

**PENGARUH PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN, LITERASI DIGITAL  
DAN PEMANFAATAN *E-MONEY* TERHADAP MINAT  
BERWIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh:**

**LETTALEI LANI BR. SIMAREMARE**

**1953031006**



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

## ABSTRAK

### **PENGARUH PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN, LITERASI DIGITAL DAN PEMANFAATAN *E-MONEY* TERHADAP MINAT BERWIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh

Lettalei Lani Br. S

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui; 1) Pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha, 2) Pengaruh literasi digital terhadap minat berwirausaha, 3) Pengaruh pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha dan 4) Pengaruh pendidikan kewirausahaan, literasi digital dan pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha. Penulis menggunakan metode deskriptif verifikatif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Angkatan 2019 Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung dengan jumlah 62 mahasiswa. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah sampling jenuh. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis yang dilakukan adalah uji linearitas dan uji reabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana untuk hipotesis pertama, kedua, ketiga dan analisis regresi ganda untuk hipotesis keempat. Secara simultan pendidikan kewirausahaan, literasi digital, pemanfaatan *e-money* berpengaruh terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan uji F yang menunjukkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $64,989 > 2,76$  dengan nilai R square sebesar 0,771 atau 77,1% yang menunjukkan besarnya pengaruh secara simultan variabel pendidikan kewirausahaan, literasi digital dan pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

**Kata kunci:** Minat Berwirausaha, Pemanfaatan *E-Money*, Pendidikan Kewirausahaan, Literasi Digital.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF ENTREPRENEURSHIP EDUCATION, DIGITAL LITERACY AND UTILIZATION OF E-MONEY ON INTEREST IN ENTREPRENEURSHIP STUDENTS OF ECONOMIC EDUCATION IN LAMPUNG UNIVERSITY**

By

*Lettalei Lani Br.. S*

*This study aims to determine; 1) Effect of entrepreneurship education on interest in entrepreneurship, 2) Effect of digital literacy on interest in entrepreneurship, 3) Effect of using e-money on interest in entrepreneurship and 4) Effect of entrepreneurship education, digital literacy and use of e-money on interest in entrepreneurship. The author uses a verification descriptive method with a quantitative approach. The subjects of this study were all students of the 2019 Batch of Economic Education at the University of Lampung with a total of 62 students. The sampling technique used in this research is saturated sampling. Data collection uses a questionnaire and documentation method. The analysis prerequisite tests carried out were linearity tests and reliability tests. The data analysis technique used is simple regression analysis for the first, second, third hypotheses and multiple regression analysis for the fourth hypothesis. Simultaneously, entrepreneurship education, digital literacy, the use of e-money affect the interest in entrepreneurship in Economics Education students at the University of Lampung. This can be proven by the results of the F test calculation which shows  $F_{count} > F_{table}$  or  $64,989 > 2.76$  with an R square value of 0.771 or 77.1% which shows the magnitude of the simultaneous influence of the variables of entrepreneurship education, digital literacy and the use of e-money on interest entrepreneurship students of Economic Education, University of Lampung.*

**Keywords:** *Interest in Entrepreneurship, Digital Literacy, Entrepreneurship Education, Utilization of E-Money.*

**PENGARUH PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN, LITERASI DIGITAL  
DAN PEMANFAATAN *E-MONEY* TERHADAP MINAT  
BERWIRAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**Oleh**

**LETTALEI LANI BR. SIMAREMARE**

**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 PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN,  
LITERASI DIGITAL DAN PEMANFAATAN E-MONEY  
TERHADAP MINAT BERWIRAUSAHA MAHASISWA  
PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Lettalei Lani Br. Simaremare**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1953031006**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



### 1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

**Drs. Nurdin, M.Si.**  
NIP 19600817 198603 1 003

**Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19870504 201404 1 001

### 2. Mengetahui

Ketua Jurusan  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Plt. Ketua Program Studi  
Pendidikan Ekonomi

**Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

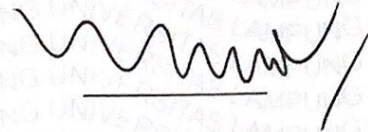
**Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si.**  
NIP 19800727 200604 2 001



**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

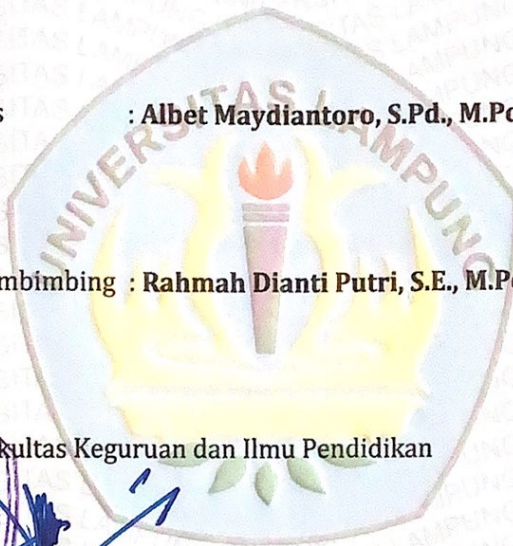
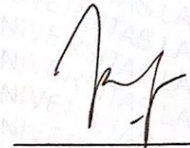
**Ketua : Drs. Nurdin, M.Si.**



**Sekretaris : Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.**



**Penguji  
Bukan Pembimbing : Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

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

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Mei 2023**





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI  
DAN PERGURUAN TINGGI  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145  
Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624  
e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

---

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lettalei Lani Br. Simaremare  
NPM : 1953031006  
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, 25 Mei 2023



**Lettalei Lani Br. Simaremare**  
**1953031006**

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Lettalei Lani Br. Simaremare dan biasa disapa dengan Letta. Penulis lahir pada tanggal 22 September 2000, yang merupakan anak ke-dua dari tiga bersaudara. Memiliki kedua orang tua yang luar biasa yaitu Bapak Santun Simaremare dan Ibu Ruslia Silaen. Penulis berasal dari Desa Penawar Rejo, Kecamatan Banjar Margo, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

Berikut jenjang pendidikan yang pernah ditempuh penulis:

1. PAUD dan TK Lentera Harapan Banjar Agung lulus pada tahun 2007
2. Sekolah Dasar (SD), SDS Lentera Harapan Banjar Agung lulus pada tahun 2013
3. Sekolah Menengah Pertama (SMP), SMP Negeri 1 Banjar Margo lulus pada tahun 2016
4. Sekolah Menengah Atas (SMA), SMAS Lentera Harapan Banjar Agung lulus pada tahun 2019

Pada tahun 2022 penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Warga Makmur Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 1 Banjar Agung. Penulis pernah mengikuti beberapa organisasi kampus yakni ASSETS, HIMAPIS, BEM FKIP, POMK FKIP. Pada tanggal 30 November 2022 melaksanakan Seminar Proposal, pada tanggal 11 Mei 2023 melaksanakan Seminar Hasil dan Ujian Komprehensif dilaksanakan pada 25 Mei 2023.



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kemurahan hati-Nya telah memberikan kasih karunia untuk segala berkat yang diberikan-Nya sehingga penulis mempersembahkan karya kecil sebagai tanda dan kasih sayang kepada :

### *Kedua Orang Tuaku (Bapak dan Mama)*

Terima kasih atas segala doa, rasa cinta, kasih sayang, pendidikan dan ketulusan yang senantiasa mengiringi perjalanan anakmu. Aku harap kalian bangga dengan pencapaian putri mu ini.

### *Abang dan Adikku*

Terima kasih atas semangat, dukungan dan motivasi yang diberikan. Semoga kita dapat terus saling melengkapi dan menjaga satu sama lain.

### *Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajarku*

Terimakasih atas segala ilmu, bimbingan serta arahan yang diberikan selama proses pendidikan ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan kesehatan dan kemudahan dalam segala hal.

### *Sahabat-sahabatku*

Terima kasih karena menerima ku dengan segala kekurangan dan kelebihanku, menemani hari-hariku saat senang maupun sulit, menjadi tempat berbagi cerita. Terimakasih untuk setiap waktu dalam kebersamaannya. Semoga Tuhan Yang Maha Esa mencurahkan berkat bagi kita semua dan jalan terang untuk masa depan kita.

### *Almamater Tercinta*

Universitas Lampung

## MOTTO

*“Kiranya diberikan-Nya kepadamu apa yang kau kehendaki dan dijadikan-Nya berhasil apa yang kau rancangkan”*

**(Mazmur 20:5)**

*“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur”*

**(Filipi 4:6)**

*“Bersukacitalah dalam pengharapan, bersabarlah dalam kesesakan dan bertekunlah dalam doa”*

**(Roma 12:12)**

“Sampai saat ini ku akui kasih-Mu tiada duanya, oleh karena kebaikan Tuhan aku ada sampai hari ini dan oleh karena kemurahan Tuhan semuanya terjadi bagiku. Satu-persatu dilewati. Satu-persatu dimudahkan. Satu-persatu diselesaikan. Tetap andalkan Tuhan karena semua akan baik-baik saja”

**(Lettalei Lani Br. S)**

## SANWACANA

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan. Literasi Digital dan Pemanfaatan E-Money Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung”.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari motivasi, bimbingan serta bantuan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada:

1. Rektor, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Drs. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan.
5. Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni.
6. Dedy Mizwar, S.Si., M.Pd. selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Pd. selaku Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.
8. Bapak Drs. Nurdin, M.Si. selaku dosen pembimbing 1 sekaligus pembimbing akademik yang selalu memberikan arahan, bimbingan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Bapak adalah sosok inspirator bagi saya, selalu memberikan nasihat-nasihat dan

memberikan solusi disetiap saya menemui kesulitan, semoga Tuhan senantiasa memberikan kesehatan, kasih dan berkat-Nya kepada Bapak.

9. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah bersedia membimbing, meluangkan waktu, memotivasi serta memberi kritik dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas segala arahan dan bimbingannya, semoga Tuhan senantiasa memberikan kesehatan, kasih dan berkat-Nya kepada Bapak.
10. Ibu Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd. selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyempurnaan skripsi ini. Terimakasih Ibu atas semua saran dan masukannya, semoga Tuhan senantiasa memberikan kesehatan, kasih dan berkat-Nya kepada Ibu.
11. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Lampung khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi Drs. Yon Rizal, M.Si., Drs. Tedi Rusman, M.Si., Drs. I Komang Winatha, M.Si., Drs. Nurdin, M.Si., Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd., Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Suroto, S.Pd., M.Pd., Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., Widya Hestingtyas, S.Pd., M.Pd., Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Dr. Atik Rusdiani, M.Pd.I., terimakasih atas ilmu yang telah diberikan.
12. Terimakasih kepada Bapak dan Ibu dosen serta staf dan karyawan Universitas Lampung yang telah sigap membantu dalam mengurus segala persyaratan selama perkuliahan.
13. Terimakasih kepada teman-teman Jurusan PIPS FKIP UNILA terkhusus Pendidikan Ekonomi angkatan 2019 yang sudah bersedia membantu penulis menyelesaikan penelitiannya, semoga urusan kalian di permudah oleh Tuhan Yang Maha Esa.
14. Teruntuk yang istimewa kedua orang tua tersayang dan tercinta yaitu Bapak Santun Simaremare dan Mama Ruslian Silaen, pahlawanku yang memberikan kasih sayang tak terhingga orang tua terhebat yang senantiasa berdoa bagi kesuksesan disetiap langkah putri kalian yang tiada henti mencurahkan kasih dan sayangnya kepada keluarga. Bapak dan Mama berhasil memberikan aku kasih. Terimakasih atas kasih sayang sepenuhnya



tidak kurang sedikitpun. Terimakasih atas didikan Bapak dan Mama aku berhasil menyelesaikan pendidikan sampai Sarjana. Terimakasih karena selalu berusaha sekuat tenaga berusaha untukku, memberikan semangat, motivasi, dan menjadi tempatku bersandar, serta doa-doa yang selalu mengiringi perjalananku. Bapak dan Mama berhasil membuat aku bangga dan beruntung telah lahir kedunia.

15. Kepada Abangku yang pertama Eko Yohannes Simaremare, S.T. dan Adikku Citra Naomi Br. Simaremare. Ku ucapkan terimakasih banyak atas segala rasa sayang, doa-doa dan motivasi dalam perjalananku menimba ilmu. Untuk Abangku terimakasih telah menjadi abang yang sangat baik didunia ini, kamu sudah berhasil menjalankan peran sebagai kakak yang membuat aku sangat bangga memiliki kakak seperti mu. Aku tidak bisa membalas kebaikan kalian, tapi aku berharap semoga bisa membuat kalian bangga.
16. Teruntuk keluarga besar Op.Jumadi Simaremare dan keluarga besar Op.Sahala Silaen terimakasih untuk setiap dukungan dan arahan yang kalian berikan setiap bertemu, peran kalian dalam perjalanan proses pendidikanku sangat berarti, aku sangat bersyukur dapat tumbuh dan berproses bersama keluarga besar ku ini.
17. Sahabat-sahabatku di kampus “Nyai Ronggeng” terima kasih untuk Cindi Fatma Siami, Fidya Pramesti, Sariyati Maharani, Anisa Fitri Nurhayati, Fadilah Afifah, Kurnia Ainun Lathifah, dan Dina Mardiyana kalian selalu memberikan warna di kehidupan selama perkuliahan.
18. Teman teman baikku “KKN Warga Maknur Jaya” Milenia, Nadila, Rizka, Chika, Usisa, dan Arpegi terimakasih kalian menjadi teman berbagi kisah pada masa pengabdianku di desa WMJ.
19. Teman-teman “Sopan Santun” Arif, Agung, Nauval, Isman, Riyan, Sunarto, Putra, Dede, Candra terimakasih untuk keceriaan dan kekocakan kalian. Terimakasih sudah berkelana bersama dan telah mengukir kisah semasa mudaku.

20. Regina Wati Malau terimakasih karena sudah menemani aku selama perkuliahan dan membantuku ketika kesulitan serta menjadi tempatku mencurahkan beban hidup ini, bahagia selalu untuk kita. Semoga cita-cita kita ke jepang dapat terwujud secepatnya.
21. Cindi Fatma Siami terimakasih menjadi sahabat terbaikku, sudah menjadi seseorang yang bisa diandalkan dalam keadaan apapun, terimakasih karna sudah hadir dan selalu berada disampingku baik saat sulit maupun senang.
22. Anisa Fitri Nurhayati terimakasih karena selalu menolongku, selalu memberiku saran dan menjadi teman yang engga enakan. Kehadiranmu tak akan dapat tergantikan.
23. Untuk bocil, Sariyati Maharani terimakasih sudah menjadi sahabat baikku di kampus, menjadi tempat berkeluh kesah berbagi cerita, terimakasih sudah mau menemani letta berjalan dan menaiki serta menuruni tangga setiap hari. Semoga kelak kita sukses dengan ketekunan berangkat pagi pulang sore yang kita miliki.
24. Teruntuk keluarga besar Pendidikan Ekonomi yang tidak bisa disebutkan satu persatu, untuk kakak tingkat 2016, 2017 dan 2018, terimakasih sudah memberi banyak arahan diawal perkuliahan serta mau memberi informasi mengenai tugas akhir dan untuk adik-adik tingkat angkatan 2020, 2021 dan 2022 semoga diberikan kelancaran dalam perkuliahan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 20 Mei 2023  
Penulis,

Lettalei Lani Br. Simaremare

## DAFTAR ISI

### DAFTAR ISI

### DAFTAR TABEL

### DAFTAR GAMBAR

### DAFTAR LAMPIRAN

<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Pembatasan Masalah.....	14
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Penelitian .....	15
F. Manfaat Penelitian .....	16
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	17
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
A. Tinjauan Pustaka.....	18
B. Penelitian Yang Relevan.....	28
C. Grand Teori.....	33
D. Kerangka Pikir .....	38
E. Hipotesis .....	39
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Metode Penelitian .....	40
B. Teknik Pengumpulan Data.....	41
C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Variabel Penelitian.....	44
1. Variabel Independen (Bebas).....	44
2. Variabel Dependen (Terikat) .....	44

E.	Definisi Konseptual .....	44
1.	Minat Berwirausaha (Y) .....	44
2.	Pendidikan Kewirausahaan ( $X_1$ ) .....	44
3.	Literasi Digital ( $X_2$ ) .....	45
4.	Pemanfaatan <i>E-Money</i> ( $X_3$ ) .....	45
F.	Definisi Operasional .....	45
G.	Uji Persyaratan Instrument .....	46
1.	Uji Validitas Instrument.....	46
2.	Uji Reliabilitas Instrument.....	50
H.	Uji Asumsi Klasik.....	53
1.	Uji Linieritas .....	53
2.	Uji Multikolinearitas .....	54
3.	Uji Autokorelasi.....	55
4.	Uji Heteroskedastisitas .....	55
I.	Pengujian Hipotesis .....	56
1.	Uji Regresi Linear Sederhana .....	57
2.	Uji Regresi Linear Multiple.....	58
<b>IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A.	Hasil .....	60
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	60
B.	Gambaran Umum Responden.....	64
C.	Deskripsi Data Penelitian.....	64
1.	Minat Berwirausaha (Y) .....	65
2.	Pendidikan Kewirausahaan ( $X_1$ ).....	67
3.	Literasi Digital ( $X_2$ ) .....	69
4.	Pemanfaatan E-Money ( $X_3$ ).....	71
D.	Uji Asumsi Klasik.....	73
1.	Uji Linearitas Regresi .....	73
2.	Uji Multikolinearitas .....	74
3.	Uji Autokorelasi.....	75
4.	Uji Heteroskedastisitas .....	76
E.	Pengujian Hipotesis .....	76
1.	Pengujian Regresi Linear Sederhana .....	76
2.	Pengujian Regresi Secara Simultan .....	80



F. Pembahasan.....	84
G. Keterbatasan Penelitian.....	95
<b>V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>96</b>
A. Kesimpulan .....	96
B. Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>100</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Kuisisioner Pendidikan Kewirausahaan .....	5
2. Hasil Kuisisioner Literasi Digital.....	7
3. Hasil Kuisisioner Pemanfaatan E-money .....	10
4. Hasil Kuisisioner Minat Berwirausaha.....	12
5. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	28
6. Data Jumlah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung Angkatan 2019.....	42
7. Definisi Operasional .....	45
8. Koefisien Korelasi .....	47
9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan Variabel Minat Berwirausaha (Y).....	48
10. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan Variabel Pendidikan Kewirausahaan (X <sub>1</sub> ).....	48
11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan Variabel Literasi Digital (X <sub>2</sub> ) .....	49
12. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan Variabel Pemanfaatan E- Money (X <sub>3</sub> ) .....	50
13. Koefisien Reliabilitas.....	50
14. Hasil Uji Reabilitas Variabel Minat Berwirausaha (Y) .....	51
15. Hasil Uji Reabilitas Variabel Pendidikan Kewirausahaan (X <sub>1</sub> ).....	51
16. Hasil Uji Reabilitas Variabel Literasi Digital (X <sub>2</sub> ) .....	52
17. Hasil Uji Reabilitas Variabel Pemanfaatan E-Money (X <sub>3</sub> ).....	52
18. Rekapitulasi Hasil Uji Reabilitas.....	53
19. Nama Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Lampung .....	61
20. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Berwirausaha (Y).....	66
21. Kategori Variabel Minat Berwirausaha .....	67
22. Distribusi Frekuensi Variabel Pendidikan Kewirausahaan (X <sub>1</sub> ) .....	68
23. Kategori Variabel Pendidikan Kewirausahaan (X <sub>1</sub> ).....	69
24. Distribusi Frekuensi Variabel Literasi Digital (X <sub>2</sub> ).....	70
25. Kategori Variabel Literasi Digital (X <sub>2</sub> ) .....	71
26. Distribusi Frekuensi Variabel Pemanfaatan E-Money (X <sub>3</sub> ) .....	72

27.	Kategori Variabel Pemanfaatan E-Money ( $X_3$ ).....	73
28.	Rekapitulasi Hasil Uji Linearitas Regresi.....	74
29.	Rekapitulasi Hasil Uji Multikolinearitas .....	74
30.	Rekapitulasi Hasil Uji Autokorelasi .....	75
31.	Rekapitulasi Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	76
32.	Rekapitulasi Hasil Uji Linear Sederhana.....	77
33.	Hasil Uji Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan ( $X_1$ ), Literasi Digital ( $X_2$ ) dan Pemanfaatan E-Money ( $X_3$ ) Terhadap Minat Berwirausaha (Y) Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung .....	80
34.	Hasil Uji Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan ( $X_1$ ), Literasi Digital ( $X_2$ ) dan Pemanfaatan E-Money ( $X_3$ ) Terhadap Minat Berwirausaha (Y) Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung .....	81
35.	Koefisien Regresi Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan ( $X_1$ ), Literasi Digital ( $X_2$ ) dan Pemanfaatan E-Money ( $X_3$ ) Terhadap Minat Berwirausaha (Y) Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kategori Penduduk Berdasarkan Tingkat Usia.....	1
2. Tingkat Pengangguran Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	2
3. Data Jumlah Pengguna Internet .....	6
4. Data Jumlah Pengguna Uang Elektronik .....	9
5. Bagan Kerangka Pikir Penelitian.....	38



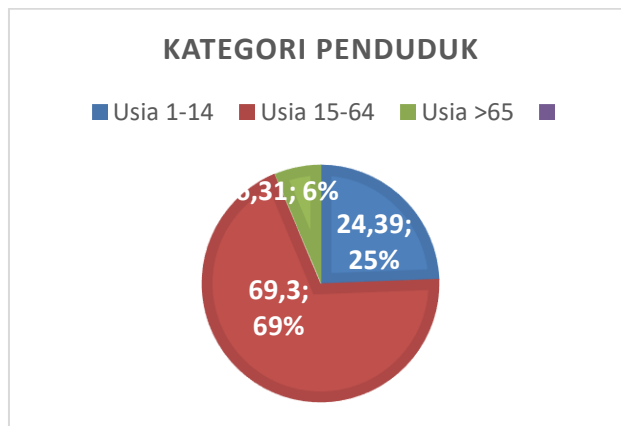
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pelaksanaan Penelitian Pendahuluan. ....	106
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan. ....	107
3. Google Form Kuisisioner Penelitian Pendahuluan. ....	108
4. Instrument Penelitian Pendahuluan .....	109
5. Surat Izin Penelitian.....	110
6. Surat Balasan Penelitian. ....	111
7. Google Formulir Uji Coba Instrument Penelitian .....	112
8. Penyebaran Uji Coba Instrument Penelitian.....	113
9. Kisi-kisi Kuesioner Penelitian Uji Coba Instrument Penelitian. ....	114
10. Kuesioner Uji Coba Instrument Penelitian .....	115
11. Tabulasi Uji Coba Instrument Penelitian.....	119
12. Hasil Uji Validitas Instrument Menggunakan SPSS. ....	123
13. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Pertanyaan Kuisisioner.....	131
14. Tabulasi Hasil Instrument Penelitian.....	133
15. Hasil Uji Reabilitas Instrument Menggunakan SPSS.....	140
16. Formulir Kuesioner Penelitian.....	142
17. Penyebaran Instrument Penelitian. ....	145
18. Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019 .....	146
19. Rekapitulasi Data Hasil Kuisisioner Penelitian.....	148
20. Hasil Pengujian Uji Linearitas.....	150
21. Hasil Pengujian Multikolinearitas. ....	151
22. Hasil Pengujian Autokorelasi .....	151
23. Hasil Pengujian Heteroskedastisitas .....	151
24. Hasil Pengujian Hipotesis Regresi Linear Sederhana .....	152
25. Hasil Pengujian Hipotesis Regresi Secara Simultan .....	152
26. Kuisisioner Pendukung.....	153

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pengangguran merupakan salah satu masalah ketenagakerjaan yang menjadi sorotan diberbagai negara demikian halnya di Indonesia. Pengangguran menjadi masalah serius di Indonesia, hal ini disebabkan jumlah penduduk yang tinggi dan tidak seimbang dengan ketersediaan lapangan kerja. Berdasarkan data Dukcapil Kemendagri, Negara Kesatuan Republik Indonesia diduduki sebanyak 275.361.267 jiwa pada semester 1 tahun 2022.



**Gambar 1. Kategori Penduduk Berdasarkan Tingkat Usia**

*Sumber: Dukcapil Kemendagri*

Penduduk merupakan sumber tenaga kerja namun ketika tingkat pertumbuhan penduduk meningkat akan menimbulkan permasalahan ketenagakerjaan (Adriyanto et al., 2020). Tenaga kerja memiliki peran penting dalam proses pembangunan ekonomi, tenaga kerja menjadi faktor kunci yang dapat mempercepat naik-turunnya daya suatu perekonomian. Kondisi di negara berkembang seperti Indonesia, pertumbuhan ekonomi

yang dicapai juga diiringi dengan meningkatnya jumlah penduduk Indonesia. Penduduk Indonesia masih banyak yang menjadi pengangguran. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tingkat pengangguran terbuka di Indonesia pada tahun 2020 bulan Februari tercatat sebesar 05,01 persen. Pengangguran merupakan selisih antara angkatan kerja dengan penggunaan tenaga kerja yang sebenarnya. Pengangguran terbuka terdiri dari orang yang tidak mempunyai pekerjaan dan mencari pekerjaan, orang yang tidak mempunyai pekerjaan dan mempersiapkan usaha, orang yang tidak mempunyai pekerjaan dan tidak mencari pekerjaan.

Tingkat pengangguran yang tinggi merupakan masalah mendasar dalam ketenagakerjaan di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan oleh tenaga kerja baru yang bertambah jauh lebih besar dibandingkan dengan pertambahannya lapangan pekerjaan. Artinya, lapangan pekerjaan yang tersedia belum memenuhi tingkat tenaga kerja yang ada di Indonesia. Sehingga menimbulkan tingkat pengangguran yang tinggi. Pengangguran menjadi masalah bagi negara yang tingkat pertumbuhan penduduknya tinggi, seperti Indonesia.

Berikut disajikan gambar mengenai tingkat pengangguran berdasarkan pendidikan:

Tingkat Pendidikan 2	Tingkat Pengangguran Terbuka Berdasarkan Tingkat Pendidikan		
	2020	2021	2022
Tidak/Belum Pernah Sekolah/Belum Tamat & Tamat SD	3,61	3,61	3,59
SMP	6,46	6,45	5,95
SMA umum	9,86	9,09	8,57
SMA Kejuruan	13,55	11,13	9,42
Diploma I/II/III	8,08	5,87	4,59
Universitas	7,35	5,98	4,80

**Gambar 2. Tingkat Pengangguran Berdasarkan Tingkat Pendidikan**

*Sumber: bps.go.id*

Berdasarkan gambar di atas, pada tahun 2022 pengangguran dengan tingkat Pendidikan Universitas masih lebih tinggi yaitu sebesar 4,80% dibandingkan dengan tingkat pengangguran Sekolah Dasar yaitu 3,59%.

Tingkat pengangguran terdidik yang berstatus sarjana dikhawatirkan dapat meningkat jika perguruan tinggi sebagai pembentuk sumberdaya manusia tidak mampu mengarahkan peserta didik menciptakan lapangan pekerjaan. Karena pada kenyataannya banyak sumber daya manusia lulusan lembaga pendidikan tinggi cenderung tertarik mengisi lapangan pekerjaan yang telah tersedia baik dari instansi pemerintahan maupun swasta dibandingkan berusaha menciptakan lapangan pekerjaan.

Sebagai pemegang wewenang dalam membuat kebijakan, dapat memainkan peran penting dalam menangani isu pengangguran dan kemiskinan. Berdasarkan kajian Mulyadi (2017) pada penelitiannya yang berjudul “Peran Pemerintah Dalam Mengatasi Pengangguran Dan Kemiskinan Dalam Masyarakat”, diperoleh hasil bahwa pemberdayaan sosial dijadikan sebagai upaya yang pemerintah lakukan untuk mengatasi masalah pengangguran, menurut kajian tersebut terdapat dua aspek dalam pemberdayaan sosial tersebut yaitu penentu nasib sendiri dimana masyarakat dengan kategori miskin bebas menentukan solusi pemecahan masalahnya dan pemerintah menjadi fasilitator sedangkan pelakunya tetap masyarakat. Namun program pemerintah untuk mengurangi pengangguran seperti hal tersebut belum mampu mengurangi jumlah pengangguran secara signifikan jika tidak dibarengi dengan usaha. Pembangunan perekonomian akan lebih berhasil ketika ditunjang oleh wirausaha yang membuka lapangan kerja karena kemampuan pemerintah terbatas.

Pentingnya masalah kewirausahaan bagi perbaikan perekonomian Negara dirasakan pula oleh Pendidikan Tinggi (DIKTI) sebagai lembaga pendidikan yang menaungi pendidikan ditingkat universitas melaksanakan program mata kuliah kewirausahaan yang dilaksanakan oleh hampir seluruh perguruan tinggi di Indonesia (Achmad & Nugraha).

Menyadari hal tersebut perguruan tinggi sebagai lembaga ilmiah yang mempunyai tugas menyelenggarakan pendidikan, mempersiapkan peserta

didiknya dengan ilmu berwirausaha sehingga diharapkan mampu menumbuhkan minat untuk merealisasikan potensi berwirausaha.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan upaya sadar yang dilakukan untuk mengubah perilaku manusia baik secara individu maupun dalam kelompok, dengan tujuan membantu manusia berkembang melalui pengajaran dan pelatihan sehingga mampu bertanggung jawab atas tindakannya sendiri (N. L. W. W. Putri, 2017). Perguruan tinggi memiliki peran dalam memberikan pendidikan dan keterampilan sebelum mencapai usia produktif dalam bekerja. Berdasarkan hasil penelitian (Aghniya & Subroto, 2021) menyatakan bahwa pendidikan mengenai kewirausahaan tidak memiliki pengaruh besar terhadap tumbuhnya rasa ingin berwirausaha, namun terdapat faktor yang mendorong tumbuhnya minat berwirausaha yaitu terdapat pada fungsi perguruan tinggi dengan program pendidikan dibidang kewirausahaan. Hal tersebut dikarenakan suatu pendidikan mengenai kewirausahaan akan menambah wawasan dan ilmu berdagang serta menumbuhkan minat berwirausaha. Menurut Kania & Februadi (2020) perguruan tinggi sebaiknya menerapkan pendidikan kewirausahaan sebagai upaya dalam membangkitkan pemikiran berwirausaha dan mendorong mahasiswa dalam mengkomersilkan hasil riset menjadi produk dan jasa. Maka dari itu, pendidikan kewirausahaan diharapkan mampu untuk memberikan perubahan pandangan mengenai jiwa berwirausaha dan meningkatkan antusias mahasiswa dalam memberikan perubahan dibidang berwirausaha.

Melakukan eksplorasi minat mahasiswa yang telah menerima pendidikan kewirausahaan mengenai profesi wirausaha dapat menjadi langkah awal untuk mengenali faktor-faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha mahasiswa. Selain itu, hal tersebut dapat menjadi penilaian terhadap efektivitas program pendidikan kewirausahaan yang diselenggarakan di perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil prapenelitian terhadap 47 Mahasiswa, berikut disajikan data terkait pendidikan kewirausahaan pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

**Tabel 1. Hasil Kuisisioner Pendidikan Kewirausahaan**

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya (%)	Tidak (%)
1	Saya tertarik saat mempelajari kewirausahaan	44	3	93,6	6,4
2	Saya mempraktekkan pendidikan kewirausahaan pada saat kuliah	30	17	36,2	63,8

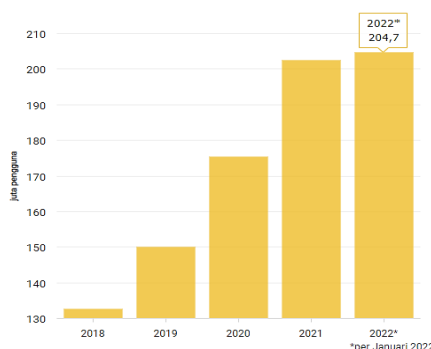
*Sumber: Hasil Kuesioner*

Berdasarkan Tabel 1. Sebanyak 93,6% mahasiswa menyatakan tertarik mempelajari kewirausahaan. Namun, sebanyak 63,8% mahasiswa tidak mempraktikkan pendidikan kewirausahaan pada saat kuliah.

Melalui data di atas hampir seluruh mahasiswa tertarik dalam belajar berwirausaha namun untuk mempraktekkan pendidikan kewirausahaan secara langsung belum terlaksana, meskipun peluang untuk belajar menerapkan usaha sangat besar ketika masih menjadi mahasiswa. Pembinaan kewirausahaan melalui pendidikan dan pelatihan juga telah mengalami peningkatan di beberapa universitas di Indonesia. Dalam konteks ini, wirausaha yang terdidik sangat penting. Maka itu peranan universitas dalam memotivasi mahasiswa menjadi wirausaha muda sangat penting dalam menumbuhkan jumlah wirausaha. Berbagai upaya dilakukan untuk menumbuhkan minat berwirausaha terutama merubah *mindset* para mahasiswa yang selama ini hanya berminat sebagai pencari kerja bila kelak menyelesaikan studi mereka di perguruan tinggi. Melihat kenyataan bahwa lapangan kerja yang ada tidak memungkinkan untuk menyerap seluruh lulusan perguruan tinggi di Indonesia, oleh karena itu, para lulusan

perguruan tinggi harus mulai mempertimbangkan karir sebagai wirausaha sebagai alternatif.

Pentingnya pendidikan dikaji pula oleh peneliti terdahulu Atmaja & Margunani (2016) yang menyatakan bahwa salah satu upaya perguruan tinggi untuk mempersiapkan lulusan mahasiswa adalah membekali dengan pendidikan kewirausahaan. Ginting & Yuliawan (2015) menganalisa bahwa pendidikan tidak hanya dapat dilihat dari tingkat pendidikan yang sudah dicapai, tetapi juga dalam kenyataan bahwa pendidikan memainkan peranan penting untuk membantu para wirausaha mengatasi masalah- masalah yang mereka hadapi. Berdasarkan penelitian-penelitian yang ada, terungkap bahwa minat dalam berwirausaha dapat dipengaruhi melalui pendidikan kewirausahaan dengan memperhatikan sikap dan minat terhadap kewirausahaan. Melalui beberapa pendapat tersebut dapat didefinisikan bahwa pendidikan kewirausahaan merupakan integrasi pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan penting merupakan investasi modal manusia yang bertujuan untuk mempersiapkan para mahasiswa agar siap memulai bisnis baru dan mengembangkan bisnis tersebut. Pendidikan mendorong kemajuan teknologi informasi komunikasi berdampak pada peningkatan pengguna internet. Dibawah ini data pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018-2022 berdasarkan databoks.



**Gambar 3. Data Jumlah Pengguna Internet**

*Sumber: Databoks.co.id*

Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan We Are Social, terdapat 204,7 juta

pengguna internet per Januari 2022 di Indonesia (Mutia Annur, 2022). Tren jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dalam lima tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan tahun 2018, saat ini jumlah pengguna internet nasional sudah melonjak sebesar 54,25%.

Berdasarkan informasi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pengguna internet yang terjadi menghadirkan konsekuensi bahwa masyarakat Indonesia mengalami proses beradaptasi dengan globalisasi saat ini. Maka dari itu untuk mengimbangi dan berpartisipasi pada kemajuan teknologi, masyarakat harus mampu berinteraksi dengan kemampuan mengolah, menganalisa, memanfaatkan dan mengevaluasi informasi media. Pelaku usaha dituntut untuk memiliki kemampuan menerima sebuah informasi dan diimbangi dengan kemampuan menelusuri dan mengidentifikasi informasi yang diterima terutama dalam bentuk digital atau dapat disebut dengan literasi digital.

Berdasarkan hasil prapenelitian terhadap 47 Mahasiswa, berikut disajikan data terkait literasi digital pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

**Tabel 2. Hasil Kuisisioner Literasi Digital.**

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya (%)	Tidak (%)
1	Saya menggunakan media digital	44	3	93,6	6,4
2	Saya memanfaatkan informasi digital untuk meningkatkan pengetahuan tentang berwirausaha	41	6	12,8	87,2

*Sumber: Hasil Kuesioner*



Berdasarkan Tabel 2. Sebanyak 93,6% mahasiswa menggunakan media digital, namun sebanyak 87,2% mahasiswa tidak memanfaatkan informasi digital untuk meningkatkan pengetahuan tentang berwirausaha.

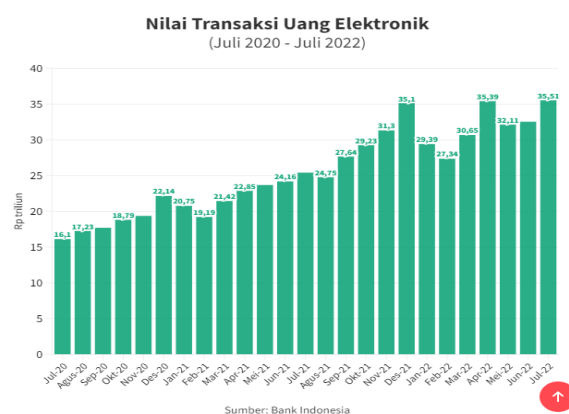
Data di atas menyatakan bahwa perubahan era digitalisasi membawa kemudahan yang dirasakan oleh pengguna media digital terlebih mahasiswa namun keberadaan media digital sebagai alat informasi tidak dimanfaatkan sepenuhnya untuk belajar dan membuat peluang baru mengenai wirausaha.

Di Indonesia angka pengangguran terbanyak justru diciptakan oleh kelompok terdidik disebabkan mindset para pemuda yang selama ini berminat sebagai pencari kerja (*job joker*)(Aulia dkk., 2021). Dalam rangka peningkatan literasi digital, masyarakat dipermudah dengan ketersediaannya bacaan dalam jaringan seperti media sosial. Awalnya literasi hanya merujuk pada kemampuan membaca dan menulis serta memaknai informasi, namun saat ini konsep literasi tersebut telah berkembang dengan kemampuan menganalisa fenomena-fenomena didunia. Dengan akses informasi digital sebaiknya mahasiswa belajar dan mengutip berbagai informasi secara strategis akan peluang memanfaatkan media digital terkhusus kewirausahaan. Dalam memulai suatu usaha, seseorang harus meningkatkan pemahaman kewirausahaan terkait dengan usaha yang akan dirintis, bagaimana cara mengelola, strategi apa yang dibutuhkan dalam menunjang keberhasilan, bagaimana mengantisipasi dan mengatasi problematika yang muncul dan lainnya. Dengan demikian, pengetahuan kewirausahaan menjadi sangat penting sebagai bekal sebelum memulai usaha.

Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Kemampuan literasi digital sangat berguna untuk menghadapi jumlah informasi yang semakin meluas akibat adanya internet, penggunaan internet pada masyarakat umumnya bervariasi, namun pada remaja internet bukan hanya digunakan untuk mencari

informasi akademik melainkan juga untuk membangun relasi melalui situs jejaring sosial. Sehingga diharapkan dengan literasi digital mahasiswa mampu berpartisipasi dalam membangun usaha.

Perkembangan zaman pada Era teknologi 4.0 bergerak pada seluruh aspek kehidupan, seperti pada aspek ekonomi, sosial dan budaya. Perkembangan teknologi dibidang ekonomi sangat berdampak pada masyarakat, yaitu dengan hadirnya inovasi teknologi seperti *Fintech (Financial Technology)* yang membuat perubahan terhadap industri keuangan (Juniarti dkk., 2021). Hadirnya *Fintech* tersebut memiliki kontribusi dalam melaksanakan percepatan jangkauan layanan keuangan, seperti adanya proses transaksi yang akurat, praktis dan aman. Hal ini didukung oleh Pemerintah yang dibuktikan dengan adanya regulasi yang ditetapkan Bank Indonesia (BI) Nomor 18/40/PBI/2016 perihal penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran. *Fintech* menciptakan berbagai produk transaksi *online* seperti Dana, Shopee Pay, GO-PAY, OVO, dsb. Hal tersebut memunculkan persaingan antar produk, maka dari itu bisnis perbankan ini melakukan pembaruan dan inovasi disetiap produknya, sehingga setiap tahun pengguna *e-money* terus bertambah. Data Bank Indonesia (BI) menunjukkan bahwa volume transaksi menggunakan uang elektronik pada tahun 2022 yakni sebagai berikut:



**Gambar 4. Data Jumlah Pengguna Uang Elektronik**

*Sumber: DataIndonesia.id*

Bank Indonesia (BI) melaporkan, nilai transaksi belanja uang elektronik pada Juli 2022 sebesar Rp35,51 triliun. Jumlah tersebut meningkat 9,22% jika dibandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak Rp32,51 triliun. Adapun, volume transaksi belanja uang elektronik sebanyak 606,96 juta kali pada Juli 2022. Jumlah tersebut meningkat 6,81% jika dibandingkan pada Juni 2022 yang sebanyak 568,26 juta kali (Sadya, 2022).

Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat percepatan akses pada transaksi keuangan. Persaingan dunia bisnis menuntut pelaku usaha untuk mampu mengikuti dan menerapkan perkembangan teknologi digital saat ini, perkembangan tersebut memberikan pengaruh besar pada aktivitas berwirausaha. Pemanfaatan *e-money* sebagai teknologi membawa kemudahan bagi para penggunanya karena dianggap lebih fleksibel saat melakukan pembelian maupun pemesanan barang. Persepsi kemudahan tersebut menumbuhkan pola pikir bahwa akan lebih mudah jika melakukan kegiatan transaksi menggunakan *e-money*.

Berdasarkan hasil prapenelitian terhadap 47 Mahasiswa, berikut disajikan data terkait pemanfaatan *e-money* pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

**Tabel 3. Hasil Kuisisioner Pemanfaatan E-money .**

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya (%)	Tidak (%)
1	Saya menggunakan <i>e-money</i> dalam bertransaksi	40	7	85,1	14,9
2	Ketika bertransaksi saya lebih memilih menggunakan <i>cash</i> dibandingkan <i>e-money</i>	29	18	61,7	38,3

Sumber: Hasil Kuesioner

Berdasarkan Tabel 3. Sebanyak 85,1% mahasiswa menggunakan *e-money* dalam bertransaksi. Namun ketika bertransaksi sebanyak 61,7% mahasiswa lebih memilih menggunakan *cash* dibandingkan *e-money*. Data tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-money* belum dimaksimalkan oleh mahasiswa sebagai konsumen dan sebagai calon wirausaha ini merupakan gencaran atau peluang yang perlu dirintis terlebih melihat kemajuan teknologi yang semakin berkembang.

Kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat telah membawa dunia perdagangan ke sebuah arena baru yang dikenal sebagai ekonomi digital, yang menjadi tren bisnis terkini dan masa depan. Dalam era digital yang saat ini mendorong *enterpreneurship* untuk membuka wirausaha dengan berbagai keuntungan dan kemudahan yang didapatkan.

Kehadiran teknologi saat ini, sesungguhnya merupakan peluang sekaligus tantangan bagi mahasiswa dalam mengembangkan usaha yang telah dirintis saat kuliah. Dengan ini *e-money* menjadi peluang, karena dengan teknologi yang sudah menjadi konsumsi sehari-hari mahasiswa, dengan *gadget* yang dimiliki dapat menjadi mesin pemasaran dan produksi yang ampuh dalam menggapai pasar dan konsumen yang lebih luas. Namun jika mahasiswa tidak dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk mengembangkan bisnisnya, maka akan menghadapi persaingan dari pesaing konvensional yang menawarkan layanan teknologi yang telah familiar bagi konsumen. Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi mahasiswa dalam mempertahankan pangsa pasarnya.

Berdasarkan hasil prapenelitian terhadap 47 Mahasiswa, berikut disajikan data terkait minat berwirausaha pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

**Tabel 4. Hasil Kuisisioner Minat Berwirausaha**

No	Pertanyaan	Kriteria Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya (%)	Tidak (%)
1	Setelah lulus, saya lebih memilih bekerja dengan orang lain sebagai karyawan dibandingkan berwirausaha	25	22	53,2	46,8

*Sumber: Hasil Kuesioner*

Berdasarkan Tabel 4. Sebanyak 53,2% mahasiswa ketika lulus akan memilih bekerja dengan orang lain sebagai karyawan dibandingkan berwirausaha.

Data di atas menjelaskan bahwa keyakinan mahasiswa akan peluang usaha sangat besar namun sebagian besar mahasiswa belum berminat untuk melaksanakan bisnis pada saat lulus nanti. Secara tidak langsung persepsi mahasiswa ini akan berdampak memperbesar tingkat pengangguran. Permasalahan ketenagakerjaan dimana masih banyak lulusan yang menjadi pengangguran dapat diperkecil dengan keberanian menciptakan lapangan kerja sendiri atau berwirausaha. Wirausaha merupakan salah satu pendukung yang menentukan maju mundurnya perekonomian, karena bidang kewirausahaan mempunyai kebebasan untuk berkarya dan mandiri. Jika seseorang memiliki kemauan dan keinginan untuk berwirausaha, maka ia dapat menciptakan peluang kerja sendiri dan tidak bergantung pada pihak lain atau perusahaan. Jiwa wirausaha dapat tumbuh ketika seseorang mempunyai minat pada bidang wirausaha.

Berdasarkan uraian latar belakang serta data kuisisioner di atas terdapat beberapa informasi, yaitu tingginya tingkat pengangguran terdidik karena ketika lulus mahasiswa cenderung memilih bekerja dengan orang lain sebagai karyawan dibandingkan berwirausaha, mahasiswa tidak mempraktekkan pendidikan kewirausahaan pada saat kuliah, mahasiswa

tidak memanfaatkan media digital sebagai bahan belajar dan mencari peluang berwirausaha dan mahasiswa lebih memilih bertransaksi menggunakan *cash* dibandingkan *e-money*. Dengan beberapa permasalahan tersebut penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Literasi Digital Dan Pemanfaatan *E-Money* Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka identifikasi masalah pada penelitian “Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Literasi Digital Dan Pemanfaatan *E-Money* Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung” sebagai berikut:

1. Tingginya tingkat pertumbuhan penduduk akan menimbulkan permasalahan ketenagakerjaan, namun permasalahan ini dapat dituangkan dengan berwirausaha untuk mencapai pembangunan perekonomian yang lebih berhasil.
2. Sumber daya manusia lulusan lembaga pendidikan tinggi cenderung tertarik mengisi lapangan pekerjaan yang telah tersedia baik dari instansi pemerintahan maupun swasta dibandingkan berusaha menciptakan lapangan pekerjaan. Hal ini dibuktikan oleh data 53,2% mahasiswa ketika lulus memilih bekerja dengan orang lain sebagai karyawan dibandingkan berwirausaha.
3. Sebanyak 93,6% mahasiswa menyatakan tertarik mempelajari kewirausahaan, namun sebanyak 63,8% mahasiswa tidak mempraktikkan pendidikan kewirausahaan pada saat kuliah. Padahal peluang untuk belajar menerapkan pendidikan kewirausahaan sangat besar ketika masih menjadi mahasiswa.
4. Sebagian besar mahasiswa belum memanfaatkan informasi digital untuk meningkatkan pengetahuan tentang berwirausaha. Kemudahan akses belajar dan mengutip berbagai informasi secara strategis

merupakan peluang memanfaatkan media digital terkhusus pada bidang kewirausahaan.

5. Sebagian besar mahasiswa lebih memilih menggunakan *cash* dibandingkan *e-money*, penggunaan *e-money* digunakan untuk transaksi tertentu saja. Jika penggunaan *e-money* dimaksimalkan maka tentu sebagai konsumen maupun pelaku usaha akan memperoleh keuntungan maksimal.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, terdapat pembatasan masalah pada penelitian ini. Adapun pembatasan masalah pada penelitian berjudul “Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Literasi Digital Dan Pemanfaatan *E-Money* Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung” dibatasi dengan kajian Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan ( $X_1$ ), Literasi Digital ( $X_2$ ) dan Pemanfaatan *E-Money* ( $X_3$ ) terhadap Minat Berwirausaha ( $Y$ ) pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian “Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Literasi Digital Dan Pemanfaatan *E-Money* Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung” adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung?
2. Apakah ada pengaruh literasi digital terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung?

3. Apakah ada pengaruh pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung?
4. Apakah ada pengaruh pendidikan kewirausahaan, literasi digital dan pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian “Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Literasi Digital Dan Pemanfaatan *E-Money* Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung” adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh literasi digital terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung.
4. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan kewirausahaan, literasi digital dan pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung.



## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian “Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Literasi Digital Dan Pemanfaatan *E-Money* Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung” memiliki manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dibidang kewirausahaan, serta dapat berkontribusi bagi pengembangan ilmu dan pembelajaran dibidang berwirausaha khususnya bagi mahasiswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Manfaat bagi peneliti**

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana belajar mengintegritaskan pengetahuan dan keterampilan serta memperluas wawasan dan pengalaman penulis terkait kewirausahaan.

#### **b. Manfaat bagi mahasiswa**

Penelitian bermanfaat sebagai media belajar mahasiswa untuk dapat mengembangkan potensi diri dan dijadikan sebagai bahan penelitian yang akan datang.

#### **c. Manfaat bagi universitas**

Penelitian ini bermanfaat sebagai alternatif bagi instansi pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran terkhusus dibidang kewirausahaan dalam upaya meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi dibidang kewirausahaan.

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian “Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Literasi Digital Dan Pemanfaatan *E-Money* Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung” adalah sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Pendidikan Kewirausahaan ( $X_1$ ), Literasi Digital ( $X_2$ ), Pemanfaatan *E-Money* ( $X_3$ ) dan Minat Berwirausaha ( $Y$ ).

2. Subjek Penelitian

Adapun Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

3. Tempat Penelitian

Adapun penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023.

5. Disiplin Ilmu

Adapun ruang lingkup pada penelitian adalah wirausaha.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Pustaka

#### 1. Pendidikan Kewirausahaan

##### a. Definisi pendidikan kewirausahaan

Menurut Suharto dkk., (2021) Pendidikan kewirausahaan merupakan pengetahuan untuk menumbuhkan kemampuan kreatif dan inovatif sebagai dasar, kiat dan sumber daya dalam memperoleh peluang berwirausaha.

Menurut D. Y. Putri & Jayatri (2021) Pendidikan kewirausahaan adalah proses pendidikan yang memberlakukan prinsip dan metodologi pada pembentukan kecakapan hidup (*life skill*) pada peserta didik melalui kurikulum yang terintegritas pada sekolah maupun perguruan tinggi.

Menurut Yanti (2019) Pendidikan kewirausahaan adalah suatu metode dan usaha untuk mengembangkan kemampuan jiwa dan mental kewirausahaan seseorang melalui lembaga pendidikan ataupun pelatihan lainnya seperti training, workshop, dan lembaga pelatihan.

##### b. Tujuan pendidikan kewirausahaan

Menurut Prihantoro & Hadi (2016) Pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk membentuk manusia sebagai insan yang berkarakter, berpemahaman dan berketerampilan sebagai wirausaha.

Menurut Hasan (2020) Tujuan dari pendidikan kewirausahaan adalah untuk mengajarkan mahasiswa cara menjadi pengusaha

yang mandiri, serta untuk membentuk dan mempertahankan lingkungan belajar yang mendorong sifat dan perilaku kewirausahaan, seperti kreativitas, kemandirian, kesiapan mengambil risiko, tanggung jawab, dan menghargai keragaman

### c. **Komponen pendidikan kewirausahaan**

Komponen pendidikan kewirausahaan diungkapkan oleh Kirana dkk (2018) terdapat empat komponen, yaitu:

1. *Know-What*, komponen ini mengacu pada pengetahuan dan konsep mengenai kewirausahaan.
2. *Know-Why*, komponen ini mencerminkan bagaimana mahasiswa mengidentifikasi diri dalam berwirausaha dengan memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.
3. *Know-Who*, komponen ini mengacu pada interaksi social, yaitu kemampuan berkomunikasi untuk bekerjasama dan berkomunikasi dengan berbagai pihak untuk mendukung sebuah usaha.
4. *Know-How*, komponen ini mencerminkan penerapan pengetahuan dan praktik kewirausahaan.

Capaian dalam proses pendidikan kewirausahaan sebagai suatu disiplin ilmu, dapat diidentifikasi sebagai berikut (Hasan, 2020):

1. Membangun kemampuan inovatif,
2. Membentuk jiwa kepemimpinan,
3. Melatih kemampuan organisasi,
4. Membangun kemampuan untuk menetapkan target pencapaian,
5. Terlibat dalam penciptaan dan manajemen perusahaan,
6. Mampu menciptakan nilai untuk pelanggan melalui penggunaan peluang yang belum dimanfaatkan,
7. Memiliki orientasi yang positif dan kuat terhadap pertumbuhan kekayaan, pengetahuan, dan pekerjaan,
8. Mudah beradaptasi dengan perubahan, memiliki kemampuan untuk mengambil risiko, dan mengubah ide menjadi Tindakan

## 2. Literasi Digital

### a. Definisi literasi digital

Literasi digital menurut Restianty (2018) adalah keterampilan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) meliputi kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan berkomunikasi mengenai konten atau informasi dengan baik secara kognitif, etika, sosial dan teknis”.

Hasil penelitian Zahro (2019) menyatakan bahwa terdapat empat aspek dalam memahami gambaran kompetensi literasi digital, yaitu kemampuan dalam melakukan pencarian di internet, kemampuan navigasi pada hypertext, kemampuan evaluasi konten informasi, dan kemampuan penyusunan pengetahuan.

Literasi digital secara sederhana diartikan sebagai kecakapan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai tipe format sumber-sumber informasi yang lebih luas, dan mampu ditampilkan melalui perangkat komputer.

### b. Manfaat literasi digital

Pada prinsipnya, literasi media adalah kesadaran masyarakat tentang dampak negatif yang mungkin ditimbulkan oleh media massa. Sebagaimana kita tahu, media massa memiliki efek yang dapat bersifat positif maupun negatif. (Silvana & Cecep, 2018).

Adapun manfaat dalam penerapan literasi digital menurut sumiati & Wijonarko (2020):

1. Meningkatkan pengetahuan individu dalam mencari dan memahami informasi.
2. Membantu meningkatkan kemampuan individu dalam berpikir secara kritis dan memahami informasi dengan lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan verbal individu.
4. Menumbuhkan kemampuan konsentrasi dan fokus individu.
5. Meningkatkan kemampuan individu dalam membaca dan menulis informasi.

### c. Kegiatan literasi digital

Menurut Silvana & Cecep (2018) terdapat 5 jenis kemahiran yang tercakup dalam istilah umum literasi digital meliputi:

1. Kemampuan *photo-visual* literasi, yaitu kemampuan untuk membaca dan memahami informasi dari gambar atau visual.
2. Kemampuan reproduksi literasi, yaitu kemampuan untuk menggunakan teknologi digital untuk menciptakan karya baru dari pekerjaan lain.
3. Kemampuan percabangan literasi, yaitu kemampuan untuk berinteraksi dengan media non-linear dan menavigasi di ruang digital.
4. Kemampuan informasi literasi, yaitu kemampuan untuk mencari, menemukan, mengevaluasi, dan menilai secara kritis informasi yang ditemukan di internet.
5. Kemampuan *sosio-emosional* literasi, yaitu kemampuan untuk memahami aspek sosial dan emosional yang hadir dalam interaksi online, baik itu dalam bentuk sosialisasi, kolaborasi, atau hanya mengonsumsi konten.

### d. Kompetensi dan elemen untuk mengembangkan literasi digital

Kompetensi literasi digital ditinjau pada aspek berpikir kritis, dikemukakan (Sutisna, 2020) Dalam literasi digital, aspek berpikir kritis memiliki peran yang sangat vital, karena melihat banyaknya informasi yang tersebar di internet dan mudahnya pengguna internet untuk menciptakan konten informasi. Keterampilan literasi digital sebagai pengembangan berpikir, artinya kesadaran berpikir terhadap tugas-tugas yang dibebankan kepada seseorang.

Beberapa elemen dalam mengembangkan literasi digital (Wahyudin & Adiputra, 2019):

1. Budaya (*Budaya*)
2. Kognitif (*Cognitif*)
3. Konstruktif (*Constructive*)
4. Komunikatif (*Communicative*)
5. Kepercayaan diri (*Confident*)
6. Kreatifitas (*Creativity*)
7. Kritis (*Critical*)
8. Bertanggung jawab (*Civic*)

### 3. Pemanfaatan *E-Money*

Uang elektronik atau *e-money* merupakan uang yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik. Transaksi ini memiliki nilai tersimpan (*stored-value*) atau prabayar (*prepaid*) dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. Nilai uang dalam *e-money* akan berkurang ketika konsumen menggunakannya untuk pembayaran.

#### a. Definisi *e-money*

Definisi *e-money* merujuk pada pengertian yang dirilis oleh Bank for International Settlement (BIS) dalam sebuah publikasi pada bulan Oktober 1961. Dalam publikasi tersebut *e-money* didefinisikan sebagai produk *stored-value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. Secara umum produk *e-money* dapat dibagi atas *software-based product* dan *card-based product*.

Menurut H & Vanomy (2022) *e-money* merupakan alat pembayaran nontunai yang memiliki komponen legal dalam penggunaan secara langsung.

Menurut Aksami & Jember (2019) *e-money* atau uang elektronik merupakan sebuah alat pembayaran dengan mekanisme teknologi untuk melaksanakan kegiatan jual beli menjadi lebih efisien.

*E-money* merupakan jenis uang digital yang digunakan untuk bertransaksi dengan menyimpan dana pada media server. Maraknya uang elektronik perlu dibarengi dengan pemahaman akan kelebihan dan kekurangan pasar uang elektronik atau *e-money*.

**b. Perkembangan *e-money***

Perkembangan *e-money* bukan hanya disebabkan oleh BI, melainkan disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mengendalikan pasar untuk mempengaruhi penggunaan *e-money* sebagai pilihan pembayaran untuk segmen mikro seperti membayar tol atau tiket. (Adiyanti, 2015).

Perkembangan teknologi yang cepat dan modern telah membawa kemajuan pada sistem pembayaran. Uang yang dahulu hanya bisa dilakukan dengan uang tunai, sekarang dapat dilakukan dengan media elektronik. Di Indonesia, uang elektronik berpotensi menggantikan uang tunai dalam pembayaran transaksi ritel. Alat pembayaran menggunakan kartu (APMK) termasuk dalam peraturan Bank Indonesia yang mencakup uang elektronik. Penggunaan uang elektronik memberikan manfaat bagi berbagai pihak, termasuk konsumen, karena proses pembayaran dapat dilakukan dengan cepat dan akurat. Penerbitan uang elektronik juga dapat mengubah fungsi permintaan uang dan mengurangi jumlah uang tunai yang beredar, sehingga meningkatkan peredaran uang dalam perekonomian dan mempercepat kecepatan gerak uang.

**c. Keamanan *e-money***

*E-Money* menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi. Namun demikian, untuk mencapai itu *e-money* harus mengorbankan aspek lain, yaitu aspek keamanan. Dalam proses pembayaran sama sekali tidak ada proses otorisasi untuk meningkatkan risiko keamanan yang ditanggung oleh pihak pengguna / pemilik kartu. Proses pembayaran salah satunya dilakukan dengan cara menempelkan kartu *e-money* pada alat scan yang disediakan, tanpa melalui proses otorisasi baik berupa PIN atau proses otorisasi transaksi lainnya.



Apabila pengguna kehilangan kartu *e-money*, kartu tersebut dicuri, atau kejadian lain yang menyebabkan kepemilikan kartu beralih dari kita ke pihak orang lain, maka kartu tersebut tetap dapat dipergunakan oleh orang lain itu. Sayangnya, jika hal ini terjadi, pemilik kartu tidak dapat melakukan upaya lain untuk memperjuangkan haknya atau melakukan blokir atas kartu E-Money yang tercuri. Bank atau penerbit kartu *e-money* telah menyatakan bahwa risiko kehilangan kartu menjadi tanggung jawab pengguna sesuai dengan perjanjian pembuatan kartu *e-money* antara bank/issuer dan pengguna.

**d. Manfaat *e-money***

Manfaat penggunaan uang elektronik yakni sebagai berikut (Damanik & Fadilah, 2022): (1) Memberikan kemudahan dalam bertransaksi, (2) Tidak memerlukan uang kembalian, (3) Sangat efisien ketika digunakan pada transaksi yang bernilai kecil namun berfrekuensi tinggi, seperti: transportasi, membeli makanan, berbelanja, dsb.

**c. Kelebihan dan kekurangan *e-money***

Kelebihan uang elektronik: (1) Transaksi lebih cepat dan lincer; (2) Praktis dan mudah dibawa; (3) Tidak harus memiliki tabungan disuatu bank. (Firdaus, 2018).

Sedangkan kekurangan uang elektronik: (1) Beberapa produk *e-money* belum memiliki system pengaman seperti pin; (2) Pengguna *e-money* cenderung lebih konsumtif; (3) Belum banyak tempat yang menerima uang elektronik sebagai alat pembayaran, terlebih di tempat tradisional (Firdaus, 2018)

Pembayaran menggunakan uang elektronik mengarah pada keefisienan dan kepraktisan yang tidak memiliki wujud, namun berupa kode digital yang berada pada sebuah server, kartu chip, atau

smatrhphone. Menurut Firdaus (2018), dengan keberadaan *e-money* dapat menjadi terobosan terbaru dan menjadi solusi bagi pembayaran yang membutuhkan efisiensi waktu seperti swalayan, pembayaran tol dan sebagainya.

#### **4. Minat Berwirausaha**

##### **a. Pengertian Minat**

Minat dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai sebuah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu gairah atau keinginan.

Pengertian minat menurut N. L. W. W. Putri (2017) adalah ketertarikan seseorang pada suatu subjek dibidang tertentu yang cenderung mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.

Menurut Mulyana & Puspitasari (2014) minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk memilih kepuasan diri.

Menurut Polindi (2019) minat merupakan kesadaran seseorang untuk menaruh perhatian terhadap objek atau keadaan dan memiliki dorongan dirinya mengikuti naluri.

Dari beberapa definisi tersebut dapat dipahami bahwa minat merupakan kecendrungan ketertarikan individu akan suatu objek atau kegiatan tertentu yang timbul dalam diri.

##### **b. Faktor Yang Mempengaruhi Minat**

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat menurut (Amanda, 2021) antara lain:

1. Faktor internal merujuk pada faktor-faktor yang memicu minat dan datang dari dalam diri seseorang. Hal ini termasuk perhatian yang terfokus, rasa ingin tahu, motivasi, dan kebutuhan yang dimiliki oleh individu.
2. Faktor eksternal, merujuk pada faktor-faktor yang memicu minat dan datang dari luar diri seseorang. Seperti adanya dukungan dari keluarga atau teman, ketersediaan fasilitas dan sarana yang dibutuhkan, dan situasi atau kondisi yang mempengaruhi minat individu.

**c. Pengertian Wirausaha**

Menurut Yanti (2019) wirausaha merupakan seseorang yang memiliki kemampuan mengamati dan menilai kesempatan bisnis, serta mampu menganalisa tindakan dan keuntungan yang tepat dalam menjalankan rencananya.

Menurut Polindi (2019) berwirausaha merupakan kemampuan untuk menangani usaha atau kegiatan yang mengarah pada pelaksanaan pencarian, membuat dan melaksanakan cara kerja, teknologi baru dan produk untuk meningkatkan efisiensi dalam memberikan pelayanan dan mendapatkan keuntungan yang lebih besar.

Secara sederhana wirausaha diartikan sebagai seorang yang mampu memulai dan menjalankan usaha.

Tindakan kewirausahaan menyatu pada perilaku sebagai bentuk tanggapan atas keputusan yang didasarkan pada pertimbangan ketidakpastian mengenai peluang untuk mendapatkan keuntungan

**d. Definisi minat berwirausaha**

Menurut Polindi (2019) Minat berwirausaha merupakan sebuah kemampuan memberanikan diri untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan menciptakan usaha baru.

Menurut Rosmiati dkk., (2015) Minat menjadi wirausaha didefinisikan sebagai keinginan seseorang untuk bekerja mandiri (self-employed) atau menjalankan usahanya sendiri.

Menurut Atmaja & Margunani (2016) Minat wirausaha adalah ketertarikan seseorang untuk menciptakan suatu usaha dengan melihat peluang yang ada disekitar dan berani mengambil risiko yang kemungkinan terjadi dalam menjalankan usaha.

Minat berwirausaha dipengaruhi secara positif oleh sikap berperilaku, artinya bahwa semakin kuat (positif) penilaian individu terhadap baik tidaknya dampak menjadi wirausaha akan

memperkuat keinginan individu tersebut untuk bekerja mandiri (selfemployed) atau menjalankan usahanya sendiri.

Menurut (Budiati dkk., 2012) minat seseorang menjadi wirausaha dibagi dalam empat kelompok yaitu:

1. Minat untuk memulai wirausaha dalam jangka waktu dekat
2. Minat untuk memulai wirausaha dua tahun mendatang
3. Minat untuk memulai wirausaha untuk jangka panjang
4. Tidak memiliki minat berwirausaha

**e. Empat aspek dasar menjadi seorang pengusaha**

Berdasarkan (Rosmiati dkk., 2015) terdapat beberapa aspek dasar menjadi pengusaha:

1. Melibatkan proses penciptaan dan menciptakan suatu nilai baru
2. Menuntut sejumlah waktu dan upaya yang dibutuhkan
3. Melibatkan seseorang menjadi pengusaha, penghargaan yang paling penting adalah kebebasan, lalu kepuasan pribadi
4. Pengusaha akan merespon dan menciptakan perubahan melalui tindakan.

**f. Faktor minat berwirausaha**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Aghniya & Subroto (2021) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha yaitu pengaruh pendidikan kewirausahaan, pengaruh ekspektasi pada penghasilan atau pendapatan dan modal usaha yang dibutuhkan. Sedangkan menurut hasil penelitian (Primandaru, 2017) menyatakan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha yaitu, *internal locus of control*, *social support* dan *need for achievement*. Hal ini dinyatakan juga oleh peneliti sebelumnya Mulyana & Puspitasari (2014) yang menyatakan bahwa faktor minat berwirausaha adalah kepribadian dan lingkungan, motif berprestasi dan efikasi diri, kepemilikan jejaring social yang pengaruhnya tidak langsung melalui variabel lingkungan, akses modal dan pengembangan

pembelajaran kewirausahaan. Chengalvala & Rentala (2017) pula mengidentifikasi tiga faktor yang menghambat niat mahasiswa untuk memulai kewirausahaan sosial yaitu ketakutan akan risiko, kurangnya dukungan finansial dan moral, dan kurangnya pengetahuan tentang kewirausahaan sosial.

## B. Penelitian Yang Relevan

Berikut hasil penelitian yang relevan dengan penelitian terkait dengan pendidikan kewirausahaan, literasi digital dan pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung.

**Tabel 5. Hasil Penelitian Yang Relevan**

No	Penulis	Judul	Hasil
1	Nia Annisa Hidayati & Rosmita. 2022. <i>VALUTA</i> : Vol.8, No.1, Hal. 53-67.	Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Membangun Minat Berwirausaha Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Riau)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pendidikan Kewirausahaan dengan indikator Kurikulum, Kualitas Tenaga Pendidik dan Fasilitas Belajar Mengajar mendapatkan hasil dari responden dengan kategori setuju. Hasil dari penelitian regresi linier sederhana menunjukkan bahwa Pendidikan Kewirausahaan mempunyai hubungan yang signifikan terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa.
2	Dian Intan Tangkeallo dan Randi Tangdialla.	Analisis Pendidikan Kewirausahaan dan Penggunaan Media	Hasil penelitian membuktikan, secara simultan

	2021. <i>JEKPEND (Jurnal Ekonomi dan Pendidikan)</i> : Vol.4, No.1, Hal.74-79	Sosial Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Fakultas Ekonomi UKI Toraja	pendidikan kewirausahaan dan penggunaan media sosial memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha mahasiswa fakultas ekonomi UKI Toraja. Secara parial terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pendidikan kewirausahaan dan penggunaan media sosial terhadap minat berwirausaha mahasiswa fakultas ekonomi UKI Toraja
3	Rafiati Kania & Agustinus Februadi. 2020. <i>Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan</i> : Vol.5, No.1, Hal.106-111.	Studi Eksploratif Dampak Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha	Hasil penelitian menggunakan pendekatan riset eksploratif dan induktif, studi ini mengungkapkan kombinasi faktor kognitif, sikap, keterampilan yang berhubungan dengan proses pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi.

---

4	Vella Anggresta, Siska Maya, Desy Septariani. 2022. <i>Research and Development Journal Of Education</i> : Vol. 8, No.1, Hal.153-159.	Pengaruh Literasi Digital Dan Mata Kuliah Kewirausahaan Terhadap Kesiapan Berwirausaha	Hasil penelitian menunjukkan bahwa; terdapat pengaruh signifikan literasi digital terdapat kesiapan berwirausaha, terdapat pengaruh Mata kuliah kewirausahaan terhadap kesiapan berwirausaha, terdapat pengaruh literasi digital dan mata kuliah kewirausahaan terhadap kesiapan berwirausaha.
5	Dwi Yanuarindah Putri & Fidyah Jayatri. 2021. <i>Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro</i> : Vol.9, No.2, Hal.1-7	Pengaruh Penguasaan Literasi Digital Serta Mata Kuliah Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa STKIP PGRI Lumajang	Berdasarkan hasil penelitian yang telah diinterpretasikan ke dalam pembahasan mengenai pengaruh penguasaan literasi digital dan mata pelajaran kewirausahaan terhadap minat berwirausaha mahasiswa kelas STKIP PGRI Lumajang maka diperoleh kesimpulan, Literasi digital secara parsial berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha mahasiswa kelas STKIP PGRI Lumajang yang ditunjukkan dengan nilai thitung lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 4,768 >

---

---

			1,960 yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penguasaan literasi digital terhadap minat berwirausaha mahasiswa STKIP PGRI Lumajang.
6	Jernil, Thamrin Tahir & dkk. 2021. <i>Indonesian Journal of Economics, Entrepreneurship and Innovation: Vol.2, No.1, Hal.18-27.</i>	Pengaruh Literasi Ekonomi Dan Literasi Digital Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa	Hasil penelitian secara simultan variable literasi ekonomi dan literasi digital berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar.
7	Diny H, Afrianti Elsy Vanomy. 2022. <i>Profit: Jurnal Administrasi Bisnis: Vol.16, No.2, Hal.158-172.</i>	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensi Implementasi E-Money Dalam Transaksi Usaha Pada Pedagang Asongan Untuk Meningkatkan Cashless Society Di Batam	Hasil penelitian ini kita ketahui bahwa Intensi Implementasi E-Money dalam kalangan pedagang asongan di Batam bisa dikatakan tergolong rendah dilihat dari hasil penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan fasilitas tidak berpengaruh terhadap implementasi e-money, harapan bisnis berpengaruh signifikan terhadap implementasi e-money, sikap terhadap e-money berpengaruh signifikan mempengaruhi

---



			implementasi <i>e-money</i> . Dan keamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap implementasi <i>e-money</i> .
8	Ella Fadilah Damanik & Egi Fadilah. 2022. <i>Jurnal Ekonomia: Vol.12, No.1, Hal.1-10</i>	Pengaruh <i>E-Money</i> Terhadap Perdagangan	Hasil penelitian: Pemakaian <i>E-Money</i> diperkirakan akan menggeser uang tunai di masa yang akan datang dalam urusan transaksi pembayaran retail. <i>E-Money</i> dapat memberikan kelebihan dibandingkan dengan memakai uang dan alat pembayaran non-tunai lain.
9	Ni Made Dwi Aksami & I Made Jember. 2019. <i>Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana: Vol.8, No.9, Hal.2439-2466</i> .	Analisis Minat Penggunaan Layanan <i>E-Money</i> Pada Masyarakat Kota Denpasar	Berdasarkan hasil pengujian dan analisis dijelaskan bahwa semakin besar pendapatan, aspek manfaat, aspek kemudahan dan factor keamanan yang didapatkan menumbuhkan minat masyarakat dalam menggunakan <i>e-money</i> .
10	Kristin Juniarti, Isharijadi & Elana Era Yusdita. 2021. <i>Jurnal Bisnis &amp; Kewirausahaan: Vol.17, No.2, Hal.166-176</i> .	Persepsi Pengguna <i>E-Money</i> pada Usaha Rintisan di Kota Madiun	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi penggunaan sistem <i>e-money</i> yang menyatakan merasakan manfaat, kemudahan, dan kepercayaan, sedangkan pada persepsi risiko tidak

---

terlalu dirasakan  
para pengguna *e-*  
*money* pada  
beberapa usaha kopi  
rintisan

---

## C. Grand Teori

### 1. Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa (Y)

Minat berwirausaha bisa diartikan sebagai rasa gembira ketika seseorang mempelajari dan mengembangkan usaha yang sedang dijalankan agar lebih baik lagi dari segi pendapatan, kemampuan menciptakan produk yang inovatif serta pemenuhan kebutuhan barang atau jasa yang diinginkan oleh konsumen (Anggraeni & Harnanik, 2015). Minat berwirausaha yang tinggi ditandai oleh sikap antusiasme seseorang mengenai usaha yang mereka kembangkan, memiliki daya berpikir yang kreatif dan inovatif dalam membuat sebuah produk atau jasa yang menjadi output dari usaha mereka, dan mempunyai mental yang kuat dalam menghadapi resiko ketika mengelola usahanya (Malawat, 2019). Satrya & Suwandana (2015) menyebutkan bahwa proses kewirausahaan terkait dengan semua kegiatan dan tindakan untuk mengejar dan memanfaatkan peluang. Menurut Johnson (1990), secara sederhana arti wirausahawan (*entrepreneur*) adalah orang yang berjiwa berani mengambil resiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan, berjiwa berani mengambil resiko artinya bermental mandiri dan berani memulai usaha, tanpa diliputi rasa takut walau dalam kondisi yang tidak pasti. Mahasiswa yang berwirausaha adalah cara pintar mencuri strategi sebelum menghadapi dunia bisnis dan dunia kerja yang sesungguhnya.

Mengetahui potensi berwirausaha di dalam diri mahasiswa menjadi hal penting untuk terus digali agar mahasiswa memahami dirinya dan dapat memupuk minat dalam menjalankan usahanya kelak. Keinginan

dalam diri sendiri untuk menjalankan usaha merupakan pondasi yang kuat untuk mengimplementasikan potensi berwirausaha. Individu yang memiliki jiwa berwirausaha merupakan individu yang mampu mengenal dan mengembangkan potensi dirinya dengan baik dengan kemampuan melihat peluang dan berkreasi dalam mewujudkan cita-citanya.

## **2. Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan ( $X_1$ ) Terhadap Minat Berwirausaha (Y)**

Proses pendidikan pada perguruan tinggi memiliki peran yang strategis dalam mewujudkan idealisme membentuk karakter manusia Indonesia yang baik dan unggul. Berdasarkan Panduan PKMI 2021, Kewirausahaan merupakan mata kuliah salah satu mata kuliah yang diwajibkan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) untuk dilaksanakan pada perguruan tinggi. Pemerintah melalui LLDIKTI mendorong semangat kewirausahaan ini dengan diadakannya PKMI (Program Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia). Dengan adanya mata kuliah ini pemerintah mendukung program ekonomi kreatif terutama pada tingkat mahasiswa agar dapat menjadi salah satu penggerak perekonomian bangsa. Pendidikan kewirausahaan tidak hanya memberikan dasar teoritis mengenai konsep kewirausahaan saja, namun berperan dalam membentuk sikap dan pola pikir sebagai seorang wirausahawan, hal ini merupakan investasi modal pada manusia untuk mempersiapkan diri para pelajar melalui pengalaman, keterampilan dan pengetahuan dalam memperluas bisnis (Prihantoro & Hadi, 2016).

Minat berwirausaha seseorang juga dipengaruhi oleh pengetahuan kewirausahaan (Nisa & Murniawaty, 2020). Adapun pengetahuan kewirausahaan yakni kemampuan individu dalam menciptakan sebuah karya baru serta membuat output produk yang inovatif (Syafii dkk., 2015). Dengan adanya pengetahuan kewirausahaan yang

memumpuni maka seseorang bisa lebih mudah dalam membuat inovasi pada peluang usaha yang ada di sekitar mereka menjadi hasil yang baru dan berkualitas (Ni & Ye, 2018). Pengetahuan kewirausahaan juga dibutuhkan seseorang untuk menganalisis berbagai ancaman ketika menjalankan sebuah usaha, sehingga seseorang yang memiliki pengetahuan kewirausahaan yang baik tentu lebih bijak ketika mengambil sebuah keputusan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut (Raza dkk., 2018). Pengetahuan kewirausahaan ini bisa didapatkan seseorang melalui pembelajaran formal kewirausahaan yang ada di kampus, pelatihan kewirausahaan, seminar dan sebagainya.

### **3. Pengaruh Literasi Digital (X<sub>2</sub>) Terhadap Minat Berwirausaha (Y)**

Kehadiran teknologi di dunia informasi sesungguhnya merupakan tantangan sekaligus peluang bagi mahasiswa yang sedang menirintis dan mencari jati dirinya. Literasi digital menurut Safitri dkk., (2020) adalah kemahiran seseorang dalam memahami konten-konten digital.

Pemahaman mengenai literasi, mayoritas memahami bahwa hal tersebut hanya sekedar kemahiran untuk membaca dan menulis. Pada periode awal kemajuan literasi, literasi ditafsirkan sebagai kemahiran untuk memakai bahasa dan video dalam wujud yang beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, mengungkapkan dan merefleksikan ide secara kritis. Dalam penerapan literasi digital saat ini memudahkan masyarakat untuk lebih bijak dalam memanfaatkan serta mengakses teknologi. Adapun manfaat dalam penerapan literasi digital (Sumiati & Wijonarko, 2020): 1) Wawasan individu bertambah ketika melakukan kegiatan mencari dan memahami informasi; 2) Menumbuhkan kemahiran seseorang untuk berpikir serta memahami informasi secara lebih kritis; 3) Kemampuan verbal individu meningkat; 4) Menumbuhkan

konsentrasi dan daya fokus individu; 5) Kemahiran individu dalam membaca dan menulis informasi bertambah.

Berdasarkan manfaat dari diterapkannya literasi digital, memungkinkan literasi digital dapat diterapkan dalam bidang ekonomi. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai media untuk pelaksanaan sistem berwirausaha yang berbasis digitalisasi. Terlebih seperti ketika masa pandemi saat ini yang mulai dilakukannya literasi digital dapat memudahkan para pelaku usaha dan konsumen dalam mengikuti proses berjual-beli, literasi digital berperan mengefektifkan interaksi dan komunikasi selama proses kewirausahaan. Menurut Jernil., dkk (2021) pada penelitiannya, menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara literasi digital terhadap minat berwirausaha, hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis deskriptif variabel literasi digital mahasiswa yang setuju dengan kemampuan memanfaatkan literasi digital untuk meningkatkan minat berwirausaha, melalui literasi digital mahasiswa mampu memanfaatkan fasilitas pencarian untuk mencari informasi, mengevaluasi dan menganalisis konten-konten dalam sebuah web.

Keberadaan literasi digital membuat mahasiswa memperoleh informasi mengenai kewirausahaan dengan mudah. Ketersediaan informasi kewirausahaan kini telah tertuang kedalam format digital yang memudahkan masyarakat dalam mengakses sumber informasi. Secara langsung ketersediaan informasi digital mampu mendukung minat berwirausaha mahasiswa. Adanya pengaruh positif tersebut mengidentifikasi bahwa semakin tinggi literasi digital mahasiswa, maka semakin tinggi pula minat berwirausahanya.

#### 4. Pengaruh Pemanfaatan *E-Money* (X<sub>3</sub>) Terhadap Minat Berwirausaha (Y)

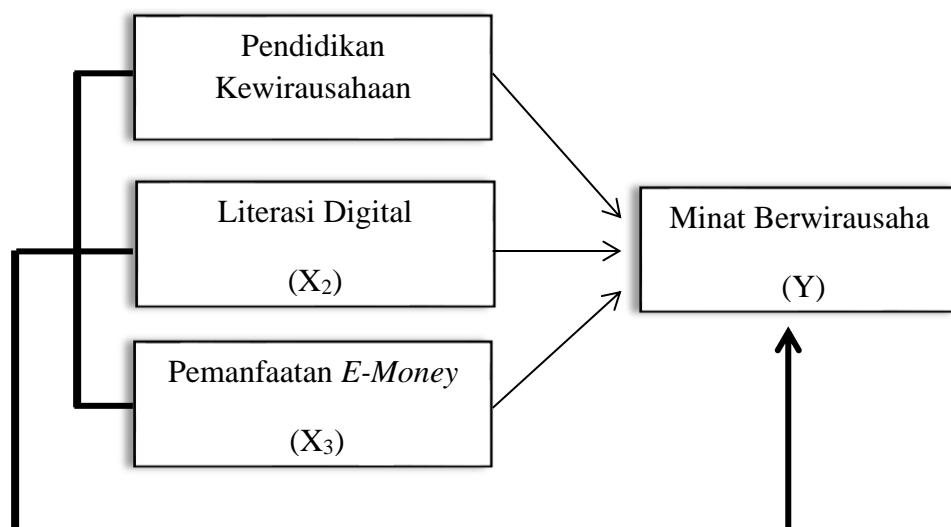
Teknologi saat ini memiliki perkembangan yang cukup pesat, sehingga memberikan pengaruh pada perkembangan system pembayaran khususnya penggunaan sistem pembayaran non tunai, dalam transaksi ekonomi di Indonesia sistem transaksi pembayaran non tunai pada saat ini menggantikan peran sistem pembayaran tunai. Perkembangan *e-money* melalui inovasi teknologi informasi masih terus berlanjut hingga saat ini. Parastiti dkk., (2015) Mengkaji bahwa perkembangan *e-money* mampu menciptakan suatu *trendless cash society*, yaitu suatu perilaku masyarakat yang menjadi sebuah budaya dalam menggunakan transaksi non tunai dengan memanfaatkan kemudahan yang ditawarkan oleh alat transaksi elektronik tersebut.

*E-money* menurut Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*e-money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan. Dengan kehadiran *e-money* tersebut dapat dijadikan sebagai jembatan untuk pelaksanaan sistem berwirausaha yang berbasis digitalisasi. Terlebih seperti ketika masa pandemi saat ini yang mulai dilakukannya pembelian secara daring dapat memudahkan para pelaku usaha dan konsumen dalam mengikuti proses berjual-beli, pemanfaatan *e-money* berperan untuk mengefektifkan interaksi pembayaran selama proses berlangsungnya suatu bisnis.

Dengan kemudahan akses teknologi tersebut pemanfaatan layanan *e-money* oleh pelaku usaha sangat berperan dalam mengembangkan usahanya. Selain mempermudah layanan transaksi keuangan, pemanfaatan *e-money* juga berguna untuk mengontrol usahanya dan mempermudah pelaku usaha dalam memperkenalkan produk pada system digital seperti gojek atau shopee sebagai bentuk strategi pemasaran (Juniarti dkk., 2021). Persaingan dunia bisnis yang ketat menuntut para pelaku usaha utamanya usaha rintisan agar mampu menerapkan dan mengikuti kemajuan teknologi pada dunia digital saat ini. Dengan berbagai akses teknologi yang tengah berkembang ini diharapkan mahasiswa mampu mengaplikasikan minat dalam berwirausaha.

#### D. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan suatu dasar pemikiran yang mencakup teori, fakta dan kajian yang akan dijadikan landasan dalam pelaksanaan penelitian. Kerangka berfikir bermanfaat untuk membantu dalam memberikan gambaran dan menguraikan konsep penelitian. Kerangka berpikir yang peneliti gunakan dalam melihat fokus masalah yakni sebagai berikut:



**Gambar 5. Bagan Kerangka Pikir Penelitian**

Keterangan:

—————→ : Garis Simultan

—————→ : Garis Parsial

Berdasarkan gambar kerangka pikir penelitian diatas, terdapat 3 (tiga) garis yang menghubungkan variabel  $X_1$ ,  $X_2$ ,  $X_3$  dan  $Y$ . Hal ini menggambarkan bahwa terdapat pengaruh secara parsial dan simultan antara variabel bebas dan variabel terikat.

#### **E. Hipotesis**

Hipotesis merupakan suatu pernyataan bahwa dugaan terhadap sesuatu adalah benar (Lolang, 2015). Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. Ada pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung.
2. Ada pengaruh literasi digital terhadap minat berwirausaha mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung.
3. Ada pengaruh pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung.
4. Ada pengaruh pendidikan kewirausahaan, literasi digital dan pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung.



### III. METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metodologi merupakan rancangan atau *overview* proses dan tahapan penelitian yang dilaksanakan untuk mengumpulkan, menganalisa dan menginterpretasikan data penelitian sedangkan metodologi penelitian merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian (Anggara & Abdillah, 2019). Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian terukur yang menghasilkan angka dan dianalisis dengan statistika deskriptif ataupun inferensial yang dilakukan untuk mengukur satu variabel, menghubungkan antara satu variabel dengan variabel lainnya, dan mempengaruhi variabel satu dengan variabel lainnya (Jaya, 2020). Adapun karakteristik penelitian kuantitatif yakni: menggunakan pola pikir deduktif dengan memahami suatu fenomena menggunakan konsep yang bersifat khusus, menggunakan logika positifistik dan menghindari hal-hal yang bersifat subjektif dan pengumpulan data dilaksanakan menggunakan alat yang objektif (Anggara & Abdillah, 2019).

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan survei. Deskriptif verifikatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih dan metode untuk menguji kebenaran hipotesis. Hal tersebut akan menggambarkan fakta yang terjadi dan menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti dengan pengumpulan data, mengolah dan menganalisa data. Peneliti menggunakan penelitian *ex post facto* atau disebut juga dengan kausal komparatif merupakan penelitian yang juga menguji hipotesis, dalam arti lain penelitian ini menjelaskan atau

menemukan pengaruh variabel-variabel dalam penelitian saling berhubungan atau berpengaruh serta menemukan bagaimana gejala atau perilaku yang terjadi. Metode *ex post facto* digunakan dalam evaluasi untuk mengetahui kemungkinan hubungan sebab-akibat. Peneliti juga menggunakan metode survei untuk memperoleh dan mengumpulkan informasi tentang populasi secara sistematis dan akurat. Survei merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pertanyaan terstruktur yang disebarkan kepada setiap sampel dipopulasi yang telah ditetapkan.

## **B. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Berikut beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam menunjang penelitian ini:

### **1. Kuisisioner/Angket**

Kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara menyebarkan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk mendapatkan data yang dibutuhkan peneliti. Kuisisioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan menggunakan metode survei dalam memperoleh opini responden (Pujihastuti, 2010). Kuisisioner didistribusikan kepada responden menggunakan *google formulir* maupun *e-mail*.

### **2. Observasi**

Observasi merupakan cara atau metode dalam menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diamati (Mania, 2008). Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi, melalui kegiatan ini dapat diperoleh gambaran yang sebenarnya.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses serta produk, dokumentasi sebagai produk tersebut disebut sebagai dokumen (Sudarsono, 2017). Menurut KBBI, dokumentasi dimaknai sebagai pengumpulan, pemilihan, pengolahan dan penyimpanan informasi pada bidang pengetahuan.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan seluruh jumlah dari subjek penelitian yang akan diteliti. Populasi adalah keseluruhan kelompok individu-individu, kelompok atau objek yang akan digeneralisasikan dengan hasil penelitian (Swarjana, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019. Berikut tabel mengenai jumlah mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung angkatan 2019.

**Tabel 6. Data Jumlah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung Angkatan 2019**

No	Angkatan	Jumlah Mahasiswa
1	2019	62
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>

*Sumber: Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.*

### 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik serupa dengan populasi itu sendiri. Sampling merupakan teknik (prosedur atau perangkat) yang digunakan oleh peneliti untuk secara sistematis memilih sejumlah item atau individu dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk dijadikan subjek atau sumber data untuk observasi atau eksperimen sesuai tujuan (Firmansyah & Dede, 2022).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu teknik sampling jenuh (*saturation sampling*). Teknik *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan sedemikian rupa sehingga setiap anggota populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel, teknik ini bergantung pada batasan peneliti dalam mengambil sampel.

Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Sampel jenuh adalah teknik yang digunakan ketika populasi penelitian relative kecil. Menurut (Arikunto, 2010) ketika jumlah sebuah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampel yang akan diambil adalah keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka dapat diambil sebanyak 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.

Dalam penelitian ini yang menjadi pertimbangan dalam pengambilan sampel adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung yang aktif angkatan 2019.
2. Mahasiswa yang wajib mengikuti program mata kuliah kewirausahaan.
3. Peneliti menggunakan sampel mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung yang aktif angkatan 2019 agar penelitian memperoleh data dengan efisien dan spesifik.

Berdasarkan keterangan di atas, dengan jumlah populasi 62 maka dengan sampel jenuh maka dapat dilihat ukuran sampel yang harus dicapai pada penelitian ini adalah 62 mahasiswa. Adapun responden pada penelitian ini yaitu mahasiswa program studi pendidikan ekonomi Universitas Lampung Angkatan 2019.

## D. Variabel Penelitian

### 1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain, atau dapat disebut pula sebagai variabel yang diduga menjadi sebab (*presumed cause variabel*) (Liana, 2009). Dalam penelitian ini variabel independen yang digunakan yaitu Pendidikan Kewirausahaan sebagai ( $X_1$ ), Literasi Digital sebagai ( $X_2$ ) dan Pemanfaatan *E-Money* sebagai ( $X_3$ ).

### 2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel dependen adalah variabel yang diduga sebagai akibat (*presumed effect variabel*) (Liana, 2009). Dalam penelitian ini variabel dependen yang digunakan yaitu Minat Berwirausaha ( $Y$ ).

## E. Definisi Konseptual

Berdasarkan pengertian diatas definisi konseptual pada variabel-variabel penelitian ini yaitu:

### 1. Minat Berwirausaha ( $Y$ )

Minat berwirausaha merupakan kecenderungan ketertarikan individu akan kegiatan berwirausaha. Minat berwirausaha adalah ketertarikan seseorang untuk mampu untuk menangani usaha atau kegiatan yang mengarah pada pelaksanaan pencarian, membuat dan melaksanakan cara kerja, teknologi baru dan produk untuk meningkatkan efisiensi dalam memberikan pelayanan dan mendapatkan keuntungan yang lebih besar.

### 2. Pendidikan Kewirausahaan ( $X_1$ )

Pendidikan kewirausahaan adalah proses pendidikan yang memberlakukan prinsip dan metodologi pada pembentukan kecakapan hidup (*life skill*) pada peserta didik sebagai upaya menumbuhkan jiwa dan mental kewirausahaan pada seseorang melalui institusi pendidikan maupun institusi lainseperti training, workshop dan lembaga pelatihan.

### 3. Literasi Digital (X<sub>2</sub>)

Literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial dan aspek teknis atau teknologi

### 4. Pemanfaatan *E-Money* (X<sub>3</sub>)

*E-money* adalah alat pembayaran nontunai yang legal dengan mekanisme teknologi. *E-money* merupakan jenis uang digital yang digunakan untuk bertransaksi dengan menyimpan dana pada media server. *E-money* dimanfaatkan karena penggunaannya yang memberikan efisiensi dalam setiap transaksi penggunaannya.

## F. Definisi Operasional

Tabel 7. Definisi Operasional

No	Variabel	Indikator	Skala Pengukuran
1	Minat Berwirausaha (Y)	1. Berketerampilan 2. Kebebasan dalam bekerja 3. Kepemimpinan 4. Toleransi resiko 5. Keberhasilan diri (Amanda, 2021)	<i>Semantic differential</i>
2	Pendidikan Kewirausahaan (X <sub>1</sub> )	1. Ilmu dan wawasan berwirausaha 2. Pengembangan keterampilan 3. Kemampuan kreatifitas 4. Motivasi belajar 5. Manfaat pembelajaran (Prihantoro & Hadi, 2016)	<i>Semantic differential</i>
3	Literasi Digital (X <sub>2</sub> )	1. Pencarian internet 2. Penyusunan pengetahuan	<i>Semantic differential</i>

			3. Media informasi 4. Evaluasi konten 5. Penerapan (Zahro, 2019)	
4	Pemanfaatan <i>Money</i> (X <sub>3</sub> )	E-	1. Pelayanan dibidang keuangan 2. Peningkatan daya beli 3. Transaksi dan efisiensi 4. Kepercayaan konsumen 5. Keuntungan (Firdaus, 2018)	<i>Semantic differential</i>

*Sumber : Berdasarkan Sumber, dan Pengembangan Peneliti*

## G. Uji Persyaratan Instrument

Instrument penelitian merupakan pedoman tertulis tentang wawancara, pengamatan dan pertanyaan yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi (Saputra & Ovan, 2020). Baik tidaknya sebuah instrument penelitian ditentukan oleh validitas dan reabelitasnya. Validitas instrument menggambarkan sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur, sedangkan reabelitas menggambarkan sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya (Yusup, 2018).

### 1. Uji Validitas Instrument

Validitas berasal dari kata *ralidity* yang bermakna sejauh mana ketepatan dan kesermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Menurut Yusup (2018) Validitas instrument menjelaskan sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur dan instrument dikatakan valid jika terungkap bahwa data dari variable secara tepat tidak menyimpang dari keadaan yang sebenarnya.

Dukungan setiap butir item dinyatakan dalam bentuk korelasi sehingga untuk mendapatkan validitas suatu item digunakan rumus korelasi.

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus product moment Pearson. Interpretasi besarnya koefisien korelasi seperti tabel berikut:

**Tabel 8. Koefisien Korelasi**

Koefisien Korelasi	Interpretasi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah

Pengambilan keputusan uji validitas adalah:

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka valid

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka tidak valid

Pengujian yang digunakan adalah  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka alat pengukuran atau angket tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat pengukuran angket dinyatakan tidak valid dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk=n$ .

Berikut adalah hasil uji coba instrument yang dilakukan pada 21 responden.

**a. Minat Berwirausaha (Y)**

Berdasarkan kriteria pengujian validitas instrument, jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi  $< 0,05$ , maka dinyatakan bahwa uji tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dan nilai probabilitas ( $sig$ )  $> 0,05$ , maka uji validitas pada instrument penelitian dinyatakan tidak valid. Hasil pengujian pada variabel minat berwirausaha (Y) diperoleh bahwa terdapat 8 item pertanyaan dinyatakan valid dan 2 item pertanyaan dinyatakan tidak valid. Adapun perolehan hasil uji validitas terhadap 21 responden yaitu sebagai berikut:



**Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan Variabel Minat Berwirausaha (Y)**

No.	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kondisi	Signifikan	Simpulan
1.	-0.041	0,433	$r_{hitung} < r_{tabel}$	0.859	Tidak Valid
2.	0.785	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
3.	0.883	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
4.	0.508	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.019	Valid
5.	0.690	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.001	Valid
6.	0.804	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
7.	0.798	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
8.	0.788	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
9.	0.133	0,433	$r_{hitung} < r_{tabel}$	0.565	Tidak Valid
10.	0.715	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid

Sumber: Perhitungan SPSS Tahun 2023

**b. Pendidikan Kewirausahaan (X<sub>1</sub>)**

Berdasarkan kriteria pengujian validitas instrument, jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi  $< 0,05$ , maka dinyatakan bahwa uji tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dan nilai probabilitas (sig)  $> 0,05$ , maka uji validitas pada instrument penelitian dinyatakan tidak valid. Hasil pengujian pada variabel Pendidikan kewirausahaan (X<sub>1</sub>) diperoleh bahwa terdapat 10 item pertanyaan dinyatakan valid. Adapun perolehan hasil uji validitas terhadap 21 responden yaitu sebagai berikut:

**Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan Variabel Pendidikan Kewirausahaan (X<sub>1</sub>)**

No.	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kondisi	Signifikan	Simpulan
1.	0.772	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
2.	0.921	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
3.	0.716	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
4.	0.851	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
5.	0.963	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
6.	0.877	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
7.	0.855	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
8.	0.853	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
9.	0.868	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
10.	0.941	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid

Sumber: Perhitungan SPSS Tahun 2023

### c. Literasi Digital (X<sub>2</sub>)

Berdasarkan kriteria pengujian validitas instrument, jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi  $< 0,05$ , maka dinyatakan bahwa uji tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dan nilai probabilitas (sig)  $> 0,05$ , maka uji validitas pada instrument penelitian dinyatakan tidak valid. Hasil pengujian pada variabel literasi digital (X<sub>2</sub>) diperoleh bahwa terdapat 10 item pertanyaan dinyatakan valid. Adapun perolehan hasil uji validitas terhadap 21 responden yaitu sebagai berikut:

**Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan Variabel Literasi Digital (X<sub>2</sub>)**

No.	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kondisi	Significan	Simpulan
1.	0.905	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
2.	0.895	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
3.	0.891	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
4.	0.846	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
5.	0.803	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
6.	0.892	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
7.	0.809	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
8.	0.645	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.002	Valid
9.	0.780	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid
10.	0.841	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0.000	Valid

*Sumber: Perhitungan SPSS Tahun 2023*

### d. Pemanfaatan E-Money (X<sub>3</sub>)

Berdasarkan kriteria pengujian validitas instrument, jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi  $< 0,05$ , maka dinyatakan bahwa uji tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dan nilai probabilitas (sig)  $> 0,05$ , maka uji validitas pada instrument penelitian dinyatakan tidak valid. Hasil pengujian pada variabel pemanfaatan *e-money* (X<sub>3</sub>) diperoleh bahwa terdapat 10 item pertanyaan dinyatakan valid. Adapun perolehan hasil uji validitas terhadap 21 responden yaitu sebagai berikut:

**Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan Variabel Pemanfaatan E-Money (X<sub>3</sub>)**

No.	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Kondisi	Signifikan	Simpulan
1.	0.896	0,433	r <sub>hitung</sub> > r <sub>tabel</sub>	0.000	Valid
2.	0.873	0,433	r <sub>hitung</sub> > r <sub>tabel</sub>	0.000	Valid
3.	0.835	0,433	r <sub>hitung</sub> > r <sub>tabel</sub>	0.000	Valid
4.	0.855	0,433	r <sub>hitung</sub> > r <sub>tabel</sub>	0.000	Valid
5.	0.832	0,433	r <sub>hitung</sub> > r <sub>tabel</sub>	0.000	Valid
6.	0.748	0,433	r <sub>hitung</sub> > r <sub>tabel</sub>	0.000	Valid
7.	0.921	0,433	r <sub>hitung</sub> > r <sub>tabel</sub>	0.000	Valid
8.	0.750	0,433	r <sub>hitung</sub> > r <sub>tabel</sub>	0.002	Valid
9.	0.760	0,433	r <sub>hitung</sub> > r <sub>tabel</sub>	0.000	Valid
10.	0.886	0,433	r <sub>hitung</sub> > r <sub>tabel</sub>	0.000	Valid

Sumber: Perhitungan SPSS Tahun 2023

## 2. Uji Reliabilitas Instrument

Reliabelitas merupakan suatu instrument yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik, sehingga reabilitas merujuk pada tingkat keterandalan sesuatu dan dapat dipercaya (Novikasari, 2016).

Untuk melihat reliabilitas tes, diawali dengan membuat sebaran jawaban uji coba tes yang berbentuk tes uraian. menginterpretasikan harga koefisien reliabilitas tersebut digunakan kategori Guilford dengan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 13. Koefisien Reliabilitas**

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Reliabelitas sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Reliabelitas tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Reliabelitas sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Reliabelitas rendah
$r_{xy} \leq 0,20$	Reliabelitas sangat rendah

Analisis pengambilan keputusan uji Cronbach's Alpha adalah:

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka reliabel

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka tidak reliabel

Pengujian reliabilitas digunakan apabila  $r_{\text{alpha}} > r_{\text{tabel}}$  dengan tingkat eror sebesar 5% atau 0,05 maka instrument merupakan reliabel. Berikut adalah hasil uji coba instrument yang dilakukan pada 21 responden:

**a. Minat Berwirausaha (Y)**

**Tabel 14. Hasil Uji Reabilitas Variabel Minat Berwirausaha (Y)**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.785	10

Berdasarkan hasil uji reabilitas instrument pada variabel minat berwirausaha (Y) dengan jumlah  $n = 21$  responden dan  $n \text{ item} = 10$  pertanyaan. Hasil analisis sebanyak 8 pertanyaan dinyatakan valid dan 2 pertanyaan dinyatakan tidak valid. Sehingga diperoleh  $r$  Alpha sebesar 0,785. Selanjutnya dapat diperoleh bahwa interpretasi koefisien  $r$  berada pada rentang 0,60 - 0,79. Dapat diperoleh kesimpulan, diketahui instrument variable minat berwirausaha (Y) memiliki tingkat reabilitas yang tinggi.

**b. Pendidikan Kewirausahaan (X<sub>1</sub>)**

**Tabel 15. Hasil Uji Reabilitas Variabel Pendidikan Kewirausahaan (X<sub>1</sub>)**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.961	10

Berdasarkan hasil uji reabilitas instrument pada variabel pendidikan kewirausahaan (X<sub>1</sub>) dengan jumlah  $n = 21$  responden dan  $n \text{ item} = 10$  pertanyaan. Hasil analisis sebanyak 10 pertanyaan dinyatakan valid. Sehingga diperoleh  $r$  Alpha sebesar 0,961. Selanjutnya dapat diperoleh bahwa interpretasi koefisien  $r$  berada pada rentang 0,80 - 1,00. Dapat

diperoleh kesimpulan, diketahui instrument variable pendidikan kewirausahaan ( $X_1$ ) memiliki tingkat reabilitas yang sangat tinggi.

**c. Literasi Digital ( $X_2$ )**

**Tabel 16. Hasil Uji Reabilitas Variabel Literasi Digital ( $X_2$ )**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.944	10

Berdasarkan hasil uji reabilitas instrument pada variabel literasi digital ( $X_2$ ) dengan jumlah  $n = 21$  responden dan  $n \text{ item} = 10$  pertanyaan. Hasil analisis sebanyak 10 pertanyaan dinyatakan valid. Sehingga diperoleh r Alpha sebesar 0,944. Selanjutnya dapat diperoleh bahwa interpretasi koefisien r berada pada rentang 0,80 - 1,00. Dapat diperoleh kesimpulan, diketahui instrument variable literasi digital ( $X_2$ ) memiliki tingkat reabilitas yang sangat tinggi.

**d. Pemanfaatan *E-Money* ( $X_3$ )**

**Tabel 17. Hasil Uji Reabilitas Variabel Pemanfaatan *E-Money* ( $X_3$ )**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.951	10

Berdasarkan hasil uji reabilitas instrument pada variabel pemanfaatan *e-money* ( $X_3$ ) dengan jumlah  $n = 21$  responden dan  $n \text{ item} = 10$  pertanyaan. Hasil analisis sebanyak 10 pertanyaan dinyatakan valid. Sehingga diperoleh r Alpha sebesar 0,951. Selanjutnya dapat diperoleh bahwa interpretasi koefisien r berada pada rentang 0,80 - 1,00. Dapat diperoleh kesimpulan, diketahui instrument variable pemanfaatan *e-money* ( $X_3$ ) memiliki tingkat reabilitas yang sangat tinggi.

Berikut adalah hasil rekapitulasi uji reabilitas instrument pada penelitian ini:

**Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Uji Reabilitas**

Variabel	Alpha Cronbach	Kriteria	Kesimpulan
Minat Berwirausaha (Y)	0.785	0.433	Reliabel
Pendidikan Kewirausahaan (X1)	0.961	0.433	Reliabel
Literasi Digital (X2)	0,944	0.433	Reliabel
Pemanfaatan <i>E-Money</i> (X3)	0.951	0.433	Reliabel

Sumber: Perhitungan SPSS Tahun 2023

## H. Uji Asumsi Klasik

### 1. Uji Linieritas

Uji Linieritas dalam hal ini untuk menguji apakah garis regresi variabel independen atas variabel dependen memiliki hubungan linier atau sebaliknya (Setyaningsih, 2020). Apabila kedua data tersebut berhubungan secara linier maka prediksi kedua variabel tersebut mempunyai hubungan searah.

Untuk pengujian terhadap linieritas data dipergunakan uji F dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Pengujian model regresi berpola liner atau tidak

Hipotesis:

$H_0$  : Model Regresi berpola liner

$H_1$  : Model Regresi berpola tidak liner

Uji Menggunakan Uji F

Kriteria pengujian :

Menggunakan koefisien Sig. dengan sistem membandingkan besar Sig. dari Deviation from Linearity pada tabel ANOVA dengan  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria “Apabila nilai Sig. pada *Deviation from Linearity* >  $\alpha$

maka  $H_0$  diterima atau menyatakan regresi linear, dan sebaliknya  $H_0$  ditolak.

## 2. Uji Multikolinearitas

Dalam penelitian ini, metode uji multikolinearitas dipakai untuk mengukur dan membuktikan ada tidaknya keterkaitan yang linear antara variabel bebas yang satu dengan lainnya. Pada analisis regresi linear berganda, maka akan diperoleh dua atau lebih variabel bebas yang diasumsikan akan mempengaruhi variabel terikatnya. Hasil praduga tersebut akan dapat dipertanggungjawabkan jika tidak terjadi hubungan yang linear (multikolinearitas) pada variabel-variabel independen dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- $r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel X dengan Y
- N : Jumlah responden/sampel variable X
- $\sum X$  : Jumlah skor butir pertanyaan
- $\sum Y$  : Jumlah skor Total

Penelitian uji multikolinearitas dilakukan dengan melihat tabel koefisien pada kolom Statistik kolonearitas pada perhitungan SPSS. Kriteria pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan dua metode, yakni:

- a. Menggunakan nilai *Tolerance*. Jika diketahui nilai *Tolerance* > 0,10 maka tidak terjadi multikolinearitas antar variable independent
- b. Menggunakan nilai VIF. Jika diketahui nilai VIF < 10, maka tidak terjadi multikolinearitas yang artinya tidak terdapat hubungan antara variabel bebas dalam penelitian. Jika diketahui nilai VIF > 10,

maka terjadi multikolinearitas yang artinya terdapat hubungan antar variabel bebas dalam penelitian.

Rumusan hipotesis di atas adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat hubungan antar variabel independen

$H_1$  : Terdapat hubungan antar variabel independen

### 3. Uji Autokorelasi

Metode uji autokorelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Durbin-Watson*. Peneliti akan mencari nilai-nilai residu dengan OLS (*Ordinary Least Square*) dari persamaan yang akan dicari dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$D = \frac{\sum_2^t (u_t - u_{t-1})^2}{\sum_1^t u_t^2}$$

Langkah selanjutnya adalah menentukan ukuran sampel dan jumlah variabel bebas, kemudian lihat tabel statistik *Durbin-Watson Upper du* dan nilai dari *Durbin-Watson* menggunakan hipotesis nol dan tidak terdapat autokorelasi positif dengan hipotesis alternatif.  $H_0 : \rho < 0$  (Tidak terdapat autokorelasi positif)  $H_1 : \rho < 0$  (Terdapat autokorelasi positif).

Rumus hipotesis:

$H_0$  = Tidak terjadi adanya autokorelasi diantara data pengamatan

$H_1$  = Terjadi adanya autokorelasi diantara data pengamatan

### 4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah variasi residual bersama-sama atau tidak untuk satu pemantauan dengan pengamatan lainnya. Apabila praduga tidak terpenuhi maka tidak terjadi heteroskedastisitas, maka penaksir tidak lagi menjadi efektif baik dalam sampel kecil maupun besar dan estimasi koefisien dapat diartikan



menjadi kurang akurat. Pengujian autokorelasi menggunakan uji rank korelasi spearman (*spearman rank correlation test*).

Rumusan Hipotesis:

$H_0$  : Tidak ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual

$H_1$  : Terdapat hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual.

Kriteria pengujian:

Apabila nilai koefisien Sig. hubungan antara variabel bebas dengan residual absolutnya (ABRESID)  $> \alpha$  yang digunakan (misalnya 0,05) maka dapat diartikan tidak terjadi heteroskedastisitas diantara data pengamatan yang artinya menerima  $H_0$ .

Sebaliknya, jika koefisien Sig. hubungan antara variabel bebas dengan residual absolutnya (ABRESID)  $< \alpha$  yang dipilih (misalnya 0,05), maka dapat artikan terjadi heteroskedastisitas diantara data pengamatan tersebut yang berarti menolak  $H_0$ .

## I. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat apakah ada atau tidak pengaruh pendidikan kewirausahaan, literasi digital dan pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha. Menguji hipotesis pertama, kedua, dan ketiga yaitu memakai rumus regresi linier sederhana, sedangkan untuk menguji hipotesis keempat memakai rumus regresi linier multiple atau berganda. Hasil perhitungan analisis data didapatkan hasil sebagai berikut.

## 1. Uji Regresi Linear Sederhana

### 1.1 Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan ( $X_1$ ) Secara Parsial Terhadap Minat Berwirausaha ( $Y$ ) Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Rumusan hipotesis :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung

$H_1$  : Ada pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Kriteria pengujian hipotesis:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = n-2$  atau  $62 - 2 = 60$  dan  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak , sebaliknya  $H_0$  diterima.

Jika probabilitas (sig.)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. sebaliknya  $H_0$  diterima.

### 1.2 Pengaruh Literasi Digital ( $X_2$ ) Secara Parsial Terhadap Minat Berwirausaha ( $Y$ ) Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Rumusan hipotesis :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh literasi digital terhadap terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung

$H_1$  : Ada pengaruh literasi digital terhadap terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Kriteria pengujian hipotesis:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = n-2$  atau  $62 - 2 = 60$  dan  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak , sebaliknya  $H_0$  diterima.

Jika probabilitas (sig.)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, sebaliknya  $H_0$  diterima.

### 1.3 Pengaruh Pemanfaatan *E-Money* ( $X_3$ ) Secara Parsial Terhadap Minat Berwirausaha ( $Y$ ) Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Rumusan hipotesis :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh pemanfaatan *e-money* terhadap terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung

$H_1$  : Ada pengaruh pemanfaatan *e-money* terhadap terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Kriteria pengujian hipotesis:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = n-2$  atau  $62 - 2 = 60$  dan  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak , sebaliknya  $H_0$  diterima.

Jika probabilitas (sig.)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. sebaliknya  $H_0$  diterima.

## 2. Uji Regresi Linear Multiple

Uji regresi linear multiple dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pendidikan kewirausahaan ( $X_1$ ), literasi digital ( $X_2$ ), dan pemanfaatan *e-money* ( $X_3$ ) secara simultan terhadap minat berwirausaha ( $Y$ ) pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

Rumusan hipotesis :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh pendidikan kewirausahaan ( $X_1$ ), literasi digital ( $X_2$ ), dan pemanfaatan *e-money* ( $X_3$ ) secara simultan terhadap minat berwirausaha ( $Y$ ) pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung

$H_1$  : Ada pengaruh pendidikan kewirausahaan ( $X_1$ ), literasi digital ( $X_2$ ), dan pemanfaatan *e-money* ( $X_3$ ) secara simultan terhadap minat

berwirausaha (Y) pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung

Kriteria pengujian hipotesis:

Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  dengan  $dk = n - 2$  atau  $62 - 2 = 60$  dan  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, sebaliknya  $H_0$  diterima.

Jika probabilitas (sig.)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, sebaliknya  $H_0$  diterima.

## V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis yang telah dilakukan pada variabel pendidikan kewirausahaan, literasi digital dan pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, sehingga penelitian ini memperoleh hasil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh positif dan signifikan pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung. Hal ini berarti bahwa minat berwirausaha mahasiswa dipengaruhi dengan adanya Pendidikan kewirausahaan. Dorongan institusi perguruan tinggi dan dukungan mata kuliah kewirausahaan akan sangat bermanfaat terhadap menumbuhkan minat mahasiswa untuk berwirausaha.
2. Ada pengaruh positif dan signifikan literasi digital terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung. Hal ini berarti ketika mahasiswa mampu mengolah dan memahami literasi digital akan mudah untuk mempersiapkan diri melihat peluang usaha dan persaingan dalam menghadapi usaha di era digital saat ini.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung. Artinya, ketertarikan berwirausaha mahasiswa dengan melihat peluang bisnis dengan memanfaatkan *e-money* sebagai transaksi jual-beli dapat memperoleh pasar yang luas dan pelayanan transaksi keuangan yang aman.
4. Ada pengaruh positif dan signifikan pendidikan kewirausahaan, literasi digital dan pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung. Oleh karena itu, jika mahasiswa mampu memanfaatkan pendidikan kewirausahaan, mampu

melihat peluang usaha melalui literasi digital dan memanfaatkan kemudahan dalam transaksi *e-money* maka akan mempengaruhi pada minat mahasiswa untuk berwirausaha,

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pengolahan data dan uji hipotesis yang telah dilakukan pada variabel pendidikan kewirausahaan, literasi digital dan pemanfaatan *e-money* terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung, maka saran yang ingin disampaikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Pendidikan kewirausahaan pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung, diharapkan agar mahasiswa dapat lebih memaksimalkan pembelajaran pada matakuliah kewirausahaan dan pada kegiatan pembelajaran kewirausahaan serta mengikuti berbagai kegiatan pelatihan kewirausahaan sehingga minat mahasiswa untuk berwirausaha akan meningkat.
2. Terkait dengan literasi digital, diharapkan bagi mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung mampu memanfaatkan, mencari, mengadopsi, mengevaluasi dan mengolah media digital terkhusus pada isu kewirausahaan untuk melihat peluang usaha dengan literasi digital sehingga meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung.
3. Mahasiswa diharapkan dapat menggunakan *e-money* secara maksimal, dengan memanfaatkan kemudahan dan melihat peluang bisnis, sehingga dengan pemanfaatan *e-money* minat berwirausaha mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung dapat meningkat lebih baik lagi.
4. Minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung diharapkan mampu berkembang secara individu maupun kelompok melalui berbagai indikator baik melalui pendidikan kewirausahaan, literasi digital dan pemanfaatan *e-money* sehingga dengan melihat peluang dan

memanfaatkan indikator yang ada diharapkan dapat memperbesar minat berwirausaha mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Lampung.

## **DAFTAR PUSTAKA**



## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, R., & Nugraha, E. *Rencana Strategi Dalam Menerapkan Pendidikan Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi Melalui Proses Pembelajaran Yang Berkelanjutan. (Studi Kasus Pada Universitas Banten Jaya Kota Serang-Banten).*
- Adiyanti, A. I. (2015). Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi*, 6.
- Adriyanto, Prasetyo, D., & Khodijah, R. (2020). Angkatan Kerja Dan Faktor Yang Mempengaruhi Pengangguran. *Jurnal Ilmu Ekonomi & Sosial*, 11(2), 66–82.
- Aghniya, N. I., & Subroto, W. T. (2021). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 3(5), 1891–1903. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.674>
- Aksami, N. M. D., & Jember, I. M. (2019). Analisis Minat Penggunaan Layanan E-Money Pada Masyarakat Kota Denpasar. *E-Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana*, 8(9), 2439–2470.
- Amanda, S. (2021). Minat Masyarakat Dalam Membayar Zakat Pertanian Padi Di Nagari Lansek Kodok Kecamatan Rao Selatan Kabupaten Pasaman. *Uin Suksa Riau*, 12.
- Anggraeni, B., & Harnanik. (2015). Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas Xi Smk Islam Nusantara Comal Kabupaten Pematang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 10(1), 42–52.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik-Revisi Ke X.*
- Atmaja, A. T., & Margunani. (2016). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Dan Aktivitas Wirausaha Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Universitas Negeri Semarang. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 774–787.
- Aulia, N. A., Hasan, M., Dinar, M., Ahmad, M. I. S., & Supatminingsih, T. (2021). Bagaimana Literasi Kewirausahaan Dan Literasi Digital Berpengaruh Terhadap Keberlanjutan Usaha Pedagang Pakaian? *Journal Of Economic Education And Entrepreneurship Studies*, 2(1), 111.

- Budiati, Y., Yani, T. E., & Universari, N. (2012). Minat Mahasiswa Menjadi Wirausaha (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Semarang). *J. Dinamika Sosbud*, 14(1), 89–101.
- Chengalvala, S., & Rentala, S. (2017). Intentions Towards Social Entrepreneurship Among University Students In India. *International Journal Of Research-Granthaalayah*, 5(6), 406–413. <https://doi.org/10.5281/zenodo.821710>
- Damanik, E. F., & Fadilah, E. (2022). Pengaruh E-Money Terhadap Perdagangan. *Jurnal Ekonomia*, 12(1), 1–10.
- Firdaus, M. R. (2018). E-Money Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah. *Tahkim*, 14(1), 145–155.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (Jiph)*, 1(2), 88.
- Ginting, M., & Yuliawan, E. (2015). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Mahasiswa ( Studi Kasus Pada Stmik Mikroskil Medan ). *Jurnal Wira Ekonomi Mikroskil*, 5(April), 61–69.
- H, D., & Vanomy, A. E. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensi Implementasi *E-Money* Dalam Transaksi Usaha Pada Pedagang Asongan Untuk Meningkatkan Cashless Society Di Batam. *Profit: Jurnal Administrasi Bisnis*, 16(2), 158–173.
- Hasan, H. A. (2020). Pendidikan Kewirausahaan: Konsep, Karakteristik Dan Implikasi Dalam Memandirikan Generasi Muda. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 11(1), 99–111.
- Juniarti, K., Isharijadi, & Yusdita, E. E. (2021). *Persepsi Pengguna E-Money Pada Usaha Rintisan Di Kota Madiun*. 17(2), 166–176.
- Kania, R., & Februadi, A. (2020). No Title. *Studi Eksploratif Dampak Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha*, 5(1), 106–111.
- Kirana, D. G. C., Harini, & Nugroho, J. A. (2018). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Dan Self Efficacy Terhadap Minat Berwirausaha (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Tahun Angkatan 2014-2016). *Bise: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 4(1), 1–16.
- Liana, L. (2009). Penggunaan Mra Dengan Spss Untuk Menguji Pengaruh Variabel Moderating Terhadap Hubungan Antara Variabel Independen Dan Variabel Dependen. *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, 14(2), 90–97.
- Lolang, E. (2015). Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal Kip*, 3(3), 685–695.
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan*, 11(2), 220–233.

- Mulyadi, M. (2017). Peran Pemerintah Dalam Mengatasi Pengangguran Dan Kemiskinan Dalam Masyarakat. *Kajian*, 21(3), 221–236. <https://doi.org/10.22212/kajian.v21i3.776>
- Mulyana, M., & Puspitasari, R. (2014). Analisis Faktor-Faktor Yang Membentuk Minat Berwirausaha Siswa Smk Di Kota Bogor. *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Kesatuan, Bogor*.
- Mutia Annur, C. (2022). *Ada 204,7 Juta Pengguna Internet Di Indonesia Awal 2022*. Databooks.
- Ni, H., & Ye, Y. (2018). Entrepreneurship Education Matters : Exploring Secondary Vocational School Students ' Entrepreneurial Intention In China Entrepreneurship Education Matters : Exploring Secondary Vocational School Students ' Entrepreneurial Intention In China. *The Asia-Pacific Education Researcher*, August. <https://doi.org/10.1007/s40299-018-0399-9>
- Nisa, K., & Murniawaty, I. (2020). Pengaruh Atribut Personal, Lingkungan Keluarga, Dan Pengetahuan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa. *Economic Education Analysis Journal*, 9(1), 84–99. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v9i1.37229>
- Novikasari, I. (2016). Uji Validitas Instrumen. *Iain Purwakerto*, 38.
- Nuroh, E. Z., & Liansari, V. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sudiarjo.
- Parastiti, D. E., Mukhlis, I., & Haryono, A. (2015). Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik Brizzi). *Jesp*, 7(1), 75–82.
- Polindi, M. (2019). Pengaruh Karakter Entrepreneur Terhadap Minat Berwirausaha ( Studi Empiris Pada Santri Di Pondok Pesantren Al-Ittifaq Ciwidey Bandung ) Miko Polindi Research Center Media Group A . Pendahuluan Tingginya Angka Pengangguran Di Indonesia Saat Ini Merupakan S. *Al-Intaj*, 5(1), 63–82.
- Prihantoro, W. S. G., & Hadi, S. (2016). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Motivasi Berwirausaha Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Sikap Mental Kewirausahaan. *Economic Education Analysis Journal*, 5(2), 705–717.
- Primandaru, N. (2017). Analisis Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Pada Minat Berwirausaha Mahasiswa. *Jurnal Economia*, 13(1), 68. <https://doi.org/10.21831/economia.v13i1.13276>
- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *Cefars : Jurnal Agribisnis Dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43–56.
- Putri, D. Y., & Jayatri, F. (2021). Pengaruh Penguasaan Literasi Digital Serta Mata Kuliah Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Stkip PGRI Lumajang. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, 9(2), 1–

7.

- Putri, N. L. W. W. (2017). Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9(1), 140.
- Raza, S. A., Qazi, W., & Shah, N. (2018). Factors Affecting The Motivation And Intention To Become An Entrepreneur Among Business University Students. *International Journal Of Knowledge And Learning*, March 2019. <https://doi.org/10.1504/Ijkl.2018.10013488>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital , Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas: Jurnal Kehumasan*, 1(1).
- Rosmiati, Junias, D. T. S., & Munawar. (2015). Sikap, Motivasi, Dan Minat Berwirausaha Mahasiswa Di Surabaya. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 17(1), 21–30. <https://doi.org/10.21070/Jkmp.V5i2.1310>
- Sadya, S. (2022). *Transaksi Uang Elektronik Naik 9,22% Pada Juli 2022*. DataIndonesia.Id.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan Terkait Kebijakan Literasi Digital Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 176–180. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i2.123>
- Satrya, I. G. B. H., & Suwandana, I. G. M. (2015). Potensi Kewirausahaan Mahasiswa Di Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana. *E-Jurnal Manajemen Unud*, 4(12), 4559–4594.
- Silvana, H., & Cecep. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *Pedagogia : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 149. <https://doi.org/10.23887/Jppp.V6i1.44954>
- Sudarsono, B. (2017). Memahami Dokumentasi. *Acarya Pustaka*, 3(1), 47–65.
- Suharto, Japlani, A., & Ali, K. (2021). Pengukuran Minat Berwirausaha Menggunakan Self Efficacy, Lingkungan Dan pendidikan Kewirausahaan Pada Mahasiswa Febuniversitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 7(1), 52–69.
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80.
- Sutisna, I. P. G. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 274. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.3884420>
- Sutrisno, E. (2022). *Indonesia.Go.Id - Jumlah Pengangguran Berkurang, Meski Belum Pulih*. <https://Indonesia.Go.Id/>. <https://Indonesia.Go.Id/Kategori/Editorial/4872/Jumlah-Pengangguran-Berkurang-Meski-Belum-Pulih?Lang=1>

- Syafii, M. E. N., Murwatiningsih, & Prajanti, S. D. W. (2015). Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan, Lingkungan Keluarga Dan Kepribadian Wirausaha Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas Xii Smk Se-Kabupaten Blora. *Journal Of Economic Education*, 4(2), 66–74.
- Wahyudin, D., & Adiputra, C. P. (2019). Analisis Literasi Digital Pada Konten Instagram @Infinitygenre. *Wacana*, 18(1), 25–34.
- Yanti, A. (2019). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan , Self Efficacy , Locus Of Control Dan Karakter Wirausaha Terhadap Minat Berwirausaha. *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 2(2), 268–283.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
- Zahro, E. K. (2019). Kemampuan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keuntungan Usaha Pada Kalangan Pelaku Usaha Skala Kecil Di Kota Surabaya. (*Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga*).