

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

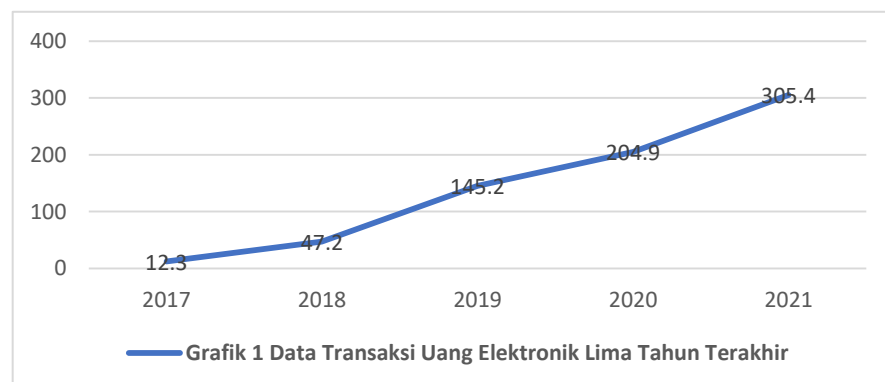
Pada awal tahun 2020 munculnya virus COVID-19 (*Coronavirus disease 2019*) di negara Indonesia yang berasal dari kota Wuhan, negara China, yang merupakan jenis penyakit baru disebabkan oleh virus SARS-CoV-2. Hampir pada seluruh sektor terdampak termasuk sektor ekonomi karena salah satunya pembatasan aktivitas masyarakat. Di sisi lain pandemi COVID-19 mempercepat pergeseran menuju dunia yang lebih digital dan memicu perubahan pola perilaku masyarakat. Untuk memutus rantai penyebaran virus COVID-19 masyarakat melakukan aktivitas secara online, seperti pekerjaan dan pembelajaran yang dilakukan dari rumah menggunakan media digital, serta untuk melakukan transaksi pembayaran via online menggunakan uang digital. Hal ini memberi dampak pada penggunaan teknologi digital yang mengalami peningkatan secara pesat diantaranya melakukan kegiatan transaksi pembayaran melalui online menggunakan *financial technology* berupa uang elektronik. (Krismawintar, Komalasari, Bagus Rai Utama, Purnama Trimurti, & Ruspendi Junaedi, 2020)

Gubernur Bank Indonesia Agus D.W. Martowardojo, pada 14 Agustus 2014 di Jakarta secara resmi melancarkan “Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). GNNT ini bertujuan untuk meluaskan kesadaran serta meningkatkan pemahaman dan pengetahuan masyarakat pada penggunaan transaksi dengan instrument keuangan non tunai (*Cashless*). Gerakan ini genap berhasil, hal tersebut karena

pembayaran nontunai dari acuan manfaatnya lebih efisien, hemat, dan jangkauannya lebih luas. Selain itu adapun kebijakan baru pada bidang ekonomi yang dilansir oleh BI (Bank Indonesia) yaitu sistem pembayaran melalui uang elektronik guna dalam menghadapi teknologi yang berkembang, pola ekonomi yang kompetitif, dan semakin maju sistem keuangan yang disahkan pada Peraturan Bank Indonesia (PBI No. 20/6/PBI/2018).

Uang elektronik ialah uang yang berbentuk non tunai digunakan dalam transaksi pembayaran secara digital, dalam penggunaannya terdapat dua jenis sistem yaitu berbasis *chip* dan server. *Chip based* ialah *e-money* yang ditanamkan pada kartu, sedangkan *e-wallet* atau dompet digital berbentuk uang elektronik yang berada di server. Uang elektronik memberikan beberapa fasilitas dan fitur-fitur yang dapat mempermudah dan mempercepat dalam penggunaannya. Dibuktikan dengan adanya grafik transaksi uang elektronik yang terus meningkat selama lima tahun terakhir dan jumlah data transaksi uang elektronik pada tahun 2021 yang diterbitkan oleh Bank Indonesia:

Gambar 1. 1 Grafik Transaksi Uang Elektronik Lima Tahun Terakhir



Sumber: Data Bank Indonesia 2021

Tabel 1. 1 Transaksi Uang Elektronik Tahun 2021

No	Bulan	Nilai Nominal Transaksi	Volume Transaksi
1	Januari	20.746.479,38	381,705,947
2	Februari	19,189,083.10	360,064,302
3	Maret	21,420,774.89	420,510,643
4	April	22,848,143.59	421,606,419
5	Mei	23,659,837.71	450,414,342
6	Juni	24,160,774.80	444,336,707
7	Juli	25,390,247.20	415,258,589
8	Agustus	24,754,101.87	439,015,177
9	September	27,637,429.79	470,906,025
10	Oktober	29,231,098.99	514,266,736
11	November	31,297,757.70	530,022,350
12	Desember	35,100,009.84	602,293,039

Sumber: Data Bank Indonesia 2021

Pada data di atas menunjukkan bahwa nilai transaksi uang elektronik di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan selama lima tahun terakhir, tercatat pada tahun 2020 melambung naik jumlah angka penggunaan uang elektronik disebabkan pandemi COVID-19, dan di tahun 2021 jauh meningkat pada setiap bulannya dengan rata-rata yaitu mencapai Rp, 35 triliun, dibandingkan dengan jumlah rata-rata transaksi pada tahun 2020 yakni senilai Rp, 17 triliun. Bulan Desember 2021 menjadi transaksi tertinggi yaitu senilai Rp, 35 triliun.

Sumber data IPrice dan jakpat menyatakan 26% dari jumlah 1000 responden memperoleh hasil bahwa saat melakukan online shopping di *e-commerce* responden memutuskan metode pembayaran menggunakan *e-wallet*

(Devita., 2020). Penelaahan lebih dalam dinyatakan bahwa konsumen lebih sering menggunakan *e-wallet* dibandingkan *e-money*. Hal ini berdasarkan dari hasil riset Katadata Insight Center (KIC) bahwa 11,1% responden menggunakan aplikasi dompet digital Dana setiap hari. Sedangkan dengan *e-money* berupa Flazz, Brizzi yang hanya mencapai angka 9,1% dalam setiap harinya.

Mengutip dari sumber Tempo mengatakan adanya penurunan pada transaksi Kartu Debit, yang mana pertumbuhannya mencapai 4.14% di tahun 2019, sementara itu di tahun sebelumnya yaitu menduduki angka 10%. Poin ini sebanding dengan Riset iPrice sebelumnya bahwa minimnya pada akses rekening bank dan tingginya angka “*unbanked*” populasi di Indonesia memberikan jalan untuk penyediaan layanan dompet digital, sehingga dompet digital dianggap memberikan kemudahan dalam bertransaksi.

Fenomena melonjaknya pemakaian dompet digital di masa pandemi COVID-19 menunjukkan masyarakat Indonesia telah menerima perkembangan teknologi digital untuk kebutuhan transaksi pembayaran dari sebelumnya hanya mengenal berbentuk *chip* berkembang dengan uang elektronik dalam bentuk aplikasi pada *smartphone*. Fenomena ini dianggap hal yang penting sebab mengarah pada perubahan perilaku dan budaya masyarakat dalam bertransaksi dengan sistem nontunai (*Less Cash Society*). Penerimaan perilaku pada suatu teknologi dapat dipengaruhi berbagai sikap dari pelanggan seperti persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemamfaatan sebagai faktor yang membawa dampak kenaikan minat penggunaan dompet digital menggunakan model penerimaan teknologi atau *technology acceptance model* (TAM).

Konsep penelitian ini ialah menggunakan model penerimaan teknologi (TAM). Model penerimaan teknologi (TAM) ialah model yang disusun oleh Davis (1986) untuk menguraikan penerimaan teknologi yang akan digunakan oleh pengguna. Model ini menyatakan bahwa pengguna cenderung menggunakan sistem jika pada sistem tersebut mudah dalam penggunaannya dan bermamfaat bagi pengguna. Davis dalam memformulasikan TAM dilandasi dari teori Fishbein dan Ajzen (1975) yaitu Tindakan beralasan (*Theory of Reasoned Action-TRA*). Davis hanya memanfaatkan dari teori tersebut yaitu komponen keyakinan dan sikap saja, sedangkan keyakinan normative dan norma subjektif tidak digunakan (Wida, Yasa, & Sukaatmadja, 2016). Tujuan utama TAM menurut Davis (1989) memberikan arahan untuk mengetahui pengaruh eksternal berupa faktor keyakinan (*trust*), *intention*, dan tujuan pengguna.

Dalam TAM menggambarkan bahwa ada dua faktor dominan dalam mempengaruhi penerimaan (*acceptance*) sebuah teknologi informasi yaitu yang pertama persepsi pengguna mengenai kemudahan dalam penggunaan teknologi informasi, kedua yaitu persepsi pengguna mengenai mamfaat yang dirasakan pengguna saat menggunakan teknologi tersebut. Faktor kedua itu yang akan mempengaruhi keinginan atau *intention* pengguna dalam menggunakan teknologi tersebut. Teori yang diadopsi oleh TAM dari TRA menghubungkan antar keyakinan (*belief*), sikap (*attitude*), minat (*intention*) dan perilaku pengguna, artinya apabila ingin mengetahui apa yang akan seseorang lakukan, terpenting ialah mengetahui minat orang tersebut. Di tengah maraknya *digital payment system*, salah satunya ialah dompet digital perlu pengujian model TAM dengan

menggunakan variabel *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* (Purwanto, 2020).

Faktor pertama persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) menurut Jogiyanto (2007) didefinisikan sejauh mana kepercayaan seseorang bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Semakin mudahnya menggunakan aplikasi ini maka akan semakin baik untuk penggunaannya sebab tidak perlu menghabiskan banyak hal dalam mengoperasikannya. Dompet digital memberikan banyak kemudahan pada pengguna yang mana kemudahan itu dapat menjadikan seseorang mudah dalam bertransaksi di berbagai *merchant* yang berkerja sama terhadap dompet digital tersebut serta proses cepat yang menjadikan salah satu wujud kemudahan yang diberikan oleh layanan keuangan dompet digital. Sehingga dapat mengakibatkan perilaku konsumsi dari para penggunanya. Selaras dengan penelitian menurut Widyatama apabila jarak produsen dan konsumen semakin dekat, maka peluang jual beli terjadi akan semakin besar.

Kemudahan yang didapatkan pada dompet digital sejatinya dapat berdampak positif maupun negatif tergantung pada pribadi masing-masing. Pemaparan di atas bahwasanya dengan persepsi kemudahan dalam menggunakan dompet digital dapat menciptakan pola yang baik atau positif juga dalam menggunakan dompet digital, namun sebaliknya apabila mempersepsikan kemudahan dengan negatif beranggapan bahwa transaksi menggunakan dompet digital ini dapat membelanjakan apapun yang dia mau maka akan terciptanya perilaku yang konsumtif. Serta hambatan persepsi kemudahan ini akan hilang

apabila tidak ada jaringan internet dan berdampak pada persepsi itu. Meskipun jaringan internet tidak terkendala akan tetapi jika server sedang bermasalah tetap dompet digital tidak dapat digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa pada persepsi penggunaan atas kemudahan dan kepraktisan dalam pengaplikasian dompet digital tidak membuat pengguna akan terus menggunakan dompet digital pada setiap transaksi yang dilakukan. Kemungkinan dompet digital digunakan oleh pengguna jika merasa perlu dan tidak terlalu memperhatikan poin kemudahan dalam menggunakannya.

Faktor kedua persepsi kemamfaatan menurut Rahmatsyah (2011) mendefinisikan persepsi mamfaat ialah profabilitas subyektif terhadap pekerjaannya. Fadhil dan Fachrudin (2016) mendefinisikan persepsi mamfaat ialah tingkatan suatu kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem dapat meningkatkan kinerja, menambahnya tingkat produktivitas dan efektivitas. Dalam hal ini dompet digital memberikan keuntungan efisien waktu dan tempat dan akses kecepatan bagi penggunanya Namun sama seperti persepsi kemudahan, persepsi mamfaat menemukan hambatan yaitu tidak akan didapatkan apabila jaringan internet ataupun server dompet digital bermasalah.

Hasil penelitian Khowin Ardianto & Nurul Azizah (2021) mengatakan bahwa persepsi mamfaat berpengaruh positif terhadap minat penggunaan dompet digital, hal ini dapat diartikan bahwa Semakin mudah pada sistem penggunaan aplikasi dompet digital maka akan akan semakin tinggi juga minat penggunaannya. Akan tetapi tidak sesuai hasil penelitian dengan temuan penelitian sebelumnya yaitu yang dilakukan oleh Siti Khofsoh (2020) tidak

adanya pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital, menunjukkan hasil bahwa tidak adanya keyakinan terhadap manfaat yang diperoleh dari dompet digital yang memengaruhi sebuah keinginan untuk menggunakan.

Serta adanya penambahan faktor yaitu literasi keuangan, perkembangan *fintech* berpengaruh pada pengetahuan seseorang, yang mana literasi keuangan untuk mengukur kecakapan dan wawasan dari pengguna perihal konsep dan resiko pada bidang keuangan dan keterampilan untuk mengaplikasikan wawasan tersebut dalam memilih keputusan finansial yang tepat guna mencapai kesejahteraan finansial. Dan literasi keuangan dapat mempengaruhi kesadaran akan adanya produk-produk keuangan dan juga lembaga penyedia jasa keuangan. Sehingga banyak bermunculan produk keuangan yang baru dan variatif dan menuntut masyarakat untuk memahaminya lebih dalam jika ingin memfaatkannya. Maka hal tersebut perlunya literasi atau pemahaman masyarakat dalam mengelola keuangan dan menghindari pengambilan keputusan keuangan yang kurang baik.

Berdasarkan sumber OCBC NISP Financial Fitness Index mengatakan bahwa indeks literasi keuangan generasi muda Indonesia menjadi salah satu yang memiliki literasi keuangan yang rendah dengan rata-rata kesehatan finansial hanya mencapai di level angka 37,72 jauh dibandingkan dengan negara Singapura yaitu mencapai 61. Riset tersebut juga menunjukkan bahwa hanya 14,3% anak muda yang terlihat berusaha menuju “sehat” finansial, akan tetapi kondisi ini belum ideal. Hal ini disebabkan pemahaman para generasi muda yang masih tidak tepat

dan lengkap mengenai kekayaan dan bagaimana mengelola keuangan, meskipun pemberitaan media juga mengatakan fenomena generasi muda mengikuti tren investasi saham akan tetapi menggunakan uang hasil hutang, atau berani terjun pada *crypto currency* menggunakan uang sekolah ataupun tabungan (Endarwati, 2021)

Direktur Bank OCBC NISP bahwa akses masyarakat pada produk dan layanan keuangan yang semakin terus meningkat nyatanya tidak selalu memberi dampak positif, khususnya di generasi muda apabila mereka tidak dibekali dengan pemahaman keuangan yang baik. Sedangkan nilai indeks inklusi keuangan Indonesia mencapai mencapai 76,19%, melampaui target Strategi Nasional Keuangan Inklusif (SNKI) yaitu sebesar 75%. (Widhiyanto, 2021) Namun kondisi ini belum ideal sebab masyarakat menggunakan produk keuangan tanpa pemahaman yang memadai tentang pengelolaannya. Kesenjangan antara indeks inklusi dan literasi keuangan masih cukup besar, sebab itu pentingnya mengatasi ini dengan membekali masyarakat dalam pengetahuan membuat keputusan keuangan yang cerdas.

Semua lapisan masyarakat dapat menggunakan uang elektronik salah satunya ialah mahasiswa, yang mana mahasiswa merupakan kaum terpelajar yang dijuluki sebagai *agen of change* (agen perubahan) perubahan ke arah yang lebih baik melalui wawasan, inovasi, ide, dan keterampilan, serta cenderung memiliki sifat terbuka pada kemajuan teknologi seperti *fintech* ini. Mahasiswa ialah bagian penting dari masyarakat yang berpengaruh cukup besar pada aspek perekonomian sebab kelak mahasiswa memasuki dunia kerja setelah menempuh pendidikan di

perguruan tinggi (Susanti, 2016). Akan tetapi menurut Nababan & Isfenti Sadalia (2013) sebagian besar mahasiswa memiliki permasalahan yang cukup kompleks karena sebagian mahasiswa perilaku konsumtif akan tetapi belum memiliki pendapatan tetap dan dana cadangan yang dimiliki terbatas. Sebab, sangat penting bagi individu memahami dan mengerti cara mengelola keuangan yang sehat supaya tidak terjadinya masalah keuangan, sehingga adanya rencana keuangan yang baik di masa depan dan dapat menggunakan layanan keuangan dengan benar tanpa sikap yang skeptisme terhadap layanan keuangan. Hasil penelitian Firdausi (2016) menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh terhadap minat penggunaan akan tetapi bertolak belakang pada penelitian yang dikemukakan oleh Meliza Awalina (2019) bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik. Hal ini berarti pada penggunaan uang elektronik tidak terpengaruh oleh tingginya tingkat literasi keuangan.

Dari banyaknya peralihan transaksi uang elektronik menggunakan dompet digital membuat banyaknya bermunculan brand digital baru, akan tetapi pasar dompet digital di Indonesia sampai saat ini masih didominasi oleh 3 platform yaitu OVO, GoPay, dan ShopeePay. Ketiga memiliki jumlah pengguna bulanan diantara dompet digital lainnya. Pada penelitian ini, pengguna dari tiga dompet digital yaitu OVO, GoPay, dan ShopeePay, yang dijadikan sebagai responden

Gambar 1. 2
Dompet Digital Paling Banyak Digunakan di Indonesia 2021



Sumber: Kadence International (2021)

Gambar di atas dari sumber Kadence menunjukkan 5 platform paling mendominasi, dimana yang paling sering digunakan responden berturut-turut ialah OVO (31%), GoPay (25%), ShopeePay (20%), DANA (19%), dan LinkAja (4%). Tipe transaksi online pengguna OVO dan GoPay didominasi pengguna dalam pemesanan makanan, sedangkan ShopeePay lebih mengarah segmen belanja online *e-commerce*, sementara DANA dan LinkAja untuk topup pulsa dan pembayaran tagihan. Persepsi masyarakat terhadap suatu merk, OVO dan GoPay unggul dari aspek kepercayaan masyarakat, persepsi terhadap pembayaran yang aman, serta dianggap paling mudah digunakan, merk OVO memimpin lebih tinggi. OVO mendapat poin dari banyaknya tersedia di merchant, serta pengulangan penggunaan oleh pengguna menunjukkan banyaknya manfaat yang mereka dapatkan dari bertansaksi menggunakan OVO (Ramadhanty, 2021).

Pelaku pada trend kecanggihan teknologi keuangan ini didominasi oleh kaum milenial, menurut Ipsos mereka dalam bertransaksi lebih memilih

menggunakan dompet digital, memperoleh data 68% pengguna dompet digital ialah generasi milenial, sebab mereka cenderung memiliki produktivitas yang lebih aktif. Khususnya mahasiswa yang dituntut untuk menggunakan sebagian pekerjaannya menggunakan program-program teknologi termasuk sistem pembayaran. Mereka yang aktif bertransaksi secara digital cenderung berkeinginan untuk mendapatkan manfaat sebesar-besarnya dengan mengabaikan konsekuensi yang terjadi di depannya. Keinginan untuk mendapatkan keuntungan lewat kemudahan transaksi dan diskon mengabaikan efek boros sehingga pengguna uang elektronik tidak sempat melakukan pengelolaan keuangan yang justru bisa dilakukan melalui aplikasi uang elektronik.

Namun uang elektronik, dengan adanya kemudahan yang diberikan membuat masyarakat menjadi konsumtif dan cenderung bersikap boros. Tindakan ini tidak mencerminkan ajaran perilaku konsumsi yang sesuai dengan syariat Islam. Sebagaimana dalam perspektif Islam tujuan kegiatan konsumsi ialah kemaslahatan (*maslahah*) bukan hanya mengejar kepuasan. Pencapaian *maslahah* ialah maksud dari *al-maqasidus-shari'ah*. Dalam perilaku konsumsi, seorang konsumen akan mempertimbangkan sisi mamfaat dan berkah yang diperoleh dari aktivitas konsumsi tersebut. Mamfaat yang dimaksud yaitu kebutuhan yang terpenuhi baik dalam bentuk fisik atau psikis serta materi. Sedangkan berkah dalam kegiatan konsumsi ialah didapatkan jika mengkonsumsi barang atau jasa yang sifatnya halal sesuai dengan anjuran syariat Islam. Lima prinsip yang dapat mengendalikan konsumsi, yaitu prinsip keadilan, prinsip kebersihan, prinsip kesederhanaan, prinsip kemurahan hati, dan moralitas.

Islam mengatur dalam Al-qur'an dan As-sunnah yang mana manusia diberi kesempatan dalam melakukan pembaharuan terhadap berbagai kebutuhan *muammalah* dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari (Haroen, 2007). Perkembangan ekonomi Syariah di berbagai bentuk baik dari kelembangaan atau produk, menjelaskan bahwa pentingnya peran *masalah mursalah* (Tiyani, 2018).

Hukum uang elektronik pada perspektif syariah ialah halal. Paparan ini atas dasar acuan kaidah: (Lisnawati, Malik, & Bayuni, 2018)

- a. Pada dasarnya setiap transaksi dalam muamalah diperbolehkan terkecuali apabila ada dalil yang melarang atau mengharamkan, jadi saat itu juga hukumnya berubah haram. Sebab itu harus mencukupi syarat dan ketentuan yang telah sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.
- b. Kemaslahatan mengantarkan kemudahan pada kebutuhan manusia dengan adanya uang elektronik.

Dari pemaparan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan dompet digital diperbolehkan dalam Islam selama tidak merugikan antara satu sama lain dan uraian diatas menjadi dasar dalam dalam melangsungkan penelitian sebab adanya beberapa perbedaan dari hasil penelitian sebelumnya, diketahui beberapa variabel antar penelitian terdapat hasil yang berbeda. Sehingga peneliti kali ini menguji kembali variabel-variabel tersebut untuk mendapatkan hasil yang terbaharukan dari persepsi-persepsi serta variabel lainnya yang diuji tersebut apakah mempengaruhi minat menggunakan dompet digital, sehingga dilakukannya penelitian lebih lanjut yang berjudul “**Pengaruh *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan Literasi Keuangan terhadap Minat***

Penggunaan Dompot Digital” pada Pengguna Di Kalangan Mahasiswa Muslim Yogyakarta.

Arus transmigrasi yang cukup tinggi di Yogyakarta pada umumnya ialah pelajar dan mahasiswa. Yogyakarta juga dijuluki sebagai kota pelajar yang memiliki banyak jumlah sekolah dan perguruan tinggi yang berkembang, dimana objek penelitian ini ialah mahasiswa pada 4 perguruan tinggi populer Islam di Yogyakarta yang sudah terakreditasi A oleh BAN-PT (Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi) yaitu Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY), Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, Universitas Islam Indonesia (UII), dan Universitas Ahmad Dahlan (UAD). Penelitian ini ditunjukan pada mahasiswa muslim di 4 perguruan tinggi Islam Yogyakarta yang menggunakan dompet digital OVO, GoPay, dan ShopeePay dengan rentang usia responden berkisar pada 18-25 tahun. Penelitian ini memilih objek responden usia 18-25 dikarenakan di rentang usia tersebut sebagian besar sudah mengalami perubahan pola pembayaran dari tunai menjadi non-tunai menggunakan layanan dompet digital. Hal ini dapat dilihat bahwa maraknya penggunaan layanan dompet digital di Yogyakarta disebabkan terdapat banyak bermunculan bisnis-bisnis yang berpotensi menjadi *merchant* dengan dompet digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berfokuskan pada rumusan-rumusan masalah sebagai berikut, yaitu:

1. Apakah *perceived ease of use* berpengaruh terhadap minat penggunaan dompet digital?
2. Apakah *perceived usefulness* berpengaruh terhadap minat penggunaan dompet digital?
3. Apakah literasi keuangan berpengaruh terhadap minat penggunaan dompet digital?

C. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian adalah memecahkan permasalahan yang tergambar dalam latar belakang dan rumusan masalah. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis bagaimana pengaruh *perceived ease of use* terhadap minat penggunaan dompet digital
2. Untuk menganalisis bagaimana pengaruh *perceived usefulness* terhadap minat penggunaan dompet digital
3. Untuk menganalisis bagaimana pengaruh literasi keuangan terhadap minat penggunaan dompet digital

D. Manfaat Masalah

a. Secara Akademisi

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi *stakeholder* mengenai perilaku masyarakat dalam bertransaksi. Serta hasil penelitian ini dapat diketahui alasan masyarakat khususnya mahasiswa yang memiliki minat penggunaan dompet digital sebagai alat transaksi. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya, bagi peneliti yang membutuhkan.

b. Mamfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dedikasi bagi mahasiswa dalam hal literasi keuangan jika dapat diterapkan untuk membantu pengetahuan pengelolaan keuangan, bagi perusahaan penerbit dompet digital untuk lebih memahami tujuan konsumen, memberi edukasi kepada masyarakat mengenai keunggulan dompet digital.