

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL
TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN *E-WALLET*
(DANA) DI KALANGAN ANAK MUDA KOTA MATARAM**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana (S1)



Oleh:

RIA INDRIANI
NIM. 2022B1C032

**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI BISNIS
KONSENTRASI PERBANKAN**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN *E-WALLET* (DANA) DI KALANGAN ANAK MUDA KOTA MATARAM

Oleh:

RIA INDRIANI

Untuk Memenuhi Ujian Akhir
Pada tanggal 30 juli 2026

Menyetujui

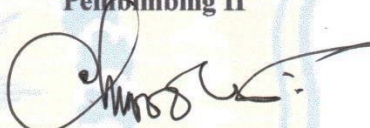
Pembimbing

Pembimbing I



Iskandar, S.Sos., MA
NIDN. 0802048904

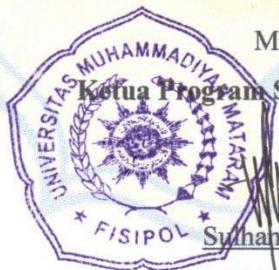
Pembimbing II

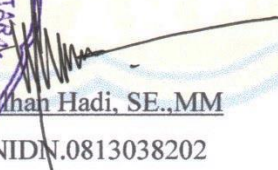


Candra, S.AB., M.Tv
NIDN. 0831129502

Mengetahui,.

Ketua Program Studi Administrasi Bisnis




Sulhan Hadi, SE.,MM
NIDN.0813038202

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN *E-WALLET* (DANA) DI KALANGAN ANAK MUDA KOTA MATARAM

Oleh:

RIA INDRIANI

Telah dipertahankan di depan penguji
Pada tanggal 30 juli 2026
Dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Tim penguji

Iskandar, S.Sos., MA
NIDN. 0802048904

Candra, S.AB., M.Tv
NIDN. 0831129502

Sulhan Hadi, SE.,MM
NIDN. 0813038202

Ketua

Anggota I

Anggota II

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Iwan Tanjung Sutarna, S.IP., MPA
NIDN. 0806058402

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik baik di baik di UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH maupun di Perguruan Tinggi lainnya, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam Naskah Skui ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (SARJANA) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal25 ayat 2 dan pasal 70)

Mataram, 8 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan,



Ria indriani
2022B1C032



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ria Indriani
NIM : 22BIC032
Tempat/Tgl Lahir : Bl. Kel. / 26 Juni 2004
Program Studi : Administrasi Bisnis
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
No. Hp : 081999641465
Email : indrianiriaz58@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Literasi Keuangan Digital terhadap keputusan penggunaan E-wallet (DANA) Di kalangan Anak Muda Kota Mataram

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 30%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 19 Agustus 2026

Penulis



Ria Indriani
NIM. 2222BIC032

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ria Indriani
NIM : 2022B1C032
Tempat/Tgl Lahir : Bt. Kel. 26 Juni 2004
Program Studi : Administrasi Bisnis
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
No. Hp/Email : 081 999 641 465
Jenis Penelitian : ☒ Skripsi ☐ KTI ☐ Tesis ☐

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul: "

pengaruh Literasi Keuangan digital terhadap keputusan
penggunaan E-wallet (DANA) Di kalangan Anak Muda
Kota Mataram

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 19 Agustus 2026
Penulis



Ria Indriani
NIM. 2022B1C032

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 080204890

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(QS.Al-baqarah : 286)

“Allah Memang Tidak Menjadikan Hidupmu Akan Selalu Mudah, Tapi Dua Kali
Allah Berjanji Bahwa: “*Fa Inna Ma'al-'Usri Yusrā, Inna Ma'al-'Usri Yusrā*”
“Setiap kesulitan pasti ada kemudahan”
(QS.Al-insyirah 94:5-6)

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”.
(Qs. Ar-Ruum:60)

“Aku membahayakan nyawa ibuku untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak
ada artinya, dan aku membuat ayahku berkerja setiap hari hingga Lelah, jadi aku
pastikan lelahnya tidak sia-sia”
(penulis)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk Ibu dan Bapak. Orang hebat yang selalu mejadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta selalu memberikan motivasi. Terima kasih untuk semua berkat do'a dan dukungan ibu dan bapak saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu tolong hiduplah lebih lama lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak mungkin akan terwujud apabila tidak ada bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, melalui kesempatan ini, izinkan saya menyampaikan ucapan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram, Bapak. Drs. Abdul Wahab, MA.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Mataram Bapak Dr. Iwan Tanjung sutarna, S.IP.,MPA.
3. Bapak Sulhan Hadi S.E, M.M. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis Fisipol Universitas Muhammadiyah Mataram.yang telah memberikan arahan, motivasi, serta dukungan akademik selama penulis menempuh Pendidikan dan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Candra S.AB., M.Tv. Selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis Fisipol Universitas Muhammadiyah Mataram.
5. Bapak Iskandar, S.Sos., MA. Selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan arahan, dan masukan selama peroses konsultasi berlangsung sehingga skripsi ini terselesaikan.
6. Bapak Candra S.AB., M.Tv Selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama peroses konsultasi berlangsung sehingga skripsi ini terselesaikan.
7. Bapak Sulhan Hadi, SE., MM. Selaku Penguji Netral dalam sidang skripsi.
8. Bapak/Ibu Dosen serta seluruh staf akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pelayanan selama penulis menempuh pendidikan.

9. Yang penulis cintai dan hormati, Ayahanda Muhamad dan Ibunda Amnah, dua sosok yang menjadi sumber kasih sayang, do'a, dan kekuatan bagi penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, kerja keras, serta dukungan yang tak pernah putus. Ayah yang senantiasa berjuang memberikan yang terbaik, dan Ibu yang selalu menjadi tempat pulang sekaligus alasan penulis untuk terus bertahan dan melangkah maju. Terima kasih atas kepercayaan dan cinta yang telah mengantarkan penulis hingga mampu menyelesaikan perjalanan ini. Dan teruntuk kakak saya satu satunya Muh. Samsul Rizal S.Ars yang telah bersusah payah mendukung dan selalu memberikan semangat dan motivasi beserta doa sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
10. Teruntuk sahabat seperjuangan penulis (Rasmi Yuliani, Lara Aprisnaini, Dinda Tiara Sapitri, Fathin Hamami, Baiq Dia Tumpu Sena, Rioni Citra Fatabi, Wawan Adi Putra), yang selalu hadir dalam setiap proses terinjak kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, serta cerita yang telah mengisi perjalanan ini. Kalian adalah tempat berbagi keluh kesah, bertukar semangat, dan saling menguatkan dalam menghadapi berbagai tantangan. Kehadiran kalian telah menjadi bagian berharga yang mewarnai setiap langkah perjuangan penulis selama menempuh pendidikan
11. Ria indriani. *Last but not last*, ya! Diri sendiri. anak perempuan kedua dan harapan orang tuanya, gadis kecil yang telah berjuang begitu jauh hingga sampai di titik ini. Terima kasih karena tidak memilih menyerah meskipun banyak hal terasa begitu berat untuk dijalani. Terima kasih karena tetap bertahan di tengah

lelah, tangis, kecewa, dan berbagai keadaan yang tidak mudah. Perjalanan ini bukan perjalanan yang sederhana, ada banyak hal yang harus dikorbankan, banyak air mata yang jatuh diam-diam, serta banyak tenaga dan waktu yang dikeluarkan demi bisa terus melanjutkan pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena sudah mampu melewati hari-hari yang sulit, tetap berdiri meskipun berkali-kali merasa runtuh, dan tetap percaya bahwa semua perjuangan ini akan menemukan akhirnya. Karya sederhana ini menjadi bukti bahwa penulis berhasil sampai di titik yang dulu hanya bisa dipeluk lewat doa dan harapan.

12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian Skripsi ini.

Mataram, agustus 2026

Penulis,

RIA INDRIANI
NIM.2022B1C032

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Pengaruh Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* (Dana) Di Kalangan Anak Muda Kota Mataram ”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Administrasi Bisnis (S.AB). Dalam proses penyusunannya, penulis memperoleh dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi pembaca, serta menjadi tambahan pengetahuan dalam pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 4 Oktober 2025

Penulis,

RIA INDRIANI
NIM.2022B1C032

PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN *E-WALLET* (DANA) DI KALANGAN ANAK MUDA KOTA MATARAM

Ria indriani¹, iskandar², candra³

ABSTRAK

Perkembangan teknologi keuangan digital telah meningkatkan penggunaan layanan dompet digital (*e-wallet*) di Indonesia, termasuk *e-wallet* DANA yang banyak dimanfaatkan oleh anak muda di Kota Mataram. Penggunaan layanan tersebut perlu didukung oleh literasi keuangan digital agar pengguna mampu mengambil keputusan secara tepat, aman, dan bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan digital terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA di kalangan anak muda Kota Mataram. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Sampel penelitian berjumlah 96 responden yang ditentukan menggunakan rumus Lemeshow dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dan dianalisis menggunakan SPSS versi 25 melalui uji validitas, uji reliabilitas, analisis regresi linear sederhana, uji parsial (uji t), dan koefisien determinasi (R^2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh instrumen dinyatakan valid dan reliabel. Analisis regresi menghasilkan persamaan $Y = 7,958 (\alpha) + 0,722 (X)$, yang menunjukkan bahwa literasi keuangan digital berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA. Hasil uji parsial memperoleh nilai t hitung sebesar 6.365 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,301 menunjukkan bahwa literasi keuangan digital mampu menjelaskan 30,1% variasi keputusan penggunaan *e-wallet* DANA, sedangkan 69,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA di kalangan anak muda Kota Mataram.

Kata kunci: literasi keuangan digital, keputusan penggunaan, *e-wallet* DANA, anak muda.

THE EFFECT OF DIGITAL FINANCIAL LITERACY ON DECISIONS TO USE THE DANA E-WALLET AMONG YOUNG PEOPLE IN MATARAM CITY

Ria indriani¹, iskandar², candra³

ABSTRACT

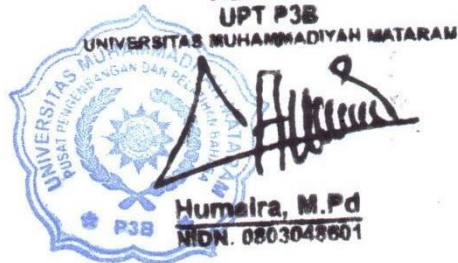
The use of digital wallet (e-wallet) services, such as the DANA e-wallet, which is extensively utilised by young people in Mataram City, has expanded in Indonesia due to the advancement of digital financial technology. Digital financial literacy is necessary to enable users to make responsible, safe, and appropriate decisions when using these services. The purpose of this study is to examine how young people in Mataram City make judgements about using the DANA e-wallet based on their level of digital financial literacy. The study employs a quantitative approach with an associative research design. The sample consisted of 96 respondents, determined using the Lemeshow formula with purposive sampling. Data were collected via a Likert-scale questionnaire and analyzed using SPSS version 25 through validity and reliability tests, simple linear regression analysis, a partial test (t-test), and the coefficient of determination (R^2). The results showed that all instruments were valid and reliable. The regression analysis yielded the equation $Y = 7.958 (\alpha) + 0.722 (X)$, indicating that digital financial literacy has a positive effect on the decision to use the DANA e-wallet. The results of the t-test yielded a calculated t-value of 6.365 with a significance level of 0.000 (< 0.05), thus accepting the research hypothesis. The coefficient of determination (R^2) of 0.301 indicates that digital financial literacy explains 30.1% of the variation in the decision to use the DANA e-wallet. In comparison, other factors outside the scope of this study influence 69.9%. Thus, it can be concluded that digital financial literacy has a positive and significant effect on the decision to use the DANA e-wallet among young people in Mataram City.

Keywords: digital financial literacy, usage decision, DANA e-wallet, young people.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
UPT P3B

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ix
KATA PENGANTAR	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan penelitian	10
1.4 Batasan masalah	10
1.5 Manfaat penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Penelitian terdahulu	13
2.2 Landasan teori	16
2.2.1 Literasi keuangan digital	16
2.2.2 Keputusan Penggunaan	22
2.2.3 <i>E-Wallet</i> (Dompet Digital).....	24
2.2.4 DANA	25
2.2.5 Anak Muda.....	27
2.3 Kerangka berfikir	28
2.4 Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31

3.1	Jenis Penelitian	31
3.2	Tempat Dan Waktu Penelitian	32
3.3	Populasi dan Sampel	32
3.4	Jenis Data dan Sumber Data.....	35
3.5	Teknik Pengumpulan Data	36
3.6	Skala Pengukuran	37
3.7	Klasifikasi Operasional Variable.....	37
3.8	Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	47
4.1.1	Gambaran Umum Kota Mataram.....	47
4.2	Hasil Analisis Data	49
4.2.1	Deskripsi Karakteristik Data Responden	49
4.2.2	Uji validitas dan Reliabilitas	54
4.2.3	Uji Hipotesis Linear Sederhana	58
4.3	Pembahasan	62
	Pengaruh literasi keuangan digital (X) Terhadap Keputusan penggunaan (Y). ..	62
BAB V PENUTUP		68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA		71

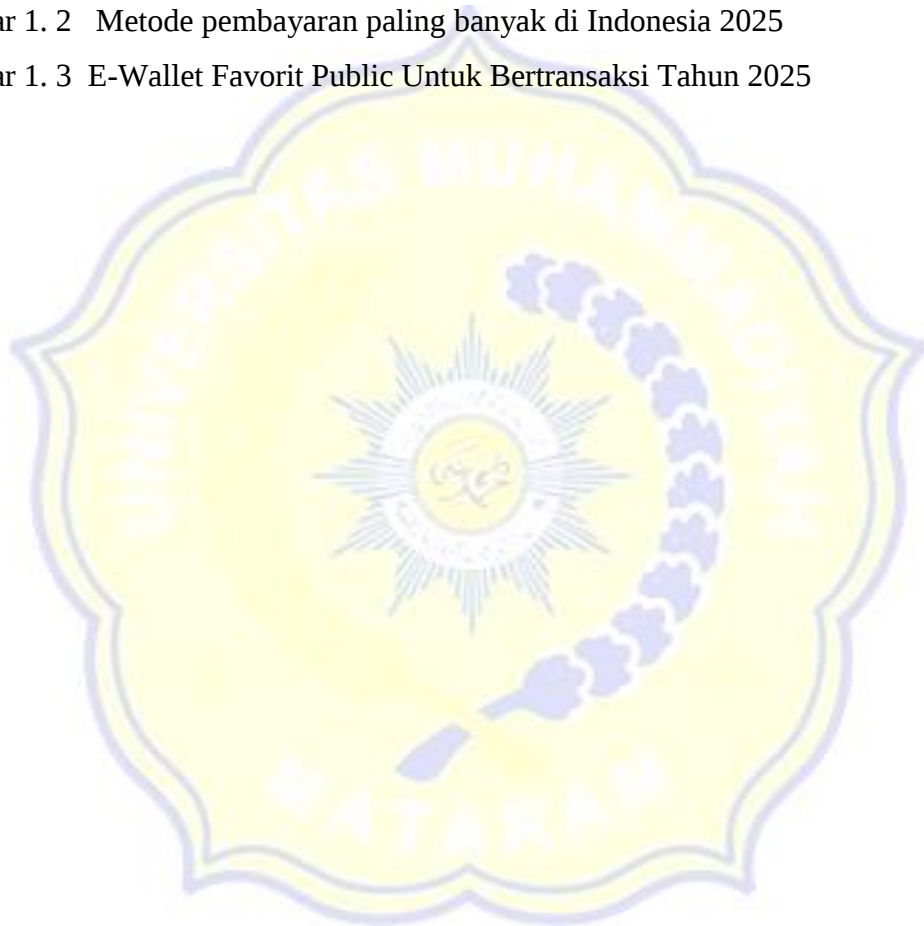
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3. 1	Instrumen Skala Likert.....	37
Tabel 3.2	Devinisi Variabel	38
Tabel 4.1	Jumlah Penduduk Kota Mataram.....	48
Tabel 4.2	Berdasarkan Jenis Kelamin.....	49
Tabel 4.3	Berdasarkan Usia	50
Tabel 4.4	Berdasarkan Status.....	52
Tabel 4.5	Berdasarkan Domisili.....	53
Tabel 4.6	Berdasarkan Frekuensi Penggunaan	54
Tabel 4.7	Hasil Uji Validitas Variabel Literasi Keuangan (X).....	55
Tabel 4. 8	Hasil Uji Validitas Variabel Keputusan Penggunaan (Y).....	56
Tabel 4. 9	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Literasi Keuangan (X)	57
Tabel 4. 10	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Keputusan Penggunaan (Y).....	58
Tabel 4.11	Hasil Dari Analisis Regresi Linear Sederhana.....	59
Tabel 4.12	Hasil Uji T (Persial)	61
Tabel 4.13	Hasil Dari Uji Koefisien Determinasi (R2)	62
Tabel 4.14	tabel perbedaan hasil penelitian terdahulu (R2).....	65



DAFTAR GAMBAR

Nomer	Judul	Halaman
Gambar 1. 1	indeks literasi dan inklusi keuangan Indonesia 2024-2025	2
Gambar 1. 2	Metode pembayaran paling banyak di Indonesia 2025	4
Gambar 1. 3	E-Wallet Favorit Public Untuk Bertransaksi Tahun 2025	5



BAB I

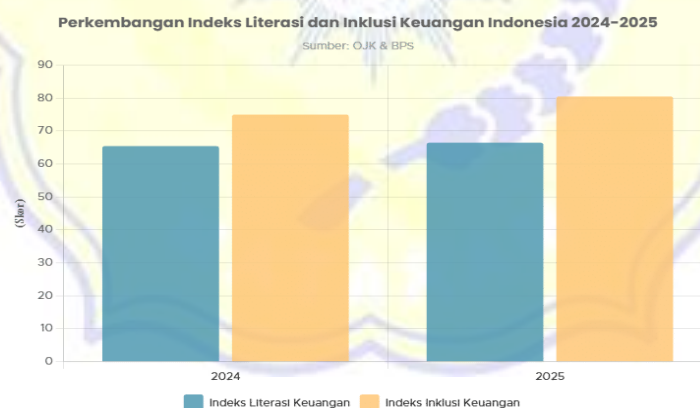
PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan yang cukup besar dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat, termasuk pada cara melakukan transaksi finansial. Seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna internet, kegiatan transaksi keuangan turut mengalami transformasi menuju sistem yang lebih praktis, cepat, dan memanfaatkan teknologi digital. Transaksi keuangan sebelumnya dilakukan secara konvensional kini telah beralih menuju sistem keuangan berbasis digital, perubahan tersebut didukung oleh berkembangnya inovasi di bidang teknologi keuangan yang dikenal sebagai *financial technology (fintech)*. *Fintech* menjadi salah satu bentuk pembaruan dalam sektor keuangan yang memanfaatkan teknologi terkini untuk menciptakan layanan keuangan yang lebih praktis, mudah diakses, nyaman digunakan, serta efisiensi secara biaya. Di Indonesia adopsi *fintech* meningkat pesat, hal tersebut didukung oleh Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa penetrasi penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2025 mencapai 80,66%, atau berjumlah sekitar 229.428.417 pengguna internet, dari keseluruhan populasi penduduk Indonesia yang mencapai 284.438.900 jiwa. (Shabrina, 2025).

Peningkatan jumlah masyarakat yang memiliki akses internet tersebut turut berkontribusi terhadap meningkatnya pengetahuan masyarakat mengenai

keuangan digital. tentang keuangan digital. sejalan dengan perihal tersebut, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2025 melaporkan bahwa tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan periode sebelumnya, yaitu mencapai 66,46%, sementara tingkat inklusi keuangan berada pada angka 80,51%. Capaian tersebut menunjukkan adanya peningkatan di bandingkan dengan Tahun sebelumnya. Pada 2024, tingkat literasi keuangan berada pada angka 65,43%, sedangkan tingkat inklusi keuangan mencapai 75,02% (OJK, 2025). Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman masyarakat mengenai layanan keuangan dan kemampuan untuk menggunakan berbagai produk serta layanan keuangan formal terus menunjukkan kemajuan. Hal ini dibuktikan oleh grafik berikut ini:

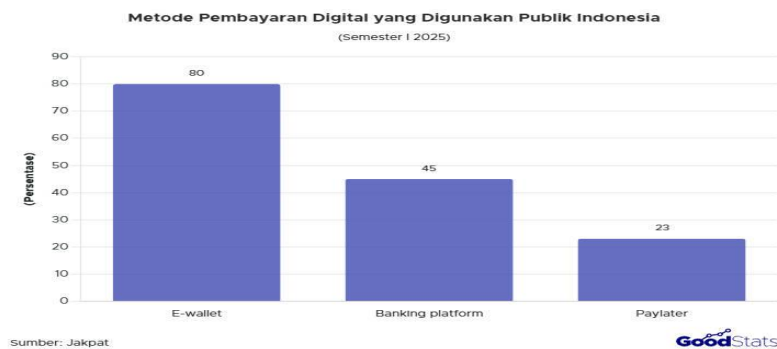


Gambar 1. 1 indeks literasi dan inklusi keuangan Indonesia 2024-2025 (sumber: OJK & BPS)

Tingginya literasi keuangan digital ini dapat mendorong meningkatnya pemahaman dan adopsi layanan keuangan berbasis teknologi, kondisi tersebut mendorong semakin luasnya penggunaan dompet digital (*e-wallet*) sebagai

salah satu sarana pembayaran non-tunai non tunai. Menurut Miswan Ansori (2019), dompet digital (*e-wallet*) merupakan salah satu bentuk layanan finansial berbasis teknologi yang dirancang untuk memberikan kemudahan dan efisiensi untuk berinteraksi tanpa menggunakan uang tunai. Tingkat Penggunaan layanan (*e-wallet*) dipengaruhi oleh tingkatan penerimaan warga terhadap teknologi yang dipaparkan lewat *Technology Acceptance Model* (*TAM*). Berdasarkan teori TAM, pandangan pengguna terhadap kemudahan dalam menggunakan (*perceived ease of use*) serta manfaat (*perceived usefulness*) merupakan faktor penting yang memengaruhi sikap dan ketertarikan individu untuk menggunakan suatu teknologi.. situasi atau objek yang digunakan, sehingga Persepsi tersebut akan membentuk penilaian pengguna terhadap teknologi yang digunakan, sehingga berpengaruh terhadap sikap dan keputusan mereka untuk memanfaatkan layanan berbasis teknologi, termasuk dompet digital (*e-wallet*) (Rahma, 2024).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh GoodStats Data terlihat bahwa masyarakat Indonesia semakin sering memanfaatkan metode transaksi digital melalui *e-wallet* untuk berbagai transaksi dengan persentase 80%, dibandingkan metode pembayaran lainnya seperti *banking platform* 45% dan *paylater* 23% (Karimani, 2025). Hal ini dibuktikan oleh grafik berikut ini:

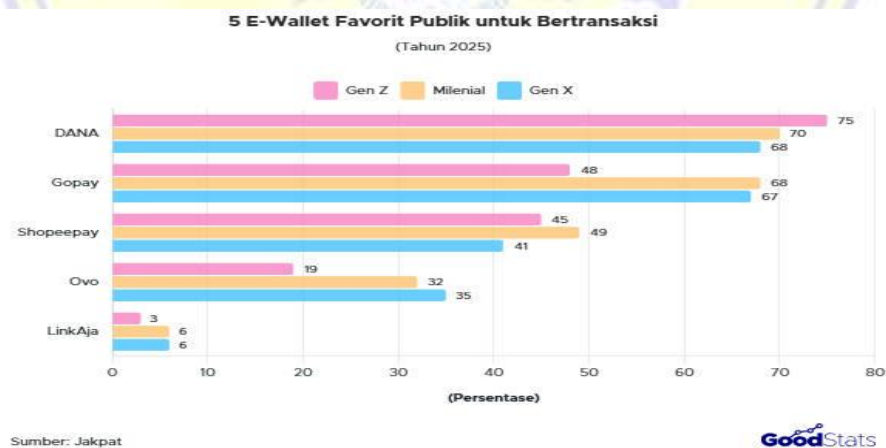


Gambar 1. 2 metode pembayaran digital yang digunakan publik indonesia 2025
(sumber: Jakpat)

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa dompet digital (*e-wallet*) telah menjadi salah satu bentuk layanan keuangan digital yang banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia. jika di bandingkan dengan kartu debit dan kartu kredit lainnya. Tingginya tingkat penggunaan *e-wallet* di dukung oleh berkembangnya ekosistem digital yang semakin terintegritas, serta kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan dalam melakukan transaksi sehari-hari, kondisi tersebut terutama terlihat pada kalangan generasi muda yang berada dalam kelompok Generasi Z serta Milenial. (Amara, 2025). Beberapa aplikasi *e-wallet* yang umum digunakan oleh masyarakat di antaranya ShopeePay, OVO, LinkAja, Sakuku, GoPay, serta DANA sebagai salah satu layanan dompet digital, yang tergolong sebagai *platform* yang relatif baru dengan pertumbuhan jumlah pengguna yang cukup signifikan. Tingginya penggunaan smartphone di kalangan anak muda menjadi faktor penting yang mendorong perusahaan *fintech* terdorong untuk terus melakukan inovasi dengan menghadirkan berbagai fitur yang semakin mudah, cepat serta relevan dengan kebutuhan pengguna (Idayanti & Ulandari, 2021).

Berdasarkan survei yang dilakukan Jakpat pada tahun 2025 terhadap pengguna e-wallet, ditemukan adanya perbedaan preferensi penggunaan pada masing-masing kelompok generasi. Survei tersebut menganalisis tingkat penggunaan sejumlah *platform e-wallet* yang populer di Indonesia, yaitu DANA, GoPay, ShopeePay, OVO, serta LinkAja.

Hasil survei mengindikasikan bahwa DANA menjadi salah satu platform e-wallet dengan tingkat penggunaan yang relatif konsisten pada berbagai kelompok generasi.. Tingkat penggunaannya tercatat sebesar 75% pada Generasi Z, 70% pada generasi Milenial, dan 68% pada Generasi X. Temuan tersebut menunjukkan bahwa DANA tidak hanya memiliki tingkat penerimaan yang tinggi pada satu kelompok usia tertentu, tetapi juga mampu menjangkau pengguna dari berbagai generasi secara meluas (Karimani, 2025). Hal ini dibuktikan oleh grafik berikut ini:



Gambar 1. 3 E-Wallet Favorit Public Untuk Bertransaksi Tahun 2025
(sumber: Jakpat)

Aplikasi *e-wallet* DANA merupakan salah satu perusahaan rintisan (*startup*) yang bergerak dalam sektor teknologi keuangan dan resmi diperkenalkan kepada masyarakat pada 5 Desember 2018. DANA didirikan

oleh PT Elang Sejahtera Mandiri yang merupakan bagian dari PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) serta menjalin kerja sama dengan *Ant Financial*. Aplikasi ini dikembangkan untuk mengalihkan penggunaan uang tunai ke dalam bentuk digital, sehingga dapat digunakan untuk mendukung berbagai jenis transaksi keuangan (Kusuma & Nurbaiti, 2023). Selain itu, berdasarkan informasi yang diberitakam dalam *Breaking News*. DANA mengalami peningkatan yang cukup besar dalam jumlah pengguna terdaftar maupun volume transaksi selama tahun 2024. Hingga periode tersebut, layanan keuangan digital DANA telah mencapai 200 juta pengguna terdaftar pada akhir tahun 2025, dibandingkan dengan tahun sebelumnya (Pernando, 2025). Pengembangan fitur inovatif, termasuk layanan *cross-border*, menunjukkan komitmen DANA dalam upaya meningkatkan kualitas layanan dilakukan secara berkelanjutan agar sesuai dengan kebutuhan serta ekspektasi pengguna layanan (Prasasti, 2023).

kelompok anak muda yang mencakup generasi Milenial dan Generasi Z merupakan bagian dari kelompok usia yang menurut Undang-Undang Kepemudaan Republik Indonesia Tahun 2009 berada pada rentang 16-30 tahun. Kelompok ini menjadi pengguna paling dominan dalam pemanfaatan teknologi digital, termasuk layanan *e-wallet* (DANA), Hal tersebut didukung oleh karakteristik anak muda yang lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta cenderung memilih layanan yang menawarkan kemudahan dalam melakukan transaksi secara cepat dan efisien (Ramadhani *et al.*, 2025). Kemudahan dalam melakukan transaksi secara digital dapat

berpotensi meningkatkan perilaku *konsumtif* serta menurunkan kesadaran individu dalam mengelola keuangan pribadi. (Citra & Komara, 2025). Dengan demikian, kemampuan literasi keuangan digital berperan penting dalam meningkatkan kemampuan anak muda untuk memanfaatkan layanan *e-wallet* secara bijak dan bertanggung jawab. Meskipun kemudahan dalam memperoleh informasi semakin meningkat, tingkat literasi keuangan di kalangan generasi muda masih relatif rendah (Purrohman *et al.*, 2024).

Menurut *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD, 2023) literasi keuangan digital merupakan kapasitas individu dalam memahami, menganalisis, serta mengevaluasi informasi keuangan yang tersedia melalui media digital guna mendukung pengambilan keputusan keuangan yang lebih tepat. Sementara itu, berdasarkan hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan yang dipublikasikan oleh Otoritas Jasa Keuangan (Sofian, 2024), tingkat literasi keuangan masyarakat di Nusa Tenggara Barat (NTB) tercatat sebesar 65,45% sehingga menempatkan provinsi tersebut sebagai daerah dengan tingkat literasi keuangan tertinggi kedua di Indonesia pada tahun 2023. Capaian tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nasional yang tercatat sebesar 49,68%. Meskipun demikian, pengetahuan anak muda mengenai penggunaan *e-wallet* yang bijak masih terbatas dan berpotensi memengaruhi perilaku keuangan mereka (Laturette *et al.*, 2021).

Perkembangan yang menarik dalam fenomena penggunaan *e-wallet* di Provinsi Nusa Tenggara Barat pada tahun 2024, jumlah pengguna *e-wallet*

meningkat dari sekitar 293.823 pada tahun 2023 menjadi 459.731 pada tahun 2024. Akan tetapi, pada tahun 2025, pertumbuhan mulai menurun, dengan jumlah pengguna berkisaran 485.000 dan 499.000.(Lombok post, 2025). Melambatnya pertumbuhan pengguna *e-wallet* pada tahun 2024-2025 mengindikasikan bahwa pasar mulai ada kejenuhan. Kondisi ini menunjukkan bahwa layanan *e-wallet* telah dipakai sebagian besar masyarakat menunjukkan kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan teknologi, tetapi kelompok tersebut masih menghadapi berbagai kendala struktural. Faktor-faktor nonteknologis seperti rendahnya tingkat literasi keuangan serta kurangnya pemahaman mengenai manfaat penggunaan *e-wallet*, serta ketimpangan akses informasi antarwilayah cenderung menghambat adopsi layanan tersebut. (Hutauruk et al., 2024)

Sebagai ibu kota Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB), Kota Mataram turut mengalami pertumbuhan yang pesat dalam pemanfaatan layanan keuangan digital. Kondisi tersebut ditandai dengan banyaknya anak muda, khususnya generasi Milenial dan Generasi Z, yang aktif menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA yang menjadi fokus penelitian ini, DANA menawarkan berbagai fitur transaksi digital yang lengkap, seperti transfer dana, pembayaran QRIS, dan pembayaran berbagai tagihan, akan tetapi juga memerlukan pemahaman tentang transaksi dan keamanan dalam menggunakan layanan keuangan digital untuk mendukung berbagai transaksi sehari-hari, termasuk aktivitas belanja secara daring, pembayaran transportasi, serta berbagai jenis pembayaran lainnya (Bachtiar, 2024).

Walaupun kajian mengenai adopsi *e-wallet* terus mengalami perkembangan, mayoritas penelitian yang telah dilakukan masih menitikberatkan pada aspek teknologi, seperti persepsi kemudahan, manfaat, risiko, serta pengaruh promosi (Rahma, 2024 ; Rahayu *et al.*, 2024), dan umumnya dilakukan di kota-kota besar dengan objek *e-wallet* yang beragam. Sementara itu, kajian yang secara spesifik membahas pengaruh literasi keuangan digital terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA di wilayah menengah seperti di Kota Mataram masih relatif terbatas, hal ini disebabkan karena Sebagian besar penelitian hanya menyoroti literasi keuangan umum dan penggunaan layanan digital, tanpa memisahkan atau mengkaji aspek literasi digital secara lebih spesifik (Hertianto & Anggono (2023). Di samping itu, sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan adanya temuan yang beragam mengenai pengaruh literasi keuangan digital terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Di sisi lain, tingkat literasi keuangan masyarakat terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, yakni dari 65,43% pada 2024 menjadi 66,46% pada 2025. pertumbuhan penggunaan *e-wallet*, termasuk DANA, berkembang jauh lebih cepat. Kondisi ini menyebabkan banyak pengguna, khususnya di kalangan generasi muda, melakukan layanan transaksi digital tanpa diimbangi pemahaman finansial dan keamanan digital yang memadai.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa terdapat kesenjangan antara tingginya pengguna *e-wallet* DANA dengan terbatasnya Penelitian yang membahas peran literasi keuangan digital dalam menentukan keputusan

penggunaan, khususnya pada anak muda di Kota Mataram. Dengan demikian, penelitian ini perlu dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai perilaku keuangan digital pada generasi muda. Atas dasar tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Literasi Keuangan Digital terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* (DANA) di Kalangan Anak Muda Kota Mataram."**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah literasi keuangan digital berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA di kalangan anak muda Kota Mataram?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan yang dijabarkan sebagai berikut:

untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan digital terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA di kalangan anak muda Kota Mataram

1.4 Batasan masalah

Untuk memastikan penelitian tetap terarah dan sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan pembahasan pada dua variabel utama, yaitu literasi keuangan digital (X) dan keputusan penggunaan *e-wallet* DANA (Y)

2. Penelitian ini berfokus pada penggunaan *e-wallet* DANA sebagai layanan dompet digital yang diteliti, tanpa mencakup *platform e-wallet* lainnya seperti OVO, GoPay, maupun ShopeePay.
3. Penelitian ini ditujukan kepada anak muda berusia 16–30 tahun yang berdomisili di Kota Mataram dan telah menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA sebagai sarana transaksi keuangan digital dalam kurun waktu sekurang-kurangnya satu bulan terakhir.
4. Wilayah Penelitian ini dibatasi pada wilayah administratif Kota Mataram dan tidak mencakup kabupaten maupun kota lain di Provinsi Nusa Tenggara Barat

1.5 Manfaat penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang ekonomi dan keuangan, melalui kajian mengenai literasi keuangan digital serta perilaku penggunaan layanan keuangan berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi yang relevan untuk penelitian selanjutnya di bidang yang sama dan mengkaji topik serupa.

2. Praktis

Untuk tujuan praktis bagi generasi muda, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran mengenai pentingnya literasi keuangan digital, sehingga mendorong penggunaan *e-wallet* secara lebih bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, bagi pemerintah, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam penyusunan kebijakan untuk meningkatkan literasi keuangan secara berkelanjutan. Sementara itu, bagi penyedia layanan *e-wallet* (DANA), hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk memahami karakteristik dan perilaku konsumen di kalangan anak muda, sehingga dapat digunakan untuk Menyusun mengembangkan inovasi fitur, Menyusun strategi pemasaran, serta meningkatkan kualitas dan keamanan layanan aplikasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian terdahulu

Penyusunan penelitian ini tidak terlepas dari adanya kontribusi berbagai penelitian terdahulu yang relevan dan telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Dengan demikian, berbagai studi tersebut digunakan sebagai dasar dan referensi dalam pelaksanaan penelitian ini. Adapun penelitian yang dijadikan referensi pada penelitian ini:

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, Judul penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Analisis Literasi Keuangan dan Minat Penggunaan Dompet Digital DANA pada Mahasiswa (Ulfah et al., 2024)	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital DANA. Mahasiswa menggunakan DANA karena kemudahan, kepraktisan, serta promosi dan cashback. Nilai $R^2 = 0,518$ menunjukkan pengaruh literasi keuangan sebesar 51,8% terhadap minat penggunaan.	Persamaan penelitian terletak pada penggunaan variabel literasi keuangan sebagai faktor yang memengaruhi penggunaan e-wallet DANA..	perbedaan penelitian Ulfah et al. (2024) berfokus pada minat penggunaan DANA, sedangkan penelitian ini mengkaji keputusan penggunaan e-wallet DANA di kalangan anak muda Kota Mataram.
2.	Pengaruh	Penelitian ini	Hasil penelitian	Persamaan	penelitian

No.	Nama, Tahun, Judul penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Literasi Keuangan, Risiko Penggunaan, Kemudahan penggunaan ,dan manfaat terhadap minat pengguna dompet digital pada generasi Z (Rahma, 2024)	menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linear berganda yang diolah menggunakan aplikasi (SPSS)	menunjukkan bahwa literasi keuangan, kemudahan penggunaan, dan manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital. Sebaliknya, risiko penggunaan berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki kecenderungan yang tinggi dalam menggunakan dompet digital karena didukung oleh kemudahan transaksi serta tingkat literasi keuangan yang baik	penelitian terletak pada pengkajian pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku penggunaan layanan dompet digital	Rahma (2024) berfokus pada penggunaan dompet digital secara umum dengan variabel dependen berupa minat penggunaan, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji literasi keuangan digital sebagai variabel independen dan keputusan penggunaan e-wallet DANA sebagai variabel dependen di kalangan anak muda Kota Mataram
3.	"Tingkat Literasi Keuangan Generasi Z" Laturette et al. (2021)	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam menganalisis tingkat literasi keuangan pada Generasi Z	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan Generasi Z masih tergolong rendah, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka dalam mengelola keuangan secara lebih efektif.	Terdapat kesamaan variabel yang relevan dengan literasi pada generasi muda	Fokus penelitian pada literasi keuangan generasi Z tidak meneliti keputusan penggunaan DANA

No.	Nama, Tahun, Judul penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Dompet Digital OVO (Permadi & Rinuastuti, 2020)	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Survey; 100 responden; Teknik purposive sampling; Analisis regresi linier berganda	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital OVO.	Terdapat kesamaan meneliti perilaku penggunaan e-wallet dan menggunakan analisis regresi, dengan lokasi yang sama dilakukan di Kota Mataram	Fokus penelitian peneliti kedua pada variabel literasi keuangan digital dan keputusan penggunaan; objek penelitian adalah DANA. Sementara penelitian pertama berfokus meneliti OVO dengan variabelnya adalah persepsi manfaat dan kemudahan, bukan literasi keuangan digital
5.	Analisis Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan Penggunaan dan Gaya Hidup terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan Dompet Digital (Go-Pay)(Nurhaeni & Soleha, 2023)	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan, kemudahan penggunaan, dan gaya hidup terhadap minat Generasi Z dalam	Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan, kemudahan penggunaan, dan gaya hidup berpengaruh positif terhadap minat Generasi Z dalam menggunakan dompet digital GoPay.	Terdapat persamaan variabel independent literasi keuangan dan subjek Generasi Z	Fokuss penelitian pertama pada Objek penelitian (GoPay), sedangkan penelitian kedua secara khusus mengkaji literasi keuangan digital sebagai variabel independen dan keputusan

No.	Nama, Tahun, Judul penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		menggunakan dompet digital GoPay.			penggunaan <i>e-wallet</i> DANA sebagai variabel dependen di kalangan anak muda Kota Mataram.

2.2 Landasan teori

2.2.1 Literasi keuangan digital

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK, 2024) literasi keuangan merupakan pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang membentuk sikap serta perilaku seseorang dalam mengelola keuangannya. Literasi keuangan yang baik dapat membantu individu meningkatkan kualitas dalam mengambil keputusan keuangan, sehingga pada akhirnya mampu mendukung pencapaian kesejahteraan finansial. Menurut Kaly *et al*, dalam (Siswanti, 2023), literasi keuangan merupakan kemampuan individu dalam memahami berbagai kondisi dan konsep keuangan serta menggunakan pengetahuan tersebut secara tepat dalam menentukan keputusan dan mengelola keuangan. Menurut seraj, dalam (Reinelda et al., 2025), Literasi keuangan menjadi salah satu pengetahuan dasar yang penting untuk dimiliki oleh setiap individu sebagai bekal dalam menghadapi serta menyesuaikan diri dengan kehidupan di tengah masyarakat modern.

Literasi keuangan digital merupakan bentuk penyediaan jasa keuangan atau sistem pembayaran yang dilakukan secara digital tanpa menggunakan kantor fisik, melainkan dengan memanfaatkan teknologi berbasis web, mobile atau melalui pihak ke tiga seperti agen bagi masyarakat yang sudah memiliki akses terbatas terhadap layanan perbankan, namun belum memanfaatkannya secara optimal.

Menurut Bank Indonesia (2018), literasi keuangan digital merupakan penyediaan sistem pembayaran atau jasa keuangan yang tidak dilakukan melalui kantor fisik, tetapi memanfaatkan teknologi berbasis web maupun aplikasi seluler (*mobile*) atau melibatkan pihak ketiga, seperti agen. Layanan tersebut bertujuan untuk memperluas jangkauan masyarakat dalam memperoleh layanan keuangan, khususnya bagi kelompok yang masih menghadapi keterbatasan dalam mengakses layanan perbankan. Namun, masyarakat masih belum memanfaatkannya secara maksimal.

Menurut *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD, 2023), literasi keuangan digital merupakan kemampuan individu dalam memperoleh, memahami, serta mengevaluasi informasi keuangan yang tersedia melalui internet. Kemampuan tersebut berperan penting dalam membantu individu mengambil keputusan keuangan secara tepat dan bertanggung jawab. Dengan demikian artinya, individu tidak harus di tuntut untuk memiliki pemahaman mengenai prinsip-prinsip dasar keuangan, mereka juga mampu memahami mekanisme kerja teknologi digital yang mendasarinya. Literasi keuangan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman

masyarakat mengenai layanan finansial digital, memperkuat keterampilan dalam menyusun perencanaan keuangan, serta melindungi diri dari kegiatan investasi pada instrumen yang tidak memiliki kejelasan atau berisiko. Selain itu, literasi keuangan juga mendorong masyarakat agar dapat memanfaatkan produk dan layanan keuangan secara optimal.

Literasi keuangan memiliki tujuan jangka panjang yang ditujukan kepada seluruh lapisan masyarakat, yaitu meningkatkan tingkat literasi keuangan individu dari kategori *less literate* atau *not literate* menjadi *well literate* (OJK, 2025). Selain itu, Literasi keuangan juga bertujuan untuk mendorong peningkatan jumlah masyarakat yang menggunakan produk serta layanan jasa keuangan. (Rahayu *et al.*, (2024).

Berdasarkan *Indonesia National Strategy for Financial Literacy*, tingkat literasi keuangan yang dimiliki oleh setiap individu dibedakan menjadi empat tingkatan. Klasifikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Well literate*

Seseorang yang berada pada kategori tersebut menunjukkan tingkat literasi keuangan yang sangat baik. Mereka memahami organisasi penyedia jasa keuangan beserta produk dan layanan yang ditawarkan, termasuk karakteristik, manfaat, risiko, serta hak dan kewajiban yang dimiliki sebagai pengguna. Selain itu, seseorang pada kategori ini mampu memanfaatkan produk layanan keuangan secara tepat sesuai dengan kebutuhannya.

2. *Sufficient literate*

Kategori ini menunjukkan bahwa individu telah memiliki pengetahuan serta pemahaman yang cukup mengenai lembaga penyedia jasa keuangan dan berbagai produk maupun layanan keuangan yang tersedia. Mereka memiliki kemampuan untuk memahami berbagai karakteristik, manfaat, risiko, serta hak dan kewajiban yang berkaitan dengan penggunaan produk dan layanan keuangan, meskipun pemahamannya belum sedalam kategori *well literate*.

3. *Less Literate*

Pada kategori ini, individu hanya memiliki pemahaman dasar terkait lembaga penyedia jasa keuangan serta berbagai produk dan layanan keuangan. Namun, pemahaman mengenai karakteristik, manfaat, serta risiko, dan cara penggunaan produk keuangan masih terbatas..

4. *Not Literate*

Kategori ini menunjukkan bahwa individu memiliki tingkat literasi keuangan yang rendah. Mereka belum mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai lembaga penyedia jasa keuangan, serta berbagai produk dan layanan keuangan. sehingga cenderung kurang percaya diri dalam memanfaatkan barang dan layanan finansial yang tersedia.

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menjelaskan bahwa literasi keuangan memiliki beragam manfaat bagi masyarakat. Beberapa manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Membantu masyarakat dalam menentukan serta menggunakan produk dan layanan keuangan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan finansialnya.
2. Meningkatkan kemampuan masyarakat dalam merencanakan keuangan secara lebih efektif, sistematis, dan terarah.
3. Membantu masyarakat menghindari aktivitas investasi pada instrumen keuangan yang belum memiliki kejelasan atau berpotensi menimbulkan kerugian.

(R. Rahayu, 2022) menyatakan bahwa tingkat literasi keuangan dapat diukur berdasarkan empat indikator atau dimensi yang menjadi standar dalam mengevaluasi kemampuan seseorang untuk memahami dan mengendalikan aspek keuangan. Keempat indikator yang digunakan tersebut meliputi.:

1) *Knowledge* (pemahaman)

Dimensi *knowledge* mengukur tingkat pengetahuan atau pemahaman individu mengenai berbagai berbagai produk dan layanan keuangan digital, seperti QRIS, e-wallet, mobile banking, serta aspek keamanan dalam transaksi digital. Indikator pada dimensi ini meliputi:

1. Mengetahui istilah dasar keuangan digital (saldo, PIN, OTP, QRIS)
2. Memahami fitur utama e-wallet (top-up, transfer, pembayaran)
3. Memahami biaya/fee transaksi digital
4. Memahami berbagai produk keuangan digital, seperti manajemen aset digital, pinjaman digital, investasi digital, dan asuransi digital.

5. Memahami hak serta perlindungan yang dimiliki sebagai nasabah layanan keuangan digital.

2) *Experience (Pengalaman)*

Dimensi *experience* berkaitan dengan pengalaman individu dalam memanfaatkan berbagai produk serta layanan keuangan digital. Indikator pada dimensi ini mencakup pengalaman menggunakan sistem pembayaran digital, layanan *financial technology (fintech)*, pengelolaan aset digital, pinjaman digital, investasi digital, serta asuransi digital. Experience (pengalaman)

3) *Awareness (Kesadaran)*

Dimensi *awareness* menunjukkan tingkat kesadaran individu terhadap manfaat serta risiko yang terdapat dalam penggunaan produk keuangan berbasis digital. Indikator pada dimensi ini meliputi kesadaran mengenai keuntungan yang dapat diperoleh serta kemungkinan risiko yang mungkin timbul dari penggunaan layanan keuangan digital.

4) *Skill (Keterampilan)*

Dimensi *skill* berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengelola berbagai kegiatan keuangan melalui platform digital. Adapun indikator pada dimensi ini meliputi:

1. Memiliki kemampuan dalam pengelolaan keuangan pada platform digital
2. Memiliki kemampuan dalam mengontrol dan memantau keuangan pada platform digital
3. Mampu mengakses dan menggunakan aplikasi e-wallet dengan benar

4. Mampu melakukan transaksi digital (scan QR, transfer, top-up).

Keempat dimensi tersebut menggambarkan bahwa Individu yang memiliki tingkat literasi keuangan digital yang baik tidak hanya mampu memahami berbagai produk dan layanan finansial berbasis digital, tetapi juga memiliki pengalaman dalam menggunakannya serta mampu mengelola aktivitas keuangan melalui platform digital, serta menyadari potensi risiko yang mungkin timbul (R. Rahayu et al., 2022).

2.2.2 Keputusan Penggunaan

Keputusan penggunaan pada dasarnya Merupakan proses yang dilakukan oleh individu dalam upaya menyelesaikan suatu permasalahan melalui tahapan pengambilan keputusan, yang mencakup proses berpikir, penggunaan pengalaman yang dimiliki, analisis informasi, dan penilaian berbagai pilihan sebagai dasar untuk membuat keputusan terbaik. Menurut Peter dan Olson (2013) keputusan penggunaan Merupakan proses penggabungan pengetahuan yang dilakukan untuk menilai beberapa alternatif, kemudian menentukan pilihan yang dinilai paling sesuai. Hasil dari proses tersebut berupa pilihan yang didasarkan pada pertimbangan kognitif dan menggambarkan kecenderungan individu dalam menentukan suatu keputusan. Oleh karena itu, perilaku dapat dipahami sebagai bentuk rencana atau niat yang dimiliki seseorang untuk melakukan satu atau lebih tindakan tertentu (Aprilia, 2022)

Keputusan penggunaan merupakan salah satu aspek penting yang perlu dipertimbangkan oleh penyedia *e-wallet* untuk melihat pertumbuhan pengguna, keuntungan, dan reputasi sehingga dapat mencapai pertumbuhan bisnis yang

berkelanjutan sekaligus menjaga keunggulan kompetitif dalam menghadapi persaingan pasar yang semakin dinamis(Schiffman & Kanuk, 2020).

Indikator keputusan penggunaan menurut Kotler & Keller, (2022:226) yaitu :

1. Kemantapan pada sebuah produk

Kemantapan terhadap suatu produk mencerminkan tingkat kepercayaan serta keyakinan konsumen dalam menentukan pilihan yang telah diambil dalam memilih serta menggunakan suatu produk. Kondisi ini mencerminkan bahwa konsumen meyakini produk tersebut mampu memenuhi kebutuhan, harapan, dan preferensi yang dimilikinya. Kemantapan ini biasanya muncul karena adanya persepsi kualitas, reputasi merek, serta pengalaman positif yang diperoleh sebelumnya (Kotler & Keller, 2016). Ketika konsumen telah mantap pada pilihannya, mereka cenderung mengurangi pencarian alternatif lain.

2. Kebiasaan dalam menggunakan menggunakan produk atau jasa

Kebiasaan dapat dimaknai sebagai perilaku dalam menggunakan suatu produk atau layanan yang dilakukan secara berulang kali dalam jangka waktu tertentu hingga menjadi bagian dari aktivitas atau rutinitas sehari-hari individu. Solomon, (2021) menyatakan bahwa perilaku habitual terbentuk karena kenyamanan, kemudahan, dan konsistensi manfaat yang diberikan produk. Ketika penggunaan produk telah menjadi kebiasaan, keterlibatan konsumen dalam proses pengambilan keputusan menjadi lebih rendah, karena mereka sudah memiliki preferensi yang stabil.

3. Memberikan rekomendasi kepada orang lain

Rekomendasi dapat digunakan sebagai penyampaian informasi atau saran dari konsumen kepada orang lain berdasarkan pengalaman positifnya. Menurut Kotler dan Armstrong (2018), (*word of mouth*) atau rekomendasi konsumen merupakan salah satu bentuk loyalitas yang paling kuat. Ketika konsumen memberikan rekomendasi, itu menandakan bahwa adanya kepuasan dan kepercayaan terhadap performa suatu produk.

4. Melakukan penggunaan ulang

Penggunaan ulang menandakan adanya niat konsumen untuk terus memilih dan kembali menggunakan barang atau jasa yang serupa di kemudian hari. Keputusan tersebut umumnya dipengaruhi oleh kepercayaan, kepuasan serta pengalaman positif yang konsisten (Schiffman & Wisenblit, 2015). *Repurchase* menjadi salah satu indikator penting dalam mengukur loyalitas pelanggan, karena mempertahankan pelanggan yang telah ada cenderung lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan upaya mendapatkan pelanggan baru..

2.2.3 E-Wallet (Dompet Digital)

Menurut Pasal 1 angka 7 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran, dompet elektronik atau *electronic wallet* merupakan layanan elektronik yang berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai instrumen pembayaran, termasuk alat pembayaran berbasis kartu dan uang elektronik, serta informasi saldo dana yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran. Sejalan dengan perkembangan inovasi pada sistem pembayaran non tunai, penggunaan

pembayaran digital kini telah menjadi salah satu kebutuhan masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas transaksi (Cikita *et al.*, 2025).

Dompot digital (*e-wallet*) merupakan salah satu bentuk uang elektronik yang dirancang untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan berbagai transaksi keuangan secara praktis tanpa harus menggunakan uang tunai. pengguna dapat melakukan pembelian barang atau jasa serta transaksi keuangan lainnya secara daring dengan mudah dan aman.

Menurut (Kusuma & Nurbaiti, 2023), *e-wallet* tergolong sebagai instrument pembayaran berbasis kartu sekaligus sarana penyimpanan saldo yang dapat digunakan untuk keperluan transaksi. Penggunaan dompet digital memberikan kemudahan kepada konsumen dalam melakukan berbagai transaksi, karena tidak lagi memerlukan uang tunai sebagai alat pembayaran dalam jumlah besar. Transaksi atau pembayaran apapun cukup dilakukan melalui saldo yang tersimpan di akun *e-wallet* masing-masing. Pengguna dapat merasakan secara langsung berbagai kemudahan dan kenyamanan yang diberikan oleh layanan dompet digital. dan membuat konsumen terus menggunakan dompet digital tersebut.

2.2.4 DANA

DANA adalah salah satu platform dompet digital (*e-wallet*) yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi tanpa menggunakan uang tunai, baik secara online maupun offline. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat pembayaran elektronik yang mempermudah berbagai aktivitas keuangan sehari-hari serta menjadi alternatif pengganti dompet konvensional. DANA sudah didirikan

sejak 2018, tepatnya 5 Desember 2018. Platform ini memiliki 4 lisensi, yaitu sebagai penyelenggara uang elektronik, layanan keuangan digital (LKD), jasa pengiriman uang, serta layanan dompet digital (Phan & Riyadi, 2022).

Melalui aplikasi DANA, pengguna dapat memanfaatkan berbagai fitur untuk melakukan beragam transaksi keuangan, seperti mengirim dan menerima dana, membayar berbagai tagihan, serta bertransaksi di merchant yang telah terhubung dengan sistem pembayaran DANA. Selain itu, Dengan mengintegrasikan DANA ke rekening bank pengguna, pembayaran dapat dilakukan langsung melalui bank tanpa berpindah ke aplikasi lain. Tujuan utama dari layanan ini adalah memberikan kemudahan, kecepatan, serta keamanan bagi pengguna dalam melakukan berbagai aktivitas transaksi secara digital (Phan & Riyadi, 2022). untuk mendukung pengalaman pengguna yang lebih optimal, DANA menyediakan berbagai fitur dan layanan yang memiliki sejumlah kelebihan maupun keterbatasan. (Detriana, 2025) Adapun kelebihan dan kekurangan e-wallet DANA dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Keunggulan *e-wallet* DANA

- 1) Cepat, praktis, dan efisien
- 2) Menyediakan berbagai promo dan cashback
- 3) Terhindar dari risiko uang palsu dan pencurian fisik
- 4) Keamanan terjamin dengan proteksi berlapis
- 5) Riwayat transaksi tercatat otomatis

2. Kekurangan *e-wallet* DANA

- 1) Dapat memicu perilaku konsumtif
- 2) Risiko keamanan jika pengguna ceroboh
- 3) Tergantung pada internet dan perangkat elektronik
- 4) Belum semua *merchant* menerima pembayaran digital

2.2.5 Anak Muda

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, “pemuda” didefinisikan sebagai warga negara Indonesia yang berada dalam rentang usia 16–30 tahun. Dalam konteks sosial dan ekonomi modern, kelompok ini terdiri atas generasi milenial, yaitu individu yang lahir dalam rentang tahun 1981–1996, sedangkan Generasi Z mencakup mereka yang lahir antara tahun 1997–2012, kedua generasi ini memiliki karakteristik yang membedakannya dari generasi sebelumnya, terutama dalam aspek kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital, termasuk pada aktivitas keuangan dan ekonomi (BPS, 2025). Generasi Z menunjukkan kecenderungan dalam melakukan pembelian secara daring yang turut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, risiko digital, dan kemampuan mereka dalam memahami sistem transaksi modern, sehingga literasi digital menjadi aspek penting dalam perilaku keuangan mereka (Candra, 2025).

Anak muda memiliki karakteristik yang lebih dinamis, kreatif, dan terbuka terhadap perubahan, serta cepat beradaptasi terhadap inovasi baru (Kemenpora, 2024). Mereka cenderung menggunakan teknologi digital seperti smartphone dan internet sebagai bagian dari gaya hidup, baik untuk komunikasi, hiburan, pendidikan, maupun transaksi keuangan. Pola perilaku ini menunjukkan bahwa

anak muda merupakan perilaku masyarakat yang paling responsif terhadap kemajuan digital, termasuk terhadap layanan *financial technology (fintech)* seperti dompet digital (*e-wallet*) (Hertianto & Anggono, 2023).

2.3 Kerangka berfikir

Uma Sekaran dalam Nur (2021), menjelaskan bahwa kerangka berfikir adalah struktur konseptual dari berbagai elemen yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas, pemahaman yang dapat mengalahkan pemahaman lain dan merupakan dasar yang paling dasar untuk menciptakan pemikiran secara keseluruhan. Konsep "kerangka berfikir yang baik" menjelaskan teoritis peraturan dengan variabel indenpenden dan variabel dependen. Kerangka berfikir juga adalah suatu ide atau pemahaman tentang uraian teori yang relevan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai permasalahan penting dalam penelitian. Sesuai dengan judul “Pengaruh Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* DANA Di Kalangan Anak Muda Kota Mataram”.

Teknologi keuangan digital (*fintech*) telah membawa perubahan dalam pola masyarakat melakukan transaksi serta mengambil keputusan terkait keuangan. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan *e-wallet* seperti DANA, yang memberikan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam berbagai aktivitas transaksi. Beragam kemudahan tersebut turut mendorong peningkatan penggunaan *e-wallet*, terutama di kalangan anak muda yang relatif mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital.

Dalam menggunakan layanan keuangan digital, individu perlu memiliki pemahaman yang memadai, termasuk kemampuan dalam memahami, mengelola, serta menentukan keputusan keuangan secara bijak di era digital. Tingkat literasi yang tinggi dapat membantu individu mengambil keputusan keuangan secara lebih rasional, sedangkan tingkat literasi yang rendah dapat meningkatkan risiko penggunaan layanan keuangan digital yang tidak tepat.

Berdasarkan landasan teori dan didukung hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya pengaruh literasi keuangan terhadap pengambilan keputusan dalam bidang keuangan, dapat diasumsikan bahwa semakin tinggi tingkat literasi keuangan digital yang dimiliki anak muda di Kota Mataram, maka semakin tepat pula keputusan yang diambil dalam menggunakan e-wallet DANA.

Dengan demikian, kerangka pemikiran dalam penelitian ini menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara literasi keuangan digital sebagai variabel independen (X) dan keputusan penggunaan e-wallet DANA sebagai variabel dependen (Y). Hubungan antara kedua variabel tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk kerangka pemikiran sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Krangka Berpikir



Keterangan:

—————> Pengaruh Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana.

2.4 Hipotesis

Secara terminologis hipotesis merupakan suatu dugaan atau pernyataan yang berada dibawah kebenaran atau belum terbukti kebenarannya (D. A. Setyawan, 2019). Dengan demikian hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap pertanyaan tersebut, pernyataan isu penelitian biasanya di ungkapkan sebagai sebuah pertanyaan dan hanya dapat dianggap sebagai suatu kebenaran apabila telah didukung oleh bukti-bukti empiris yang dapat diverifikasi melalui penelitian (D. Setyawan, 2019). Tahapan dalam pengujian hipotesis tidak semata-mata merupakan suatu formalitas dalam penelitian kuantitatif, melainkan merupakan kewajiban yang bersifat substantif. Tujuan utama dilaksanakannya pengujian ini adalah memperoleh hasil analisis yang dapat dipertanggungjawabkan sehingga dapat menjadi dasar dalam proses penarikan kesimpulan suatu penelitian. Di samping itu, hasil pengujian hipotesis juga berperan penting dalam memberikan arahan atau dasar pertimbangan bagi pelaksanaan penelitian lanjutan (Yam & Taufik, 2021). Berdasarkan landasan teori, kerangka berfikir, hasil penelitian ini maka dapat di ambil hipotesis sebagai berikut:

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi keuangan digital terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* (DANA) di kalangan anak muda Kota Mataram.

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi keuangan digital terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* (DANA) di kalangan anak muda Kota Mataram.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang menunjukkan bahwa penelitian berfokus pada pengukuran secara objektif terhadap fenomena sosial, dengan menggunakan data berbentuk angka yang kemudian dianalisis melalui teknik statistik secara sistematis dan terencana. Menurut Sujarweni & Utami, (2019) Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data dengan menggunakan metode pengukuran, seperti analisis statistik. Metode ini digunakan untuk menguji secara objektif hubungan antarvariabel berdasarkan data yang berbentuk angka. Sementara itu, Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada *filsafat positivisme*. Metode tersebut digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian sebagai sarana pengumpulan data. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif atau statistik guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif Asosiatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan serta pengaruh antara dua variabel atau lebih., sehingga dapat diperoleh gambaran hubungan yang bersifat kausal. Dalam konteks penelitian ini hubungan yang diuji

adalah pengaruh literasi keuangan digital (X) terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA (Y).

3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, dengan fokus pada anak muda yang memanfaatkan aplikasi *e-wallet* DANA. Kota Mataram ditetapkan sebagai lokasi penelitian karena tingginya tingkat pemanfaatan layanan finansial digital di kalangan generasi muda (Putri *et al.*, 2025). Adapun waktu Pelaksanaan Penelitian ini dilaksanakan mulai Januari 2026 hingga penelitian selesai.

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut sugiyono (2019) populasi merupakan keseluruhan wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik dan jumlah tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji, sehingga hasil kajian tersebut dapat digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah anak muda berusia 16–30 tahun yang pernah menggunakan atau melakukan transaksi melalui aplikasi *e-wallet* DANA di Kota Mataram..

2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2017) sampel merupakan sebagian dari keseluruhan populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dipilih untuk mewakili populasi dalam suatu penelitian. Pengambilan sampel

dilakukan apabila ukuran populasi sangat besar sehingga peneliti tidak dapat mengkaji seluruh anggotanya akibat adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Untuk memperoleh sampel yang dapat mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan, penelitian ini menggunakan sebagian anggota populasi sebagai sampel penelitian. Untuk memperoleh sampel yang dapat mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan, penelitian ini menggunakan sebagian anggota populasi sebagai sampel penelitian. Hasilnya dapat memberikan gambaran tentang populasi yang diteliti. Penentuan sampel sangat penting guna memastikan efektivitas dalam pendistribusian kuesioner kepada responden.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-probability sampling dengan metode purposive sampling. Teknik ini menentukan sampel berdasarkan pertimbangan serta kriteria tertentu yang telah ditetapkan dan disesuaikan dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria yang ditetapkan bagi responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi e-wallet DANA sebagai berikut:.

1. Responden merupakan Anak muda yang berdomisili di wilayah kota mataram.
2. Responden berusia antara 16–30 Tahun.
3. Responden Pernah menggunakan atau melakukan transaksi melalui aplikasi *e-wallet* DANA minimal 1 (satu) bulan terakhir.

4. Responden berasal dari kalangan mahasiswa, siswa, dan pekerja yang ada di Kota Mataram.

Berdasarkan uraian tersebut, penentuan jumlah sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Lemeshow. Rumus Lemeshow digunakan karena jumlah populasi dalam penelitian ini tidak dapat diketahui secara pasti. Oleh sebab itu, rumus Lemeshow dinilai sesuai untuk menentukan jumlah sampel yang dapat mewakili karakteristik populasi yang menjadi objek penelitian. Selain itu, rumus Lemeshow mempertimbangkan tingkat kepercayaan (*confidence level*) dan batas kesalahan (*margin of error*), sehingga jumlah sampel yang diperoleh diharapkan mampu mewakili karakteristik populasi yang diteliti. Mengingat populasi dalam penelitian ini yaitu anak muda yang memiliki aplikasi *e-wallet* DANA di Kota Mataram, maka diterapkan Rumus Lemeshow untuk menentukan besaran sampel yang sesuai dengan kebutuhan penelitian (Lemeshow et al., 1997).

Rumus Lemeshow:

$$n = \frac{Z^2 \cdot P (1 - P)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

z = Sekor Z Pada Kepercayaan 95% = 1,96

p = Maksimal Estimasi 50% = 0.5

d = Alpha (0,10) Atau Sampling Error = 10% = 0.1

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 (1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416.0,5 (0,5)}{0,01}$$

$$n = \frac{3,8416.0,25}{0,01}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,01}$$

$n = 96,04$ dibulatkan menjadi $= 96$

Jadi Sampel yang didapat diatas untuk penelitian bahwa jumlah minimal sampel yang ada sebesar 96,04. Maka penulis akan mengambil sampel sekurang-kurangnya 96 responden Anak Muda yang memanfaatkan aplikasi *e-wallet* DANA di Kota Mataram.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif, yaitu data yang disajikan dalam bentuk angka atau data kuantitatif yang dapat diukur secara numerik, yang berfungsi sebagai pembuktian empiris dalam kajian ilmiah (Sugiyono, 2020). Data jenis ini memungkinkan untuk dianalisis melalui metode statistik maupun perhitungan matematis, sehingga hasilnya dapat memberikan gambaran yang objektif serta dapat diukur terhadap fenomena yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dan dikumpulkan dikelompokkan menjadi dua jenis, di antaranya:

1. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama, kemudian diolah dan disajikan oleh peneliti. Seperti memberikan survei kepada anak muda yang menggunakan layanan keuangan digital *e-wallet* DANA di kota Mataram. Penyebaran

kuesioner dilakukan melalui media sosial WhatsApp, baik melalui grup percakapan, pesan pribadi, maupun status WhatsApp.

2. Data skunder merupakan data yang diperoleh dari berbagai sumber lain yang sebelumnya telah dikumpulkan, diolah, dan disajikan oleh pihak tertentu. Biasanya berbentuk jurnal atau publikasi. jenis data skunder yaitu termasuk buku, artikel dan dokumen pendukung yang terlibat dalam penelitian ini serta dapat membantu mendapatkan informasi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi berupa data kuantitatif yang berasal dari responden. Data yang dijadikan sebagai dasar dalam penelitian dikumpulkan melalui survei secara daring dengan memanfaatkan kuesioner yang disebarakan menggunakan Google Form..

1. Kuesioner (angket) adalah Teknik atau instrument penelitian yang di gunakan untuk pengumpulan informasi dan data yang melibatkan penyajian pertanyaan kepada responden untuk di jawab, untuk memperoleh tanggapan mereka terkait penelitian yang di lakukan. Menurut Sugiyono (2019), kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh jawaban yang dibutuhkan dalam penelitian.

3.6 Skala Pengukuran

Dalam penelitian, skala pengukuran berfungsi sebagai instrumen untuk mengukur dan menentukan besar kecilnya interval berdasarkan satuan tertentu. Penggunaan pengukuran menjadi salah satu metode untuk mengetahui panjang atau pendeknya interval. Skala pengukuran ini dimanfaatkan untuk mengkuantifikasi informasi yang diperoleh melalui alat ukur, serta umumnya digunakan untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan variabel yang ada dalam penelitian.

Tabel 3. 1
instrumen skala likert

No	Skala	skor
1	Sangat setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak setuju (ST)	2
5	Sangat tidak setuju (STS)	1

Sumber. Sugiyono (2007, Hal 86)

Salah satu metode pengukuran yang banyak diterapkan dalam penelitian survei yaitu skala Likert, yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan tingkat persetujuan atau penolakan individu terhadap suatu pernyataan dan pertanyaan. Di kalangan peneliti sosial Pendidikan, skala ini telah menjadi instrumen yang sangat populer sejak lama (Sugiyono, 2020)

3.7 Klasifikasi Operasional Variable

Variabel penelitian merupakan suatu karakteristik, atribut, atau nilai yang terdapat pada individu, objek, maupun aktivitas yang memiliki variasi tertentu. Variabel tersebut ditentukan oleh peneliti untuk dikaji dan

dianalisis guna memperoleh kesimpulan penelitian. Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel independen (X) sebagai variabel bebas dan variabel dependen (Y) sebagai variabel terikat, yang dijelaskan sebagai berikut::

1. Variabel independent (X)

Variabel independent merupakan variabel bebas atau variabel stimulus yang berperan dalam memengaruhi variabel dependent . pada penelitian ini, yang menjadi variabel independent (variabel bebas) yang digunakan yaitu literasi keuangan digital (X).

2. Variabel Dependent (Y)

Variabel dependent merupakan variabel (terikat) yang keberadaannya dipengaruhi oleh variabel independen atau variabel bebas. Pada penelitian ini, yang menjadi variabel dependent (variabel terikat) yang digunakan yaitu keputusan penggunaan *e-wallet* DANA (Y).

Tabel 3.2
Definisi Variabel

Variabel	Definisi	Indikator
Literasi keuangan digital (X)	Kemampuan individu dalam memahami, mengelola, dan mengambil keputusan keuangan berbasis digital	- Knowledge (pemahaman) - Experience (pengalaman) - Awareness (kesadaran) - Skill (keterampilan)
Keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> DANA (Y)	Proses individu dalam memilih dan menggunakan <i>e-wallet</i> DANA	- kemantapan memilih pada suatu produk - Kebiasaan dalam menggunakan produk atau jasa - Memberikan Rekomendasi kepada

Variabel	Definisi	Indikator
		orang lain - Melakukan Penggunaan ulang

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena proses ini menuntut kehati-hatian dan ketelitian tinggi dalam mengolah data yang telah diperoleh. Melalui tahap analisis, data mentah yang dikumpulkan dan diolah secara sistematis sehingga informasi yang diperoleh dapat disajikan dan mudah dipahami. Teknik analisis data memiliki hubungan yang erat dengan proses pengumpulan data, bahkan sering kali metode pengumpulan data menjadi bagian dari strategi analisis itu sendiri (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini, data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik penelitian.

1. Uji Instrumen Penelitian

Permasalahan menjadi dasar utama dalam keseluruhan proses penelitian. Dari permasalahan tersebut dirumuskan tujuan penelitian yang mencakup variabel-variabel yang akan ditelaah. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan data yang mempresentasikan variabel yang diteliti. Data yang berkualitas, akurat, dan relevan dapat menghasilkan kesimpulan yang menggambarkan kondisi penelitian secara tepat, Akuratnya data sangat dipengaruhi oleh kualitas instrumen yang

digunakan dalam proses pengumpulan serta pengukuran data (Wibowo, 2021).

Kualitas suatu instrumen penelitian di tentukan oleh derajat validitas dan reliabilitasnya. Validitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur secara tepat, sedangkan reliabilitas berkaitan dengan konsistensi hasil pengukuran sehingga instrumen tersebut dapat dipercaya dan diandalkan. Instrumen dianggap valid apabila mampu menghasilkan data yang benar-benar menggambarkan karakteristik variabel yang menjadi objek penelitian. Sementara itu, instrumen dikatakan reliabel apabila mampu memeberikan hasil pengukuran yang konsisten serta dapat dipercaya meskipun digunakan dalam pengukuran secara berulang (Syamsuryadin, 2017).

1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan dalam penelitian ini sebagai tujuan yang signifikan untuk mengukur kesesuaian dan diartikan valid di setiap indikator dalam variabel. Uji validitas merupakan tahapan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur variabel yang menjadi objek penelitian secara tepat sesuai dengan tujuan pengukuran yang dimaksud. Istilah “validitas” brasal dari kata *validity* yang berarti ketepatan atau kecermatan. Dalam konteks penelitian ini, instrumen yang dimaksud berupa butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam

kuesioner. Suatu kuesioner dianggap valid apabila mampu menentukan tujuan ukurannya dan menangkap data secara tepat mengenai variabel penelitian.

Menurut (Sugiyono, 2013) instrumen yang dinyatakan valid mampu menghasilkan data yang sesuai dengan kondisi atau aspek yang sebenarnya diukur dan tidak mengalami menyimpang dari keadaan sebenarnya, sehingga dapat digambarkan kondisi literasi keuangan digital responden serta pola keputusan mereka dalam menggunakan *e-wallet* DANA. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung yang diperoleh, yaitu nilai Corrected Item-Total Correlation pada hasil Cronbach's Alpha, dengan nilai r tabel. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel. Apabila r hitung $> r$ tabel, maka setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila r hitung $< r$ tabel, maka butir pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa suatu instrumen atau alat ukur dapat digunakan dalam penelitian apabila seluruh butir pernyataan yang terdapat di dalamnya telah memenuhi kriteria validitas. Penentuan validitas tersebut dilakukan dengan melihat hasil perbandingan nilai r hitung dan r tabel, di mana suatu butir pertanyaan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel.

2) Uji Reliabilitas

Menurut (Arikunto, 2019) uji reliabilitas berkaitan dengan tingkat konsistensi suatu instrumen pengukuran dalam menghasilkan data yang dapat di percaya dan di andalkan dalam menghasilkan data yang konsisiten. Oleh karena itu, uji reliabilitas disini digunakan sebagai alat untuk mengukur seberapa konsisten dan stabil responden dalam menanggapi pertanyaan atau pernyataan Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila hasil pengukurannya tetap stabil meskipun dilakukan pengukuran secara berulang-ulang dari waktu ke waktu.

Sebelum melakukan pengujian reliabilitas, peneliti umumnya terlebih dahulu melakukan uji validitas, karena hanya data yang valid yang layak untuk di uji reliabilitasnya. Jika data yang di peroleh tidak memenuhi kriteria validitas, maka pengujian reliabilitas tidak di perlukan. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS untuk mempermudah proses analisis data yang diperoleh melalui kuesioner. Menurut (Ghozali, 2016) teknik yang digunakan ialah *cronbach Alpha* digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi internal dari suatu instrumen penelitian. Namun, beberapa instrumen memiliki nilai *Cronbach Alpha* sedikit di bawah (0,70). namun instrumen tersebut masih dapat menunjukkan tingkat konsistensi internal yang cukup baik dalam proses pengumpulan

data. Pengujian reliabilitas dapat dilakukan secara simultan terhadap seluruh butir pernyataan yang terdapat dalam instrumen penelitian (Pantiyasa, 2013). Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas ditentukan berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha* . Apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$, maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel, sebaliknya, apabila nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,70$, maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel.

2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara variabel indeviden (X), yaitu literasi keuangan digital, terhadap variabel dependen (Y), yaitu keputusan penggunaan *e-wallet* DANA di kalangan anak muda Kota Mataram. Dalam penelitian ini menerapkan analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan pendapat (Reza, 2021) Merupakan salah satu metode statistik yang digunakan untuk menganalisis pengaruh satu variabel bebas (variabel independen) terhadap satu variabel terikat (variabel dependen). Menurut (Sugiyono, 2017), regresi linear sederhana merupakan metode analisis statistik yang digunakan untuk mengidentifikasi hubungan fungsional atau hubungan sebab-akibat antara satu variabel independen (bebas) dengan satu variabel dependen (terikat).

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, baik yang bersifat positif

maupun negatif, serta mengukur seberapa besar pengaruh literasi keuangan digital terhadap keputusan penggunaan e-wallet DANA pada anak muda di Kota Mataram.

Adapun persamaan yang digunakan untuk melakukan analisis regresi linear sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X$$

Keterangan:

$$Y = \alpha + \beta X$$

Y = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan

α = Konstanta

b = Koefisien variabel x

X = Variabel Independen.

3. Uji Hipotesis

1. Uji t

Uji t atau uji parsial merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) dalam model regresi. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah setiap variabel independen secara individual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Untuk menentukan nilai t tabel yang menjadi dasar pengujian, digunakan rumus $t = df = n - 2$ dengan tingkat signifikansi pengujian satu sisi sebesar 0,05.

Kriteria hipotesisnya adalah:

- 1) Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau nilai **t hitung** $> t$ **tabel**, maka dapat dinyatakan bahwa variabel independen (X) berpengaruh secara parsial atau individual terhadap variabel dependen (Y).
- 2) Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ atau nilai **t hitung** $< t$ **tabel**, maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen (X) tidak memberikan pengaruh secara parsial atau individual terhadap variabel dependen (Y).

4. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) merupakan salah satu ukuran dalam analisis regresi yang digunakan untuk mengetahui kemampuan model dalam menjelaskan variasi pada variabel dependen. Nilai koefisien determinasi berada pada rentang 0 hingga 1. Semakin kecil nilai R^2 , semakin terbatas kemampuan variabel independen dalam menjelaskan perubahan yang terjadi pada variabel dependen. Sebaliknya, nilai R^2 yang semakin mendekati 1 menunjukkan bahwa variabel independen memiliki kemampuan yang semakin besar dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Pada data cross-section, nilai koefisien determinasi umumnya cenderung lebih rendah karena adanya perbedaan karakteristik antarobjek penelitian, sedangkan pada data time series, nilai R^2 cenderung lebih tinggi. Dalam penelitian ini, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan literasi keuangan digital dalam menjelaskan variasi

keputusan penggunaan *e-wallet* DANA pada anak muda di Kota Mataram.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Kota Mataram

Kota Mataram merupakan ibu kota Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) yang memiliki posisi geografis strategis. Wilayah Kota Mataram berbatasan langsung dengan Kabupaten Lombok Barat di sebelah utara, timur, dan selatan. Sementara itu, disebelah barat, Kota Mataram berbatasan langsung dengan Selat Lombok. Kota Mataram memiliki mayoritas penduduk suku Sasak, dan beberapa suku lainnya, dengan Bahasa keseharian masyarakat Kota Mataram adalah Bahasa Sasak. Sebagian besar masyarakat Kota Mataram dengan mayoritas beragama Islam, namun ada juga agama yang lain seperti Hindu, Kristen, Budha, dan lainnya. Kota Mataram memiliki peran penting sebagai pusat pemerintahan, pendidikan, perdagangan, dan perekonomian di pulau Lombok.

Pada tahun 2007, Kota Mataram mengalami pemekaran wilayah yang menyebabkan adanya perubahan struktur administrasi pemerintahan. Sebelum pemekaran, Kota Mataram pada awalnya terdiri atas 3 kecamatan dan 23 kelurahan, kemudian mengalami pemekaran wilayah menjadi 6 kecamatan, 50 kelurahan, dan 325 lingkungan. Keenam kecamatan tersebut meliputi Kecamatan Ampenan, Kecamatan Sekarbela, Kecamatan

Mataram, Kecamatan Selaparang, Kecamatan Cakranegara, dan Kecamatan Sandubaya.

Luas wilayah kota mataram sebesar 61,30 km² dengan luas kecamatan berbeda beda dengan kepadatan penduduk sebesar 7.440/km² dengan jumlah penduduk sebesar 452.410 jiwa. Adapun rincian jumlah pada setiap kecamatan dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jumlah Penduduk Kota Mataram

Kecamatan	Jumlah Penduduk (jiwa)		
	2026	2025	2024
Ampenan	92.924	91.178	91.169
Sekarbela	62.017	61.520	60.887
Mataram	81.464	80.811	80.234
Selaparang	71.902	71.325	71.111
Cakranegara	71.322	70.749	70.251
Sandubaya	72.718	72.197	71.358
Kota Mataram	452.410	448.7800	445.010

Sumber: Badan statistik kota mataram, 2026

Kota Mataram memiliki perkembangan teknologi dan aktivitas ekonomi yang cukup pesat, Sehingga hal tersebut turut mendorong peningkatan minat masyarakat dalam memanfaatkan layanan keuangan digital untuk menunjang berbagai aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi informasi dan internet di Kota Mataram memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku masyarakat, khususnya kalangan anak muda, dalam melakukan berbagai aktivitas transaksi keuangan. Penggunaan pembayaran digital seperti *e-wallet* semakin meningkat karena dianggap lebih praktis, cepat, dan efisien dibandingkan dengan melakukan transaksi secara tunai.

Selain itu, Kota Mataram memiliki karakteristik masyarakat yang didominasi oleh kelompok usia produktif, seperti mahasiswa, pelajar, serta pekerja muda yang memiliki tingkat aktivitas tinggi dalam memanfaatkan teknologi digital. Kondisi tersebut menjadikan Kota Mataram sebagai wilayah yang sesuai dan relevan untuk dijadikan lokasi penelitian terkait literasi keuangan digital serta keputusan penggunaan *e-wallet*.

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Deskripsi Karakteristik Data Responden

Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak muda di kota Mataram yang Pernah menggunakan/bertransaksi melalui aplikasi *e-wallet* DANA. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada setiap individu yang disurvei. Target distribusi kuesioner yang telah ditetapkan sebelumnya adalah 96 sampel. Dari data kuesioner yang disebarluaskan kepada responden, diperoleh gambaran karakteristik sebagai berikut:

1. Berdasarkan jenis kelamin

Data karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin yang menjadi sampel dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.2
Berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	51	53,1%
Perempuan	45	46,9%
Total	96	100%

Sumber: Data Primer diolah SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4.2, diketahui bahwa responden laki-laki memiliki jumlah yang lebih banyak dibandingkan dengan responden perempuan. Dari keseluruhan responden, sebanyak 51 orang atau 53,1% berjenis kelamin laki-laki, sedangkan responden perempuan berjumlah 45 orang atau 46,9%. Dengan demikian, pengguna e-wallet DANA yang berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini mayoritas adalah laki-laki.

Hasil ini sejalan dengan teori Kotler bahwa faktor demografis seperti jenis kelamin dapat memengaruhi bagaimana seseorang berpartisipasi atau terlibat dalam penelitian (Kotler, 2022).

2. Berdasarkan usia

Data karakteristik responden berdasarkan kelompok usia yang menjadi sampel dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Berdasarkan usia

Usia Responden	Jumlah	Persentase
16- 20 tahun	19	19,8%
21-25 tahun	63	65,6%
26-30 tahun	14	14,6%
Total	96	100%

Sumber: Data Primer diolah SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4.3, diketahui bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini berada pada kelompok usia 21–25 tahun, yaitu sebanyak 63 orang atau 65,6% dari keseluruhan responden. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kelompok usia 21–25 tahun menjadi kelompok yang

paling dominan dalam penggunaan e-wallet DANA pada responden penelitian ini.

Berdasarkan teori yang dibuat oleh Kotler, faktor pribadi seperti usia memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku seseorang. Kotler dan Armstrong (2019) menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah faktor pribadi. Faktor tersebut mencakup karakteristik seperti usia, tahapan dalam siklus kehidupan, jenis pekerjaan, kondisi ekonomi, gaya hidup, kepribadian, dan konsep diri yang dimiliki seseorang.

Teori Kotler dari buku Marketing Management edisi 15 juga menyatakan bahwa usia dan tahap dalam siklus hidup seseorang mempengaruhi preferensi, termasuk partisipasi dalam penelitian, dan temuan ini sejalan. Terbuka terhadap pengalaman baru dan lebih aktif dalam kegiatan seperti survei atau penelitian adalah kelompok usia dua puluh dua hingga dua puluh dua tahun, yang biasanya berada pada tahap transisi menuju kedewasaan. Oleh karena itu, teori Kotler tentang pengaruh faktor usia terhadap perilaku seseorang dapat menjelaskan Mayoritas responden dalam penelitian ini berada pada kelompok usia 21–25 tahun.

3. Berdasarkan status

Data responden yang diambil berdasarkan status yang di ambil sebagai sampel adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4
Berdasarkan status

Status Responden	Jumlah	Persentase
Pelajar	3	3,1%
Mahasiswa	70	72,9%
Pekerja	23	24%
Total	96	100%

Sumber: Data Primer diolah SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4.4, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa, yaitu sebanyak 70 orang atau sebesar 72,9% dari keseluruhan responden. Tingginya jumlah responden dari kelompok mahasiswa menunjukkan bahwa pengguna *e-wallet* DANA dalam penelitian ini didominasi oleh kelompok usia produktif yang memiliki aktivitas tinggi dalam memanfaatkan teknologi digital. Selain itu, mahasiswa sebagai responden dinilai memiliki tingkat pengalaman yang cukup dalam melakukan transaksi keuangan digital, khususnya melalui layanan keuangan berbasis digital seperti *e-wallet* DANA. responden memiliki pengalaman yang cukup dalam melakukan transaksi keuangan digital. sehingga nanti dapat diperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan kondisi sebenarnya dan dapat mendukung keakuratan dan relevansi hasil penelitian.

Dalam teori Kotler (2016) faktor demografis seperti latar belakang pendidikan, pekerjaan, usia, dan lingkungan sosial memengaruhi pola

perilaku individu, termasuk dalam pengambilan keputusan atau partisipasi dalam suatu aktivitas, seperti penelitian.

4. Berdasarkan domisili

Data responden yang diambil berdasarkan domisili yang di ambil sebagai sampel adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5
Berdasarkan domisili

Domisili Responden	Jumlah	Persentase
Kota mataram	96	100%

Sumber: Data Primer diolah SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4.5, diketahui bahwa seluruh responden penelitian berdomisili di Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat (NTB), dengan jumlah 96 orang atau mencapai 100% dari keseluruhan responden. Hal tersebut menunjukkan bahwa karakteristik responden telah sesuai dengan kriteria penentuan sampel yang telah ditetapkan, yaitu masyarakat atau anak muda yang bertempat tinggal di Kota Mataram. Dengan demikian, data yang diperoleh dalam penelitian ini dinilai relevan karena dapat memberikan gambaran mengenai kondisi dan karakteristik responden yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu mengenai penggunaan *e-wallet* DANA pada kalangan anak muda Kota Mataram.

5. Berdasarkan frekuensi penggunaan

Data responden yang diambil berdasarkan status yang di ambil sebagai sampel adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6
Berdasarkan frekuensi penggunaan

Frekuensi penggunaan Responden	Jumlah	Persentase
1-2 kali	25	26%
3-5 kali	16	16,7%
Lebih dari 5 kali	55	57,3%
Total	96	100%

Sumber: Data Primer diolah SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4.5, diketahui bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini memiliki frekuensi penggunaan *e-wallet* DANA yang cukup tinggi dalam transaksi keuangan digital lebih dari 5 kali sejumlah 55 orang dengan persentase 57,3%. Dengan melihat data jumlah dan persentase frekuensi pengguna responden lebih dari 5 kali. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat aktivitas yang cukup tinggi dalam menggunakan *e-wallet* DANA sebagai sarana transaksi keuangan digital. Tingginya frekuensi penggunaan menunjukkan bahwa responden telah memiliki pengalaman dan pemahaman yang cukup baik dalam memanfaatkan layanan *e-wallet* DANA. Oleh karena itu, responden dinilai mampu memberikan jawaban yang sesuai dan akurat terhadap setiap pernyataan dalam kuesioner, sehingga data yang diperoleh dapat mendukung validitas serta keakuratan hasil penelitian.

4.2.2 Uji validitas dan Reliabilitas

1. Uji validitas

Penelitian ini menerapkan uji validitas sebagai salah satu tahapan penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dipercaya serta mampu mengukur konstruk penelitian secara

tepat dan akurat. Penelitian ini melihat seberapa cocok alat pengukuran yang digunakan dengan konsep yang diukur, serta memastikan bahwa instrumen tersebut mampu menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Uji validitas dipergunakan untuk memberikan kredibilitas serta keyakinan pada hasil analisis.

Pengujian validitas dilakukan dengan mengkorelasikan skor setiap butir pernyataan dengan skor total yang diperoleh dari masing-masing responden. Pada penelitian ini, pengujian validitas dilakukan dengan melibatkan 96 responden yang ditetapkan sebagai sampel penelitian. Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian validitas ditentukan melalui perbandingan antara nilai r hitung yang diperoleh melalui hasil (*Corrected Item-Total Correlation*) kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel, sebesar 0,1689. Nilai tersebut ditentukan berdasarkan derajat kebebasan (df) = $96 - 2 = 94$ dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05 atau 5%. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel. Sebaliknya, apabila nilai r hitung $< r$ tabel, maka item pernyataan dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.7
Hasil Uji Validitas Variabel literasi keuangan digital (X)

No Item	Koefisien Korelasi	R Kriteria	Keterangan
1	0,779	0,1689	Valid
2	0,730	0,1689	Valid
3	0,706	0,1689	Valid
4	0,833	0,1689	Valid
5	0,702	0,1689	Valid
6	0,725	0,1689	Valid
7	0,769	0,1689	Valid
8	0,763	0,1689	Valid
9	0,771	0,1689	Valid
10	0,720	0,1689	Valid

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diketahui bahwa seluruh item pernyataan pada variabel Literasi Keuangan Digital (X) dinyatakan (valid). Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai r_{hitung} (*Corrected Item-Total Correlation*) > r_{tabel} sebesar (0,1689), serta nilai dignifikasi (sig.) < (0,05). Dengan demikian, seluruh butir pernyataan pada variabel literasi keuangan digital (x) telah memenuhi kriteria validitas dan dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen dalam penelitian

Tabel 4. 8
Hasil Uji Validitas Variabel keputusan penggunaan (Y)

No Item	Koefisien Korelasi	R Kriteria	Keterangan
1	0,739	0,1689	Valid
2	0,778	0,1689	Valid
3	0,832	0,1689	Valid
4	0,780	0,1689	Valid
5	0,813	0,1689	Valid
6	0,865	0,1689	Valid
7	0,852	0,1689	Valid
8	0,779	0,1689	Valid
9	0,858	0,1689	Valid
10	0,856	0,1689	Valid

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4.8, diketahui bahwa seluruh item pernyataan pada variabel Keputusan Penggunaan (Y) dinyatakan (valid), Hal ini dibuktikan oleh nilai r_{hitung} (*Corrected Item-Total Correlation*) $> r_{tabel}$ sebesar 0,1689, serta nilai signifikan ($sig.$) $< (0,05)$. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan pada variabel Keputusan Penggunaan (Y) telah memenuhi kriteria validitas dan dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian mampu menghasilkan data yang konsisten, stabil, dan dapat dipercaya. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih besar dari 0,70.

Tabel 4. 9
Hasil Uji Reliabilitas Variabel literasi keuangan digital (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.912	10

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4.9, diketahui bahwa seluruh instrumen-instrumen pada setiap variabel memiliki kapasitas tingkat reliabilitas yang tinggi. dengan nilai *Cronbach Alpha* (0,912), yang lebih tinggi daripada batas minimum (0,70). Dengan demikian, seluruh instrumen pengukuran yang digunakan dalam kuesioner pada masing-masing variabel dapat dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat konsistensi yang baik.

Tabel 4. 10
Hasil Uji Reliabilitas Variabel keputusan penggunaan (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.942	10

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4.10, dapat diketahui bahwa seluruh instrumen-instrumen variabel memiliki kapasitas tingkat reliabilitas yang tinggi. dengan nilai Cronbach Alpha (0,942), yang melebihi batas minimum 0,70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen pengukuran pada masing-masing variabel dalam kuesioner tersebut memiliki tingkat realibilitas yang baik atau bersifat reliabel..

4.2.3 Uji Hipotesis Linear Sederhana

1 Uji regresi linear sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui dan mengukur sejauh mana suatu variabel independen memengaruhi variabel lainnya. Dalam analisis tersebut, variabel yang memberikan pengaruh disebut sebagai variabel bebas (independen), sedangkan variabel yang menerima pengaruh disebut sebagai variabel terikat (dependen). Proses pengambilan keputusan dalam analisis regresi linear sederhana dapat dilakukan berdasarkan dua kriteria utama, yaitu:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel X tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel

Tabel 4.11
Hasil Dari Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.958	4.979		1.598	.113
	Literasi keuangan digital	.722	.113	.549	6.365	.000

a. Dependent Variable: Keputusan penggunaan

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2026

Berdasarkan tabel 4.11 di atas dapat dijelaskan bahwa perolehan persamaan garis nilai linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X = e$$

$$Y = 7,958 (\alpha) + 0,722 (X) = e$$

Keterangan:

Y = Keputusan Penggunaan E-Wallet DANA

X = Literasi Keuangan Digital

7,958 = Konstanta

0,722 = Koefisien regresi Literasi Keuangan Digital

1. Costanta (α) sebesar 7,958 menunjukkan variabel Literasi Keuangan Digital (X) berada dalam kondisi konstan tidak mengalami perubahan, maka nilai Keputusan Penggunaan (Y) diperkirakan sebesar 7,958. Nilai tersebut menunjukkan tingkat dasar keputusan penggunaan yang dimiliki responden sebelum

mempertimbangkan pengaruh dari variabel literasi keuangan digital.

2. Koefisien arah regresi atau $\beta(X)$ pada variabel Literasi Keuangan Digital (X) sebesar 0,722 dan bernilai positif. Hal ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel Literasi Keuangan Digital akan diikuti oleh peningkatan nilai variabel Keputusan Penggunaan (Y) sebesar 0,722 satuan. dengan asumsi variabel lainnya berada dalam kondisi konstan. Tanda positif pada koefisien regresi menunjukkan adanya hubungan yang searah antara kedua variabel. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat literasi keuangan digital yang dimiliki responden, semakin besar pula kecenderungan mereka dalam memutuskan untuk menggunakan e-wallet DANA..

1. Uji T

Menurut Ghozali (2018), uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh setiap variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen dalam model regresi. Pengujian ini dilakukan dengan melihat nilai koefisien regresi pada masing-masing variabel independen untuk menentukan apakah variabel tersebut memberikan pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap variabel dependen..

Kriteria Pengambilan Keputusan :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig < 0,05$, maka variabel independen dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $sig > 0,05$, maka variabel independen dinyatakan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

$$(df = n - k) \quad df = 96 - 2 = 94.$$

Berdasarkan tabel distribusi t , dengan derajat kebebasan (df) sebesar 94 dan tingkat signifikansi 5%, diperoleh nilai t tabel sebesar (1,661).

Tabel 4.12
Hasil Uji T (Parsial)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.958	4.979		1.598	.113
	Literasi keuangan digital	.722	.113	.549	6.365	.000

a. Dependent Variable: Keputusan penggunaan

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4.12, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) sebesar (0,000) < (0,05) dan nilai T_{hitung} (6.365) > T_{tabel} (1,661). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan digital (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan (Y).

2. Uji koefisien determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) merupakan ukuran yang digunakan dalam analisis regresi untuk mengetahui seberapa besar kemampuan model regresi dalam menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel dependen. Dengan kata lain, nilai R^2 merepresentasikan tingkat

kedekatan antara garis regresi hasil estimasi dengan data observasi aktual. Adapun nilai koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Dari Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.549 ^a	.301	.294	6.074	.301	40.520	1	94	.000

a. Predictors: (Constant), Literasi keuangan digital

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4.13, hasil output SPSS pada bagian Model Summary menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,301 atau 30,1%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel Literasi Keuangan Digital (X) mampu menjelaskan variasi pada variabel Keputusan Penggunaan (Y) sebesar 30,1%. Sementara itu, sebesar 69,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

4.3 Pembahasan

Pengaruh literasi keuangan digital (X) Terhadap Keputusan penggunaan (Y).

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana melalui uji parsial atau uji t, dapat disimpulkan bahwa Literasi Keuangan Digital (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan

(Y) e-wallet DANA di kalangan anak muda Kota Mataram. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil persamaan regresi linear sederhana dengan nilai koefisien regresi sebesar (0,722). Nilai tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada Literasi Keuangan Digital akan diikuti dengan peningkatan Keputusan Penggunaan e-wallet DANA sebesar (0,722) satuan, dengan asumsi bahwa variabel lainnya berada dalam kondisi tetap. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat Literasi Keuangan Digital yang dimiliki responden, semakin besar pula kecenderungan mereka untuk menggunakan e-wallet DANA.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan yang memadai mengenai layanan keuangan digital, pemahaman terhadap manfaat dan risiko dalam melakukan transaksi elektronik, serta kemampuan dalam mengelola keuangan secara digital dapat mendukung responden dalam mengambil keputusan penggunaan layanan keuangan digital, serta kesadaran akan pentingnya keamanan transaksi menjadi faktor yang dapat meningkatkan keyakinan individu dalam memilih dan memanfaatkan *e-wallet* sebagai alat pembayaran. Dengan demikian, literasi keuangan digital merupakan salah satu faktor yang turut memengaruhi terbentuknya keputusan individu dalam menggunakan *e-wallet* DANA di kalangan anak muda.

Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai t hitung sebesar 6,365, yang lebih besar dibandingkan dengan t tabel sebesar (1,661), serta nilai

signifikansi sebesar $(0,000) < (0,05)$. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa hipotesis penelitian dapat diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Literasi Keuangan Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan e-wallet DANA pada anak muda di Kota Mataram.

Selain itu, hasil pengujian koefisien determinasi (R^2) menunjukkan nilai sebesar $(0,301)$ atau $(30,1\%)$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel Literasi Keuangan Digital mampu menjelaskan variasi pada Keputusan Penggunaan e-wallet DANA sebesar $(30,1\%)$. Sementara itu, sebesar $(69,9\%)$ sisanya dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang berada di luar variabel penelitian ini, seperti kemudahan penggunaan, promosi, kepercayaan, persepsi risiko, gaya hidup digital, maupun faktor sosial lainnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Nurhaeni & Soleha, 2023) yang berjudul “*Analisis Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan Penggunaan dan Gaya Hidup terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan Dompet Digital (Go-Pay)*”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa variabel independen yang digunakan mampu menjelaskan variabel dependen dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar $(0,572)$ atau $57,2\%$.

Sementara itu, penelitian ini memperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar $(0,301)$ atau $(30,1\%)$, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih rendah dibandingkan dengan hasil penelitian

penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut dapat terjadi karena penelitian ini hanya melibatkan satu variabel independen, yaitu Literasi Keuangan Digital, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan tiga variabel independen. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan model dalam menjelaskan variasi Keputusan Penggunaan menjadi lebih terbatas. Perbandingan hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 14
perbedaan Hasil (R^2) dengan penelitian terdahulu

Penelitian	Variabel Independen	Variabel Dependen	Nilai R^2	Persentase
Nurhaeni & Soleha (2023)	Literasi Keuangan, Kemudahan Penggunaan, dan Gaya Hidup	Minat Generasi Z dalam Menggunakan Dompot Digital (GoPay)	0.572	57,2%
Penelitian ini (2026)	Literasi keuangan digital	Keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> (DANA)	0.301	30,1%

Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa keputusan penggunaan dompet digital tidak semata-mata dipengaruhi oleh literasi keuangan digital, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang turut berperan dalam menentukan keputusan pengguna untuk memanfaatkan layanan pembayaran digital. Faktor-faktor tersebut tidak termasuk dalam variabel yang dianalisis dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, variabel Literasi Keuangan Digital memiliki nilai rata-rata skor sebesar (4,36), yang berada dalam kategori sangat tinggi. Sementara itu, variabel Keputusan Penggunaan *e-wallet* DANA memperoleh rata-rata skor sebesar (3,94),

yang termasuk dalam kategori tinggi. Indikator *Awareness* (Kesadaran) (X7) pada variabel literasi keuangan digital memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar (4,54). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kesadaran merupakan salah satu aspek yang paling kuat dalam mendukung penggunaan *e-wallet* DANA oleh responden.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat literasi keuangan digital yang dimiliki seseorang, semakin baik pula keputusan dalam menggunakan *e-wallet* DANA. Pemahaman mengenai transaksi melalui platform digital, keamanan finansial, manfaat *e-wallet*, serta kemampuan mengelola keuangan berbasis teknologi meningkatkan keyakinan individu dalam memanfaatkan sistem pembayaran berbasis digital..

Secara teoritis, temuan penelitian ini sesuai dengan konsep literasi keuangan digital yang dikemukakan oleh *Organisation for Economic Cooperation dan Development* (OECD,2023) yang menjelaskan bahwa literasi keuangan digital merupakan kemampuan individu dalam memahami, mengakses, mengevaluasi, serta memanfaatkan berbagai produk dan layanan keuangan digital secara efektif, sehingga dapat mengambil keputusan keuangan secara tepat. Termasuk keputusan pada saat memilih dan menggunakan sistem pembayaran digital seperti *e-wallet* DANA. Seseorang yang memiliki tingkat literasi keuangan digital yang baik tidak hanya memahami cara menggunakan teknologi keuangan, tetapi juga mampu menilai manfaat, risiko, keamanan, serta

konsekuensi dari setiap transaksi yang dilakukan. Dengan demikian, literasi keuangan digital merupakan salah satu faktor penting yang turut memengaruhi keputusan individu dalam memilih dan memanfaatkan layanan keuangan berbasis digital, termasuk *e-wallet* DANA.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan teori keputusan penggunaan yang dikemukakan oleh (Kotler & Keller, 2016), yang menyatakan bahwa keputusan penggunaan merupakan proses yang dilakukan individu dalam menentukan pilihan, menggunakan, dan mengevaluasi suatu produk atau jasa berdasarkan kebutuhan, pengetahuan, serta informasi yang dimiliki. Dalam proses tersebut, konsumen akan mencari dan mengolah berbagai informasi mengenai manfaat, kualitas, kemudahan, maupun risiko suatu produk sebelum memutuskan untuk menggunakannya. Oleh karena itu, tingkat pengetahuan yang dimiliki individu menjadi salah satu aspek penting yang turut menentukan kualitas keputusan yang diambil.

Dengan demikian, Semakin tinggi tingkat literasi keuangan digital seseorang, semakin baik pula kemampuan dalam melakukan proses pengambilan keputusan. sehingga semakin besar kecenderungannya untuk memilih dan memanfaatkan *e-wallet* DANA sebagai salah satu sarana pembayaran digital dalam aktivitas sehari-hari..

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh Literasi Keuangan Digital terhadap Keputusan Penggunaan *e-wallet* DANA di kalangan anak muda Kota Mataram, dapat disimpulkan bahwa Literasi Keuangan Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *e-wallet* DANA. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil analisis regresi linear sederhana yang menghasilkan nilai koefisien regresi sebesar (0,722). Nilai koefisien yang positif menunjukkan adanya hubungan searah antara kedua variabel, sehingga peningkatan tingkat Literasi Keuangan Digital akan diikuti oleh meningkatnya Keputusan Penggunaan (*e-wallet*) DANA.

Selain itu, hasil uji *t* menunjukkan bahwa nilai *t* hitung sebesar (6,365) lebih besar daripada *t* tabel sebesar (1,661), dengan nilai signifikansi sebesar $(0,000) < (0,05)$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Literasi Keuangan Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *e-wallet* DANA. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa Literasi Keuangan Digital berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan *e-wallet* DANA di kalangan anak muda Kota Mataram dapat diterima.

Selain itu, hasil pengujian koefisien determinasi (R^2) menunjukkan nilai sebesar (0,301) atau (30,1%). Nilai tersebut menunjukkan bahwa Literasi Keuangan Digital memberikan kontribusi sebesar 30,1% dalam menjelaskan variasi Keputusan Penggunaan *e-wallet* DANA. Meskipun termasuk dalam

kategori pengaruh sedang, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi keuangan digital merupakan salah satu faktor penting yang turut memengaruhi keputusan individu dalam menggunakan layanan keuangan berbasis digital. Sementara itu, sebesar (69,9%) variasi dalam keputusan penggunaan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Dengan demikian, semakin baik pemahaman individu mengenai transaksi digital, keamanan keuangan digital, manfaat *e-wallet*, serta kemampuan dalam mengelola keuangan dengan memanfaatkan teknologi, maka semakin tinggi pula kecenderungan anak muda di Kota Mataram dalam menggunakan *e-wallet* DANA.

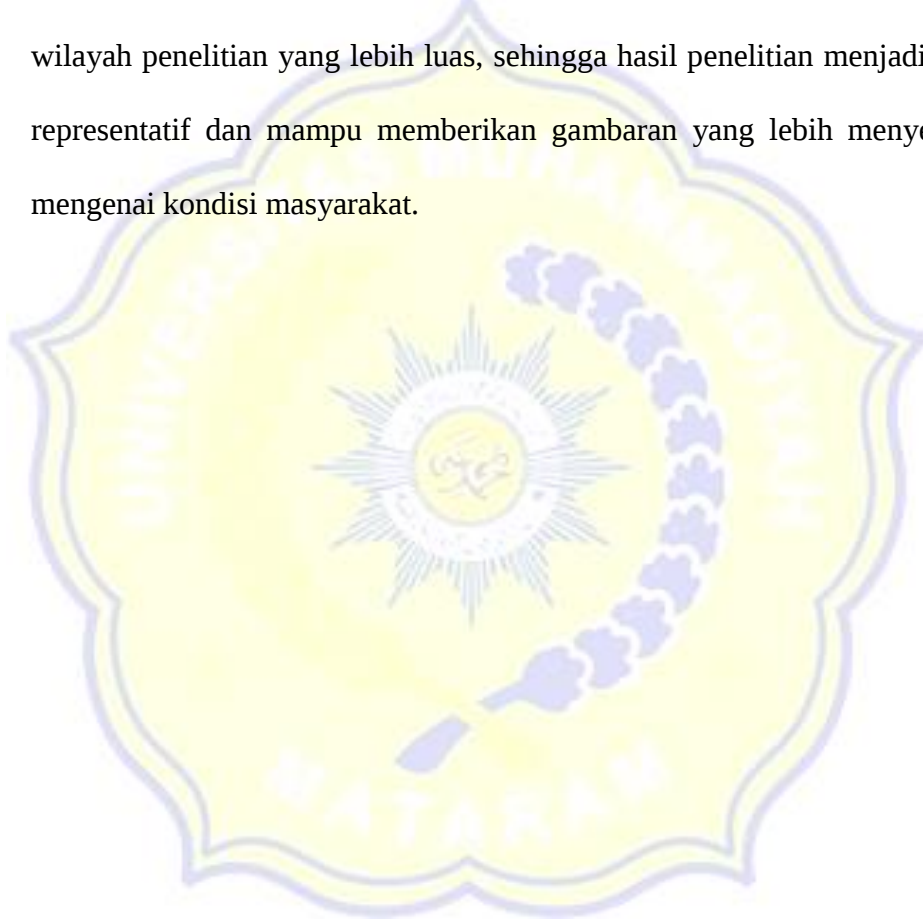
5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diperoleh, penulis menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk masyarakat, khususnya kalangan Anak Muda Di Kota Mataram, Pengguna diharapkan dapat meningkatkan literasi keuangan digital agar mampu menggunakan layanan keuangan digital secara lebih bijak serta memahami manfaat dan risiko yang berkaitan dengan penggunaan, khususnya *e-wallet* DANA.
2. Untuk pihak penyedia layanan *e-wallet* DANA, diharapkan dapat terus meningkatkan edukasi mengenai keamanan transaksi digital, pengelolaan keuangan digital, serta kemudahan penggunaan aplikasi agar dapat

meningkatkan keputusan penggunaan masyarakat terhadap layanan *e-wallet*.

3. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mempertimbangkan penambahan variabel lain yang berpotensi memengaruhi keputusan penggunaan e-wallet DANA. Selain itu, penelitian berikutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah responden yang lebih banyak serta cakupan wilayah penelitian yang lebih luas, sehingga hasil penelitian menjadi lebih representatif dan mampu memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kondisi masyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

- Amara, A. N. (2025). *Pengamat Nilai GoPay, OVO, ShopeePay, Dana Dominasi Bisnis E-Wallet Indonesia*.
<https://finansial.bisnis.com/read/20250829/563/1906665/pengamat-nilai-gopay-ovo-shopeepay-dana-dominasi-bisnis-e-wallet-indonesia>
- Aprilia, R. W. (2022). *Penggunaan E-Wallet Dana Di Kabupaten Kebumen*. 1–9.
<http://eprints.universitaspurabaya.ac.id/id/eprint/988>
- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Rineka Cipta.
- Bachtiar, I. (2024). *Pengguna Dompot Digital Dana Pada Generasi Z Pada Keputusan Pembelian Cash Game Mobile Legends Di Kelurahan Monjok Kecamatan Selaparang Kota Mataram*.
- Bank, & Indonesia. (2018). Kebijakan Sistem Pembayaran. In *Laporan Perekonomian Indonesia 2018* (Vol. 8). Bank Indonesia.
https://www.bi.go.id/id/publikasi/laporan/Documents/10_LPI2018_BAB8.pdf
- BPS. (2025). *Cerita Data Statistik untuk Indonesia - Generasi Milenial dan Z Dalam Dinamika Perjalanan Leisure: Siapa Mereka dan Apa Motivasinya?* Badan Pusat Statistik (BPS).
<https://www.bps.go.id/id/publication/2025/08/29/7b876e0d963f0bbbe4f4b452/cerita-data-statistik-untuk-indonesia---generasi-milenial-dan-z-dalam-dinamika-perjalanan-leisure--siapa-mereka-dan-apa-motivasinya-.html>
- Candra. (2025). The Influence of Digital Marketing Strategy and Risk Perception on Generation Z ' s Online Purchasing Behavior. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(2), 4549–4555.
<https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>
- Cikita, M. D., Charissa, N., & Wahjono, S. I. (2025). Pengaruh Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Penggunaan Aplikasi E-Wallet Di Kalangan Gen Z. *Journal of Innovative and Creativity*, d(2), 4111–4118.
- Citra, R. Y., & Komara, E. F. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan, Fintech Payment Dan Perilaku Konsumtif Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Pribadi Generasi Z Di Jawa Barat. *Jurnal Letera Bisnis*, 14, 696–708.
<https://doi.org/10.34127/jrlab.v14i1.1393>
- Detriana, D. (2025). *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menggunakan Electronic Wallet Dana*.

- Ghozali, I. (2016). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. PT Rajagrafindo Persada.
- Hertianto, A. F., & Anggono, A. H. (2023). The Financial Literacy In The Adoption Of Digital Financial Services Among Young Adults In Bandung: Evidence From Young Adults Using E-Wallet And Pay Later. *Journal of Business and Management*, 12(1).
- Hutauruk, R. H., Febriyani, E., & Disemadi, H. S. (2024). Meningkatkan Literasi Keuangan Digital Masyarakat Melalui Pemahaman Hukum di Sektor Fintech Enhancing Digital Financial Literacy Through Legal Understanding in the Fintech Sector. 1(2), 107–119.
<https://doi.org/10.70742/ajcos.v1i2.115>
- Idayanti, R., & Ulandari, P. (2021). Peran Aplikasi Dompot Digital Indonesia (Dana) Dalam Memudahkan Masyarakat Melakukan pembayaran digital. 429–441.
- Karimani, G. S. (2025). *E-Wallet Jadi Metode Pembayaran Digital Favorit 2025*.
<https://data.goodstats.id/statistic/e-wallet-jadi-metode-pembayaran-digital-favorit-2025-V6gYH>
- Kemenpora. (2024). *Indeks Pembangunan Pemuda (IPP) Tahun 2023*. Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
https://satudata.kemenpora.go.id/cdn/uploads/produk/7/laporan-2024_ipp-2023.pdf
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15 (ed.)). Pearson Education.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2022). *Intisari Manajemen Pemasaran* (Edisi Keen). Andi Offset.
https://books.google.co.id/books/about/Intisari_Manajemen_Pemasaran_Edisi_Keena.html?hl=id&id=KwLZzwEACAAJ&redir_esc=y
- Kusuma, & Nurbaiti. (2023). Minat Menggunakan E-Wallet Dana Di Kalangan Mahasiswa Di kota medan. *Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah*, 6(1), 694–703.
<https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.979>
- Laturette, K., Widianingsih, L. P., & Subandi, L. (2021). *Literasi Keuangan Pada Generasi Z*. 9(1), 131–139.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/39272/37669>
- Lemeshow, S., Hosmer, D. W., Klar, J., & Lwanga, S. K. (1997). *Besar Sampel dalam Penelitian Kesehatan*. Gadjah Mada University Press.

- Lombok post. (2025, August 4). ORIS semakin jadi primadona di NTB, kini tembus 485 ribu pengguna. *Lombok Post*.
<https://lombokpost.jawapos.com/lifestyle/2511010036/sekali-scan-semua-beres-ada-493134-pengguna-aktif-386132-merchant-terdaftar>
- Miswan Ansori. (2019). Perkembangan Dan Dampak Financial Technology (Fintech) Terhadap Industri Keuangan Syariah Di Jawa Tengah Syariah Di Jawa Tengah. *Jurnal Studi Keislaman*, 5.
<https://wahanaislamika.staisw.ac.id/index.php/WI/article/view/73/67>
- Nurhaeni, & Soleha, E. (2023). *Analisis Pengaruh Literasi Keuangan , Kemudahan Penggunaan dan Gaya Hidup terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan Dompot Digital (Go-Pay)*. 7(1), 36–48.
<https://doi.org/10.29408/jpek.v7i1.12295>
- OECD. (2023). *Digital Financial Literacy: Framework and Measurement*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- OJK. (2014). *literasi-keuangan @ ojk.go.id*.
<https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx>
- OJK. (2025). *Literasi Keuangan*. Otoritas Jasa Keuangan.
- OJK. (2025). *OJK dan BPS Umumkan Hasil Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan (SNLIK) Tahun 2025*.
- Pantiyasa, I. W. (2013). *Metodelogi Penelitian*. Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional.
- Permadi, L. A., & Rinuastuti, B. H. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO. *Jurnal Sosial Ekonomi Dan Humaniora*, 6, 54–61.
- Pernando, A. (2025). *Dana Klaim Miliki 200 Juta Pengguna, Begini Dasar Perhitungannya*.
<https://finansial.bisnis.com/read/20250128/563/1835241/dana-klaim-miliki-200-juta-pengguna-begini-dasar-perhitungannya?>
- Phan, M. S. K., & Riyadi, O. T. A. (2022b). *Teknologi Keuangan Anak Muda*.
<https://books.google.co.id/books?id=WxBsEAAAQBAJ&lpg=PA69&ots=RE1wquTMDu&lr&hl=id&pg=PA69#v=onepage&q&f=false>
- Prasasti, G. D. (2023). *Pengguna Dompot Digital DANA Tembus 135 Juta di 2022*.
<https://www.liputan6.com/tekno/read/5191376/pengguna-dompot-digital-dana-tembus-135-juta-di-2022>

- Purrohman, P. S., Ruslan, A., & Muhtarom, H. (2024). Edukasi Literasi Keuangan Bagi Generasi Muda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 06, 1–7.
- Putri, A. M., Nirwana, B. N., & Bumigora, U. (2025). Pengaruh Financial Technology Dan Self-Control. *Jurnal Aplikasi Perpajakan*, 6(1), 359–371.
- Rahayu, D. S., Nugraha, G., & Okte, M. R. M. (2024). Literasi Keuangan Dan Fintech : Membentuk Perilaku Keuangan Mahasiswa Di Kabupaten Majalengka. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 8, 3032–3048.
- Rahayu, R. (2022). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Literasi Keuangan Digital : Studi pada Generasi Z di Indonesia*. 6(1).
<https://doi.org/10.18196/rabin.v6i1.142682>
- Rahayu, R., Ali, S., Aulia, A., & Hidayah, R. (2022). The Current Digital Financial Literacy and Financial Behavior in Indonesian Millennial Generation. *Of Accounting and Investment*, 23(1).
<https://doi.org/10.18196/jai.v23i1.13205>
- Rahma, S. adilah. (2024). *Pengaruh literasi keuangan, risiko penggunaan, kemudahan penggunaan, dan manfaat terhadap minat pengguna dompet digital pada generasi z*.
- Ramadhani, S., Rahayu, A. P., Fitriani, D., Naibaho, A. W., & Thohiri, R. (2025). *Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap Pola Konsumsi Masyarakat Kota Medan di Era Digital*. 3(4), 2318–2328.
- Reinelda, B., Yunarni, T., Mariadi, Y., & Fadah, I. (2025). Peran Literasi Keuangan dalam Menunjang Kinerja UKM: Sebuah Tinjauan Literatur Sistematis. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 9(1), 276–288. <https://doi.org/10.29408/jpek.v9i1.26415>
- Reza, W. (2021). *Buku ajar analisis regresi “ pendekatan praktis.”*
- Schiffman, L., & Wisenblit, J. (2015). *Consumer Behavior* (11 (ed.)). Pearson.
- Setyawan, D. (2014). *Hipotesis Penelitian*. Kementerian Kesehatan RI, Politeknik Kesehatan Surakarta.
<https://adityasetyawan.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/04/hipotesis-penelitian-20141.pdf>
- Shabrina, S. (2025). *APJII Rilis Data Terbaru 2025: Pengguna Internet di Indonesia Capai 229 Juta Jiwa*.
<https://teknologi.id/teknologi/apjii-rilis-data-terbaru-2025-pengguna-internet-di-indonesia-capai-229-juta-jiwa>

- Siswanti, T. (2023). *Jurnal Bisnis dan Akuntansi Unsurja Jurnal Bisnis dan Akuntansi Unsurja*. 8(1), 30–43.
<https://doi.org/10.35968/jbau.v8i1.1017>
- Sofian, H. (2024). *NTB Raih Indeks Literasi Keuangan Tertinggi Kedua Secara Nasional*.
<https://rri.co.id/keuangan/821916/ntb-raih-indeks-literasi-keuangan-tertinggi-kedua-secara-nasional>
- Solomon, M. R. (2018). *Consumer Behavior: Buying, Having, and Being* (12 ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, D. (2020). *Metode penelitian administrasi*.
- Sujarweni, V. W., & Utami, L. R. (2019). *The Master Book of SPSS*. Anak Hebat Indonesia. [http://repo.darmajaya.ac.id/15449/8/BAB 3.pdf](http://repo.darmajaya.ac.id/15449/8/BAB%203.pdf)
- Syamsuryadin. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 13, 53–59.
- Ulfah, N., Nurhaliza, A. A., Maharani, A., Ibrahim, Z., & Hidayat, W. (2024). Analysis Of Financial Literacy And Interest In Using Dana Digital Wallets In Students. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1, 1085–1097.
<https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Wibowo, A. E. (2021). *Metodologi Penelitian Pegangan Untuk Menulis Karya Ilmiah Penulis*.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.
https://www.researchgate.net/publication/366318105_Hipotesis_Penelitian_Kuantitatif/links/63d0975fd7e5841e0bf254c7/Hipotesis-Penelitian-Kuantitatif.pdf