* (DANA) *education* pada Masyarakat Desa Natar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan *survey*. Populasi dalam penelitian ini adalah Masyarakat Desa Natar yang menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA) dengan jumlah 364 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan menggunakan *proportionate stratified random sampling* dengan jumlah 78 orang. Pengumpulan data menggunakan pengamatan, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis yang dilakukan adalah uji linearitas, uji multikolinearitas, uji autokorelasi, dan uji heteroskedastisitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana untuk hipotesis pertama, kedua, ketiga, dan analisis regresi ganda untuk hipotesis keempat. Secara simultan keseluruhan literasi keuangan *digital*, kebermanfaatan, dan daya tarik produk berpengaruh terhadap penggunaan *e-wallet* (DANA) *education* pada Masyarakat Desa Natar. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan pengujian hipotesis yang diperoleh F_{hitung} sebesar (35,364) dan F_{tabel} (2,730) yang berarti bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan kadar determinasi sebesar 0,594 atau 59,4% dan sisanya 40,6% dipengaruhi oleh faktor variabel lain di luar penelitian ini.

Kata Kunci : Literasi Keuangan *Digital*, Kebermanfaatan, Daya Tarik Produk, Dan Penggunaan *E-Wallet* (DANA) *Education*.

ABSTRACT

INFLUENCE OF DIGITAL FINANCIAL LITERACY, USEFULNESS, AND THE ATTRACTION OF THE PRODUCT FOR USE E-WALLET (DANA) EDUCATION AT NATAR VILLAGE COMMUNITY

By

FIDYA PRAMESTI

This study aims to determine the effect of digital financial literacy, usefulness, and product attractiveness on the use of e-wallet (DANA) education in the Natar Village Community. This study uses descriptive verification research methods with ex post facto and survey approaches. The population in this study is the Natar Village Community who use the e-wallet application (DANA) with a total of 364 people. The sampling technique in this study was probability sampling using proportionate stratified random sampling with a total of 78 people. Collecting data using observation, questionnaires, interviews, and documentation. The analysis prerequisite tests carried out were linearity test, multicollinearity test, autocorrection test, and heteroscedasticity test. The data analysis technique used is simple regression analysis for the first, second, third hypotheses, and multiple regression analysis for the fourth hypothesis. Simultaneously, overall digital financial literacy, usefulness, and product attractiveness affect the use of e-wallet (DANA) education in Natar Village Communities. This can be proven based on hypothesis testing obtained by F_{count} of (35.364) and F_{table} (2.730) which means that $F_{count} > F_{table}$ with a determination level of 0.594 or 59.4% and the remaining 40.6% is influenced by other variable factors outside this study.

**Keywords: Digital Financial Literacy, Usefulness, Product Attractiveness,
And Use Of E-Wallet (DANA) Education.**

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL, KEBERMANFAATAN,
DAN DAYA TARIK PRODUK TERHADAP PENGGUNAAN
E-WALLET (DANA) EDUCATION PADA
MASYARAKAT DESA NATAR**

(Skripsi)

Oleh

Fidya Pramesti

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
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL,
KEBERMANFAATAN, DAN DAYA TARIK PRODUK
TERHADAP PENGGUNAAN E-WALLET (DANA)
EDUCATION PADA MASYARAKAT DESA NATAR**

Nama Mahasiswa : **Fidya Pramesti**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913031008**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

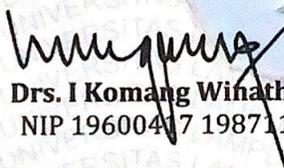
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

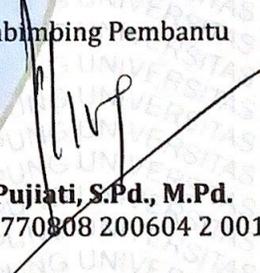


1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

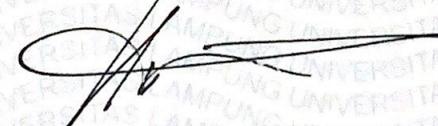

Drs. I Komang Winatha, M.Si.
NIP 19600417 198711 1 001

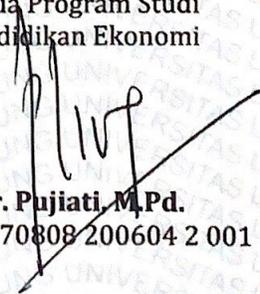

Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19770808 200604 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

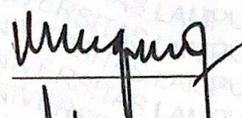

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001


Dr. Pujiati, M.Pd.
NIP 19770808 200604 2 001

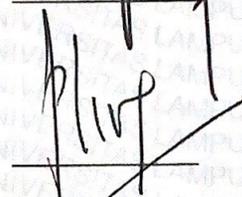
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

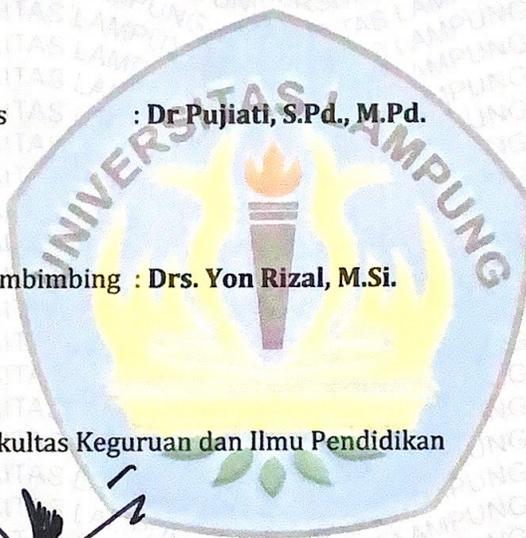
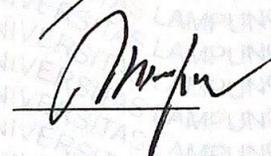
Ketua : Drs. I Komang Winatha, M.Si.



Sekretaris : Dr Pujiati, S.Pd., M.Pd.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Yon Rizal, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 07 Februari 2023



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

UNIVERSITAS LAMPUNG

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fidyta Pramesti
NPM : 1913031008
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, 07 Februari 2023



Fidyta Pramesti
1913031008

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Fidy Pramesti dan biasa disapa dengan Fidy. Penulis dilahirkan di Tanjung Karang, 25 September 2001 sebagai anak kedua dari dua bersaudara pasangan Bapak Adi Karyono, dan Ibu Budiarti. Penulis berasal dari Desa Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Natar, lulus pada tahun 2013.
2. SMP Negeri 1 Natar, lulus pada tahun 2016.
3. SMA Negeri 1 Natar, lulus pada tahun 2019.
4. Pada tahun 2019, penulis diterima melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2022, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kuala Sekampung, Kecamatan Sragi, Kabupaten Lampung Selatan, dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 2 Sragi Kecamatan Sragi, Kabupaten Lampung Selatan. Selama menjadi mahasiswa di Universitas Lampung, penulis pernah aktif di organisasi kampus yakni pada organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa UNILA (BEM U) tahun 2019-2020, Badan Eksekutif Mahasiswa FKIP (BEM F) tahun 2019-2021, Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS (HIMAPIS) tahun 2019-2021, dan Forkom Prodi (ASSETS) tahun 2021.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Kupersembahkan sebuah karya kecil ini dengan penuh rasa syukur dan rasa cinta kepada orang yang penting dikehidupan penulis.

Ayah dan Ibu Tercinta

Karya ini sepenuhnya untuk dua orang hebat dalam hidup penulis, ayah dan ibu yang membuat segalanya menjadi mungkin. Terima kasih atas semua pengorbanan, doa, dan nasihat yang tiada henti. Penulis sangat bersyukur atas kehadiran kalian sebagai orang tua penulis.

Kakakku dan Mbaku Tersayang

Terima kasih banyak kepada kakakku dan mbaku yang selalu memberikan dukungan, doa serta menjadi bekingan selama ini.

Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajarku

Terima kasih bapak/ibu atas segala kesabaran serta arahan dan bimbingannya selama ini yang pada akhirnya saya sampai pada titik ini juga berkat kalian. Terimakasih banyak pahlawan tanpa tanda jasa.

Sahabat-Sahabatku

Terimakasih sudah mendengarkan, memberi dukungan, memberi semangat serta mendoakan sehingga saya sampai titik ini.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

MOTTO

“Diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”

(QS. Al-Baqarah : 216)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra'd : 11)

“If you don't go after what you want, you'll never get it. If you never ask, you'll never get an answer. And if you don't move forward, you will always be in the same place”

(Nora Roberts)

“Awal menggebu-gebu, ujungnya semua rancu”

(Aruma)

“Kehidupan adalah sebuah perjalanan untuk mengerti dan pengalaman untuk dinikmati. Bagaimanapun keadannya berusaha menjadi baik”

(Fidya Pramesti)

SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Literasi Keuangan *Digital*, Kebermanfaatan, dan Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar”. Diajukan untuk melengkapi tugas akhir penulis dalam menyelesaikan program strata satu pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan pihak - pihak yang mendukung karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Rektor, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung dan juga selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia membimbing, memberikan arahan dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih banyak ibu atas semua bimbingan, arahnya serta sarannya selama ini, semoga ibu selalu diberikan keberkahan oleh Allah. Aamiin.
5. Bapak Drs I Komang Winatha, M.Si. selaku Pembimbing I sekaligus pembimbing akademik yang telah bersedia membimbing, memberikan arahan, dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi. Terimakasih banyak bapak atas bantuannya selama ini semoga Allah senantiasa melimpahkan keberkahan kepada Bapak. Aamiin.
6. Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si. selaku dosen pembahas sekaligus dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun dalam

penyempurnaan skripsi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih banyak bapak atas semua masukan dan saran yang membangun. Semoga Allah senantiasa melimpahkan keberkahan kepada Bapak. Aamiin.

7. Teruntuk kepada semua Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Ekonomi yakni, Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Drs. Nurdin, M.Si., Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., Suroto, S.Pd., M.Pd., Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd., Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Dr. Atik Rusdiani, M.Pd.I., Drs. Tedi Rusman, M.Si., dan Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. Terima kasih bapak/ibu karena sudah memberikan materi pelajaran, pengalaman dan mendidik selama penulis menyelesaikan studi.
8. Terimakasih banyak kepada Bapak M. Arif, S.Pd. selaku Kepala Desa Natar yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian pada Desa Natar. Semoga Bapak selalu di berikan keberkahan oleh Allah. Aamiin.
9. Sekali lagi yang teristimewa untuk keluargaku ayah Adi Karyono, ebo Budiarti, kakakku Galih Aby Wicaksono dan mbaku Eka Ayu Kurniawati. Serta dua keluarga besar penulis yaitu keluarga Samenun dan keluarga Puji Siswodiharjo selaku orang penting dalam hidup penulis. Terimakasih banyak atas semua saran, masukan, motivasi, dan backingan selama ini. *You are my home!*.
10. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi 2019 di Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengalaman berharga. Sehingga penulis dapat menambah langkah baru untuk kehidupan kedepannya.
11. Nyai Ronggeng. Terima kasih banyak Ainun, Anisa, Cipat, Dina, Fadilah, Letta, dan Sari atas bantuannya, dukungannya, jokes anehnya, serta pendengar yang baik. Semoga lulus dari UNILA bukan menjadi tempat perpisahan yang terakhir ya gessss.
12. Teman-Teman KKN dan PLP. Terima kasih banyak Arini, Anica, Dana, Indah, Riyan dan Sari, atas segala bantuannya dalam hal menyelesaikan tugas KKN dan PLP dan banyak cerita yang sangat berkesan bagi penulis karena kalian.
13. Teruntuk organisasiku terimakasih banyak atas pengalaman yang sangat luar biasa ini semua yang tidak kenal menjadi kenal, yang lingkupnya kecil menjadi

besar, yang tidak tahu menjadi tahu, dan semua ini adalah pelajaran berharga bagi penulis.

14. Kating-Kating yang membantu dalam perskripsian ini kak Natali, kak Yusuf, kak Ulyma, kak Andi dan kakak-kakak semua yang telah menjawab semua pertanyaan yang ditanyakan terkait skripsi. Terima kasih banyak ya kak.
15. Teman-teman diluar kampus Ajeng, Andini, Cici, Denisa, Febiola, Lutfi, Ricky, Irsyad, Yudis, dan semuanya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terima kasih banyak atas pengalaman berharganya, dukungannya, teman cerita dikala *down* sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan *happy!*
16. Teruntuk geng laut, darat, dan udara yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih banyak atas ceritanya yang berawal dari pasir putih semoga bisa sampai labuan bajo. Aamiin.
17. Skripsi ini dibuat karena ketidaknyamanan yang berakhir kebahagiaan. Dimulai dari pembuatan judul yang sangat berat sampai akhirnya dititik ini. Dari perjalanan ke Palembang sampai makan cuanki setiap malam. Pokoknya orang-orang dibelakang ini *is the best!* Skripsi ini berjalan lancar karena peran besar kalian juga. Terima kasih banyak ya.
18. Dan teruntuk teman hidup saya nantinya, *i'm waiting for your presence.*

Karya kecil ini masih jauh dari kata sempurna, karena penulis hanyalah manusia biasa yang mempunyai kelemahan. Semoga Allah memberikan keberkahan, rahmat dan hidayah-Nya atas semua kebaikan-kebaikan yang telah kalian berikan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 23 Januari 2023
Penulis,

Fidya Pramesti

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

I.	PENDAHULUAN	1
1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Identifikasi Masalah	15
1.3	Batasan Masalah	15
1.4	Rumusan Masalah	16
1.5	Tujuan Penelitian	16
1.6	Manfaat Penelitian	17
1.7	Ruang Lingkup Penelitian	18
II.	TINJAUAN PUSTAKA, HASIL PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	19
2.1	Tinjauan Pustaka	19
	A. <i>E-wallet (DANA) Education</i>	19
	B. Literasi Keuangan <i>Digital</i>	32
	C. Kebermanfaatan	37
	D. Daya Tarik Produk	41
	E. Pendidikan Di Indonesia	44
	F. Keterkaitan Variabel Penelitian Dengan Pendidikan Ekonomi Dan Capaian Pembelajaran Ekonomi Di Persekolahan	47
2.2	Hasil Penelitian Relevan	50
2.3	Kerangka Pikir	52
2.4	Hipotesis	53
III.	METODE PENELITIAN	54
3.1	Jenis Penelitian	54
3.2	Teknik Pengumpulan Data	55
	A. Observasi (Pengamatan)	55
	B. Angket (Kuesioner)	55
	C. Wawancara	56
	D. Dokumentasi	56

3.3	Populasi dan Sampel	56
	A. Populasi	56
	B. Sampel	57
3.4	Variabel Penelitian.....	59
	A. Variabel Bebas (Variabel Independen)	59
	B. Variabel Terikat (Variabel Dependen)	59
3.5	Definisi Konseptual Variabel	59
	A. <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> (Y)	59
	B. Literasi Keuangan <i>Digital</i> (X_1)	60
	C. Kebermanfaatan (X_2).....	60
	D. Daya Tarik Produk (X_3)	61
3.6	Definisi Operasional Variabel	61
	A. <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> (Y)	61
	B. Literasi Keuangan <i>Digital</i> (X_1)	61
	C. Kebermanfaatan (X_2).....	62
	D. Daya Tarik Produk (X_3)	62
3.7	Uji Persyaratan Instrumen	63
	A. Uji Validitas	63
	B. Uji Reliabilitas	67
3.8	Uji Persyaratan Analisis Data	70
	A. Uji Normalitas	70
	B. Uji Homogenitas	70
3.9	Uji Asumsi Klasik	71
	A. Uji Linearitas	71
	B. Uji Multikolinieritas	72
	C. Uji Autokorelasi	72
	D. Uji Heteroskedastisitas	73
3.10	Pengujian Hipotesis	74
	A. Analisis Regresi Linier Sederhana	74
	B. Analisis Regresi Berganda	75
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	77
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	77
	A. Sejarah Singkat Desa Natar	77
	B. Letak Geografi Desa Natar	78
	C. Jumlah Penduduk Desa Natar	79
	D. Keadaan Penduduk Desa Natar	80
4.2	Gambaran Umum Responden Penelitian	80
4.3	Deskripsi Data Penelitian	81
	A. Literasi Keuangan <i>Digital</i> (X_1)	81
	B. Kebermanfaatan (X_2)	84
	C. Daya Tarik Produk (X_3)	86
	D. Penggunaan <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> (Y)	88
4.4	Uji Persyaratan Statistik Parametrik	90
	A. Uji Normalitas	90
	B. Uji Homogenitas	91

4.5	Uji Asumsi Klasik	92
	A. Uji Linearitas	92
	B. Uji Multikolinieritas	93
	C. Uji Autokorelasi	93
	D. Uji Heteroskedastisitas	95
4.6	Pengujian Hipotesis	95
	A. Pengujian Secara Parsial (Uji t)	95
	B. Pengujian Secara Simultan (Uji F)	100
4.7	Pembahasan	104
4.8	Implikasi Hasil Penelitian	114
4.9	Keterbatasan Penelitian	116
V.	SIMPULAN	117
	5.1 Simpulan	117
	5.2 Saran	118
	DAFTAR PUSTAKA	120
	LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Pengguna <i>E-wallet</i> (DANA) Pada Masyarakat Desa Natar	4
2. Hasil Kuesioner Mengenai Penggunaan <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i>	6
3. Hasil Kuesioner Mengenai Literasi Keuangan <i>Digital</i>	8
4. Hasil Kuesioner Mengenai Kebermanfaatan	11
5. Hasil Kuesioner Mengenai Daya Tarik Produk	13
6. Hasil Penelitian Relevan	50
7. Data Jumlah Penduduk Desa Natar yang Menggunakan <i>E-wallet</i> (DANA)	57
8. Perhitungan Jumlah Sampel Setiap Dusun	58
9. Definisi Operasional Variabel	62
10. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Literasi Keuangan <i>Digital</i> (X_1)	64
11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Kebermanfaatan (X_2)	65
12. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Daya Tarik Produk (X_3)	66
13. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> (Y)	66
14. Interpretasi Nilai r	67
15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Literasi Keuangan <i>Digital</i> (X_1)	68
16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Kebermanfaatan (X_2)	68
17. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Daya Tarik Produk (X_3)	69
18. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> (Y).....	69
19. Jumlah Dusun, dan Rt Pada Desa Natar	78
20. Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin, dan Kepala Keluarga	79
21. Jumlah Penduduk Berdasarkan Pekerjaan	79
22. Jumlah Penduduk Berdasarkan Pendidikan	80
23. Fasilitas Umum Desa Natar	80
24. Distribusi Frekuensi Variabel Literasi Keuangan <i>Digital</i> (X_1)	82
25. Kategori Variabel Literasi Keuangan <i>Digital</i> (X_1)	83
26. Distribusi Frekuensi Variabel Kebermanfaatan (X_2)	84
27. Kategori Variabel Kebermanfaatan (X_2)	85
28. Distribusi Frekuensi Variabel Daya Tarik Produk (X_3)	86

29. Kategori Variabel Daya Tarik Produk (X_3)	87
30. Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> (Y)	88
31. Kategori Variabel Penggunaan <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> (Y)	89
32. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	91
33. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	91
34. Rekapitulasi Hasil Uji Linearitas Regresi	92
35. Rekapitulasi Hasil Uji Multikolinearitas	93
36. Rekapitulasi Hasil Uji Autokorelasi	94
37. Rekapitulasi Hasil Uji Heteroskedastisitas	95
38. Koefisien Regresi Literasi Keuangan <i>Digital</i> terhadap Penggunaan <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> pada Masyarakat Desa Natar	96
39. Koefisien <i>R Square</i> Literasi Keuangan <i>Digital</i> terhadap Penggunaan <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> pada Masyarakat Desa Natar	97
40. Koefisien Regresi Kebermanfaatan terhadap Penggunaan <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> pada Masyarakat Desa Natar	98
41. Koefisien <i>R Square</i> Kebermanfaatan terhadap Penggunaan <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> pada Masyarakat Desa Natar	99
42. Koefisien Regresi Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> pada Masyarakat Desa Natar	99
43. Koefisien <i>R Square</i> Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan <i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> pada Masyarakat Desa Natar	100
44. Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan	101
45. Koefisien Regresi Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan	102
46. ANOVA Uji Hipotesis Secara Simultan	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Popularitas <i>E-wallet</i> pada Tahun 2022	19
2. Tampilan Aplikasi <i>E-wallet</i> (DANA) Tahun 2022	21
3. Kerangka Berpikir	53
4. Kurva Durbin-Watson	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	130
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	131
3. Surat Izin Penelitian pada Perusahaan DANA	132
4. Data Monografi Desa Natar Tahun 2022	133
5. Hasil Wawancara Dengan Salah Satu Masyarakat Desa Natar pada Saat Penelitian Pendahuluan	134
6. <i>Google Formulir</i> Pengguna <i>E-wallet</i> (DANA) pada Masyarakat Desa Natar	135
7. Data Pengguna <i>E-wallet</i> (DANA) Setiap Dusun	135
8. <i>Google Formulir</i> Kuesioner Penelitian Pendahuluan	135
9. Kuesioner Penelitian Pendahuluan	136
10. Surat Izin Penelitian	138
11. Surat Balasan Izin Penelitian	139
12. Kisi-Kisi Angket Penelitian	140
13. <i>Google Formulir</i> Uji Coba Angket	141
14. Kuesioner Uji Coba Penelitian	142
15. Rekapitulasi Data Uji Coba Angket	147
16. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	151
17. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	159
18. <i>Google Formulir</i> Penelitian	160
19. Kuesioner Penelitian	161
20. Rekapitulasi Data Kuesioner Penelitian	166
21. Hasil Uji Persyaratan Data	168
22. Hasil Uji Asumsi Klasik	169
23. Hasil Uji Hipotesis	171
24. Penyebaran Link Kuesioner <i>Online</i>	174

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Dunia telah memasuki era *revolusi industri 4.0* yang akan memasuki era *revolusi industri 5.0*. membuat perubahan besar dibidang industri keuangan. Era ini teknologi keuangan semakin canggih, termasuk *e-wallet* yang merupakan terobosan baru dibidang teknologi keuangan (*financial technology*). Bersamaan dengan peningkatan teknologi keuangan yang semakin maju, diseluruh Dunia terserang wabah penyakit yang disebut pandemi *covid-19*. Dimasa ini pemerintah diseluruh Dunia menerapkan kebijakan *physical distancing* yang menuntut pembatasan interaksi sosial sesama masyarakat yang membuat masyarakat beralih pada sistem pembayaran *digital* menggunakan internet dan mengurangi interaksi fisik termasuk pada metode pembayaran dengan sistem *digital*.

Pandemi *covid-19* membuat peningkatan penggunaan *smartphone* menjadi sangat tinggi. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 196,7 juta orang hingga kuartal kedua tahun 2020 yang sebelumnya pada tahun 2018 jumlah pengguna internet di Indonesia hanya 171,2 juta orang dengan tingkat penetrasi penduduk 73,7 persen (Hakim dkk., 2022). Sehingga penggunaan teknologi berbasis internet merupakan hal yang paling efisien untuk digunakan oleh masyarakat saat ini, internet bukan hanya untuk mencari informasi saja tetapi sudah menjadi kebutuhan, termasuk dalam hal transaksi pembayaran.

Jumlah pengguna internet yang terus meningkat membuat penggunaan uang *digital* menjadi salah satu indikator Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) dan juga menjadi salah satu solusi dalam aktivitas transaksi pembayaran ditengah pandemi *covid-19*. Kebijakan *lockdown* yang diatur oleh pemerintah pada tahun 2020 lalu, membuat peningkatan penjualan

pada *e-commerce* diberbagai *platform online* yang menghasilkan penjualan *online*. *E-commerce* ini membuat banyak masyarakat beralih untuk membeli berbagai kebutuhan atau membayar tagihan secara *online* sehingga meningkatkan penjualan dan pembelian secara *online*.

Penggunaan transaksi keuangan dengan sistem *digital* membuat transaksi *digital* diseluruh Dunia mengalami kenaikan yang sangat pesat, seperti yang diungkapkan oleh Statista (2016) bahwa volume pembayaran menggunakan *digital* di Dunia pada tahun 2015 mencapai \$450 miliar dan diperkirakan akan mencapai \$1 triliun pada tahun 2019 (Purwanto dkk., 2020). Sedangkan di Indonesia dalam penelitian Rangkyu (2021), menyebutkan bahwa selama pandemi *covid-19* nilai transaksi *digital* di Indonesia meningkat dari tahun sebelumnya. Peningkatan dimasa ini terjadi karena untuk menghindari penyebaran wabah pandemi.

Penerapan teknologi *digital* dalam bidang keuangan tampak sangat jelas, pada *financial technology* atau *fintech* yang membuat salah satu produk aplikasi yakni *e-wallet* banyak digemari oleh masyarakat, hal ini dibuktikan dengan adanya kegiatan ekonomi pasar yang tetap berjalan melalui perdagangan dengan menggunakan aplikasi *digital* yang dikemas dengan sebutan dompet *digital* atau *e-wallet*. Hal ini dapat diartikan bahwa masyarakat dapat dengan mudah menggunakan *e-wallet*. *E-wallet* memiliki fungsi yang sama dengan dompet pada umumnya, yang membedakan hanya dalam proses transaksinya saja. Dengan adanya beberapa pembatasan selama pandemi *covid-19* teknologi *e-wallet* sangat berguna dan efisien sebagai media pembayaran non-tunai. Sehingga, pengguna *e-wallet* di Indonesia berkembang pesat.

Kebutuhan masyarakat akan *e-wallet* membuat jenis aplikasi *e-wallet* mulai banyak bermunculan. Perusahaan-perusahaan aplikasi *e-wallet* berlomba untuk menciptakan aplikasi *e-wallet* yang terbaik, seperti GoPay (pembayaran aplikasi Gojek), OVO (unggul dalam ovo *cash*), DANA (memiliki berbagai fitur pembayaran), ShopeePay (pembayaran aplikasi Shopee), LinkAja (layanan keuangan dari Telkomsel), iSaku (layanan keuangan dari Indomaret), Sakuku (layanan keuangan dari bank BCA), JakOne Mobile (layanan keuangan dari Bank Jakarta), dan sebagainya.

Semua itu adalah beberapa jenis *e-wallet* yang ada di Indonesia dengan keunggulan masing-masing. Sejalan dengan hal ini penggunaan *e-wallet* di Indonesia dikuasai oleh lima produk yaitu ShopeePay, OVO, Gopay, DANA, dan LinkAja. *E-wallet* tersebut telah berhasil menarik minat masyarakat dengan alasan paling membantu dan mempermudah masyarakat dalam bertransaksi (Rajasa, 2021) dalam (Rangkuty, 2021). *E-wallet* ini juga merupakan layanan pembayaran *digital* di Indonesia yang telah berhasil mendapat kepercayaan masyarakat dalam bertransaksi dimasa pandemi. *Platform* yang dipilih pada penelitian ini adalah *e-wallet* (DANA) dengan alasan karena pencapaian perusahaan DANA yang semakin pesat serta telah berhasil menciptakan sebuah fitur terbaru dibidang pendidikan yakni fitur *education* pada tahun 2021. Penambahan fitur pembayaran biaya pendidikan merupakan langkah untuk memberikan nilai lebih bagi pengguna, sekaligus menunjukkan kemampuan perusahaan DANA dalam menjangkau ekosistem pada era *digital*, termasuk lembaga dan institusi pendidikan.

Pertumbuhan dan tren pembayaran *digital* ditengah masyarakat menjadi salah satu faktor pendukung terwujudnya ekonomi yang inklusif. Berdasarkan riset oleh aplikasi survei daring Jajak Pendapat (Jakpat), DANA merupakan dompet *digital* yang paling populer selama paruh pertama tahun 2022 dan menduduki posisi pertama sebagai dompet *digital* yang paling banyak digunakan oleh pengguna (Silawati, 2022).

Fitur tertentu pada *e-wallet* (DANA) menjadi salah satu fitur pilihan pengguna sebagai solusi layanan keuangan *modern*. Dilihat dari kelompok usia pengguna *platform* pembayaran *digital*, *e-wallet* (DANA) menjadi *e-wallet* yang paling populer diantara *e-wallet* lain bagi ketiga kelompok usia yaitu Gen X, millennial, dan Gen Z. Kehadiran *e-wallet* (DANA) ditengah masyarakat juga menjadi solusi keuangan *modern* melalui pilihan produk dan fitur yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang dapat mewujudkan ekonomi *digital* yang inklusif dan berkelanjutan.

Berdasarkan hal tersebut dilakukan survei pendahuluan kepada Masyarakat Desa Natar yang menggunakan layanan *e-wallet* (DANA). Berdasarkan

survei tersebut sebanyak 364 responden Masyarakat Desa Natar sudah menggunakan layanan *e-wallet* (DANA). Berikut tabel persentase pengguna layanan *e-wallet* (DANA) pada Masyarakat Desa Natar tahun 2022.

Tabel 1. Persentase Pengguna *E-wallet* (DANA) Pada Masyarakat Desa Natar

No	Nama Dusun	Persentase	Jumlah
1.	Natar II	9,8%	36
2.	Sindang Sari	5,2%	19
3.	Taqwa Sari	4,9%	18
4.	Sari Rejo	6,0%	22
5.	Margataqwa	2,1%	8
6.	Sukarame	11,5%	42
7.	Sukamaju	13,7%	50
8.	Tanjung Rejo I	6,8%	25
9.	Tanjung Rejo II	4,1%	15
10.	Natar I	21,4%	78
11	Sukarame Pasar	14,0%	51
Total			364

Sumber : Data Survei Pendahuluan, 2022

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa Masyarakat Desa Natar yang menggunakan layanan *e-wallet* (DANA) sebanyak 364 orang dengan jumlah pengguna Desa Natar II sebanyak 36 orang, Sindang Sari 19 orang, Taqwa Sari 18 orang, Sari Rejo 22 orang, Margataqwa 8 orang, Sukarame 42 orang, Sukamaju 50 orang, Tanjung Rejo I 25 orang, Tanjung Rejo II 15 orang, Natar I 78 orang, dan Sukarame Pasar 51 orang. Dari data tersebut, diketahui bahwa Masyarakat Desa Natar sudah menggunakan *e-wallet* (DANA).

E-wallet (DANA) merupakan salah satu *e-wallet* yang sudah memiliki izin dari Bank Indonesia yang bertujuan untuk kemudahan transaksi non-tunai secara *digital*. Meskipun *e-wallet* DANA sudah banyak yang menggunakan, tetapi pada umumnya masyarakat lebih memilih bertransaksi secara manual dengan uang tunai karena kebermanfaatan pada *e-wallet* (DANA) belum sepenuhnya dirasakan oleh masyarakat. Hanya sebagian masyarakat yang merasakan kebermanfaatan *e-wallet*, sedangkan masyarakat lain yang

belum mengetahui kebermanfaatan *e-wallet* akan berpikir ulang untuk menggunakan layanan *e-wallet* (DANA).

Diprediksi dompet *digital* (*e-wallet*) akan terus meningkat karena adanya dorongan dari “Otoritas Jasa Keuangan” (OJK) dalam upaya meningkatkan perkembangan perekonomian di Indonesia. Kemudian, (Bank Indonesia, 2014) dalam (Fitriyani dkk., 2021) menyebutkan bahwa pada tanggal 14 Agustus 2014 Bank Indonesia resmi meluncurkan “Gerakan Nasional Non Tunai” (GNNT) dengan penandatanganan Nota Kesepahaman antara Bank Indonesia dengan Kementerian Koordinator Bidang Ekonomi, Kementerian Keuangan, Pemerintah Daerah, dan Asosiasi Pemerintah Provinsi seluruh Indonesia. Tujuannya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat bahwa menggunakan non-tunai dapat lebih mudah, aman dan efisien.

Aplikasi *e-wallet* yang semakin berkembang, dan merambah disektor pendidikan membuat dunia pendidikan semakin berkualitas. Seperti *e-wallet* (DANA) meluncurkan fitur terbaru yaitu fitur *education* yang mempermudah masyarakat dalam hal membayar tagihan dibidang pendidikan. Penggunaan sistem pembayaran *digital* pada lembaga pendidikan dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan akuntabilitas keuangan. Karena, penerapan sistem tersebut terbukti membuat data yang dihasilkan pada siklus keuangan menjadi lebih tertata, dan akurat. Hal ini, tentunya akan berdampak baik pada keandalan informasi yang dihasilkan.

Technology Acceptance Model (TAM) membantu penyedia layanan aplikasi DANA untuk memberikan pengetahuan, dan merancang strategi pemasaran yang tepat untuk memastikan kepuasan serta minat masyarakat dalam menggunakan layanan *e-wallet*. Masyarakat sangat potensial dalam melakukan transaksi pembelian, dan pembayaran. Terlebih dimasa pandemi membuat masyarakat “*Work from Home*” (WFH), semua dilakukan dari rumah termasuk membayar tagihan kebutuhan serta membayar pendidikan anak sekolah. Keberadaan aplikasi *e-wallet* (DANA) dapat memudahkan masyarakat membayar tagihan pendidikan atau kebutuhan sehari-hari secara praktis, dan efisien. Kemajuan teknologi *digital* membuat beberapa masyarakat cenderung memperhatikan teknologi *financial*. Sehingga, munculnya sistem transaksi *digital* dapat meningkatkan efisiensi dalam mengatur pola, dan gaya hidup ekonomi masyarakat.

Beberapa faktor yang mempengaruhi Masyarakat Desa Natar dalam menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA), seperti pengetahuan akan literasi keuangan *digital*, kebermanfaatan yang dirasakan, serta daya tarik produk *e-wallet* (DANA) yang dilihat oleh masyarakat. Hal tersebut, membuat Masyarakat Desa Natar menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA). Berdasarkan penelitian pendahuluan terhadap 32 orang Masyarakat Desa Natar tahun 2022, menghasilkan data tentang “Pengaruh Literasi Keuangan *Digital*, Kebermanfaatan, dan Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar”. Berikut disajikan data terkait Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar tahun 2022.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Mengenai Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education*

No	Keterangan	Kriteria Jawaban		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Kegunaan layanan <i>E-wallet</i> DANA.	23	9	71,9 %	28,1%
2.	Mengetahui fitur <i>education</i> .	10	22	31,3%	68,8%
3.	Menggunakan fitur <i>education</i> .	6	26	18,8%	81,3%

Sumber : Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan, 2022

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa 32 orang Masyarakat Desa Natar sudah mengetahui kegunaan dari *e-wallet* (DANA), dan 9 orang Masyarakat Desa Natar belum mengetahui kegunaan dari *e-wallet* (DANA). Kemudian 10 orang Masyarakat Desa Natar sudah mengetahui fitur DANA *education*, dan 22 orang Masyarakat Desa Natar tidak mengetahui fitur DANA *education*. Serta 6 orang Masyarakat Desa Natar sudah pernah bertransaksi menggunakan fitur DANA *education*, dan 26 orang Masyarakat Desa Natar sudah pernah bertransaksi menggunakan fitur DANA *education*.

Berdasarkan data yang telah disajikan menggambarkan bahwa kondisi pengetahuan Masyarakat Desa Natar tentang penggunaan *e-wallet* dengan fitur *education* masih tergolong rendah. Faktor yang mempengaruhi Masyarakat Desa Natar menggunakan *e-wallet* (DANA) yaitu kemudahan bertransaksi sedangkan, Masyarakat Desa Natar juga beranggapan bahwa

membayar uang sekolah lebih baik dibayarkan secara langsung, daripada dibayarkan melalui *e-wallet* (DANA) *education*. Persepsi ini disebabkan karena, Masyarakat Desa Natar belum memiliki kepercayaan dan belum merasakan manfaat jika menggunakan layanan *e-wallet* (DANA) *education*.

Dompot *digital* atau *e-wallet* telah banyak digunakan oleh konsumen di Indonesia. Berbagai kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan *e-wallet* langsung dinikmati oleh konsumen. Kemudahan dan kenyamanan yang telah dirasakan membuat konsumen terus menggunakan *e-wallet*. *E-wallet* sama dengan dompet pada umumnya yang membedakan hanya pada proses transaksinya saja yang menggunakan *digital*.

Kemudahan bertransaksi bisa terjadi jika seseorang merasa bahwa tidak perlu mengeluarkan banyak usaha dan tenaga ketika menggunakan teknologi tersebut. Menurut Supartono (2022) kemudahan transaksi dapat dirasakan pembeli jika pembelian terjadi hanya tersambung dengan koneksi internet dimanapun dan kapanpun. Penggunaan *e-wallet* (DANA) yang dapat mempermudah kehidupan sehari-hari membuat sebagian orang menggunakan teknologi ini tetapi, ada sebagian orang yang tidak menggunakan teknologi ini dikarenakan tidak memiliki kepercayaan diri ketika menggunakan. Hal ini dikarenakan ketika melakukan transaksi *online* pembeli tidak bertemu langsung dengan penjual untuk melihat seperti apa produk atau layanan yang hendak dilakukan. Kepercayaan terhadap *financial technology* sangat penting dirasakan oleh pengguna (Supartono, 2022). Kepercayaan menggunakan teknologi *digital e-wallet* dalam transaksi keuangan dapat mempengaruhi niat seseorang dalam pembelian *online*. Kepercayaan ini merupakan suatu pondasi dalam suatu transaksi antara dua pihak atau lebih yang saling mempercayai agar transaksi terjadi.

Faktor pengetahuan, kepercayaan serta kemudahan yang dirasakan akan *e-wallet* (DANA) setiap masyarakat berbeda-beda, faktor ini yang dapat mempengaruhi keputusan masyarakat akan penggunaan *e-wallet*. Seseorang dapat menggunakan layanan DANA dengan fitur *education* jika mereka

merasakan kepercayaan akan *e-wallet* ini. *E-wallet* (DANA) *education* juga dapat memberikan kemudahan bagi pengguna. Dengan adanya fitur ini masyarakat tidak perlu kesulitan mengantri dalam membayar tagihan pendidikan, apalagi saat ini masih ada wabah penyakit *covid-19*. Walaupun sudah menurun, tetapi masyarakat tetap dihimbau untuk tidak berkerumun.

Berdasarkan penelitian pendahuluan terhadap 32 orang Masyarakat Desa Natar tahun 2022, menghasilkan data tentang Pengaruh Literasi Keuangan *Digital*. Berikut disajikan data terkait pengaruh Literasi Keuangan *Digital* terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada masyarakat Desa Natar tahun 2022.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Mengenai Literasi Keuangan *Digital*

No	Keterangan	Kriteria Jawaban		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Mencatat pemasukan, dan pengeluaran keuangan	7	25	21,9%	78,1%
2.	Mengetahui resiko yang terjadi jika menggunakan <i>e-wallet</i> (DANA)	16	16	50%	50%
3.	Fitur <i>e-wallet</i> (DANA) mudah dipelajari	17	15	53,1	46,9%

Sumber : Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan, 2022

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa 7 orang Masyarakat Desa Natar selalu mencatat keuangannya, dan 25 orang Masyarakat Desa Natar tidak mencatat keuangannya. Kemudian 16 orang Masyarakat Desa Natar mengetahui resiko yang terjadi jika menggunakan *e-wallet* (DANA) dan 16 orang Masyarakat Desa Natar tidak mengetahui resiko yang terjadi jika menggunakan *e-wallet* (DANA). Serta 17 orang Masyarakat Desa Natar merasa *e-wallet* (DANA) mudah dipelajari dan 15 orang Masyarakat Desa Natar merasa *e-wallet* (DANA) sulit dipelajari.

Berdasarkan data yang telah disajikan menggambarkan bahwa Masyarakat Desa Natar belum mengetahui secara pasti pengetahuan terkait pentingnya literasi keuangan *digital*. Karena hal ini, beberapa masyarakat tidak bisa

menggunakan *e-wallet* (DANA). Alasannya karena, setiap Masyarakat memiliki proporsi berbeda-beda akan pengetahuan mengelola keuangan.

Literasi keuangan *digital* berpengaruh terhadap minat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi. Tingkat pengetahuan keuangan yang baik dapat mendorong seseorang untuk mengelola keuangannya seperti untuk keputusan berinvestasi, menabung atau menggunakan *e-wallet* untuk memudahkan bertransaksi. *E-wallet* dapat menjadi salah satu alternatif pilihan untuk menyimpan uang dan sekaligus dapat memudahkan bertransaksi.

Literasi keuangan *digital* didefinisikan sebagai layanan keuangan yang menggunakan teknologi *digital*, seperti uang *elektronik*, layanan keuangan menggunakan internet atau *online*, *i-teller*, dan *branchless banking*, baik melalui lembaga bank maupun non-bank” (OECD, 2018). Literasi *digital* bertujuan untuk menarik masyarakat *unbanked* ke dalam penyedia layanan keuangan *digital*, sehingga masyarakat memiliki akses terhadap layanan keuangan secara efektif (Widyaningsih et al., 2021). Akses keuangan *digital* bisa digunakan oleh masyarakat dengan menggunakan *smartphone*.

Pentingnya peran literasi keuangan *digital* saat ini memaksa pemerintah, dan otoritas jasa keuangan untuk memberikan edukasi terkait literasi keuangan *digital* kepada seluruh masyarakat termasuk peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan terhadap produk keuangan *digital*. Pemerintah juga sudah menerapkan program keuangan inklusif dengan dimuatnya peraturan OJK No.76/POJK.07/2016 yang menjelaskan bahwa inklusi keuangan adalah tersedianya akses berbagai lembaga keuangan, produk, dan layanan yang sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan seluruh masyarakat. Program keuangan inklusif dikembangkan oleh OJK, dan BI (Bank Indonesia). BI meluncurkan Layanan Keuangan *Digital* (LKD) tahun 2013. Oleh karena itu, penting bagi masyarakat untuk memiliki pemahaman tentang keuangan *digital* agar dapat dimanfaatkan secara optimal.

Seseorang umumnya sudah memiliki pengetahuan terkait literasi keuangan *digital* dan dapat membuat keputusan sendiri mengenai masalah

keuangannya. Tingginya tingkat literasi keuangan *digital* seseorang dapat mendorong mereka untuk menggunakan teknologi *digital* seperti penggunaan *e-wallet* dan juga semakin tinggi pengetahuan yang dimiliki seseorang maka semakin baik pula dalam memilih dan menggunakan suatu produk atau layanan *digital*. Berbagai jenis *e-wallet* yang ada di Indonesia seperti (DANA), *e-wallet* ini memberikan berbagai macam keuntungan yang dapat menarik minat masyarakat untuk beralih dari menggunakan transaksi tunai ke transaksi non-tunai. Hal itu merupakan suatu dampak pengetahuan literasi keuangan *digital* yang dimiliki seseorang.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Indahyani dan Dewi (2021) mengenai pengaruh literasi keuangan terhadap minat penggunaan dompet *digital* (ShopeePay) menyimpulkan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet *digital* (ShopeePay) dalam transaksi keuangan.

Literasi keuangan *digital* menjadi kombinasi antara pengetahuan *digital* dengan keterampilan yang dapat mempengaruhi sikap serta perilaku untuk dapat mengambil keputusan yang tepat dalam mengelola keuangan untuk mensejahterakan hidup. Pengetahuan literasi keuangan *digital* yang baik dapat membawa masyarakat mendapatkan keuntungan, contohnya dalam penggunaan *e-wallet* (DANA) *education*. Masyarakat dapat merasakan keuntungan yang didapat dikarenakan potongan harga, diskon, dan macamnya. Dengan demikian, literasi keuangan *digital* sangat membantu masyarakat dalam mengambil keputusan yang bijak. Jika masyarakat memiliki pengetahuan literasi keuangan *digital* yang baik maka, masyarakat dapat mengoptimalkan secara baik penggunaan keuangan *digital*, masyarakat juga dapat memanfaatkan aplikasi *digital* untuk menambah pemasukan dengan menjual produk atau melakukan pelayanan kepada konsumen melalui aplikasi *digital*.

Berdasarkan penelitian pendahuluan terhadap 32 orang Masyarakat Desa Natar tahun 2022, menghasilkan data tentang Kebermanfaatan. Berikut disajikan data terkait Kebermanfaatan terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar tahun 2022.

Tabel 4. Hasil Kuesioner Mengenai Kebermanfaatan

No	Keterangan	Kriteria Jawaban		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Pembayaran dengan <i>e-wallet</i> lebih sulit dibandingkan tunai	18	14	56,3%	43,8%
2.	Bertransaksi dengan <i>e-wallet</i> tidak dapat menghemat waktu	19	13	59,4%	40,6%
3.	Menggunakan <i>e-wallet</i> membuat produktivitas dan kinerja meningkat	16	16	50%	50%

Sumber : Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan, 2022

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa 18 orang Masyarakat Desa Natar merasa menggunakan *e-wallet* (DANA) lebih sulit daripada membayar dengan tunai, dan 14 orang Masyarakat Desa Natar merasa menggunakan *e-wallet* (DANA) lebih mudah daripada membayar dengan tunai. Kemudian 19 orang Masyarakat Desa Natar merasa menggunakan *e-wallet* dapat membuat produktivitas kinerja meningkat, dan 13 orang Masyarakat Desa Natar merasa menggunakan *e-wallet* tidak membuat produktivitas kinerja meningkat. Serta 16 orang Masyarakat Desa Natar merasa membayar tagihan pendidikan menggunakan *e-wallet* (DANA) tidak dapat menghemat waktu, dan 16 orang Masyarakat Desa Natar merasa membayar tagihan pendidikan menggunakan *e-wallet* (DANA) dapat menghemat waktu.

Berdasarkan data yang telah disajikan menggambarkan bahwa Masyarakat Desa Natar belum merasakan kebermanfaatan jika menggunakan *e-wallet* (DANA) *education*. Masyarakat Desa Natar merasa jika menggunakan *e-wallet* lebih menyulitkan dibandingkan membayar dengan tunai. Hal ini yang membuat masyarakat belum bisa merasakan kebermanfaatan jika menggunakan *e-wallet* (DANA) *education*.

Faktor manfaat berperan sebagai bahan pertimbangan konsumen sebelum menjadi pengguna dari sebuah layanan pembayaran *digital*. Seseorang yang menggunakan teknologi keuangan *digital* umumnya merupakan seseorang yang sudah merasakan manfaat atau dampak yang besar bagi dirinya, maka hal tersebut akan menunjukkan kesediaan individu untuk menggunakan teknologi *digital* dengan aplikasi tertentu. Kebermanfaatan sangat berkaitan

erat dengan apa yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan produk atau layanan tertentu.

Menurut Lennheer et al., (2007) menyatakan bahwa dalam hal kebermanfaatan pelanggan lebih mudah bergabung pada program yang membuat mereka merasa menerima manfaat dalam hal *financial* atau *non-financial* yang artinya ada beberapa kategori manfaat yang pengguna terima saat menggunakan *e-wallet* (Napitupulu, 2019).

Kebermanfaatan merupakan persepsi yang dirasakan oleh konsumen dalam menggunakan sebuah produk atau menggunakan sebuah jasa. Konsumen bisa merasakan manfaat setelah konsumen menggunakan layanan tersebut. Dalam penggunaan *e-wallet* (DANA) *education* Masyarakat Desa Natar harus mengetahui terlebih dahulu apa kegunaan dari produk layanan tersebut. Jika masyarakat sudah mengetahui manfaat kegunaannya maka, masyarakat dapat merasakan keuntungan yang dirasakan dalam diri. Masyarakat dapat merasakan kemudahan, keefektifan waktu, dan meningkatkan produktivitas diri setelah menggunakan *e-wallet* (DANA) serta, masyarakat bisa dapat promo menarik jika menggunakan *e-wallet*. Aplikasi pembayaran ini dengan mudah membayar tagihan dimana saja, dan kapan saja tanpa perlu kesulitan keluar rumah terlebih dahulu, asalkan *e-wallet* (DANA) memiliki cukup saldo untuk membayar tagihan.

Keyakinan konsumen dalam menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA) bisa mendorong peningkatan atas kinerja yang dilakukan bertambah, maka minat konsumen untuk memakai *e-wallet* (DANA) juga akan terus bertambah. Sejalan dengan pernyataan (Brahanta dan Wardhani, 2021) jika seseorang memiliki kepercayaan bahwa sistem teknologi tidak sulit dalam menggunakan, memahami, dan mempelajarinya, maka individu tersebut akan memutuskan untuk memanfaatkan teknologi tersebut. Saat seseorang yakin bahwa teknologi bisa dimanfaatkan dengan mudah atau tidak membutuhkan upaya yang besar, maka minat penggunaan teknologi tersebut akan meningkat.

Berdasarkan penelitian pendahuluan terhadap 32 orang Masyarakat Desa Natar tahun 2022, menghasilkan data tentang Daya Tarik Produk. Berikut disajikan data terkait Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada masyarakat Desa Natar tahun 2022.

Tabel 5. Hasil Kuesioner Mengenai Daya Tarik Produk

No	Keterangan	Kriteria jawaban		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Pembayaran melalui <i>e-wallet</i> tidak dapat dilakukan disembarang tempat	19	13	59,4%	40,6%
2.	Tampilan <i>e-wallet</i> (DANA) memiliki daya tarik tersendiri.	20	12	62,5%	37,5%
3.	Kemudahan bertransaksi membuat daya tarik meningkat.	16	16	50%	50%

Sumber : Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan, 2022

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan bahwa 19 orang Masyarakat Desa Natar merasa pembayaran melalui *e-wallet* tidak dapat dilakukan disembarang tempat dan 13 orang Masyarakat Desa Natar merasa pembayaran melalui *e-wallet* dapat dilakukan dimana saja. Kemudian 20 orang Masyarakat Desa Natar merasa tampilan *e-wallet* (DANA) memiliki daya tarik tersendiri dan 12 orang Masyarakat Desa Natar merasa tampilan *e-wallet* (DANA) biasa saja. Serta 16 orang Masyarakat Desa Natar merasa kemudahan transaksi *e-wallet* (DANA) *education* membuat daya tarik meningkat, dan 16 orang Masyarakat Desa Natar merasa kemudahan transaksi *e-wallet* (DANA) *education* tidak membuat daya tarik meningkat.

Berdasarkan data yang telah disajikan menggambarkan bahwa Masyarakat Desa Natar merasa *e-wallet* (DANA) memiliki daya tarik serta keunggulan tersendiri dibandingkan *e-wallet* lainnya seperti kemudahan dalam bertransaksi. *E-wallet* ini memiliki beragam fitur yang dapat mempermudah masyarakat dalam membayar tagihan, Tetapi, Masyarakat Desa Natar tidak bisa menggunakan *e-wallet* (DANA) disembarang tempat karena, setiap lingkungan Desa Natar memiliki kekuatan sinyal yang berbeda-beda. Sinyal sangat mempengaruhi dalam mengakses aplikasi *e-wallet* (DANA), jika sinyal tidak stabil maka, aplikasi tidak dapat terbuka dengan sempurna.

Kendala ini yang membuat beberapa Masyarakat Desa Natar tidak berminat menggunakan *e-wallet*. Mereka beranggapan bahwa menggunakan *e-wallet* lebih menyulitkan dibandingkan membayar tunai.

Daya tarik produk merupakan sebuah bentuk kelebihan dari produk tersebut. Daya tarik produk *e-wallet* dapat dilihat dari keuntungan penggunaan aplikasi yang dapat mempengaruhi efisiensi, dan menghemat waktu sehingga dapat mempercepat proses pelayanan yang dilakukan (Safroni et al., 2019).

Masyarakat sebelum menggunakan akan terlebih dahulu melihat ketertarikan dari produk layanan tersebut. Jika Masyarakat tertarik akan produk tersebut maka, masyarakat akan menggunakan atau merasa ingin memiliki produk tersebut. Seperti *e-wallet* (DANA) *education*, masyarakat yang belum menggunakan *e-wallet* (DANA) akan melihat daya tariknya terlebih dahulu sebelum menggunakan dan sebaliknya jika, Masyarakat sudah mulai tertarik menggunakan *e-wallet* (DANA) karena tampilan serta kemudahannya yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan aplikasi maka pengguna akan menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA).

Berdasarkan latar belakang serta hasil kuesioner penelitian pendahuluan yang telah dilakukan terkait dengan kurangnya pengetahuan Masyarakat Desa Natar tentang *e-wallet* (DANA), kurangnya pengetahuan dalam keputusan keuangan *digital*, ketidaktahuan Masyarakat Desa Natar dalam hal kebermanfaatan menggunakan *e-wallet*, dan kurangnya pengetahuan tentang produk *e-wallet* (DANA) *education*. Maka, dengan demikian peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Literasi Keuangan Digital, Kebermanfaatan, dan Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan E-wallet (DANA) Education pada Masyarakat Desa Natar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka beberapa masalah dapat dilihat sebagai berikut :

1. Terdapat Masyarakat Desa Natar yang belum mengetahui kegunaan *e-wallet* (DANA), dan tidak mengetahui fitur (DANA) *education*, serta belum pernah menggunakan *e-wallet* (DANA) fitur *education*.
2. Rendahnya pengetahuan masyarakat tentang literasi keuangan *digital*, membuat Masyarakat Desa Natar sulit memberikan keputusan yang bijak terkait keuangan.
3. Rendahnya kebermanfaatan yang dirasakan dalam diri, serta pengetahuan dalam menggunakan *e-wallet* (DANA), membuat Masyarakat Desa Natar tidak tertarik menggunakan *e-wallet* (DANA).
4. Kurangnya daya tarik produk *e-wallet* (DANA) yang dirasakan serta dilihat oleh masyarakat, membuat masyarakat tidak tertarik menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA) dengan fitur *education*. Hal ini membuat minat menggunakan *e-wallet* (DANA) sangat rendah, khususnya pada fitur *education*.
5. Masyarakat Desa Natar kurang memanfaatkan penggunaan *e-wallet* (DANA) *education* akibat dari kurangnya pengetahuan tentang *e-wallet*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka masalah didalam penelitian ini dapat dibatasi dengan Pengaruh Literasi Keuangan *Digital* (X_1), Kebermanfaatan (X_2), dan Daya Tarik Produk (X_3) Terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* (Y) pada Masyarakat Desa Natar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan maka, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada Pengaruh Literasi Keuangan *Digital* terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar?
2. Apakah ada Pengaruh Kebermanfaatan terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar?
3. Apakah ada Pengaruh Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar?
4. Apakah ada Pengaruh Simultan Literasi Keuangan *Digital*, Kebermanfaatan, dan Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka, tujuan penelitian untuk mengetahui sebagai berikut :

1. Pengaruh Literasi Keuangan *Digital* terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar.
2. Pengaruh Kebermanfaatan terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar.
3. Pengaruh Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar.
4. Pengaruh Literasi Keuangan *Digital*, Kebermanfaatan, dan Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai pengembangan ilmu ataupun pemecahan suatu masalah secara teoritis maupun praktis, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik kepada seluruh Masyarakat Desa Natar, terkait penggunaan *e-wallet*, dan penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan pengetahuan serta wawasan terkait Literasi Keuangan *Digital*, Kebermanfaatan, dan Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet (DANA) Education* pada Masyarakat Desa Natar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti :

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca, dan sebagai penerapan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dengan mengimplementasikan hasil kemampuan berpikir secara ilmiah, kemampuan daya ingat, dan pengetahuan yang didapat.

b. Bagi Masyarakat :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, dan informasi terkait aplikasi *e-wallet (DANA)* fitur *education* yang dapat mempermudah pembayaran dibidang pendidikan secara *online* maupun sebagai bahan referensi penelitian ilmiah bagi masyarakat yang membutuhkan.

c. Bagi Perusahaan :

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan, dan masukan untuk pembaruan aplikasi DANA, dan juga dapat menarik minat konsumen untuk menggunakan aplikasi DANA.

d. Bagi Program Studi :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat digunakan sebagai bahan acuan atau bahan referensi untuk

penelitian program studi, maupun mahasiswa dimasa yang akan datang terkait aplikasi *E-wallet (DANA) Education*.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan maka, ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah Literasi Keuangan *Digital* (X_1), Kebermanfaatan (X_2), dan Daya Tarik Produk (X_3) terhadap Penggunaan *E-wallet (DANA) Education* (Y) pada Masyarakat Desa Natar.

2. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah Masyarakat Desa Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di Desa Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan.

4. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2022/2023.

5. Disiplin Ilmu

Ruang lingkup ilmu penelitian ini adalah pendidikan ekonomi.

II. TINJAUAN PUSTAKA, HASIL PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

A. *E-wallet* (DANA) Education

Pada era teknologi *digital* saat ini, aplikasi *digital* sangat berkembang pesat ditandai dengan banyaknya jenis-jenis *e-wallet* di Indonesia. Pembayaran berbasis *digital* membuat masyarakat membutuhkan sebuah dompet *digital* atau *e-wallet*. *E-wallet* bersaing dalam menjangkau pasar dengan pembayaran *digital*. Cara bersaing beberapa perusahaan *e-wallet* yaitu dengan cara memasang promosi, atau *cashback* saat berbelanja. Hal inilah yang menyebabkan konsumen tertarik menggunakan *e-wallet* bahkan memiliki berbagai jenis *e-wallet* dengan penawaran yang beragam (Sari et al., 2021). Berikut ini adalah jenis aplikasi *e-wallet* yang ada di Indonesia berdasarkan popularitas.



Sumber : Datawrapper.De Tahun 2022

Gambar 1. Popularitas *E-wallet* pada Tahun 2022.

Berdasarkan gambar 1, *Dailysocial* dengan *datawrapper* melakukan riset tentang popularitas *e-wallet* pada tahun 2022. Hasilnya dompet

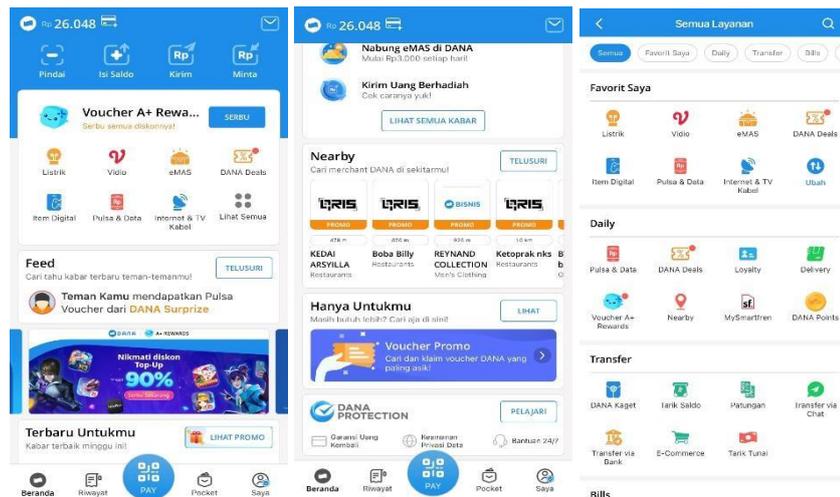
digital (e-wallet) yang paling populer ditempati oleh OVO, dilanjutkan oleh DANA, GoPay, Shopeepay, dan LinkAja.

E-wallet berfungsi sama dengan dompet pada umumnya, bedanya *e-wallet* ini hanya bisa digunakan untuk transaksi *digital* saja. Menurut (Wijaya, 2018) dalam (Abrilia dan Sudarwanto, 2020) mengatakan bahwa *e-wallet* adalah media *elektronik* berbasis *server*, dan digunakan dengan menggunakan koneksi internet. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Shin (2009) mengatakan *e-wallet* adalah bentuk dompet *digital* yang sama seperti fungsi dompet pada umumnya, pengguna harus menginstal aplikasi *e-wallet* lalu (*top-up*) sejumlah uang agar *e-wallet* bisa digunakan bertransaksi (Purwanto dkk., 2020). *E-wallet* juga dapat terhubung dengan kartu debit dan kredit.

Layanan *e-wallet* ini berfungsi sebagai media pembayaran tagihan yang memudahkan masyarakat. Menurut Le (2019) menyebutkan bahwa *e-wallet* merupakan solusi untuk bisnis atau pembayaran apa saja secara *online* (Himawati dan Firdaus, 2021). Keperluan *online* tersebut dapat dibayar dengan melakukan transaksi *digital* melalui *e-wallet* dengan bantuan *smartphone* yang dimiliki pengguna. Transaksi yang bisa dilakukan dengan *e-wallet* seperti (1) mengirim uang, (2) menyimpan uang, dan (3) membayar tagihan barang atau jasa dengan jumlah batas maksimal transaksi didalam aplikasi. Dengan demikian, masyarakat dapat terbantu dengan menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA).

1. Aplikasi *E-wallet* (DANA)

Aplikasi DANA adalah dompet *digital* Indonesia yang aman, terpercaya, dan bisa digunakan kapan saja serta, dimana saja. DANA dibuat oleh perusahaan Indonesia yang bergerak dibidang *fintech* dengan menyediakan infrastruktur transaksi *digital* (Nadhifah, 2018) dalam (Sutanto dan Yessica, 2020). Aplikasi ini dapat melakukan transaksi non-tunai bahkan non-kartu untuk kebutuhan sehari-hari. Berikut ini adalah gambar atau tampilan dari aplikasi *e-wallet* (DANA).



Sumber : Tampilan Aplikasi E-wallet (DANA) Tahun 2022

Gambar 2. Tampilan Aplikasi E-wallet (DANA) Tahun 2022.

Berdasarkan gambar 2, aplikasi *e-wallet* (DANA) hadir dengan konsep *open platform*, artinya aplikasi ini dapat digunakan secara *offline* melalui teknologi scan QR maupun *online* melalui *handphone*, namun tetap terintegrasi. Masyarakat dengan mudah memanfaatkan aplikasi ini untuk melakukan pembayaran disektor pendidikan, pelayanan publik, bakti sosial, hingga pedagang kaki lima.

2. Sejarah E-Wallet (DANA)

Perusahaan PT Espay Debit Indonesia Koe merupakan *startup* yang akrab dengan nama DANA (Dompot *Digital* Indonesia). DANA dibangun di Indonesia beralamat kantor pusat Capital Place Office Tower lantai 18, Jl. Jenderal Gatot Subroto Rt.06/Rw.01, Kel. Kuningan Barat, Kec. Mampang Prapatan, Kota Jak-sel. DANA dipimpin oleh Vincent Henry Iswaratio. Perjalanan aplikasi DANA dimulai pada tahun 2017, tepatnya tanggal 21 Maret 2018 yang secara resmi aplikasi DANA diperkenalkan sebagai salah satu layanan pembayaran *digital* di Indonesia. Dengan berbasis *open-platform*, DANA diharapkan dapat menjadi solusi bagi aktivitas transaksi non-tunai, baik *online* maupun *offline*. DANA telah memiliki izin untuk beroperasi sebagai perusahaan *fintech* diseluruh

Indonesia pada tanggal 5 Desember 2018. DANA juga telah terdaftar dibank Indonesia dengan izin sebagai uang *elektronik*, dompet *digital*, pengiriman uang, dan Likuiditas Keuangan *Digital* (LKD). Dengan izin tersebut masyarakat dapat menaruh kepercayaannya pada aplikasi *e-wallet* (DANA) untuk digunakan.

3. Perkembangan *E-wallet* (DANA)

DANA dikembangkan sebagai dompet yang menyimpan uang *digital* secara terbatas sesuai dengan regulasi, dan standar keamanan Bank Indonesia. Sejak diluncurkan pada tanggal 11 November 2018, DANA telah memiliki 20 juta pengguna lebih, dan mencapai 1,5 juta transaksi per hari. DANA juga memiliki lebih dari 800 karyawan.

Menurut CEO DANA, dalam tiga setengah bulan DANA telah mencapai satu juta pengguna yang merupakan *platform* tercepat dibandingkan dengan yang lain (Wardani, 2018) dalam (Sutanto dan Yessica, 2020). Akibat dari pandemi tahun 2021, kepercayaan masyarakat akan *e-wallet* (DANA) semakin tumbuh. Dalam *Pressrelease.id* (2022), Kondisi ini berdasarkan laporan *data.ai* (sebelumnya *App Annie*) bahwa DANA menempati urutan pertama *chart breakout downloads* 2021 untuk aplikasi *financial* di Indonesia, dan dalam pemeringkatan global aplikasi keuangan DANA berhasil menjadi aplikasi keuangan dengan tingkat pertumbuhan unduhan tercepat kedua pada tahun 2021 jika dibandingkan dengan tahun 2020.

Pesatnya perkembangan aplikasi DANA, membuat aplikasi DANA memiliki visi: “Menjadi pilar, dan penggerak ekonomi *digital* bagi seluruh masyarakat Indonesia”, dan misi: “Mempromosikan *platform* pembayaran *elektronik* terlengkap, termudah, dan terpercaya dengan non-tunai”.

4. Faktor Penggunaan *E-wallet* (DANA)

Faktor penggunaan *e-wallet* dapat diteliti berdasarkan pengalaman pengguna. Untuk mengetahui minat menggunakan suatu teknologi, pengguna dapat menggunakan model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*). Teori ini dikemukakan oleh (Davis, 1989) dalam (Suhendry, 2021) yang terdiri dari dua faktor,

yaitu persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*), dan persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*). Faktor yang mempengaruhi mempengaruhi masyarakat dalam penggunaan (*e-wallet*) menurut (Liu dan Tai, 2016) dalam (Sutanto dan Yessica, 2020), berdasarkan teori TAM, yaitu :

- 1) **Mobility**
E-wallet lebih *fleksibel* untuk digunakan kapan saja, dan sangat cocok dengan gaya hidup *digital*.
- 2) **Kenyamanan**
Kenyamanan layanan *e-wallet* sebagai bentuk kelincahan, ketersediaan, serta fleksibilitas antara ruang dan waktu.
- 3) **Kesesuaian**
Kesesuaian pengguna dengan kebutuhan, akan layanan *digital* tersebut.
- 4) **Pengetahuan**
Dengan mengetahui *e-wallet* (DANA) tersebut, masyarakat dapat merasakan manfaat dari penggunaan *e-wallet*.
- 5) **Kepercayaan**
Kepercayaan menggunakan *e-wallet* merupakan bentuk kesadaran dalam menggunakan layanan.
- 6) **Risiko**
Sebuah dampak yang dirasakan konsumen akibat layanan pembayaran *e-wallet*.

Penggunaan *e-wallet* (DANA) pada Masyarakat Desa Natar dapat dilihat dari ketertarikan serta kemudahan aplikasi. Banyak Masyarakat yang dengan mudah melakukan berbagai bentuk transaksi pada *e-wallet* (DANA), dan ada juga masyarakat yang tidak tertarik akan *e-wallet* (DANA) yang membuat masyarakat tersebut tidak menggunakan *e-wallet* (DANA). Dalam hal ini ketertarikan sangat mendominasi faktor penggunaan *e-wallet* (DANA).

5. Layanan *E-wallet* (DANA)

Aplikasi *e-wallet* (DANA), selain berperan sebagai dompet *digital* yang memiliki dua fitur utama (kirim, dan minta DANA), *e-wallet* ini juga menyediakan berbagai jenis transaksi mulai dari *online* hingga *offline*. Pengguna *e-wallet* dapat melakukan berbagai

transaksi melalui fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi DANA. Fitur-fitur ini adalah sebagai berikut :

1) Daily

Melayani layanan (1) Pulsa, dan Data, (2) DANA Deals (fitur untuk membeli voucher yang bisa digunakan *merchant* DANA), (3) Loyalty (poin untuk ditukarkan dengan voucher *merchant*), (4) Delivery (layanan antar jasa logistik maupun jenis pengiriman yang dipilih), (5) Voucher A+ Rewards (fitur yang menyediakan berbagai voucher gratis), (6) Nearby (fitur untuk melihat daftar merchant yang lokasinya berada disekitar pengguna), (7) MySmartfren (fitur pembelian SIM Card, dan paket data smartfren), dan (8) DANA Points (bentuk loyalty yang berpotensi untuk mendapatkan beberapa hadiah pada *event* yang diadakan oleh pihak DANA).

2) Transfer

Melayani layanan (1) DANA Kaget (fitur yang dibuat pengguna untuk membagikan saldo miliknya kepada pengguna DANA lainnya), (2) Tarik Saldo, (3) Patungan (fitur untuk membayar suatu produk *virtual* secara patungan dengan teman pengguna DANA), (4) Transfer Via Chat (transfer DANA ke nomor telepon melalui chat atau media sosial), (5) Transfer Via Bank, (6) E-commerce (membayar tagihan pada aplikasi shopee, traveloka, dll), (7) Tarik Tunai.

3) Bills / Tagihan

Melayani layanan (1) My Bills (peringat tagihan bulanan), (2) Listrik, (3) Air, (4) Pascabayar (pembayaran tagihan setelah penggunaan), (5) Telkom, (6) PGN Gas, (7) Internet, dan TV Kabel, (8) Cicilan, (9) Kartu Kredit, (10) e-Samsat, (11) SIGNAL (Layanan untuk membayar STNK langsung diaplikasi DANA), (12) Pendidikan, (13) Penerimaan Negara (pajak), (14) PBB (pajak bumi, dan bangunan), (15) PLN Non

Taglis (layanan PLN non-tagihan listrik atau diluar tagihan pascabayar atau prabayar), dan (16) BPJS Ketenagakerjaan.

4) Entertainment

Melayani layanan (1) Item *Digital* (voucher *digital* games hingga *streaming*), (2) *Digital Voucher* (voucher DANA), (3) Games, (4) TIX ID (tiket bioskop), (5) Video (aplikasi *streaming*), (6) Mini Games (Mobile Game Tournament), dan (7) App Store (produk apple).

5) Keuangan

Melayani layanan (1) eMas (nabung emas), (2) DANA Bisnis (pengelolaan keuangan usaha UMKM), (3) Bank Services (layanan pembukaan rekening Bank), dan (4) DANA Goals (layanan tabungan berupa uang).

6) Top Up / Isi ulang

Melayani layanan pengisian (1) Saldo *Digital*, dan (2) Uang *Elektronik*.

7) Asuransi Pribadi

Melayani layanan asuransi dari perusahaan (1) DANA Siaga, (2) Pay Insurance, dan (3) BPJS Kesehatan.

8) Charity / Amal

Melayani layanan sedekah melalui (1) Dompot Dhuafa, dan (2) DANA Donasi.

9) Transportasi

Melayani pembayaran (1) Parking, (2) Parkee (aplikasi parkir menggunakan DANA), (3) Train Ticket (tiket kereta).

10) Belanja

Melayani layanan dari produk (1) Lazada, dan (2) Rentique.

11) Kesehatan

Melayani layanan kesehatan dari Klikdokter.

Banyaknya pilihan fitur DANA membuat sebagian Masyarakat Desa Natar memilih untuk melakukan transaksi menggunakan aplikasi DANA, alasannya karena mudah memilih fitur yang dibutuhkan.

6. Fitur (DANA) *Education*

Fitur *education* merupakan fitur aplikasi yang belum banyak dimasuki oleh *startup* pembayaran *digital* di Indonesia. Tetapi, beberapa Negara memiliki sistem layanan pembayaran *online* khusus untuk pendidikan. Sebagai contoh, Amerika sudah memiliki layanan aplikasi *mobile* yang disediakan khusus untuk orang tua siswa dalam pembayaran pendidikan *online* yang bekerja sama dengan bank. Tidak hanya Amerika, ada beberapa negara lain yang memiliki layanan serupa. Dengan demikian, tentu saja di Indonesia bisa diterapkan pembayaran dengan sistem *online* dengan cara beradaptasi budaya, regulasi, dan edukasi pendidikan pada masyarakat Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut, di Indonesia sudah memiliki dompet *digital* dari aplikasi DANA yang memberikan layanan tagihan pendidikan mulai tahun 2021. Layanan ini merupakan fitur terbaru dari *e-wallet* (DANA) yang bisa disebut sebagai fitur *education*. Merdeka.com (2021) menyebutkan bahwa *e-wallet* (DANA) memperluas kategori pembayaran (*bill*) dengan menambahkan fitur *education*. Fitur ini berfungsi untuk pembayaran dibidang pendidikan sehingga, masyarakat dapat membayar tagihan pendidikan diberbagai institusi pendidikan dengan menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA).

Menurut data internal “PT Infra Digital Nusantara” (PT IDN) pada 109 lembaga pendidikan wilayah Jakarta, Bogor, Depok, dan Tangerang dengan layanan pembayaran untuk kategori pendidikan umumnya dibagi menjadi tiga yaitu (1) pembayaran tunai, (2) transfer bank lalu melakukan pelaporan pada instansi terkait, dan (3) pembayaran melalui *virtual* akun (Rosdwiانتيا dkk., 2020). Tetapi, situasi dilapangan menunjukkan bahwa, sistem pembayaran tunai merupakan pilihan terpenting dan lebih mudah dibandingkan dengan sistem pembayaran *online*.

E-wallet (DANA) fitur *education* sudah berkerja sama dengan 250 institusi pendidikan mulai dari tingkat SD, Madrasah, Universitas,

hingga ruang belajar. Mitra DANA *education* juga tersebar diberbagai daerah, seperti Bandung, Cirebon, Surabaya, Semarang, Lampung, hingga Banjarmasin. Hal ini menunjukkan perkembangan fitur pendidikan tidak hanya fokus di Jabodetabek, tetapi inklusif ke berbagai daerah. Meluncurkan fitur *education* menunjukkan komitmen DANA sebagai *e-wallet* yang terintegrasi untuk mengisi penuh berbagai kebutuhan masyarakat (*yangcanggih.com, 2021*). Adanya fitur terbaru *e-wallet* (DANA) yaitu fitur *education* membuat aplikasi ini dilihat oleh masyarakat sebagai *e-wallet* dengan fitur lengkap diberbagai bidang.

Penggunaan fitur DANA *education* dapat dilakukan kapan saja, dan dimana saja serta dapat diakses dengan mudah. Hanya saja mengharuskan pengguna memiliki sinyal internet yang cukup agar tersambung pada aplikasi DANA. Cara penggunaan fitur DANA *education* menurut *Selular.ID (2021)*, sebagai berikut :

- 1) Pengguna diharuskan menginstal aplikasi DANA terlebih dahulu.
- 2) Pengguna mengakses layanan Pendidikan (*education*) dalam kategori tagihan (*bill*).
- 3) Pengguna mencari atau memilih institusi pendidikan yang ditargetkan atau yang akan dibayarkan.
- 4) Pengguna memasukkan nama identitas atau nomor tagihan.
- 5) Proses pembayaran selesai.

Melalui aplikasi DANA *education* Masyarakat Desa Natar dapat dengan mudah melakukan transaksi biaya pendidikan seperti uang SPP, biaya kursus, dan biaya lainnya dengan pilihan yang tersedia tanpa ada batasan waktu.

7. Cara Mengoperasikan *E-wallet* (DANA)

Pengguna harus mendownload aplikasi terlebih dahulu melalui play store atau APP store. Menurut *qoala.app (2021)*, cara menggunakan aplikasi DANA dari mendaftar hingga menggunakan, yaitu :

- 1) Cara Daftar Akun DANA
Setelah mengunduh aplikasi, pengguna dapat mendaftar aplikasi DANA dengan cara sebagai berikut :

- a. Buka aplikasi DANA setelah berhasil menginstal.
 - b. Masukkan nomor telepon yang aktif, klik "Lanjutkan".
 - c. Masukkan empat digit kode OTP yang dikirimkan DANA melalui SMS.
 - d. Masukkan nama lengkap atau nama panggilan, dan foto pengguna, lalu pilih "Daftar".
 - e. Pengguna membuat PIN enam digit untuk keamanan akun, lalu klik "Lanjutkan".
 - f. Sekarang pengguna dapat login pada aplikasi DANA.
- 2) Cara Top Up atau Isi Saldo DANA
- Jika ingin menggunakan aplikasi untuk pembayaran, pengguna harus memiliki saldo DANA. Ada dua cara mengisi saldo yaitu *top up* melalui bank, dan *merchant*. Cara top-up :
- a. Melalui bank : masukkan kartu ATM, dan PIN BCA pengguna. Pilih menu transaksi lainnya > transfer > ke rekening BCA virtual. Masukkan nomor yang terdaftar di aplikasi. Masukkan nominal *top up* yang akan dikirim. Selanjutnya masukkan PIN, hingga proses transaksi selesai.
 - b. Sedangkan melalui *merchant* : kunjungi gerai alfamart, lalu beri tahu kasir bahwa ingin mengisi saldo DANA. Ikuti arahan kasir. Tunggu hingga pembayaran selesai.
- 3) Cara Upgrade Akun DANA ke Premium
- Manfaat akun premium yaitu batas saldo DANA hingga Rp 10.000.000. Langkah-langkah mengupgrade akun DANA reguler menjadi akun premium:
- a. Buka aplikasi DANA.
 - b. Ketuk "verifikasi akun saya".
 - c. Foto e-KTP pengguna serta selfie wajah yang jelas.
 - d. Pastikan data sesuai dengan e-KTP, dan submit.
 - e. Upgrade DANA premium selesai.
- 4) Cara Transfer Kirim, dan Minta DANA
- Pengguna dapat mengikuti langkah-langkah, sebagai berikut :
- a. Transfer Uang ke Sesama Pengguna Aplikasi DANA
 1. Ketuk "kirim".
 2. Pilih metode "kirim uang dinomor kontak seluler atau kirim uang ke rekening bank".
 3. Masukkan nominalnya.
 4. Pilih saldo DANA untuk mengirim uang.
 5. Ketuk konfirmasi.
 6. Transfer uang selesai.
 - b. Menerima Uang di aplikasi DANA
 1. Ketuk "permintaan".
 2. Ketuk jumlah yang diinginkan.
 3. Bagikan tautan melalui obrolan atau kode QR DANA untuk dipindai pada teman.
 4. Permintaan DANA berhasil.
 - c. Cara Menggunakan DANA Kaget
 1. Ketuk DANA kejutan.

2. Masukkan jumlah yang diinginkan.
 3. Ketuk "kirim".
 4. Ketuk “bagikan dengan teman”.
 5. DANA kejutan berhasil dikirim.
- 5) Cara Penarikan Saldo DANA
Memindahkan saldo DANA bisa dilakukan dengan mudah, kapan saja, dan dimana saja. Langkah-langkah penarikan saldo:
- a. Ketuk “tarik saldo”
 - b. Pilih metode untuk menarik saldo. Pengguna dapat memilih dengan melalui transfer bank, agen DANA, pegadaian, atau *merchant*.
 - c. Ikuti langkah-langkah yang diinstruksikan oleh DANA.
 - d. Proses transfer atau penarikan saldo DANA berhasil.
- 6) Cara Pembayaran Menggunakan Aplikasi DANA
Cara transaksi pembayaran :
- a. Ketuk bayar.
 - b. Pindai kode QR DANA ke Mesin Scan DANA.
 - c. Pembayaran berhasil.

8. Resiko Menggunakan *E-wallet* (DANA)

Ketika menggunakan *e-wallet* (DANA) beberapa pengguna pasti akan mengalami kendala yang membuat ketidaknyaman bagi pengguna. Walaupun kendala penggunaan *e-wallet* (DANA) merupakan hal wajar, namun hal tersebut dapat berdampak buruk bagi perusahaan *e-wallet* (DANA).

Kendala yang dialami seperti kegagalan proses *top up*, *cashback* yang tidak sesuai, kegagalan proses transaksi, dan kerusakan QR Code (Suhendry, 2021). Kerugian materiil lainnya seperti terpotong saldo tetapi transaksi belum berhasil, dan kerugian immateriil, seperti merasa kecewa atas pelayanan aplikasi (Naomi, dan Priyanto, 2020). Faktor ini yang membuat sebagian Masyarakat Desa Natar tidak tertarik menggunakan *e-wallet* (DANA), masyarakat lebih memilih menggunakan transaksi tunai dibandingkan non-tunai. Kurangnya kepercayaan Masyarakat Desa Natar akan *e-wallet* (DANA), membuat beberapa masyarakat tidak tertarik menggunakan DANA.

9. Keamanan Menggunakan *E-wallet* (DANA)

Metode yang dapat digunakan sebagai bahan tambahan untuk keamanan pengguna yaitu, sidik jari, dan kata sandi. Perusahaan DANA terus memperhatikan sistem pembayaran dengan *identifikasi otentikasi*, dan perusahaan DANA terus mengupayakan agar tidak terjadi kendala pada saat menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA).

Aplikasi *e-wallet* (DANA) menyiapkan strategi untuk menjaga keamanan pengguna dari peretas. Didalam *katadata.id* (2022), Chief Technology Officer (CTO) DANA yaitu Norman Sasono menjelaskan beberapa teknologi yang disiapkan dalam keamanan pengguna DANA yaitu *risk engine*, *fraud management*, dan *robotics detection*. Teknologi ini bisa menganalisa apakah ada penipuan atau tidak. Selain itu, *e-wallet* (DANA) juga menggunakan teknologi biometrik dengan kecerdasan buatan yang disebut DANA VIZ yang dapat mengenali wajah pengguna. Dengan teknologi ini, pengguna memiliki pilihan menggunakan *face id* atau PIN, dan *password*.

Aplikasi DANA selalu mengupayakan yang terbaik untuk kenyamanan pelanggan. Pengguna DANA yang dirugikan dapat melakukan penuntutan oleh hukum melalui pengadilan perlindungan konsumen.

Naomi, dan Priyanto (2020) menyebutkan bahwa pengguna *e-wallet* (DANA) dilindungi dengan hak pengguna yang tertera jelas dalam Pasal “4 huruf h” yang dimaksud intinya pengguna *e-wallet* (DANA) yang mengalami kerugian akan dikembalikan hak-hak kerugiannya dengan syarat, dan ketentuan yang berlaku.

Bentuk tanggung jawab pihak *e-wallet* (DANA) adalah dengan pemberian ganti rugi jaminan uang kembali 100%., memberikan informasi yang jelas terkait kerugian serta memaparkan informasi selanjutnya kepada pengguna yang dirugikan. Faktor inilah yang membuat sebagian Masyarakat Desa Natar percaya akan menggunakan aplikasi DANA. Masyarakat Desa beranggapan bahwa jika terjadi kesalahan atau kerugian yang dialami oleh masyarakat, perusahaan akan bertanggung jawab sepenuhnya. Masyarakat dengan mudah menghubungi perusahaan DANA karena, perusahaan DANA mencantumkan nomor *call center*.

10. Indikator Menggunakan *E-wallet*

Dompot *elektronik* atau *e-wallet* merupakan media pembayaran transaksi *digital* yang hanya bisa digunakan menggunakan koneksi internet. Indikator dalam pengukuran penggunaan layanan *digital e-wallet* mengacu pada penelitian yang dilakukan di Negara India.

Menurut (Singh et al., 2020) dalam (Valencia dan Layman, 2021) indikator menggunakan *e-wallet* dapat diukur melalui kemudahan penggunaan, risiko yang dirasakan, dan sikap yang kemudian mempengaruhi kepuasan yang dirasakan pengguna sehingga dapat menjadi rekomendasi bagi pengguna lainnya untuk menggunakan layanan dompet *digital* di India. Bagla dan Sancheti (2018) menunjukkan bahwa *cashback*, hadiah, kemudahan penggunaan, transfer uang instan, keamanan tinggi, dan tanpa biaya transaksi merupakan faktor yang mempengaruhi popularitas dompet *digital* di India (Valencia dan Layman, 2021).

Sejalan dengan penelitian tersebut ada beberapa ahli yang mengungkapkan indikator pengukuran keputusan konsumen dalam menggunakan *e-wallet*, diantaranya :

- a. Menurut (Widokarti dan Priansa, 2019) dalam (Herawati dan Lailaturrohma, 2021), indikatornya adalah (1) pemilihan jenis produk, (2) pilihan merek, (3) pilihan dealer atau tempat belanja, (4) jumlah pembelian, (5) waktu pembelian, dan (6) cara pembayaran.
- b. Menurut (Ming and Jais, 2022) indikatornya adalah (1) nilai kegunaan, (2) dampak resiko, (3) dukungan pemerintah dalam transaksi *digital*, (4) pengaruh sosial (5) sikap pengguna (6) niat penggunaan, dan (7) peran usia serta jenis kelamin.
- c. Menurut (Rahayu, dan Prasetyatama, 2021) indikatornya adalah (1) resiko, (2) reputasi fitur, dan (3) layanan promosi.

11. Bijak Menggunakan *E-wallet*

Perkembangan teknologi membuat gaya kehidupan mengalami perubahan, termasuk dalam menggunakan *e-wallet*. Kehadiran *e-wallet* membuat gaya transaksi publik berubah menjadi tanpa uang tunai, bukan hanya dapat mempermudah tetapi penggunaan *e-wallet* membutuhkan penggunaan yang bijak dalam mengontrol dan mengelola transaksi. Menurut Fitriyani dkk., (2021) menyebutkan

bahwa sejumlah panduan yang bisa dilakukan dengan bijak saat menggunakan dompet *digital* (*e-wallet*), antara lain :

- a. Setiap memutuskan untuk memilih layanan *e-wallet*, biasakan untuk melihat legalitasnya. Pemberian izin dari Bank Indonesia (BI) mengenai *e-wallet* merupakan hal yang paling penting jika tidak diawasi oleh peraturan tertentu, maka dapat terjadi penipuan.
- b. Membedakan antara kebutuhan dan keinginan.
- c. Memiliki rencana keuangan.
- d. Menjaga gaya hidup dengan mengimbangi antara pendapatan dengan pengeluaran.

B. Literasi Keuangan *Digital*

Memahami, dan mempelajari literasi keuangan *digital* yang baik akan mengarahkan pada kesejahteraan perekonomian masyarakat. Literasi keuangan *digital* merupakan gabungan dari dua konsep yaitu literasi keuangan, dan *platform digital*. Literasi keuangan sendiri merupakan pemahaman layanan keuangan *digital* yang berkaitan dengan pengetahuan mengelola keuangan pribadi (Tony dan Desai, 2020) dalam (Rahayu, 2022). Sedangkan, *platform digital* adalah seluruh gabungan *software*, dan *hardware* yang menggunakan teknologi *komputer*, dan *internet*. Sehingga literasi keuangan *digital* dapat diartikan sebagai pengetahuan, dan pemahaman individu tentang produk, dan jasa layanan keuangan pada teknologi *digital*.

Prasad et.al. (2018) menyatakan bahwa literasi keuangan *digital* adalah tingkat pemahaman seseorang mengenai berbagai model pembayaran, pembelian, dan juga sistem perbankan melalui *digital*. Sejalan dengan pernyataan tersebut AFI (2021) mendefinisikan literasi keuangan *digital* sebagai perolehan pengetahuan, keterampilan, kepercayaan diri, dan kompetensi untuk menggunakan keuangan secara digital. Sedangkan literasi keuangan *digital* menurut Munthasar dkk., (2021) adalah produk atau jasa yang tidak dapat dilakukan melalui kantor fisik, tetapi hanya dapat menggunakan sarana teknologi yang berbasis *mobile*, *web*, dan agen. Keuangan *digital* hanya bisa melalui aplikasi, hal tersebut untuk memberikan kenyamanan pada daerah-daerah yang sulit terjangkau. Untuk menjangkaunya dengan mudah maka hanya bisa dilakukan dengan jaringan internet.

Literasi keuangan *digital* akan memudahkan masyarakat dalam mengetahui kegunaan produk, dan layanan keuangan, dengan aplikasi

fintech. Seperti penggunaan produk aplikasi *digital e-wallet* (DANA) *education*. Dengan demikian, literasi keuangan *digital* akan membantu meningkatkan inklusi keuangan masyarakat disektor keuangan dengan cepat, dan mudah. Mewujudkan sistem keuangan yang baik, salah satu pilar penting yang harus dipakai yaitu literasi keuangan karena, Bank Dunia sebagai fokus *universal financial access* (UFA). Dalam Nugraha (2018), menjelaskan bahwa UFA merupakan pendidikan yang memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses literasi.

1. Pentingnya Literasi Keuangan Digital

Pada era *digitalisasi* saat ini, literasi keuangan *digital* sangat penting untuk dipelajari. Pengetahuan akan literasi keuangan *digital* dapat memberikan keputusan yang bijak mengenai pemasukan serta pengeluaran yang digunakan oleh masyarakat. Literasi ini dapat memberikan keseimbangan didalam keputusan keuangan. Secara umum literasi mencakup pemahaman baik untuk semua aspek kehidupan. Kurangnya pengetahuan Masyarakat Desa Natar tentang literasi keuangan *digital* membuat dampak yang buruk bagi kehidupan terutama keputusan dalam mengelola keuangan dengan baik, dan efisien.

2. Indikator Literasi Keuangan Digital

Literasi keuangan *digital* mengukur kemampuan seseorang terkait dengan pemahaman tentang layanan keuangan *digital*. Pengukuran yang dilakukan oleh Komisi Sekuritas, dan Investasi Australia untuk mengetahui seberapa besar tingkat literasi keuangan *digital* seseorang, dalam (Nurulhuda dan Lutfiati, 2020), dapat dilihat dari:

- a. Pengetahuan tentang nilai dan skala prioritas dalam hidup.
- b. Menganggarkan, menabung, dan cara mengelola uang.
- c. Manajemen kredit.
- d. Pentingnya asuransi dan perlindungan terhadap risiko.
- e. Dasar investasi.
- f. Program selesai masa kerja atau pensiun.
- g. Penggunaan belanja, dan perbandingan produk.
- h. Menyelesaikan konflik atas kegunaan (prioritas).

Sejalan dengan penelitian tersebut ada beberapa ahli yang mengungkapkan indikator pengukuran dalam literasi keuangan *digital*, diantaranya :

- a. Menurut Rochaniah dan Sari (2021) yaitu; pengetahuan produk, layanan keuangan, pengalaman menggunakan, risiko, dan keterampilan mengelola aktivitas *digital*.
- b. Menurut (Venkatesh dan Davis, 2000) dalam (Pradini dan Susanti, 2021) yaitu; mudah dipelajari, efisien waktu, fleksibel, dan mudah digunakan.
- c. Menurut Ravikumar et al., (2022) yaitu; kesadaran metode pembayaran *digital*, pengetahuan perdagangan *online*, pengetahuan kredit *digital*, dan kesadaran asuransi *online*.
- d. Menurut (Maulidah et al., 2022) yaitu; pengetahuan literasi keuangan *digital*, keyakinan terkait keamanan, dan kerahasiaan, karakter, dan fitur keuangan, dan skills dalam membuat keputusan.
- e. Menurut (Hannig dan Jansen, 2011) dalam (Widyaningsih et al., 2021) yaitu akses, kualitas, pengguna, dan dampak.
- f. Menurut (Lyons dan Kass-Hanna, 2021) yaitu; pengetahuan, dan keterampilan dasar, kesadaran, pengetahuan praktis, pengambilan keputusan, dan perlindungan diri

3. Ruang Lingkup Literasi Keuangan *Digital*

Literasi keuangan *digital* menawarkan seperangkat pengetahuan, dan keterampilan secara efektif agar dapat membuat keputusan yang tepat dalam masalah keuangan. Keterpaduan ini berintegrasi dengan kompetensi diberbagai bidang dengan kualitas karakter yang dimiliki. Dengan demikian ruang lingkup literasi keuangan sangat luas. Menurut Fianto dkk., (2017) ada tiga ruang lingkup literasi keuangan, yaitu; sekolah, keluarga, dan masyarakat.

- a. Indikator Literasi Keuangan di Sekolah
 - 1) Kelas Dasar
Literasi keuangan untuk kepala sekolah, pelatihan guru, dan manajemen sekolah;
 - 2) Budaya Dasar Sekolah
Penyajian informasi, ragam buku, kegiatan sekolah berbasis literasi keuangan
 - 3) Masyarakat Dasar Sekolah
Keterlibatan orang tua, dan masyarakat sekolah dalam mengembangkan literasi keuangan disekolah.

- b. Indikator Literasi Keuangan didalam Keluarga
 - 1) Ragam bacaan literasi keuangan yang dimiliki keluarga.
 - 2) Jumlah produk keuangan yang digunakan dalam keluarga, seperti tabungan, asuransi dan investasi.
 - 3) Pemahaman konseptual fungsi dasar keuangan, seperti bagaimana menghasilkan uang, dan alat pertukaran barang serta jasa.
 - 4) Keterlibatan anggota keluarga dalam mengambil keputusan keuangan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Indikator Literasi Keuangan di Masyarakat
 - 1) Jumlah fasilitas umum yang mendukung literasi keuangan dengan penyediaan bahan bacaan literasi keuangan.
 - 2) Banyaknya kegiatan literasi keuangan dimasyarakat.
 - 3) Partisipasi masyarakat dalam kegiatan literasi keuangan.
 - 4) Bentuk literasi keuangan yang berlaku, dan berdampak bagi masyarakat.
 - 5) Tingkat pertumbuhan ekonomi, jumlah kemiskinan dan ketimpangan sosial yang dibuktikan dengan hasil survei.
 - 6) Tingkat pendapatan per-kapita yang dirilis oleh hasil sensus Nasional dengan lembaga Negara yang berwenang.
 - 7) Tingkat kejahatan keuangan dibuktikan oleh hasil survei lembaga yang berwenang.

4. Tingkat Literasi Keuangan *Digital*

Literasi keuangan *digital* sebagai rangkaian proses pengelolaan keuangan menjadi lebih baik. Literasi dapat mewujudkan masyarakat Indonesia untuk memiliki tingkat literasi keuangan *digital* yang tinggi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh OJK pada tahun 2013 pada (Thaha dan Afriyani, 2021) bahwa tingkat literasi keuangan penduduk Indonesia terbagi menjadi empat bagian, yaitu:

- a. *Well literate* yaitu pemahaman, dan keyakinan tentang lembaga jasa keuangan. Termasuk fitur manfaat, kewajiban, risiko, dan hak, serta memiliki keterampilan dalam menggunakan produk, atau jasa keuangan tersebut.
- b. *Sufficient literate* yaitu pemahaman, dan keyakinan yang cukup terkait produk, dan jasa keuangan.
- c. *Less literate* yaitu kurangnya literasi terkait keuangan *digital*, hanya memiliki pemahaman tentang produk, dan jasa keuangan.
- d. *Not literate* yaitu tidak memiliki pemahaman, keterampilan, dan kepercayaan terhadap produk, dan jasa keuangan.

Literasi keuangan yang baik akan berdampak langsung terhadap penggunaan produk, dan layanan keuangan yang kemudian dapat

mendorong perusahaan keuangan untuk berinovasi. Masyarakat Desa Natar yang memiliki tingkat literasi keuangan *digital* yang tinggi membuat masyarakat dapat memilih, dan memanfaatkan produk keuangan untuk meningkatkan kesejahteraannya.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Literasi Keuangan *Digital*

Beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan Theory Planned Behavior (TPB) menjelaskan perilaku sosial seorang individu dalam menggunakan informasi secara sadar bertindak menggunakan pengetahuan keuangannya untuk membuat keputusan strategis.

Menurut OECD (2018), tingkat literasi keuangan *digital* seseorang akan mempengaruhi perilaku penyimpanan, dan pengeluaran keuangan (Rahayu, 2022). Faktor-Faktor yang mempengaruhi tingkat literasi keuangan *digital* menurut (Setiawan dkk., 2020) dalam (Rahayu, 2022) adalah kondisi sosial ekonomi yang terdiri dari umur, pendapatan, dan pendidikan. Menurut Rochaniah dan Sari (2021) sebelum melakukan transaksi *digital*, pengguna memiliki faktor-faktor pendukung, faktor tersebut adalah kelompok, dan sosial budaya. Kedua faktor tersebut termasuk dalam faktor sosial yang meliputi pendapatan, dan jenis kelamin (Rahayu, 2022).

Pengetahuan Masyarakat Desa Natar akan literasi keuangan *digital* dapat menjadi faktor yang mempengaruhi dalam mengambil keputusan pembelian menggunakan *e-wallet*.

6. Konsep Literasi Keuangan *Digital*

Produk, dan layanan yang ditawarkan lembaga keuangan begitu penting untuk digunakan oleh masyarakat, sehingga program strategis Nasional literasi keuangan *digital* mencanangkan tiga pilar utama, yaitu (1) program edukasi secara Nasional, (2) membangun infrastruktur literasi, (3) membicarakan pengembangan literasi keuangan terkait produk, dan layanan yang lebih terjangkau. Penerapan pilar-pilar tersebut diharapkan dapat mewujudkan tingkat literasi keuangan *digital* yang tinggi sehingga akan meningkatkan kesejahteraan.

Pengalaman anggota jaringan AFI (2021) menunjukkan konsep dasar literasi keuangan *digital* atau *Digital Financial Literacy* (DFL) yang meliputi:

- a. Pengetahuan DFL akan kesadaran pengetahuan menggunakan secara mandiri.
- b. Kesadaran pengetahuan akan risiko terkait DFL yang relevan.
- c. Pengetahuan pengendalian pencegahan akan resiko ketika menggunakan DFL.
- d. Kesadaran akan pengetahuan mekanisme perlindungan, ganti rugi, dan kompetensi untuk mencari tanggung jawab perusahaan jika terjadi hal yang tidak menyenangkan.

Pengetahuan Masyarakat Desa Natar akan literasi keuangan *digital* yang baik, membuat taraf hidup masyarakat meningkat, dan pengetahuan ini akan melindungi masyarakat dari berbagai modus kejahatan keuangan.

C. Kebermanfaatan

Sistem pembayaran *digital* saat ini banyak diminati oleh masyarakat karena, masyarakat merasa pembayaran *digital* memiliki banyak manfaat seperti pembayaran yang mudah, dan efektif. Dengan menggunakan *handphone*, sudah bisa melakukan berbagai macam transaksi. Kebermanfaatan ini yang membuat masyarakat beralih menggunakan aplikasi pembayaran *digital*.

Menurut Fullah dan Candra (2012) kebermanfaatan dapat dirasakan pengguna sebagai tingkat kepercayaan diri terhadap penggunaan teknologi (Himawati dan Firdaus, 2021). Sedangkan menurut Tjini dan Baridwan (2012), kebermanfaatan diartikan sebagai penggunaan teknologi yang akan meningkatkan kinerja individu, dengan merasakan manfaat dari segi fisik maupun non fisik, (Wibowo dkk., 2015) dalam (Afolo dan Dewi, 2022). Disisi lain Antareza dkk., (2021) mengatakan kebermanfaatan merupakan dampak dari kemudahan, fleksibilitas, dan perlindungan yang menambah nilai guna.

Kebermanfaatan dapat dilihat, dan dirasakan jika individu sudah menggunakan layanan tersebut. Kebermanfaatan sebuah produk dinilai berdasarkan kemudahan, keuntungan, dan keamanan. Kebermanfaatan yang banyak dirasakan pengguna dalam penggunaan aplikasi *e-wallet*

adalah promo yang diberikan *provider* melalui aplikasi (Cabanillas et al., 2017) dalam (Safroni et al., 2019). Sehingga semakin tinggi kebermanfaatan yang dirasakan Masyarakat Desa Natar maka, semakin tinggi penggunaan pembayaran *digital* yang dilakukan.

1. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Penelitian tentang kebermanfaatan muncul saat konsep *Technology Acceptance Model* berkembang. Konsep ini dikembangkan oleh Davis (1989) yang menawarkan tentang dasar pengetahuan pengguna dalam menerima, dan menggunakan sistem informasi (Subowo, 2020). Berdasarkan penemuan untuk mengungkapkan penggunaan teknologi, Davis mengungkapkan *Theory Reasoned Action* (TRA). Dimana TRA menghitung pengguna teknologi berdasarkan dua faktor, yaitu persepsi manfaat yang dirasakan, dan persepsi kemudahan pengguna mempengaruhi sikap terhadap penggunaan suatu teknologi *digital*. Davis juga menyebutkan bahwa *Technology Acceptance Model* (TAM) diadopsi oleh teori TRA (*Theory Reasoned Action*) dengan demikian, teori TAM lebih menekankan pada pengguna teknologi baru yang meningkatkan kinerja.

Persepsi terhadap kemudahan menggunakan suatu teknologi akan mempengaruhi sikap pribadi seseorang dalam menggunakan teknologi itu sendiri yang akan menentukan apakah seorang pengguna tertarik atau tidak menggunakan teknologi tersebut. Kemudahan penggunaan adalah komponen utama dari teori TAM yang membuat kebermanfaatan kepada masyarakat akan kemudahan sistem digital (Huan et al., 1996) dalam (Pradini dan Susanti, 2021). Dengan demikian, sebagian Masyarakat Desa Natar selama menggunakan *e-wallet* (DANA) merasa teknologi tersebut dapat memudahkan dalam bertransaksi, dengan menghemat waktu, dan sebagainya, Hal ini membuat Masyarakat terus menggunakan *e-wallet* DANA.

2. Indikator Kebermanfaatan

Kebermanfaatan adalah keyakinan tentang proses pengambilan keputusan, jika individu merasa yakin bahwa sistem berguna maka pengguna akan menggunakannya, dan sebaliknya. Menurut (Davis et al., 2017) dalam (Ernawati, dan Nursanti, 2020) kebermanfaatan yang dirasakan dapat diukur dari beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Mempermudah transaksi pembayaran.
- b. Transaksi pembayaran cepat.
- c. Memberikan keuntungan tambahan.
- d. Memberikan rasa aman saat melakukan transaksi pembayaran.
- e. Peningkatan efisiensi dalam melakukan transaksi pembayaran.

Sedangkan menurut (Nurmalasari, 2018) dalam (Yusuf et al., 2018) indikator untuk mengukur kebermanfaatan adalah:

- a. Peningkatan produktivitas
- b. Meningkatkan efektivitas dalam kehidupan sehari-hari
- c. Mengurangi waktu transaksi
- d. Sangat bermanfaat

3. Manfaat Menggunakan *E-wallet* (DANA)

Selain dampak negatif, penggunaan *e-wallet* harus merasakan kebermanfaatan dari penggunaan teknologi tersebut. Menurut Humaidi dkk., (2022) *e-wallet* (DANA) menawarkan berbagai manfaat yang dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti lebih cepat, dan menghemat waktu. *E-wallet* (DANA) dapat membayar semua tagihan *online* atau *offline* hanya dengan menggunakan *smartphone*. *E-wallet* (DANA) juga sudah bekerjasama dengan *merchant offline* sehingga *e-wallet* (DANA) dapat dilakukan *offline*.

Menurut *goala.app* (2021) manfaat *e-wallet* (DANA) yang bisa dirasakan pengguna adalah :

- a. Promosi Menarik
Aplikasi DANA selalu mengadakan promo menarik. Pengguna bisa mendapatkan cashback disetiap transaksinya. Misalnya voucher saat melakukan transaksi pada gerai KFC, cafe, dll.
- b. Bayar Berbagai Tagihan
Pengguna bisa membayar berbagai tagihan seperti air, listrik, asuransi, internet, BPJS, dll tanpa perlu keluar rumah.

- c. Bekerjasama Dengan Banyak Merchant
Merchant yang bekerja sama dengan *e-wallet* (DANA) antara lain Bukalapak, TIX ID, Cinema XXI, Alfamart, dll.
- d. Pengiriman Uang
Selain untuk belanja, saldo dapat digunakan untuk melakukan transfer ke sesama pengguna, atau transfer ke rekening bank.
- e. Meningkatkan Menjadi Premium
Pada akun biasa, pengguna bisa mengupgrade menjadi akun premium. Upgrade bertujuan agar pengguna premium bisa mendapatkan berbagai bonus seperti voucher pulsa, voucher Rp15.000 untuk pembayaran tagihan, voucher TIX ID, dll.

Transaksi menggunakan *e-wallet* (DANA) membuat pengguna dapat melakukan pembayaran tanpa banyak waktu, dan secara otomatis *e-wallet* (DANA) akan mengurangi saldo sesuai tagihan. Terkadang *e-wallet* (DANA) akan memberikan promo, diskon atau *cashback* bagi pengguna aplikasi sesuai dengan masa berlaku.

Kebermanfaatan bisa dirasakan masyarakat jika menggunakan *e-wallet* (DANA) *education* yakni tidak mengantri pada loket tagihan, pengguna bisa langsung membayar tagihan dengan menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA) *education* dengan menggunakan *handphone* dimana saja, dan kapan saja tanpa batasan waktu. Kebermanfaatan ini membuat kepuasan saat menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA) *education*. Manfaat aplikasi *e-wallet* yang dirasakan oleh sebagian Masyarakat Desa Natar membuat masyarakat lainnya mendaftar pada *e-wallet* (DANA). Dengan demikian, Masyarakat Desa Natar sudah akan merasakan kemudahan yang didapat pada *e-wallet* (DANA) secara umum.

4. Dimensi Kebermanfaatan

Kebermanfaatan dirasakan pengguna jika pengguna percaya bahwa menggunakan teknologi *digital* akan meningkatkan kinerjanya. Menurut Venkatesh dan Davis (2016) membagi dimensi manfaat yang dirasakan (Sati dan Ramaditya 2020) menjadi sebagai berikut:

- a. Efektivitas; Persepsi yang mengurangi waktu dari penggunaan *digital*. Dalam ruang lingkup *digital*, dimensi ini mengacu pada ketika konsumen merasakan aktivitas tertentu

- b. Selesai Lebih Cepat; Dimensi yang menggambarkan suatu pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat dengan sistem. Dalam dunia *digital*, dimensi ini mengacu pada kecepatan proses yang dilakukan antara konsumen, dan pelanggan
- c. Berguna; dimensi yang menggambarkan suatu sistem dapat berguna untuk aktivitas individu, terutama yang berkaitan dengan masalah perusahaan.
- d. Menguntungkan; keuntungan menggunakan sistem untuk seseorang individu. Dalam lingkup *digital*, manfaat yang dirasakan oleh konsumen sejauh mana sebuah *website* dapat terus digunakan atau tidak.

D. Daya Tarik Produk

Daya tarik produk merupakan hal yang sangat mendominasi sebelum pembelian sebuah produk. Produk merupakan penawaran dari produsen kepada konsumen sebagai upaya pencapaian tujuan daya beli pasar. Menurut Stanton (1996) produk adalah kumpulan atribut berwujud, dan tidak berwujud, meliputi kemasan, warna, harga, kualitas, dan merek penjualan (Indrasari, 2019). Pengembangan produk yang variatif akan membuat minat konsumen untuk mengkonsumsi meningkat. Minat konsumen terhadap produk akan sangat mempengaruhi volume penjualan.

Review dari pengguna DANA sebelumnya melalui google play atau app store membuat masyarakat dapat melihat review aplikasi produk terlebih dahulu sebelum mendownload aplikasi. Karena review ini calon pengguna dapat membaca serta memperoleh informasi yang dianggap efektif dalam memberikan pengetahuan baik buruknya aplikasi tersebut yang diolah menggunakan text mining (Masturoh, and Pohan, 2021).

Daya tarik produk tertentu dapat mempengaruhi konsumen untuk memilikinya. Dengan melihat kondisi serta kegunaan sebuah produk, konsumen akan menilai produk tersebut dapat memberikan manfaat atau tidak jika digunakan. Methaq dan Salam (2012) mengatakan daya tarik produk adalah kualitas produk yang prima, sehingga suatu produk dapat mempengaruhi konsumen untuk memilikinya (Kurniawan dkk., 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut, daya tarik produk merupakan sebuah minat konsumen untuk memiliki suatu produk.

Perbedaan daya tarik *e-wallet* (DANA) dengan lainnya membuat pengguna bisa merasakan dampak serta manfaat yang berbeda jika menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA). Menurut Setiawan (2019), daya tarik produk yang dimiliki *e-wallet* (DANA), yaitu :

- a. Aplikasi DANA adalah produk *e-wallet* Indonesia yang dibuat di Indonesia tanpa campur tangan asing.
- b. *E-wallet* (DANA) didukung oleh 2 data center yang memastikan transaksi dapat berlanjut tanpa gangguan.
- c. Terintegrasi dengan sistem Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kementerian Dalam Negeri.
- d. Proses pendaftaran akun tidak memakan waktu lama, proses pendaftaran hanya membutuhkan waktu beberapa menit bahkan detik.
- e. Memperoleh empat izin dari Bank Indonesia yaitu sebagai uang elektronik, dompet digital, transfer uang, dan Likuiditas Keuangan Digital (LKD).
- f. Konsep *open platform* yang digunakan terhubung dengan transaksi digital lainnya seperti KFC, TIX.ID, dan cafe.
- g. Cara bertransaksi yang mudah, hanya perlu meletakkan layar pengguna *smartphone* diatas *scanner* yang tersedia pada *outlet-outlet* yang bekerjasama dengan DANA.
- h. Pemrosesan transaksi yang cepat, dan hemat waktu melalui kode QR. Cukup pilih tombol "Bayar" dengan logo kode QR diaplikasi, dan tempel pada layar mesin. Transaksi selesai setelah pengguna memverifikasi PIN melalui ponsel.

DANA memiliki tiga pilar (1) Handal, yaitu DANA menjamin keamanan 100% dalam transaksi pengguna, (2) Terpercaya, yaitu menjadi *platform* terbuka yang menghubungkan pengguna dengan pelaku usaha untuk pengalaman yang lebih baik, dan (3) Mudah diakses, yaitu DANA memberikan kemudahan bagi pengguna atau pelaku usaha untuk melakukan, dan mengakses pembayaran dengan non-tunai.

Jaminan keamanan data, dan saldo akun pengguna dalam aplikasi DANA diperhatikan, dan dijaga oleh perusahaan membuat pengguna merasa yakin bahwa DANA merupakan aplikasi *e-wallet* yang aman untuk menyimpan uang, dan melakukan transaksi keuangan (Raninda dan Wisnalmawati, 2022)

Daya tarik produk berperan sebagai stimulus konsumen yang mendorong keinginan agar menggunakan produk tersebut. Perusahaan

e-wallet (DANA) *education*, membuat fitur terbaru *education* yang menarik minat Masyarakat Desa Natar agar tertarik menggunakan untuk membayar tagihan sekolah, kursus atau lainnya yang tertera pada fitur.

1. Dimensi Daya Tarik Produk *E-wallet* (DANA)

Daya tarik produk mengacu pada produk yang dianggap menarik ditinjau dari minat pengguna. Pengguna yang menggunakan produk tersebut dapat merasakan manfaat yang diperoleh. Dimensi ini merupakan aspek daya tarik produk yang memiliki karakteristik untuk melihat kualitas suatu produk. Parasuraman (2005) mengungkapkan dimensi daya tarik produk berdasarkan evaluasi pelayanan metode *e-servqual* (Kumadji dkk., 2016) dalam (Rahayuningsih dan Susanto, 2021), sebagai berikut :

- a. Efisiensi; memudahkan pelanggan dalam menggunakan aplikasi *e-wallet*.
- b. Fleksibilitas; kemudahan bertransaksi bagi konsumen.
- c. Ketersediaan Sistem; digunakan untuk melihat ketersediaan fitur pembayaran.
- d. Keamanan; berfungsi untuk memberikan rasa aman bagi konsumen atau jaminan keamanan yang diberikan perusahaan *e-wallet* kepada konsumen.
- e. Respon; berfungsi untuk membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi terkait masalah atau ada pertanyaan terkait *e-wallet*.
- f. Kompensasi; jaminan yang diberikan oleh perusahaan.
- g. Kontak; bentuk komunikasi yang diberikan perusahaan untuk konsumen, yang dapat digunakan untuk menghubungi perusahaan *e-wallet*.

2. Indikator Daya Tarik Produk

Perkembangan *digital* yang sangat pesat membuat persaingan perusahaan semakin ketat. Untuk mempertahankan produk dipasaran, perusahaan harus meningkatkan daya tarik produk, dan kualitas. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan inovasi produk atau menerapkan efektivitas dan efisiensi produk. Daya Tarik produk menurut (Mullins dkk., 2005) dalam (Indrasari, 2019) jika ingin mempertahankan keunggulan dipasaran maka, perusahaan

harus memahami aspek yang membedakan dengan produk pesaing.

Aspek yang membedakan produk satu dengan yang lainnya, yaitu :

- a. Performa; kinerja produk harus memiliki perbedaan dengan produk lain.
- b. Daya Tahan ; semakin besar frekuensi penggunaan produk oleh pengguna maka, semakin besar daya tahan produk.
- c. Kesesuaian dengan Spesifikasi; karakteristik suatu produk akan memenuhi spesifikasi barang tertentu dari konsumen.
- d. Fitur; dirancang untuk meningkatkan minat konsumen untuk menggunakan, dan membedakan dengan produk yang lain.
- e. Keandalan; produk akan bekerja untuk memuaskan dalam jangka waktu tertentu, dengan mengandalkan kelebihan produk.
- f. Estetika; nilai keindahan produk dapat dilihat dari penampilan, rasa, bau, bentuk, keunggulan, fitur dan sebagainya.
- g. Kualitas; kualitas produk akan dirasakan pengguna secara tidak langsung dengan mengukur kualitas yang dirasakan oleh pengguna.

E. Pendidikan Di Indonesia

Mendapat pendidikan adalah hak setiap anak sebagaimana tercantum dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Pasal ini memuat tentang hak-hak anak, mulai dari perlindungan hingga hak atas pendidikan yang layak. Kemajuan, dan perkembangan pendidikan merupakan salah satu faktor keberhasilan suatu bangsa. Komponen dalam pendidikan Nasional meliputi lingkungan, infrastruktur, sumber daya, dan masyarakat. Komponen-komponen tersebut saling bekerja sama, saling terkait, dan saling mendukung dalam mencapai tujuan pendidikan. Peran masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan dapat diwujudkan dalam penyelenggaraan sekolah, keluarga, dan satuan pendidikan non-formal lainnya.

Bahan ajar selaras dengan strategi sistem pendidikan. Penyusunan bahan ajar diarahkan untuk memenuhi minat peserta didik, pasar, dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Guru sebagai tenaga kependidikan profesional bertugas untuk dapat mengembangkan pendidikan bermutu yang mampu bersaing dengan negara lain dalam percaturan pendidikan serta mampu memenuhi tuntutan zaman yang selalu berubah.

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini mendorong banyak hal yang berhubungan dengan *internet*. Bahkan teknologi juga sudah merambah ke dunia pendidikan. Peranan teknologi dalam bidang pendidikan memudahkan para pelaku pendidikan untuk melaksanakan apa yang terikat. Pendidikan tidak jauh dari membayar biaya pendidikan. Adanya teknologi *internet* memungkinkan terjadinya transaksi secara *online* dalam hal pembayaran biaya pendidikan. Keunggulan pembayaran *online* dapat dilakukan dimana saja, dan kapan saja secara cepat, tepat, akurat, efektif, dan efisien.

Salah satu media yang digunakan untuk menampung segala informasi tentang sekolah adalah *website*. Aplikasi web tidak lagi sebatas menyediakan informasi statis, tetapi juga mampu memberikan informasi yang berubah secara dinamis dengan menghubungkan ke database (Alfarisyi dkk., 2014) dalam (Mubarok dkk., 2019). Untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan pembayaran, terdapat teknologi yang dapat membantu dalam proses pembayaran yaitu *payment gateway*. *Payment gateway* adalah pihak ketiga yang menghubungkan bank dengan penerima uang (Sari dkk., 2020). Dengan *payment gateway*, penyedia layanan dari sekolah maupun universitas dapat menyediakan layanan pembayaran *online* dengan fitur yang disediakan. Salah satu *payment gateway* di Indonesia adalah *e-wallet (DANA) education*. *E-wallet (DANA) education* ini adalah aplikasi transaksi uang *digital* yang dimiliki oleh perusahaan *payment gateway* PT. Espay Debit Indonesia Koe yang merupakan suatu perusahaan dengan teknologi pembayaran yang dilakukan secara *online* untuk memudahkan pengguna dalam bertransaksi dengan layanan *internet*. Aplikasi ini dapat dengan mudah membantu peserta didik untuk melakukan pembayaran uang pendidikan dengan mudah.

Dibandingkan dengan *digital*, secara umum sistem manual memiliki beberapa kendala. Seperti kesalahan pencatatan pada buku besar, pencatatan transaksi pembayaran yang lama, atau hilangnya data

transaksi pada saat banyak peserta didik akan melakukan pembayaran uang SPP, hal ini terjadi karena pencatatan yang tidak benar atau tidak tercatat. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan aplikasi pembayaran SPP berbasis web untuk membantu petugas keuangan dalam mengolah data pembayaran pada sekolah maupun universitas.

Pengembangan aplikasi pembayaran SPP berbasis web dilakukan dengan menggunakan PHP (*Hypertext Preprocessor*), dan MySQL (aplikasi RDBMS). PHP menurut (Supono dan Putratama, 2016) dalam (Mubarok et al., 2019) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side yang dapat ditambahkan ke dalam HTML. Sedangkan MySQL menurut (Sugiarti dan Oman, 2015) dalam (Mubarok dkk., 2019) adalah aplikasi RDBMS (*Relational Data Base Management System*) yaitu aplikasi sistem yang berfungsi menjalankan pengolahan data.

Dengan menggunakan PHP dan MySQL, proses pengembangan dilakukan berdasarkan model waterfall yang memiliki empat tahapan, yaitu: analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian. Setelah dilakukan pengujian aplikasi pembayaran SPP, dan dilanjutkan dengan trial and error dengan petugas yang mendata uang SPP, hasilnya aplikasi pembayaran berbasis web ini lebih mudah digunakan, proses transaksi lebih cepat, dan akurat (Mubarok dkk., 2019). Artinya pembayaran SPP menggunakan aplikasi lebih baik daripada mencatat transaksi dalam sebuah buku, namun masih ada fitur yang perlu ditambahkan.

Dikembangkannya aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembayaran SPP disekolah maupun universitas. Penerapan aplikasi pembayaran SPP berbasis *online* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kinerja petugas, selain waktu yang dibutuhkan untuk setiap transaksi lebih cepat dibandingkan mencatat dengan buku transaksi, menggunakan aplikasi saat membayar uang SPP dapat membantu ketika terjadi penumpukan pembayaran.

F. Keterkaitan Variabel Penelitian Dengan Pendidikan Ekonomi Dan Capaian Pembelajaran Ekonomi Di Persekolahan

Pada penelitian ini peneliti mengaitkan antara penelitian dengan Program Studi Pendidikan Ekonomi (PSPE) dan capaian mata pelajaran ekonomi yang ada di persekolahan.

1. Keterkaitan Variabel Penelitian Dengan Profil Atau Lulusan Program Studi Pendidikan Ekonomi

Program Studi Pendidikan Ekonomi (PSPE) merupakan salah satu program studi yang ada pada jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) FKIP Unila. Jurusan pendidikan ekonomi memberikan peluang kerja yang luas, umumnya berada pada bidang pendidikan seperti tenaga kependidikan, guru, maupun dosen. Namun, tidak menutup kemungkinan jika lulusan pendidikan ekonomi dapat berprofesi sebagai manajerial, peneliti dan wirausaha. Seperti tujuan PSPE FKIP Unila (Ekonomi.fkip.unila, 2023) yaitu untuk :

- a. Menghasilkan lulusan yang profesional, berintegritas, dan berdaya saing tinggi serta berjiwa *entrepreneur*.
- b. Menghasilkan penelitian yang sesuai dengan karakteristik PSPE sehingga dapat menunjang mutu lulusan.
- c. Menghasilkan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat luas.
- d. Menghasilkan kerja sama dan kemitraan dengan lembaga pendidikan dan *stakeholders*.

Penelitian ini sangat erat kaitannya dengan pentingnya memiliki jiwa *entrepreneur* dan *stakeholders*. Adanya jiwa ini seorang individu dapat melihat serta menciptakan peluang bisnis baru yang memiliki nilai tambah dalam ekonomi. Seperti berkembangnya aplikasi *digital* yaitu penggunaan aplikasi *e-wallet* (DANA) yang hampir digunakan oleh setiap pengguna *digital*. Sehingga para pengusaha ekonomi kreatif harus benar-benar memperhatikan fenomena tersebut serta mengetahui dan menguasai *digital marketing* yang berhubungan dengan ekonomi *digital*. Teknologi *digital* yang semakin maju harus dimanfaatkan sedemikian rupa

sebagai tombak kemajuan dalam ekonomi *digital*. Seperti *e-wallet* yang merupakan terobosan baru dibidang teknologi keuangan. Hampir semua individu mempunyai akun *e-wallet* (DANA) tetapi, masih sangat jarang individu yang memanfaatkan aplikasi *e-wallet* sebagai bahan penambah penghasilan akibat dari ekonomi *digital*. Hal ini harus menjadi sasaran tersendiri bagi individu yang berjiwa *entrepreneur* dan *stakeholders*.

Lulusan atau mahasiswa pendidikan ekonomi belajar akan menggunakan teknologi *digital* dan literasi keuangan *digital* sehingga, mereka dapat membaca peluang usaha berbasis *digital*. Seperti penjualan yang menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA) yang berkerja sama dengan perusahaan DANA atau sebagai admin dalam mekanisme pembayaran *digital* seperti tranfer uang, menjual token listrik, pulsa, membayar tagihan pendidikan dan sebagainya. Karena setiap individu pasti ingin bertransaksi dengan cepet dan mudah. Sedangkan tidak semua individu bisa menggunakan transaksi berbasis *digital*, hal inilah yang membuat individu tersebut melakukan transaksi pada tempat atau gerainya langsung yang sangat menyita waktu. Sehingga menjadi admin transaski *digital* saat ini sangat banyak diminati oleh masyarakat.

Mempelajari ilmu ekonomi dapat melatih seorang individu untuk mengembangkan kreativitasnya dalam berwirausaha dan mandiri. Ilmu ekonomi inilah yang sangat disarankan untuk masyarakat luas. Pasalnya ilmu ini pasti sangat dibutuhkan.

2. Keterkaitan Variabel Penelitian Dengan Capaian Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Persekolahan

Semakin majunya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membuat pengaruh dalam berbagai aspek, salah satunya adalah aspek ekonomi disekolah menengah atas yang mengalami beberapa perubahan dan transformasi yang ditunjukkan melalui

kemudahan dalam mengakses informasi, pembayaran, kecepatan mobilitas barang dan jasa, dan semakin banyaknya bentuk usaha yang berbasis *digital*. Hal tersebut memberikan dampak pada berubahnya model pembelajaran mengenai ilmu ekonomi. Mata pelajaran ekonomi dipersekolahan merupakan mata pelajaran yang bersumber dari perilaku ekonomi dalam kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep ilmu ekonomi yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran.

Didalam pencapaian pembelajaran ekonomi kurikulum 2022, Perkembangan IPTEK membawa individu pada perubahan besar dalam kehidupan masyarakat yang membuat tingginya mobilitas manusia, barang, jasa, dan informasi antar ruang. Sehingga, untuk menyikapi dinamika tersebut individu harus berupaya meningkatkan kualitas dirinya agar sejalan dengan perubahan zaman yang sedang terjadi (Cahayapendidikan, 2022).

Siswa yang mempelajari ilmu ekonomi, diharapkan memiliki karakter yang mandiri dan bernalar kritis sesuai dengan nilai-nilai yang tertuang dalam Profil Pelajar Pancasila. Mandiri berarti mampu mengaplikasikan konsep ilmu ekonomi dalam konteks bertanggung jawab dalam mempertahankan dan meningkatkan kualitas hidupnya melalui pemanfaatan sumber daya yang ada. Sedangkan bernalar kritis berarti mampu berpikir secara kritis terhadap isu atau masalah yang sedang terjadi serta mampu memberikan solusi atas isu atau permasalahan tersebut berdasarkan keterampilan literasi keuangan (*financial literacy*) yang diperoleh melalui proses *inquiry* dan pemahaman konsep dalam ruang lingkup pembelajaran yang dilaksanakan.

Capaian mata pelajaran ekonomi dengan penelitian ini sangat berkelanjutan dengan membuat keterkaitan persekolahan tingkat menengah atas yang mengandung dua elemen yaitu pemahaman konsep dan keterampilan proses sehingga peserta didik menguasai ilmu ekonomi serta memiliki keterampilan literasi keuangan berbasis *digital*. Literasi keuangan *digital* yang ingin dibangun

mencakup keterampilan pengambilan keputusan terhadap penggalian sumber keuangan dan penggunaannya secara *digital*. Hal ini juga membuat peserta didik dapat menjalankan sebuah aplikasi dengan layanan internet, dan juga dapat beradaptasi dengan tuntutan zaman yang semakin modern.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Sebelum peneliti melakukan penelitian terbaru, peneliti mencari penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan serta menjadikan bahan referensi. Dengan adanya penelitian terdahulu, peneliti dapat menentukan dasar dari penelitian yang ingin dibuat secara relevan. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan sebagai bahan referensi peneliti untuk melakukan penelitian. Berikut ini adalah hasil penelitian terdahulu, sebagai dasar penelitian yang berkaitan dengan Literasi Keuangan *Digital*, Kebermanfaatan, dan Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education*.

Tabel 6. Hasil Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Eddy Madiono Sutanto, & Yessica (2020)	Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran DANA.	Menghasilkan faktor kenyamanan, kompatibilitas, dan pengetahuan.
2.	Gaby Lingga Safira, Felicia Goenawan, & Vita Monica (2019)	Perilaku Konsumen Dalam Memilih DANA Sebagai Aplikasi <i>Fintech Payment</i> .	Perilaku konsumen melibatkan penawaran <i>merchant</i> , dan lingkungan sosial. Tetapi, keputusan pembelian yang menjadi pendorong adalah promosi.
3.	Munthasar, Nevi Hasnita, Yulindawati (2021)	Pengaruh Pengetahuan, dan Pendidikan Terhadap Literasi Keuangan <i>Digital</i> Masyarakat Kota Banda Aceh.	Hasil uji simultan menunjukkan pengetahuan, dan variabel pendidikan berpengaruh terhadap literasi keuangan <i>digital</i> .
4.	Nurya Dina Abrilia, & Tri Sudarwanto (2020)	Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> pada Aplikasi DANA di Surabaya.	Menunjukkan kemudahan yang berpengaruh terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> .

Tabel 6. Lanjutan

5.	Puji Rahayuningsih, & Susanto (2021)	Daya Tarik Dompot <i>Digital</i> .	<i>E-wallet</i> menawarkan kemudahan dalam fitur-fiturnya.
6.	Rita Rahayu (2022)	Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Literasi Keuangan <i>Digital</i> : Studi pada Generasi Z di Indonesia.	Faktor umur, tingkat pendidikan, dan pendapatan mempengaruhi literasi keuangan <i>digital</i> pada generasi Z di Indonesia.
7.	Riza Hardianti Utari, & Tri Kartika Pertiwi (2021)	Persepsi Belanja Menggunakan Aplikasi <i>E-wallet</i> (Pengguna <i>E-wallet</i> DANA di Indonesia).	Persepsi kesadaran, kemudahan, promosi penjualan, kesenangan, dan <i>perceived ease of use</i> berpengaruh terhadap keputusan pembelian.
8.	Siti Rodiah, & Inaya Sari Melati (2020)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> Pada Generasi Milenial Kota Semarang.	Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> .
9.	Trisna Aditya, & Luh Putu Mahyuni (2022)	Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kemudahan, Manfaat, Keamanan dan Pengaruh Sosial. Terhadap Minat Penggunaan <i>Fintech</i> .	Minat generasi milenial untuk menggunakan <i>fintech</i> berpengaruh pada literasi keuangan, persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, dan keamanan.
10.	Yenny Rochaniah, dan Ratna Candra Sari (2021)	Pengaruh Literasi Keuangan <i>Digital</i> , Penghasilan, Dan Gender Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen <i>E-Commerce</i> .	Literasi keuangan <i>digital</i> , penghasilan, dan gender secara simultan berpengaruh terhadap keputusan pembelian konsumen <i>e-commerce</i> .

Sumber : Dari Berbagai Sumber

Berdasarkan tabel 6, menunjukkan bahwa perbedaan penelitian relevan dengan penelitian ini dapat dilihat dari subjek, dan objek yang diteliti. Pada penelitian relevan, subjek penelitian yang digunakan berasal dari berbagai macam tempat, dan objek penelitian yang menerangkan tentang literasi keuangan *digital*, kebermanfaatan dan daya tarik produk *e-wallet* (DANA) dijelaskan secara variabel terpisah dari berbagai sumber penelitian. Sedangkan pada penelitian ini, subjek yang digunakan hanya berasal dari satu tempat atau secara spesifik penelitian ini dilaksanakan pada Desa Natar,

Kec. Natar, Kab. Lam-sel, dan objek penelitian lebih menerangkan tentang literasi keuangan *digital*, kebermanfaatannya, dan daya tarik produk yang ada pada fitur *e-wallet (DANA) education* yang telah dielaborasi menjadi satu.

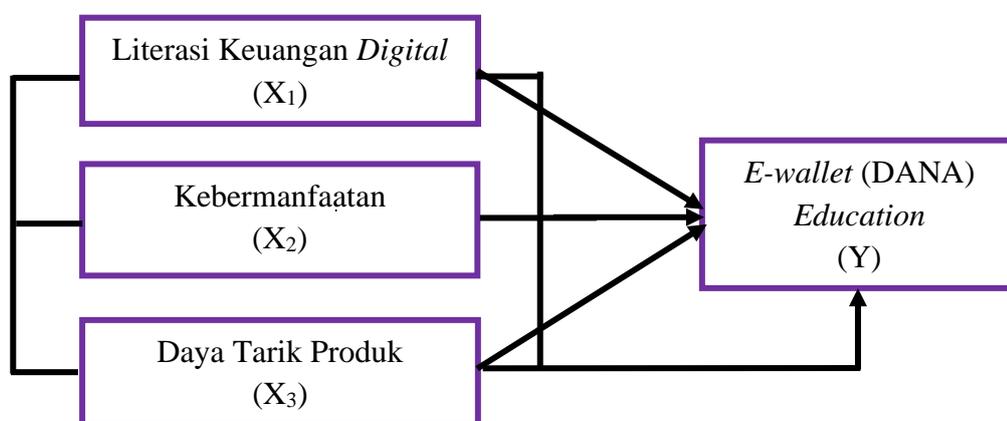
2.3 Kerangka Pikir

Disaat pandemi *covid-19* kebijakan *physical distancing* diterapkan untuk membatasi interaksi sosial yang berfungsi sebagai pencegahan wabah agar tidak semakin meluas. Penyesuaian terus dilakukan agar masyarakat tetap dapat menjalankan kegiatan dengan aman ditengah pandemi. Kegiatan yang paling berpengaruh saat pandemi yaitu kegiatan transaksi jual beli. Jual beli merupakan hal pokok didalam masyarakat, pengupayaan agar tidak terjadi kontak langsung antara penjual, dan pembeli saat bertransaksi, pemerintah memberi anjuran untuk bertransaksi secara non-tunai. Pemerintah memperkenalkan transaksi *digital* dengan menggunakan aplikasi dompet *digital* atau *e-wallet*, transaksi ini dianggap lebih aman dan sesuai dengan protokol kesehatan dimasa pandemi *covid-19*. Hal ini yang semakin mendorong masyarakat beralih pada sistem pembayaran *digital*.

Pembayaran *digital* membuat masyarakat dengan mudah bertransaksi dimana saja, dan kapan saja hanya menggunakan *smartphone*. Hal ini membuat banyak perusahaan berlomba untuk membuat aplikasi pembayaran *digital*. Aplikasi pembayaran *digital* dengan menggunakan *e-wallet* yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mempermudah pembayaran transaksi *online*. Aplikasi *e-wallet* di Indonesia antara lain OVO, GoPay, ShopeePay, DANA, LinkAja, PayTren, i.saku, Sakuku, DOKU dan Uangku. Diantara *e-wallet* tersebut aplikasi DANA baru meluncurkan fitur terbaru yakni fitur *education*. Fitur ini didesain agar mempermudah pengguna dalam membayar tagihan pendidikan secara *online* tanpa perlu datang langsung serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Perubahan pembayaran menjadi *digital* sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari namun, tidak semua masyarakat ikut merasakan kegunaannya. Beberapa masyarakat belum memiliki pengetahuan tentang

manfaat serta kegunaan aplikasi *e-wallet*. Padahal aplikasi *e-wallet* sangat membantu para pengguna dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

Adapun faktor penelitian ini yang mempengaruhi penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* adalah Literasi Keuangan *Digital* (X_1), Kebermanfaatan (X_2), dan Daya Tarik Produk (X_3). Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disusun sebuah kerangka berpikir yang dapat digunakan peneliti dalam menyelesaikan sebuah permasalahan didalam penelitian. Kerangka berpikir tersebut adalah, sebagai berikut.



Gambar 3. Kerangka Berpikir.

2.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ada Pengaruh Literasi Keuangan *Digital* terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar.
2. Ada Pengaruh Kebermanfaatan terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar.
3. Ada Pengaruh Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar.
4. Ada Pengaruh Simultan Literasi Keuangan *Digital*, Kebermanfaatan, dan Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian (*Research*) merupakan cara untuk menyelesaikan masalah secara objektif dan berdasarkan data yang ada dilapangan. Dengan demikian, penelitian akan menghasilkan informasi untuk memecahkan masalah yang diteliti. Menurut Ethritge (1995) penelitian adalah suatu pendekatan sistematis untuk memperoleh pengetahuan baru dan dapat diandalkan (Paramita dkk., 2021). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode Deskriptif Verifikatif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah dan mendapatkan informasi lebih luas tentang suatu fenomena dengan menggunakan tahapan pendekatan kuantitatif (Paramita dkk., 2021). Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan *survey*. Cara tersebut digunakan untuk menyelesaikan penelitian terkait dengan Literasi Keuangan *Digital* (X_1), Kebermanfaatan (X_2), dan Daya Tarik Produk (X_3), terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* (Y) pada Masyarakat Desa Natar.

Penelitian kuantitatif dilakukan dengan kajian ilmiah yang diolah dengan cara mengukur menggunakan angka statistik, penelitian ini dapat menjelaskan hubungan antar variabel, menguji teori, dan membuat kesimpulan yang diteliti. Dalam buku Abdullah (2015) mengutip pernyataan Suliyanto (2006) yang mengartikan penelitian deskriptif, adalah penelitian untuk menganalisis lebih dari satu variabel tanpa membuat perbandingan yang menghubungkan setiap variabel. Deskriptif ini berfungsi sebagai penjabaran peneliti mengenai penelitian secara sistematis, aktual

dan akurat berdasarkan fakta yang ada dilapangan. Penelitian *Ex Post Facto* bertujuan untuk menemukan penyebab, perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh peristiwa. *Ex Post Facto* dengan cara *Survey* diartikan oleh Sugiyono (2019) sebagai bahan penelitian untuk mendapatkan data asli tanpa tambahan apapun (Lukiana dkk., 2021). Survei berfungsi sebagai data awal sebelum melakukan penelitian, peneliti dapat melihat keadaan tentang masalah yang ingin diteliti dengan menggunakan metode *Survey*.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik observasi (pengamatan), angket (kuesioner), wawancara, dan dokumentasi.

A. Observasi (Pengamatan)

Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan masyarakat terhadap dompet *digital* atau *e-wallet* (DANA) *education*. Pengamatan ini sangat penting dan membantu peneliti untuk mengetahui permasalahan yang ada dimasyarakat. Pengamatan sebagai acuan dasar permasalahan yang ingin diteliti dalam penelitian. Tempat observasi dilakukan di Desa Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan.

B. Angket (Kuesioner)

Angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data Literasi Keuangan *Digital*, Kebermanfaatan, dan Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar. Kuesioner ini merupakan jenis kuesioner tertutup, artinya peneliti sudah menyiapkan jawaban, dan responden hanya tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. Sasaran angket ini adalah Masyarakat Desa Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Penyebaran angket dilakukan secara *online* dalam bentuk

google formulir, hal ini dilakukan dengan berbagai pertimbangan dan peneliti berusaha agar penyebaran *google formulir* tepat sasaran.

C. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data Literasi Keuangan *Digital*, Kebermanfaatan dan Daya Tarik Produk terhadap Penggunaan *E-wallet* (DANA) *Education* pada Masyarakat Desa Natar. Wawancara dilakukan pada saat survei penelitian pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan salah satu Masyarakat Desa Natar, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan.

D. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini memanfaatkan media *internet* sebagai bahan penyebaran angket serta untuk mencari bahan tambahan penelitian, seperti *e-book*, jurnal, dan sebagainya. Dokumentasi ini juga digunakan sebagai alat perekam sebuah gambar atau informasi yang relevan sebagai bahan lampiran penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel

A. Populasi

Populasi merupakan gabungan dari seluruh elemen yang berbentuk peristiwa atau orang yang memiliki karakteristik yang serupa yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti (Paramita dkk., 2021). Populasi sebagai keseluruhan yang menjadi pusat permasalahan yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah Masyarakat Desa Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan yang menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA). Berikut ini adalah tabel jumlah Masyarakat Desa Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan yang menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA) pada setiap dusun.

Tabel 7. Data Jumlah Penduduk Desa Natar yang Menggunakan E-wallet (DANA)

No.	Nama Dusun	Jumlah Pengguna E-wallet (DANA)
1.	Natar II	36
2.	Sindang Sari	19
3.	Taqwa Sari	18
4.	Sari Rejo	22
5.	Margataqwa	8
6.	Sukarame	42
7.	Sukamaju	50
8.	Tanjung Rejo I	25
9.	Tanjung Rejo II	15
10.	Natar I	78
11	Sukarame Pasar	51
Total Keseluruhan		364

Sumber : Hasil Survei Pendahuluan, 2022

B. Sampel

Sampel adalah himpunan dari populasi yang terdiri dari beberapa anggota populasi. Himpunan ini diambil karena sulit untuk peneliti meneliti seluruh populasi. Oleh karena itu diperlukan perwakilan populasi. Dengan meneliti sampel maka peneliti dapat menarik kesimpulan yang menggeneralisasi seluruh populasinya (Paramita dkk., 2021). Metode pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Probability Sampling* dengan menggunakan *Proportionate Stratified Random Sampling* yaitu teknik acak sederhana yang terdiri atas kelompok bertingkat secara proporsional dengan penentuan tingkat berdasarkan karakteristik tertentu.

Pengambilan sampel mengikuti teknik dan jenis sampling yang digunakan. Pengambilan sampel sebagaimana yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto bahwa besarnya sampel yang dapat dipakai, apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi tetapi, jika jumlah subjeknya besar (lebih dari 100 orang) dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih (Hatmoko, 2015).

Untuk menentukan jumlah sampel pada Masyarakat Desa Natar, dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Taro Yamane*.

Rumus ini merupakan bentuk penyempurnaan dari rumus *slovin*. Rumus *T-yamane* sebagai berikut :

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

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d² = Presisi yang ditetapkan 0,10 (10%)

Total populasi berjumlah 364 yang merupakan Masyarakat Desa Natar pengguna *e-wallet* (DANA) maka dengan demikian, jumlah populasi untuk sampel sebesar :

$$n = \frac{364}{364(0,10)^2 + 1} = 78,448$$

Besarnya sampel yang akan diteliti pada penelitian ini berjumlah 78,448 dibulatkan menjadi 78 orang responden dari Masyarakat Desa Natar yang menggunakan aplikasi *e-wallet* (DANA). Selanjutnya, untuk menentukan besaran sampel dari setiap dusun atau lingkungan Desa Natar, digunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* dengan teknik perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Jumlah sampel} = \frac{\text{Pengguna DANA Setiap dusun}}{\text{Populasi Pengguna DANA}} \times \text{Sampel}$$

Tabel 8. Perhitungan Jumlah Sampel Setiap Dusun

No	Nama Dusun	Menghitung Populasi	Jumlah Sampel
1.	Natar II	$\frac{36}{364} \times 78 = 7,714$	8
2.	Sindang Sari	$\frac{19}{364} \times 78 = 4,071$	4
3.	Taqwa Sari	$\frac{18}{364} \times 78 = 3,857$	4
4.	Sari Rejo	$\frac{22}{364} \times 78 = 4,714$	5
5.	Margataqwa	$\frac{8}{364} \times 78 = 1,714$	2
6.	Sukarame	$\frac{42}{364} \times 78 = 9$	9
7.	Sukamaju	$\frac{50}{364} \times 78 = 10,714$	11
8.	Tanjung Rejo I	$\frac{25}{364} \times 78 = 5,357$	5

Tabel 8. Lanjutan

9.	Tanjung Rejo II	$\frac{15}{364} \times 78 = 3,214$	3
10.	Natar I	$\frac{78}{364} \times 78 = 16,714$	17
11.	Sukarame Pasar	$\frac{51}{364} \times 78 = 10,928$	10
Jumlah Sampel			78

Sumber : Perhitungan Sampel, 2023

3.4 Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, digunakan dua macam variabel penelitian, variabel tersebut adalah variabel bebas dan variabel terikat.

A. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel ini adalah variabel inti sebuah penelitian. Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang akan mempengaruhi variabel dependen (terikat) dalam suatu penelitian. Variabel independen pada penelitian ini adalah Literasi Keuangan *Digital* (X_1), Kebermanfaatan (X_2), dan Daya Tarik Produk (X_3).

B. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang akan dipengaruhi oleh variabel bebas dalam suatu penelitian. Variabel ini juga disebut dengan variabel yang terpengaruh. Variabel dependen pada penelitian ini adalah *E-wallet (DANA) Education* (Y).

3.5 Definisi Konseptual Variabel

Variabel konseptual memiliki makna konsep yang digunakan dalam penelitian. Definisi konseptual pada penelitian ini, adalah :

A. *E-wallet (DANA) Education* (Y)

E-wallet (DANA) education merupakan sebuah perusahaan dari PT Espay Debit Indonesia Koe yang bergerak dibidang *e-wallet* (dompet *digital*). Utari dan pertiwi (2021) mengatakan bahwa *e-wallet* adalah

sebuah aplikasi untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran. Sistem dompet *digital* ini adalah pengguna menaruh sejumlah uang atau *top-up* ke akun *e-wallet* (DANA), selanjutnya uang ini bisa digunakan untuk bertransaksi pada aplikasi atau *merchant* yang sudah bekerjasama. Perusahaan (DANA) ini memiliki fitur terbaru yaitu *education* atau pendidikan yang dapat mempermudah konsumen untuk pembayaran uang sekolah, UKT atau SPP. Transaksi *E-wallet* (DANA) *education* sudah memiliki kerja sama dengan 250 institusi pendidikan mulai dari tingkat SD, Madrasah, Universitas, hingga ruang belajar. Sehingga, fitur ini menjadi tempat pembayaran pendidikan *online*.

B. Literasi Keuangan *Digital* (X₁)

Literasi keuangan *digital* merupakan kemampuan individu dalam menerapkan keuangan, baik dalam hal pemasukan maupun pengeluaran yang dapat mempengaruhi pengambilan keputusan pada lingkup keuangan. Prasad et.al. (2018) menyatakan bahwa literasi keuangan *digital* adalah tingkat pemahaman seseorang mengenai berbagai model pembayaran, pembelian, dan juga sistem perbankan melalui *digital*. Literasi keuangan *digital* ini menjadikan pengetahuan seseorang dalam hal membaca, menganalisis, mengelola, dan mengambil keputusan terkait keuangannya yang dapat mempengaruhi tingkat perekonomian.

C. Kebermanfaatan (X₂)

Kebermanfaatan merupakan suatu bentuk dari kepuasan yang dirasakan individu setelah menggunakan sebuah produk atau jasa. Antareza dkk., (2021) mengatakan kebermanfaatan merupakan dampak dari kemudahan, fleksibilitas, dan perlindungan yang menambah nilai guna. Individu yang sudah merasakan kemudahan, keefektifan, dan dapat meningkatkan kinerja artinya individu tersebut sudah merasakan kebermanfaatan dari suatu produk atau jasa yang dipakai.

D. Daya Tarik Produk (X₃)

Daya tarik produk merupakan suatu produk tertentu yang dapat mempengaruhi konsumen untuk memilikinya, mencoba atau menggunakan, sehingga konsumen akan memilih produk tersebut. Methaq dan Salam (2012) mengatakan daya tarik produk dapat diartikan sebagai kualitas produk yang prima, sehingga suatu produk dapat mempengaruhi konsumen untuk memilikinya (Kurniawan dkk., 2018). Daya tarik produk memiliki manfaat atau kegunaan tertentu sehingga konsumen memikirkan apakah cocok dengan kebutuhan yang akan digunakan. Hal ini merupakan faktor pemilihan produk satu dengan produk yang lainnya atau dengan kata lain keunggulan produk.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. *E-wallet (DANA) Education (Y)*

E-wallet (DANA) education merupakan skor jawaban responden tentang penggunaan *e-wallet (DANA) education* yang terdiri dari indikator: risiko aplikasi, kemudahan aplikasi, ciri perusahaan, keuntungan yang didapat, fitur aplikasi, kenyamanan aplikasi, dan keamanan aplikasi. Pengukuran indikatornya menggunakan skala interval dengan pendekatan *semantic differential* dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang nilai dari sangat negative sampai dengan sangat positif.

B. Literasi Keuangan *Digital (X₁)*

Literasi keuangan *digital* merupakan skor jawaban responden tentang literasi keuangan yang terdiri dari indikator: perencanaan keuangan, penerapan kegunaan, pengetahuan tentang produk *digital*, pengalaman menggunakan produk *digital*, kesadaran akan resiko aplikasi *digital*, keterampilan menggunakan aplikasi *digital*, mudah dipelajari, efisien waktu, fleksibel, dan mudah digunakan. Pengukuran indikatornya menggunakan skala interval dengan pendekatan *semantic differential*

dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang nilai dari sangat negative sampai dengan sangat positif.

C. Kebermanfaatan (X₂)

Kebermanfaatan merupakan skor jawaban responden tentang kebermanfaatan yang terdiri dari indikator: peningkatan produktivitas, peningkatan efektivitas kerja, sistem dapat memberikan manfaat, pekerjaan lebih mudah, memiliki nilai guna, meringankan pekerjaan, dan meningkatkan performa. Pengukuran indikatornya menggunakan skala interval dengan pendekatan *semantic differential* dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang nilai dari sangat negative sampai dengan sangat positif.

D. Daya Tarik Produk (X₃)

Daya tarik produk merupakan skor jawaban responden tentang daya tarik produk yang terdiri dari indikator: harga produk, keunggulan aplikasi, kemudahan transaksi, ketersediaan fitur pendukung, reputasi perusahaan, kelengkapan fitur produk, keuntungan penggunaan, layanan produk, cashback atau diskon pada aplikasi, keamanan penggunaan, dan ulasan baik buruk tentang aplikasi. Pengukuran indikatornya menggunakan skala interval dengan pendekatan *semantic differential* dengan pilihan kriteria indikator skala 1 sampai dengan 7 yang memiliki rentang nilai dari sangat negative sampai dengan sangat positif.

Tabel 9. Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator	Pengukuran
1.	<i>E-wallet</i> (DANA) <i>Education</i> (Y)	1) Kemudahan aplikasi 2) Kegunaan aplikasi 3) Keterjangkauan aplikasi 4) Kesesuaian aplikasi 5) Kenyamanan aplikasi 6) Fleksibel 7) Ciri perusahaan 8) Fitur aplikasi 9) Keuntungan menggunakan aplikasi	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>

Tabel 9. Lanjutan

2. Literasi Keuangan <i>Digital</i> (X_1)	1)	Pengetahuan tentang layanan keuangan <i>digital</i>	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>
	2)	Kesadaran akan risiko keuangan <i>digital</i>	
	3)	Kontrol risiko keuangan <i>digital</i>	
	4)	Pengetahuan hak pengguna aplikasi <i>digital</i>	
	5)	Kesesuaian produk	
	6)	Pengambilan keputusan	
	7)	Keputusan sendiri untuk menggunakan pengetahuan, dan keterampilan	
	8)	Pengalaman menggunakan produk <i>digital</i>	
3. Kebermanfaatan (X_2)	1)	Peningkatan produktivitas	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>
	2)	Peningkatan efektivitas kerja	
	3)	Sistem dapat memberikan manfaat	
	4)	Pekerjaan lebih mudah	
	5)	Memiliki nilai guna	
	6)	Meningkatkan performa	
4. Daya Tarik Produk (X_3)	1)	Biaya	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>
	2)	Keunggulan aplikasi	
	3)	Kemudahan transaksi	
	4)	Reputasi perusahaan	
	5)	Layanan produk	
	6)	Cashback atau diskon pada aplikasi	
	7)	Keamanan penggunaan	
	8)	Ulasan baik buruk tentang aplikasi	

Sumber : Dari Berbagai Sumber

3.7 Uji Persyaratan Instrumen

Pada penelitian ini, digunakan dua macam uji persyaratan instrumen, uji tersebut adalah uji validitas dan uji reliabilitas.

A. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menilai apakah alat ukur telah akurat dalam mengukur penelitian tersebut. Didalam penelitian ini pengukuran uji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment Correlation*. Rumus ini digunakan untuk menentukan hubungan antara hasil suatu pengamatan dari populasi dengan 2 varian (*bivariate*),

berdistribusi normal. Purba dan Mardaus (2020) mengatakan rumus *Korelasi Product Moment Correlation* dari Karl Pearson adalah :

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

Keterangan :

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

N = Jumlah responden/sampel variabel X

\sum^X = Jumlah variabel X

\sum^Y = Jumlah variabel Y

\sum^{XY} = Jumlah perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Kuadrat dari X

$\sum Y^2$ = Kuadrat dari Y

Analisis pengujian hasil korelasi antara butir soal dengan skor total menghasilkan r_{hitung} , kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} menggunakan alpha (0,05 atau 5%) maka taraf signifikan sebesar 0,361. Menghasilkan keputusan; apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen penelitian valid, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen penelitian tidak valid.

Berikut adalah hasil uji coba validitas instrumen pada masing-masing variabel yang telah dilakukan terhadap 30 orang responden.

1. Literasi Keuangan *Digital* (X_1)

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil pengujian validitas instrumen penelitian pada variabel literasi keuangan *digital*, diketahui bahwa dari 16 item pernyataan terdapat 13 item pernyataan yang valid, dan 3 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen variabel literasi keuangan *digital*.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Literasi Keuangan *Digital* (X_1)

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
1	0,460	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,011	Valid
2	0,529	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,003	Valid
3	0,107	0,361	$r_{hitung} < r_{tabel}$	0,573	Tidak Valid
4	0,481	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,007	Valid
5	0,266	0,361	$r_{hitung} < r_{tabel}$	0,156	Tidak Valid

Tabel 10. Lanjutan

6	0,562	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	Valid
7	0,507	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,004	Valid
8	0,489	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,006	Valid
9	0,440	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,015	Valid
10	0,515	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,004	Valid
11	0,511	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,004	Valid
12	0,406	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,026	Valid
13	0,395	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,031	Valid
14	0,570	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,001	Valid
15	0,277	0,361	$r_{hitung} < r_{tabel}$	0,139	Tidak Valid
16	0,454	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,012	Valid

Sumber : Perhitungan SPSS Versi 19, 2023

2. Kebermanfaatan (X₂)

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil pengujian validitas instrumen penelitian pada variabel kebermanfaatan, diketahui bahwa dari 12 item pernyataan terdapat 11 item pernyataan yang valid, dan 1 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen variabel kebermanfaatan.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Kebermanfaatan (X₂)

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
1	0,252	0,361	$r_{hitung} < r_{tabel}$	0,179	Tidak Valid
2	0,548	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	Valid
3	0,747	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
4	0,773	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
5	0,527	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,003	Valid
6	0,778	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
7	0,453	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,012	Valid
8	0,715	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
9	0,499	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,005	Valid
10	0,732	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
11	0,430	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,018	Valid
12	0,717	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber : Perhitungan SPSS Versi 19, 2023

3. Daya Tarik Produk (X₃)

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil pengujian validitas instrumen penelitian pada variabel daya tarik produk, diketahui bahwa dari 16 item pernyataan terdapat 12 item pernyataan yang valid, dan 4 item

pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen variabel daya tarik produk.

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Daya Tarik Produk (X₃)

Item Pertanyaan	r _{hitung}	r _{tabel}	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
1	0,602	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,000	Valid
2	0,438	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,015	Valid
3	0,686	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,000	Valid
4	0,249	0,361	r _{hitung} < r _{tabel}	0,184	Tidak Valid
5	0,366	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,047	Valid
6	0,388	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,034	Valid
7	0,485	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,007	Valid
8	0,446	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,013	Valid
9	0,624	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,000	Valid
10	0,314	0,361	r _{hitung} < r _{tabel}	0,091	Tidak Valid
11	0,533	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,002	Valid
12	0,214	0,361	r _{hitung} < r _{tabel}	0,257	Tidak Valid
13	0,266	0,361	r _{hitung} < r _{tabel}	0,156	Tidak Valid
14	0,467	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,009	Valid
15	0,699	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,000	Valid
16	0,724	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,000	Valid

Sumber : Perhitungan SPSS Versi 19, 2023

4. *E-wallet (DANA) Education (Y)*

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil pengujian validitas instrumen penelitian pada variabel *e-wallet (DANA) education*, diketahui bahwa dari 18 item pernyataan terdapat 15 item pernyataan yang valid, dan 3 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen variabel *e-wallet (DANA) education*.

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel *E-wallet (DANA) Education (Y)*

Item Pertanyaan	r _{hitung}	r _{tabel}	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
1	0,593	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,001	Valid
2	0,610	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,000	Valid
3	0,649	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,000	Valid
4	0,511	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,004	Valid
5	0,531	0,361	r _{hitung} > r _{tabel}	0,003	Valid

Tabel 13. Lanjutan

6	0,622	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
7	0,476	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,008	Valid
8	0,669	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
9	0,673	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
10	0,427	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,019	Valid
11	0,459	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,011	Valid
12	0,660	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
13	0,413	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,023	Valid
14	0,355	0,361	$r_{hitung} < r_{tabel}$	0,054	Tidak Valid
15	0,393	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,032	Valid
16	0,353	0,361	$r_{hitung} < r_{tabel}$	0,056	Tidak Valid
17	0,299	0,361	$r_{hitung} < r_{tabel}$	0,108	Tidak Valid
18	0,366	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,047	Valid

Sumber : Perhitungan SPSS Versi 19, 2023

B. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah konsistensi penilaian alat ukur yang digunakan untuk menguji data dari kuesioner yang disebarkan. Suatu survei dapat dipercaya atau reliabel jika jawaban responden konsisten dari waktu ke waktu. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Alpha Cronbach* dengan rumus yang dikemukakan oleh Yusup (2018) :

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^n S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya soal

S_i^2 = Jumlah varians skor

S_t^2 = Variasi skor total

Analisis kriteria pengujian reliabilitas yang digunakan, apabila $r_{alpha} > r_{tabel}$ dengan tingkat error sebesar (0,05 atau 5%) maka, instrumen penelitian reliabel, dan sebaliknya jika $r_{alpha} < r_{tabel}$ maka instrumen penelitian tidak reliabel.

Tabel 14. Interpretasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 - 1,000	Sangat Tinggi
0,600 - 0,799	Tinggi
0,400 - 0,599	Sedang/Cukup
0,200 - 0,399	Rendah
0,000 - 0,199	Sangat Rendah

Sumber : Purba dan Mardaus (2020)

Berikut ini adalah hasil uji coba reliabilitas instrumen pada masing-masing variabel yang telah dilakukan terhadap 30 orang responden.

1. Literasi Keuangan *Digital* (X₁)

Uji reliabilitas pada pengujian variabel literasi keuangan *digital* dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan total sampel uji coba sebanyak 30 responden, dan dihitung berdasarkan 13 item pernyataan yang dinyatakan valid, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Literasi Keuangan *Digital* (X₁)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.706	17

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 19, 2023

Berdasarkan tabel 15, menunjukkan bahwa nilai r_{alpha} diperoleh sebesar 0.706, maka dapat disimpulkan instrumen variabel kebermanfaatan memiliki reliabilitas tinggi.

2. Kebermanfaatan (X₂)

Uji reliabilitas pada pengujian variabel kebermanfaatan dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan total sampel uji coba sebanyak 30 responden, dan dihitung berdasarkan 11 item pernyataan yang dinyatakan valid, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Kebermanfaatan (X₂)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.747	13

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 19, 2023

Berdasarkan tabel 16. menunjukkan bahwa nilai r_{α} diperoleh sebesar 0.747, maka dapat disimpulkan instrumen variabel kebermanfaatan memiliki reliabilitas tinggi.

3. Daya Tarik Produk (X₃)

Uji reliabilitas pada pengujian variabel literasi keuangan *digital* dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan total sampel uji coba sebanyak 30 responden, dan dihitung berdasarkan 12 item pernyataan yang dinyatakan valid, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Daya Tarik Produk (X₃)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.723	17

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 19, 2023

Berdasarkan tabel 17, menunjukkan bahwa nilai r_{α} diperoleh sebesar 0.723, maka dapat disimpulkan instrumen variabel daya tarik produk memiliki reliabilitas tinggi.

4. E-wallet (DANA) Education (Y)

Uji reliabilitas pada pengujian variabel *e-wallet (DANA) education* dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan total sampel uji coba sebanyak 30 responden, dan dihitung berdasarkan 15 item pernyataan yang dinyatakan valid, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 18. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel E-wallet (DANA) Education (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.733	19

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 19, 2023

Berdasarkan tabel 18, menunjukkan bahwa nilai r_{α} diperoleh sebesar 0.733, maka dapat disimpulkan instrumen variabel *e-wallet* (DANA) *education* memiliki reliabilitas tinggi.

3.8 Uji Persyaratan Analisis Data

Uji analisis data dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis uji analisis data yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas.

A. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan syarat untuk melakukan perhitungan statistik parametrik. Didalam uji statistik parametrik data yang diteliti harus berdistribusi normal. Bukti data berdistribusi normal dilakukan dengan menguji normalitas data. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov Test* dengan alpha yang ditentukan sebesar 0,05 atau 5%. Menurut Pratama dan Permatasari (2021), pengambilan kesimpulan hasil uji normalitas dengan metode *Kolmogorov Smirnov*, dapat dilihat sebagai berikut :

1. Jika nilai sig. > 0,05 maka dinyatakan berdistribusi normal.
2. Jika nilai sig. < 0,05 maka dinyatakan berdistribusi tidak normal.

B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data memiliki karakteristik yang sama atau berbeda. Pengujian homogenitas dilakukan untuk memberikan kepercayaan bahwa sekelompok data analisisnya berasal dari populasi yang memiliki varian homogen. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan metode *Levene Statistic*. Usmani (2020) menyebutkan bahwa metode *Levene Statistic* digunakan untuk menguji kesamaan varians dari beberapa populasi, dengan rumus :

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

$(Z_i = Y_t - Y_t)$

Keterangan :

n = Jumlah kelompok

- k = Banyak kelompok
 Y_i = Rata - rata kelompok ke - i
 \underline{Z}_i = Rata - rata kelompok dari Z_i
 $\underline{Z}_{...}$ = Rata - rata menyeluruh dari Z_{ij}

Analisis pengujian data dalam penelitian ini dikatakan homogen, jika nilai Sig. > alpha, dan sebaliknya jika nilai Sig. < alpha maka penelitian dikatakan tidak homogen. Alpha yang ditentukan dalam penelitian ini sebesar 0,05 atau 5%.

3.9 Uji Asumsi Klasik

Dalam penelitian ini, asumsi klasik diuji dengan menggunakan uji linieritas garis regresi, multikolinearitas, autokorelasi, dan heteroskedastisitas.

A. Uji Linearitas

Pengujian linearitas dirancang untuk melihat apakah hubungan antara variabel independen, dan dependen dalam penelitian ini linier atau tidak.

Diuji menggunakan rumus statistik F sebagai berikut :

$$F = \frac{S^2TC}{S^2G}$$

Keterangan :

S^2TC = Varian Tuna Cocok

S^2G = Varian Galat

Pada buku Rusman (2015), menyebutkan bahwa untuk melakukan uji linearitas diperlukan rumus hipotesis, sebagai berikut :

H_0 : Model regresi berbentuk linear

H_1 : Model regresi berbentuk tidak linear

Kriteria pengambilan keputusan :

1. Menggunakan Koefisien Signifikansi (SIG)

Apabila nilai Sig. pada *Deviation From Linearity* > α maka H_0 diterima artinya regresi berbentuk linier, dan sebaliknya jika *Deviation From Linearity* < α maka H_1 diterima artinya regresi berbentuk tidak linier. Alpha pada penelitian ini sebesar 0,05 (5%).

2. Menggunakan Harga Koefisien F

Apabila *Deviation From Linearity* atau F Tuna cocok (TC) pada tabel ANOVA dibandingkan dengan F_{tabel} . Kriteriaanya ; diterima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan dk pembilang = $K-2$, dan dk penyebut = $n - k$, sebaliknya H_0 ditolak.

B. Uji Multikolinieritas

Multikolinieritas adalah suatu kondisi dimana terdapat hubungan linier yang sempurna atau dekat antara variabel bebas dalam model regresi. Sudarmanto (2005) mengatakan bahwa, uji ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya hubungan linier antara variabel bebas satu dengan lainnya (Rusman, 2015). Pengujian dapat dibenarkan jika terdapat hubungan linier (multikolinieritas) antara variabel bebas. Model regresi yang baik tidak menunjukkan adanya korelasi antar variabel independen.

Rumusan hipotesis :

H_0 : Tidak ada hubungan antar variabel independen

H_a : Ada hubungan antar variabel independen

Dalam penelitian ini untuk menguji multikolinieritas menggunakan model *Collinearity Diagnostics* dengan menggunakan nilai *tolerance* dan nilai VIF dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tolerance value $< 0,10$ atau VIF > 10 artinya terjadi multikolinieritas.
2. Tolerance value $> 0,10$ atau VIF < 10 artinya tidak terjadi multikolinieritas.

C. Uji Autokorelasi

Autokorelasi merupakan suatu kondisi dimana dalam model regresi terdapat korelasi antara residual pada periode t dan residual pada periode sebelumnya ($t-1$) (Mardiatmoko, 2020). Model regresi yang baik adalah yang tidak ada autokorelasi. Dalam penelitian ini, digunakan uji autokorelasi dengan pendekatan metode Durbin-Watson. Untuk menentukan ukuran sampel dan jumlah variabel independen dilihat pada

tabel statistik Durbin-Watson untuk mendapatkan nilai-nilai kritis d yaitu nilai Durbin-Watson *Upper* du dan nilai Durbin-Watson.

Dengan menggunakan terlebih dahulu hipotesis 0 bahwa tidak ada autokorelasi positif dan hipotesis alternatif.

$H_0 : \rho < 0$ (tidak terjadi autokorelasi)

$H_1 : \rho > 0$ (terjadi autokorelasi)

Dengan Rumus hipotesis sebagai berikut :

H_0 = Tidak terjadi adanya autokorelasi diantara data pengamatan.

H_1 = Terjadi adanya autokorelasi diantara data pengamatan.

Kriteria pengujian yaitu; jika nilai $dU < dW < (4-dU)$ maka H_0 diterima, artinya tidak terjadi autokorelasi.

D. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan bentuk pengujian untuk mengetahui ketidaksamaan variabel residual. Menurut Suliyanto (2011) uji heteroskedastisitas berarti terdapat varians variabel dalam model regresi yang tidak sama (Rusman, 2015). Uji heteroskedastisitas pada penelitian ini menggunakan rumus rank korelasi dari Spearman (*Spearman's Rank Correlation Test*) dalam (Adriansyah dan Rahmadani, 2018) yaitu :

$$rs = 1 - 6 \frac{\sum di^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

r_s = Koefisien korelasi rank spearman

d_i^2 = Selisih mutlak antara variabel X dengan variabel Y

n = Banyaknya responden ataupun sampel yang diteliti

Rumusan Hipotesis :

H_0 : Tidak ada hubungan yang sistematis antara variabel penjelas dan nilai mutlak dari residual.

H_1 : Ada hubungan sistematis antara variabel penjelas dan nilai mutlak dari residual.

Kriteria pengujian ; jika koefisien (Sig.) > a maka dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas atau H_0 diterima, dan sebaliknya jika nilai (Sig.) < a maka terjadi heteroskedastisitas atau H_0 ditolak. Alpha pada penelitian ini sebesar 0,05 (5%).

3.2 Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan pengujian regresi linier sederhana, dan regresi linier berganda.

A. Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah analisis statistik parametrik dimana data yang digunakan harus ada skala pengukuran interval minimum, dan berdistribusi normal. Analisis linier sederhana berfungsi untuk membantu dalam mengetahui pengaruh variabel kepuasan terhadap loyalitas pelanggan. Rumus Regresi Linier Sederhana menurut (Sugiyono, 2018) dalam (Fatmawati dan Lubis, 2020) yaitu :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Nilai a dan b dicari dengan rumus :

$$a = \frac{(XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{N \sum X - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan :

\hat{Y} = Nilai yang diprediksikan

a = Konstanta atau jika harga $X = 0$

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel bebas

Y = Nilai Variabel terikat

Dilanjutkan dengan menggunakan rumus uji t, sebagai berikut :

$$t = \frac{b}{sb}$$

Keterangan :

t = Nilai teoritis observasi

b = Koefisien arah regresi

sb = Standar deviasi

Untuk menguji hipotesis penelitian yang berkaitan dengan regresi linier sederhana, penelitian ini menggunakan uji t (t-test) dengan ketentuan :

1. Apabila jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
2. Apabila jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Alpha pada penelitian ini sebesar 0,05 atau 5%.

Kriteria pengujian; jika H_0 diterima maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan, sedangkan bila H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh signifikan.

B. Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda adalah model persamaan yang menjelaskan hubungan satu variabel terikat (Y) dengan dua atau lebih variabel bebas (X_1 , X_2 , dan X_3). Memprediksi variabel dependen atau terikat (Y) jika nilai variabel independen atau bebas (X_1 , X_2 , dan X_3) diketahui. Uji linier berganda juga berfungsi untuk mengetahui bagaimana arah hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas. Rumus metode Regresi Linier Berganda menurut (Sinaga dkk., 2022) yaitu :

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

Keterangan :

\hat{Y} = Variabel terikat (variabel yang akan diprediksi)

a = Konstan

b_1 = Koefisien arah regresi pada X_1

b_2 = Koefisien arah regresi pada X_2

b_3 = Koefisien arah regresi pada X_3

$X_1 X_2 X_3$ = Variabel bebas

Kemudian dilakukan dengan uji signifikan koefisien korelasi ganda uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{JK_{reg}}{JK_{(s)} / (n - k - 1)}$$

Keterangan :

$JK_{reg} = b_1 \sum X_1 y + b_2 \sum X_2 y$

$JK_{(s)} = \sum y^2 - JK_{reg}$

n = banyaknya responden

k = banyaknya kelompok

Rumusan hipotesis sebagai berikut :

1. Apabila H_0 diterima maka H_1 ditolak artinya pengujian ini tidak berpengaruh signifikan terhadap model regresi berganda yang diperoleh.
2. Apabila H_0 ditolak maka H_1 diterima artinya pengujian ini berpengaruh signifikan terhadap model regresi berganda yang diperoleh.

Kriteria keputusan: hasil uji F dibandingkan dengan tingkat resiko atau sig. dengan ketentuan (0,05 atau 5%) atau dengan dk pembilang = k dan dk penyebut = (k - n - 1) dengan kriteria keputusan sebagai berikut:

1. H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai sig $> \alpha$
2. H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai sig $< \alpha$

V. SIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dan analisis data yang telah dilakukan. Maka, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh literasi keuangan *digital* (X_1) terhadap penggunaan *e-wallet* (DANA) *education* pada Masyarakat Desa Natar. Semakin tinggi literasi keuangan *digital*, maka akan dapat meningkatkan penggunaan *e-wallet* (DANA) *education*. Dan sebaliknya jika rendah, literasi keuangan *digital* maka akan mempengaruhi penggunaan *e-wallet* (DANA) *education*.
2. Terdapat pengaruh kebermanfaatan (X_2) terhadap penggunaan *e-wallet* (DANA) *education* pada Masyarakat Desa Natar. Hal ini terlihat dari semakin tinggi kebermanfaatan yang dirasakan pada Masyarakat Desa Natar maka akan dapat meningkatkan penggunaan *e-wallet* (DANA) *education*. Dan sebaliknya jika Masyarakat Desa Natar tidak merasakan kebermanfaatan *e-wallet* maka akan mempengaruhi penggunaan *e-wallet* (DANA) *education*.
3. Terdapat pengaruh daya tarik produk (X_3) terhadap penggunaan *e-wallet* (DANA) *education* pada Masyarakat Desa Natar. Hal ini terlihat dari semakin tinggi daya tarik produk yang dilihat pada Masyarakat Desa Natar maka akan dapat meningkatkan penggunaan *e-wallet* (DANA) *education*. Dan sebaliknya jika Masyarakat Desa Natar tidak melihat serta merasakan daya tarik produk *e-wallet* (DANA) *education* maka akan mempengaruhi penggunaan *e-wallet* (DANA) *education*.
4. Terdapat pengaruh literasi keuangan *digital* (X_1), kebermanfaatan (X_2), dan daya tarik produk (X_3) terhadap penggunaan *e-wallet* (DANA)

education pada Masyarakat Desa Natar. Hal ini terlihat jika masyarakat memiliki pengetahuan literasi keuangan *digital* yang tinggi, kebermanfaatan yang dirasakan, dan daya tarik produk yang dilihat dari *e-wallet* maka, dapat meningkatkan penggunaan *e-wallet* (DANA) *education* pada Masyarakat Desa Natar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait literasi keuangan *digital*, kebermanfaatan, dan daya tarik produk terhadap penggunaan *e-wallet* (DANA) *education* pada Masyarakat Desa Natar. Maka, peneliti memberikan saran, sebagai berikut :

1. Pentingnya masyarakat mempelajari keuangan *digital* agar dapat membuat keputusan yang tepat terkait keuangan. Untuk membuat keputusan keuangan yang baik, masyarakat perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan terkait menggunakan teknologi keuangan *digital* yang benar, tepat dan aman. Agar nantinya masyarakat terhindar dari kerugian ketika menggunakan teknologi keuangan *digital*. Hal ini juga dilakukan agar masyarakat dapat memaksimalkan pengelolaan keuangannya secara *digital*.
2. Kebermanfaatan dari *e-wallet* (DANA) ini dapat menjadi pemicu masyarakat menggunakan aplikasi DANA. Mengetahui manfaat dari aplikasi *e-wallet* merupakan hal baik untuk kehidupan individu. *E-wallet* dapat membantu pada kehidupan sehari-hari. Seperti menggunakan *e-wallet* (DANA) pada fitur *education*, masyarakat yang mengetahui kebermanfaatan pada *e-wallet* ini akan bisa merasakan kebermanfaatan dalam diri seperti mudahnya melakukan transaksi pembayaran pendidikan hanya melalui *smartphone*, tidak perlu mengantri atau datang ke sebuah institut pendidikan untuk melakukan pembayaran tagihan.
3. Menggunakan aplikasi *digital e-wallet* harus dicoba oleh masyarakat karena, aplikasi *digital* ini dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu penting masyarakat melihat kelebihan produk

e-wallet agar masyarakat juga tertarik untuk menggunakan aplikasi berbasis *digital* yang pada masa sekarang sangat dominan dilakukan.

4. Perusahaan *e-wallet* (DANA), diharapkan dapat menambah fitur-fitur transaksi terbaru serta memberikan promo atau *cashback* yang menarik bagi masyarakat agar masyarakat mendapatkan keuntungan ketika menggunakan aplikasi *digital* DANA ini.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. R. (2015). *Metode penelitian kuantitatif*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Abrilia, N. D. & Sudarwanto, T. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Vol. 8, No. 3, Hal. 1006-1012.
- Aditya, T., & Mahyuni, L. P. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kemudahan, Manfaat, Keamanan dan Pengaruh Sosial Terhadap Minat Penggunaan Fintech. *In Forum Ekonomi*, Vol. 24, No. 2, Hal. 245-258.
- Adriansyah, A., & Rahmadani, K. (2018). Hubungan Penerapan Sistem Akuntansi Keuangan Terhadap Kualitas Laporan Keuangan pada Dinas Pengelolaan Keuangan dan Asset Daerah Kota Bukittinggi. *Jurnal Pundi*, Vol. 2, No. 1.
- AFI. (2021). *Digital Financial Literacy Toolkit*. pp. 1-23.
- Afola, S. C. M., & Dewi, N. N. S. R. T. (2022). Minat Mahasiswa Akuntansi Untrim Sebagai Pengguna E-Wallet Dengan Mempertimbangkan Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Kepercayaan. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, Vol. 13, No. 2, Hal. 267-277.
- Antareza, C., Saefuloh, D., & Gunawan, A. I. (2021). Persepsi Pelaku Usaha Kecil terhadap Penggunaan E-Wallet Sebagai Sistem Pembayaran. *In Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, Vol. 16, Hal. 1048-1053.
- Awawa, Y (23 Februari 2021). Aplikasi DANA: Kegunaan, Kelebihan, Cara Daftar, dan Pakai. <https://www.qoala.app/>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2022, dari <https://www.qoala.app/id/blog/bisnis/apa-itu-aplikasi-dana/>
- Brahmanta, G. P., & Wardhani, N. I. K. (2021). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatn, Kemudahan, Risiko Terhadap Minat Menggunakan Ulang ShopeePay di Surabaya. *Sains Manajemen*, 7(2), 97-108.

- Cahayapendidikan. (2022). Capaian Pembelajaran Ekonomi SMA Kurikulum Merdeka – Sekolah Penggerak. <https://www.cahayapendidikan.com>. Diakses pada tanggal 10 Februari 2023, dari <https://www.cahayapendidikan.com/2022/05/30/capaian-pembelajaran-ekonomi-sma-kurikulum-merdeka-sekolah-penggerak/>.
- Datawrapper.de (2022). Popularitas E-wallet (Top of Mind). <https://www.datawrapper.de/>. Diakses pada tanggal 5 september 2022, dari https://www.datawrapper.de/_/t49pl/.
- Effendi, N., Priyono, A. F., Sapulette, M. S., & Dewi, V. I. (2022). Pelatihan Literasi Keuangan *Digital* Kepada Pengusaha Mikro di Kabupaten Bandung, Jawa Barat. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, Vol. 06, No. 01, Hal. 81-90.
- Ekonomi.fkip.unila. (2023). Tujuan PSPE. <http://ekonomi.fkip.unila.ac.id/>. Diakses pada tanggal 10 Februari 2023, dari <http://ekonomi.fkip.unila.ac.id/visi-misi-dan-tujuan/>.
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi Ovo.
- Fatmawati, F., & Lubis, A. S. (2020). Pengaruh Perilaku Kewirausahaan Terhadap Kemampuan Manajerial Pada Pedagang Pakaian Pasar Pusat Pasar Kota Medan. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, Vol. 1, No. 1, Hal. 1-10.
- Fianto, F., Prismayani, R., Wijaya, N. I., Miftahussururi, M., Hanifah, N., Nento, M. N., Akbari, Q. S., & Adryansyah, N. (2017). *Materi pendukung literasi finansial*. Jakarta Timur
- Fitriyani, L. R., Nurhajati, L., & Wijayanto, X. A. (2021). *Cara Bijak Menggunakan Dompot Elektronik*. Jakarta pusat : Lembaga penelitian LP3M LSPR.
- Hakim, S. H., Rahman, A., & Syafii, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan E-Wallet di Sumatera utara. *Owner: Riset dan Jurnal Akuntansi*, Vol. 6, Hal. 2, Hal. 1171-1183.
- Harjanto, R. (22 Oktober 2021). Resmi Diluncurkan, DANA Education Bisa Permudah Pembayaran Biaya Pendidikan. <https://www.yangcanggih.com/>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2022, dari <https://www.yangcanggih.com/2021/10/22/dana-education/>
- Hatmoko, J. H. (2015). Survei Minat dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes di SMK Se-Kota Salatiga Tahun 2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(4).

- Herawati, H. & Lailaturrohma. (2021). Analysis Of Factors Affecting Consumer's Decision In Choosing The Digital Fund Wallet. *Economit Journal: Scientific Journal of Accountancy, Management and Finance*, Vol. 01, No. 01, Hal. 38-47.
- 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*, Vol. 4, No. 3, Hal. 424-436.
- Humaidi, H., Utomo, S., & Lestari, D. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Fitur Layanan Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Mahasiswa FISIP ULM di Kota Banjarmasin). *Jurnal Bisnis dan Pembangunan*, Vol. 11, No. 1, Hal. 23-32.
- Indahyani, K., dan Dewi, I, G, A, K, R, S. (2021). Pengaruh Nilai Harga, Literasi Keuangan Dan Kemampuan Finansial Terhadap Minat Penggunaan Dompet Digital (ShopeePay) Dalam Transaksi Keuangan (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Pendidikan Ganesha) (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi)*. Vol. 12, No. 03, e- ISSN: 2614 – 1930
- Indrasari, M. (2019). *Pemasaran dan Kepuasan Pelanggan*. Surabaya : Unitomo Press.
- Jamaludin, F. (22 Oktober 2021). DANA Tambah Fitur Education Bisa Bayar Biaya Sekolah. <https://www.merdeka.com/>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2022, dari <https://www.merdeka.com/teknologi/dana-tambah-fitur-education-bisa-bayar-biaya-sekolah.html>
- Kurniawan, R. M., Soesanto, H., & Sugiarto, Y. (2018). Pengaruh Daya Tarik Produk, Daya Tarik Pelayanan, dan Daya Saing Tarif Terhadap Kepuasan Nasabah yang Berdampak Pada Keputusan Bertransaksi (Studi pada Agen BRILink Bank BRI Cabang Pati). *Doctoral dissertation, Diponegoro University*.
- Lukiana, O., Darna, N., & Muhidin, A. (2021). Pengaruh Job Rotation dan Job Enlargement Terhadap Kepuasan Kerja (Suatu Studi Pada Badan Pengelolaan Keuangan Daerah Kabupaten Ciamis). *Business Management and Entrepreneurship Journal*, Vol. 2, No. 4, Hal. 103-114.
- Lyons, A. C., & Kass-Hanna, J. (2021). A Multidimensional Approach To Defining And Measuring Financial Literacy In The Digital Age. *In The Routledge Handbook of Financial Literacy* (pp. 61-76). Routledge.

- Mardiatmoko, G. (2020). Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda (Studi Kasus Penyusunan Persamaan Allometrik Kenari Muda [*Canarium Indicum L.*]). *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, Vol. 14, No. 3, Hal. 333-342.
- Masturoh, S., & Pohan, A. B. (2021). Sentiment Analysis Against The Dana E-Wallet On Google Play Reviews Using The K-Nearest Neighbor Algorithm. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 17(1), pp. 53-58.
- Maulidah, H., Krisdiyawati, K., & Utami, E. U. S. (2022). Peran Financial Technology Berbasis Digital Payment System E-Wallet Dalam Meningkatkan Literasi Keuangan. *Owner: Riset dan Jurnal Akuntansi*, 6(4), pp. 3324-3332.
- Ming, K. L. Y., & Jais, M. (2022). Factors Affecting The Intention To Use E-Wallets During The COVID-19 Pandemic. *Gadjah Mada International Journal of Business*, 24(1), pp. 82-100.
- Mubarok, A., Purnomo, E., & Noor, C. M. (2019). Pengembangan Aplikasi Pembayaran Sumbangan Pengembangan Pendidikan Berbasis Web. *Jurnal Responsif: Riset Sains dan Informatika*, 1(1), 6-15.
- Munthasar, M., Hasnita, N., & Yulindawati, Y. (2021). Pengaruh Pengetahuan Dan Pendidikan Terhadap Literasi Keuangan *Digital* Masyarakat Kota Banda Aceh. *Jihbiz: Global Journal of Islamic Banking and Finance.*, Vol. 3, No. 2, Hal. 146-157.
- Naomi, F. P., & Priyanto, I. M. D. (2020). Perlindungan Hukum Pengguna E-Wallet Dana Ditinjau Dari Undang-Undang Perlindungan Konsumen. *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum*, Vol. 9, No. 1, Hal. 24-33.
- Napitupulu, A. J. P. (2019). Re-Use Intention In Using M-Wallet Toward Perceived Of Risk, Perceived Ease Of Use, Usefulness, Benefit And Satisfaction In Ovo Electronic Payment (A Case Study On Faculty Of Economics And Business At Universitas Brawijaya) (Doctoral Dissertation, Universitas Brawijaya).
- Nawawi, H. H. (2020). Penggunaan *E-wallet* di Kalangan Mahasiswa. *Emik*, Vol. 03, No. 02), Hal. 189-205.
- Nirmala, I. (2021). Profil DANA dompet digital bagian grup emtek dan sinarmas. <https://katadata.co.id>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2022, dari <https://katadata.co.id/intannirmala/ekonopedia/623835fd7de77/profil-danadompot-digital-bagian-grup-emtek-dan-sinarmas>
- Nugraha, U. (2018). Strategy to Accelerate Financial Literacy Rate in Indonesia: Best Practices from Selected Countries. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, Vol. 2, No. 1, Hal. 78-86.

- Nurulhuda, S. E., & Lutfiati, A. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Keuangan. *Kinerja*, Vol. 02, No. 02, Hal. 111-134.
- OECD. (2018). *G20/Oecd Infe Policy Guidance On Digitalisation And Financial Literacy*. pp. 1–25.
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 3*. Jawa Timur : Widya Gama Press.
- Pradini, K. T., & Susanti, S. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Literasi *Digital*, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan *Mobile Banking* Bca, Bni, Bri. *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, Vol. 10, No. 10.
- Pratama, S. A., & Permatasari, R. I. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, Vol. 11, No. 1.
- Purba, D., & Mardaus, P. (2022). Aplikasi Analisis Korelasi dan Regresi menggunakan Pearson Product Moment dan Simple Linear Regression. *Citra Sains Teknologi*, Vol. 1, No. 2, Hal. 97-103.
- Purwanto, E., Bachtiar, D., Septiani, K. M., Ridhwan, N., Deviny, J., Dahlan, K. S. S., Marey, D. R. E., & Susanto, D. A. (2020). *Technology Adoption A Conceptual Framework*. Tangerang : Yayasan Pendidikan Philadelphia.
- Rahayu, R. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Literasi Keuangan *Digital*: Studi pada Generasi Z di Indonesia. *Reviu Akuntansi dan Bisnis Indonesia*, Vol. 6, No. 1, Hal. 74-87.
- Rahayu, I., & Prasetyatama, G. (2021). Determinants Of The Intention To Continue Using E-Wallet During The Covid-19 Pandemic. *Journal of Contemporary Accounting*, 53-63.
- Rahayuningsih, P., & Susanto, S. (2021). Daya Tarik Dompert Digital. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, Vol. 6, No. 1, Hal. 43-50.
- Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. Y. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet*. *Journal Of Economics And Banking*. Vol. 02, No. 02. Hal. 157-168.
- Rangkuty, D. M. (2021). Apakah Penggunaan E-wallet Masa Pandemi Covid-19 Semakin Meningkatkan di Indonesia?. *In Unusia Conference*, Vol. 1, No. 1, Hal. 251-260.

- Raninda, R., & Wisnalmawati, H. O. (2022). The Effect Of Perceived Usefulness, Ease Of Use, Security, And Cashback Promotion On Behavioral Intention Toward The DANA E-Wallet. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*. Vol. 10 No. 1, pp. 63-72
- Ravikumar, T., Suresha, B., Prakash, N., Vazirani, K., & Krishna, T. A. (2022). Digital Financial Literacy Among Adults In India: Measurement And Validation. *Cogent Economics and Finance*, Vol. 10, No. 01, pp 2132631.
- Riadi, Y. (22 Oktober 2021). Fitur Dana Education Akses Pembayaran Biaya Pendidikan di 250 Institusi. <https://selular.id/>. Diakses pada tanggal 5 Agustus 2022, dari <https://selular.id/2021/10/fitur-dana-education-akses-pembayaran-biaya-pendidikan-di-250-institusi-secara-cepat-dan-praktis/>
- Rochaniah, Y., & Sari, R. C. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan *Digital*, Penghasilan, Dan Gender Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen *E-Commerce*. *Jurnal Profita: Kajian Ilmu Akuntansi*, Vol. 9, No. 6, Hal. 1-20.
- Rodiah, S. R., & 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*, Vol. 1, No. 2, Hal. 66-80.
- Rosdwiantya, S., Najibb, M., & Jahroha, S. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Institusi Pendidikan dalam Menerapkan Sistem Pembayaran Online. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, Vol. 1, Hal. 105-113.
- Rusman, T. (2015). *Statistika Penelitian*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Safira, G. L., Goenawan, F., & Monica, V. (2019). Perilaku Konsumen Dalam Memilih DANA Sebagai Aplikasi *Fintech Payment*. *Jurnal E-Komunikasi*, Vol. 7, No. 2.
- Safroni, I., Hurriyati, R., & Dirgantari, P. D. (2019). Technology Acceptance Model (TAM) Toward “Dana” E-Wallet Costumer. *Jurnal Minds: Manajemen, Ide, Inspirasi*, Vol. 6, No. 2, pp. 181-192.
- Sari, K. H., Putra, W. H. N., & Purnomo, W. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran *Online* pada Semester Antara Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Sari, R. K., Utama, S. P., & Zairina, A. (2021). The Effect Of Online Shopping And E-Wallet On Consumer Impulse Buying. *APMBA (Asia Pacific Management and Business Application)*, Vol. 9, No. 3, pp. 231-242.

- Sati, R. A. S., & Ramaditya, B. B. A. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* (Studi Kasus Pada Konsumen Yang Menggunakan *Metland Card*)/*Effect Of Perception Of Benefits, Easy Perception Of Use, Trust And Risk Perception Towards Interest Using E-Money (Case Study Of Consumers Who Use The Metland Card)*.
- Sayekti, I, M, S. (6 April 2022). DANA Jadi Aplikasi Keuangan dengan Laju Pertumbuhan Tercepat di Tahun 2021. <https://pressrelease.kontan.co.id/>. Diakses pada tanggal 28 September 2022, dari <https://pressrelease.kontan.co.id/news/dana-jadi-aplikasi-keuangan-dengan-laju-pertumbuhan-tercepat-di-tahun-2021>
- Setiawan, T. (2019). Analisis Pendekatan Studi Teknologi E-Bisnis Studi Kasus Aplikasi DANA. Fakultas Komputer Universitas Mitra Indonesia”. Tugas, 2-88675543.
- Silawati. (1 Desember 2022). Survei Jakpat: DANA, Dompot Digital Paling Populer Paruh Pertama 2022. <https://swa.co.id/>. Diakses pada tanggal 15 januari 2023, dari <https://swa.co.id/swa/trends/survei-jakpat-dana-dompot-digital-paling-populer-paruh-pertama-2022>
- Sinaga, W. A. L., Sumarno, S., & Sari, I. P. (2022). The Application of Multiple Linear Regression Method for Population Estimation Gunung Malela District. *JOMLAI: Journal of Machine Learning and Artificial Intelligence*, Vol. 1, No. 1, Hal. 55-64.
- Subowo, M. H. (2020). Pengaruh Prinsip Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Kepuasan Pelanggan Aplikasi Ojek Online XYZ. *Walisongo Journal of Information Technology*, Vol. 2, No. 2, Hal. 79-92.
- Suhendry, W. (2021). Minat Penggunaan E-Wallet DANA di Kota Pontianak. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, Vol. 7, No. 1, Hal. 46-56.
- Supartono, S. (2022). Pengaruh Harga, Kemudahan Bertransaksi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Beli Online Di E-Commerce Shopee Pada Masa Pandemi Covid 19. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 5(2), 210-218.
- Sutanto, E. M. & Yessica. (2020). Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran DANA. *Journal of Business and Banking*. Vol. 10, No. 1.
- Thaha, S. & Afriani, A. (2021). Pentingnya *Financial Literacy* Dalam Tata Kelola Keuangan Pribadi (Suatu Studi Pustaka). *Jurnal Edueco*, Vol. 04, No. 01, Hal. 57-73.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, Hal. 1.

- Utari, R. H., & Pertiwi, T. K. (2021). Persepsi Belanja Menggunakan Aplikasi E-Wallet. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, Vol. 05, No. 01, Hal. 215-226.
- Valencia, D., & Layman, C. V. (2021). E-Wallet Service Innovation, Service Delivery, And Customer Satisfaction On Customer Loyalty Within ShopeePAY In Indonesia. *Ultima Management: Jurnal Ilmu Manajemen*, Vol. 13, No. 01, pp. 23-46.
- Widyaningsih, D., Siswanto, E., & Zusrony, E. (2021). The Role Of Financial Literature Through Digital Financial Innovation On Financial Inclusion (Case Study Of Msmes In Salatiga City). *International Journal of Economics, Business and Accounting Research (IJEBAR)*, 5(4).
- Yusuf, A., Dewi, N. A., Ula, N. S., & Luthfi, A. (2018). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Kepuasan Konsumen OVO. *Jurnal Manajemen*, Vol. 11, No. 01, Hal. 54-63.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 7, No. 1, Hal. 17-23