

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

1.1.1 Profil Perusahaan

DANA adalah salah satu perusahaan fintech terkemuka di Indonesia yang bergerak di bidang dompet digital. Mereka menyediakan platform yang memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai transaksi keuangan dan pembayaran dengan mudah melalui aplikasi. DANA adalah hasil karya anak Indonesia dalam bentuk dompet digital server yang memungkinkan pelaksanaan beragam transaksi digital tanpa menggunakan uang tunai atau kartu. System pembayaran yang disediakan oleh DANA mencakup berbagai hal, mulai dari transaksi offline hingga pembayaran tagihan dan cicilan online, dengan proses yang cepat, mudah, dan dijamin keamanannya. Fintech DANA dikembangkan oleh PT. Espay Debit Indonesia Koe yang didirikan pada 5 November 2018 dan di pimpin oleh Vincent Henry Iswaratioso.



Gambar 1. 1 Logo DANA

Sumber : Dana.id (Di Akses pada 7 Oktober 2024)

Vincent Iswara memulai perjalanan mendirikan DANA setelah mengidentifikasi potensi dalam mengembangkan industri Financial Technology (fintech) di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kesadaran bahwa ekosistem digital di Indonesia tidak kalah dengan negara-negara maju lainnya, dan infrastruktur digital di Indonesia terus berkembang seiring berjalannya waktu. Vincent Iswara sudah memiliki *basic* kerja di Industri *financial*. PT. Elang Sejahtera Mandiri (Emtek Group) menjadi investor utama yang kepemilikannya mencapai 99%.

DANA juga didukung oleh perusahaan asal China yang mengelola aplikasi pembayaran digital Alipay, yang dikenal sebagai Ant Financial yang dimiliki oleh Jack Ma. Dengan dukungan dari Emtek Group dan Ant Financial, DANA telah menjadi pesaing yang mampu bersaing dengan dua perusahaan *fintech* besar di Indonesia, yaitu Gopay dan OVO. Meskipun usianya masih terbilang muda, pada tahun 2023 DANA melaporkan pertumbuhan pengguna yang melebihi 100 juta individu.

1.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi :

Membangun dompet digital Indonesia yang mampu mentransformasikan transaksi berbasis teknologi.

b. Misi :

Menjadi mitra pilihan dalam mengembangkan segmen mikro-produktif, menjunjung nilai-nilai organisasi dalam memberikan kualitas pelayanan yang handal dan bersama-sama dalam menciptakan kesempatan tumbuh dan berkembang.

1.1.3 Layanan Dalam Aplikasi Dana

DANA menyediakan beragam layanan di dalam aplikasinya, yaitu meliputi opsi pembayaran yang melibatkan berbagai macam pembayaran seperti pulsa, tagihan listrik, tagihan internet, TV kabel, Asuransi Kesehatan, dll. Selain itu, pengguna dapat mengirim uang dengan cepat melalui beberapa metode, seperti transfer via *chat*, rekening bank, dan melalui nomor telepon. Aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk melakukan jual beli mas dengan harga jual dan harga beli yang terkini, dan menarik saldo. Dalam bidang keuangan, DANA juga menyediakan layanan DANA KAGET yang memungkinkan pengguna berbagi uang antara sesama pengguna DANA, mengatur tagihan pembayaran sebagai pengingat, dan mengelola berbagai jenis tagihan untuk menjaga keuangan mereka agar tertata dengan baik dan membayar tagihan dengan tepat waktu (DANA, 2021). Dalam lingkup layanan kesehatan, DANA menyajikan berbagai layanan termasuk pembayaran asuransi kesehatan, video konsultasi dengan tenaga medis profesional yang sesuai dengan bidangnya, dan informasi terkait aspek kesehatan. Selain itu

dalam layanan *home shopping*, DANA menjalin kerja sama dengan berbagai *merchant online* seperti Baraya Travel, Blibli, Bluebird, Burger King, Dompot Dhuafa, dll. DANA juga bekerja sama dengan *merchant offline* seperti Kimia Farma, Borma, Starbucks, Gokana, dll. DANA Bisnis adalah suatu layanan yang bertujuan untuk membantu pemilik UKM memperluas jangkauan pelanggan mereka dalam dunia digital. Layanan ini sangat cocok untuk bisnis UKM karena membuat pembayaran lebih mudah hanya dengan *scanning QR code* (DANA, 2021).

1.2 Latar Belakang Penelitian

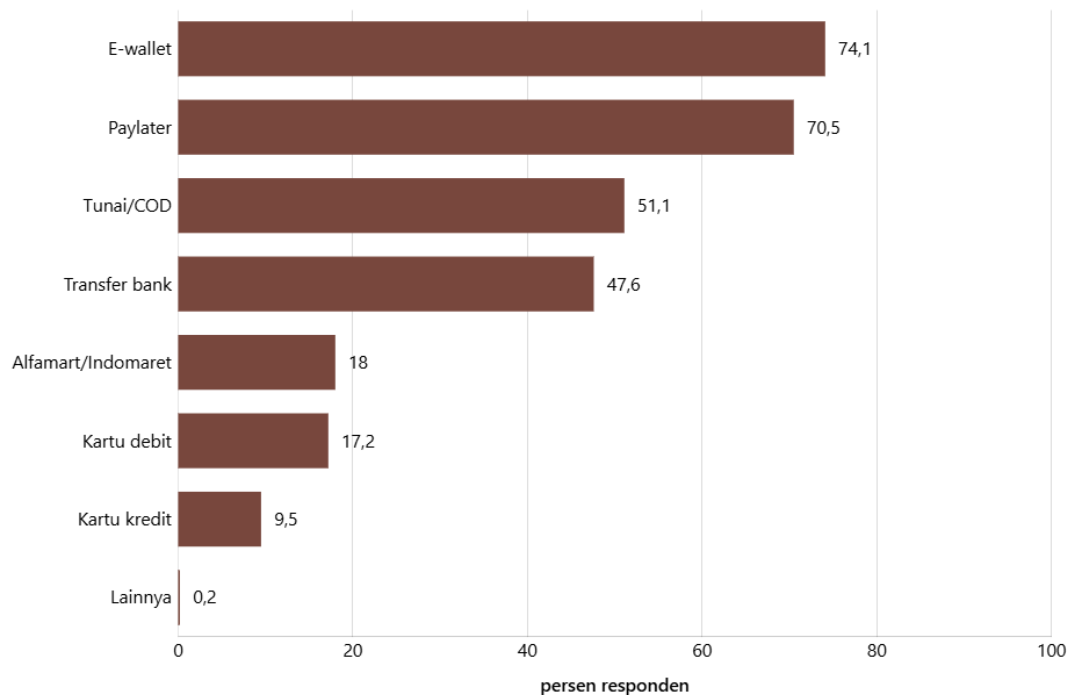
Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan berbagai inovasi di sektor keuangan yang dikenal dengan istilah *Financial Technology* (Fintech). Perkembangan *Financial Technology* (Fintech) memberikan solusi terhadap keterbatasan akses layanan keuangan, terutama di daerah terpencil yang sulit dijangkau oleh perbankan konvensional (Chrismanto, 2017). Fintech mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan secara digital, tanpa harus datang langsung ke institusi keuangan.

Secara global industri Fintech terus berkembang. Perusahaan-perusahaan Fintech global berlomba-lomba memasuki pasar Asia-Pasifik. Dari data yang dikumpulkan oleh Statista, jumlah perusahaan Fintech global saat ini mencapai 29.955, dengan 5.886 di antaranya, atau sekitar 19,6%, berada di kawasan Asia-Pasifik pada tahun 2024. Asia-Pasifik telah membukukan tingkat pertumbuhan fintech tahunan rata-rata sebesar 24% selama lima tahun terakhir, yang mencerminkan pengaruhnya yang terus meningkat. Meskipun demikian, sebagian besar perusahaan Fintech dunia tetap terkonsentrasi di Amerika dan Eropa (Skystar Capital, 2024).

Pertumbuhan Fintech di Indonesia sendiri mengalami pertumbuhan yang pesat. Berdasarkan laporan bersama Google, Temasek, dan Bain & Company, ekosistem ekonomi digital Indonesia merupakan salah satu yang tumbuh paling cepat di Asia Tenggara dan diperkirakan akan melebihi angka 130 miliar USD pada tahun 2025 dan akan tumbuh hingga US\$360 miliar (Rp 5,8 Kuadriliun) pada tahun

2030 mendatang. Saat ini, nilai ekonomi digital Indonesia sudah mencapai sekitar 90 miliar USD, menyumbang hampir 40% dari ekonomi digital ASEAN, didorong oleh tingginya penetrasi internet dan populasi muda yang tech-savvy (AFTECH Indonesia, 2024). Salah satu inovasi Fintech yang paling banyak digunakan dan populer di Indonesia adalah dompet digital (e-wallet). Dompet digital atau e-wallet telah menjadi salah satu inovasi terkemuka dalam industri keuangan. Dompet digital ini menghadirkan solusi transaksi non-tunai yang mudah, efisien, dan aman bagi individu dan bisnis. Evolusi teknologi dan perjalanan waktu menunjukkan bahwa gaya hidup Masyarakat telah berevolusi dari tradisional ke modern. Sudah pasti bahwa masyarakat dengan gaya hidup modern ini perlu membuat segala sesuatunya menjadi lebih cepat dan lebih mudah.

Menurut Schneider (2011), dompet digital atau e-wallet adalah sebuah perangkat elektronik, layanan jasa, atau bahkan program perangkat lunak (aplikasi) yang memungkinkan para penggunanya untuk melakukan transaksi secara Online dengan pengguna lainnya untuk membeli barang dan jasa. Uang atau saldo yang ada di dalam e-wallet adalah uang yang sebelumnya memang sudah disimpan dalam dompet digital tersebut. Dompet digital sendiri merupakan salah satu bentuk dari uang elektronik (*electronic money*) yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat. Berdasarkan peraturan Bank Indonesia No./20/PBI/2018, Uang elektronik didefinisikan sebagai "sebuah bentuk pembayaran yang nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu". Ada dua jenis uang elektronik, yaitu berbasis chip dan berbasis server. Tentu orang sudah tidak asing lagi dan pernah menjumpai uang elektronik berbasis chip, seperti kartu ATM. Penggunaan server untuk membuat uang elektronik berbasis chip tergolong baru. Dalam hal ini, pertama-tama perlu terhubung ke server penerbit, yang dipahami sebagai e-wallet atau dompet digital.



Gambar 1. 2 Proporsi Pilihan Metode Pembayaran Digital yang Digunakan Responden saat Bertransaksi

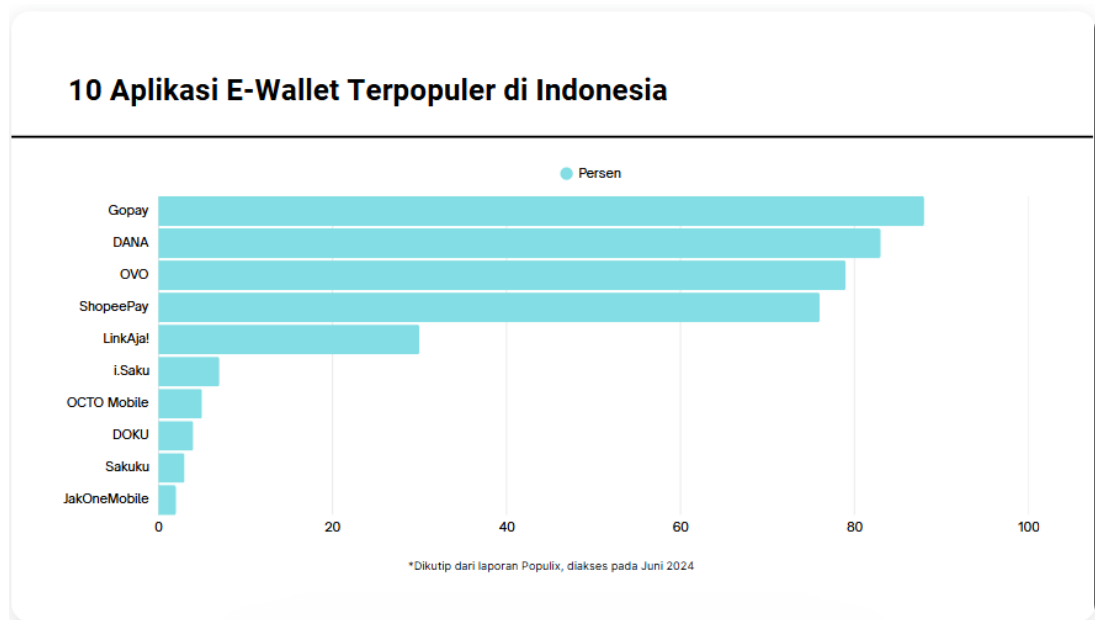
Sumber : (Databoks, 2024)

Berdasarkan data tahun 2024 yang ditampilkan pada grafik, metode pembayaran e-wallet menempati posisi teratas dengan tingkat penggunaan tertinggi, yaitu sebesar 74,1% dari total responden. Lalu di susul oleh Paylater sebesar 70,5%, pembayaran tunai atau *Cash on Delivery* (COD) sebesar 51,1%, transfer bank sebesar 47,6%, Alfamart/Indomaret sebesar 18%, kartu debit sebesar 17,2% dan kartu kredit sebesar 9,5%. Angka ini menunjukkan bahwa e-wallet telah menjadi metode pembayaran paling dominan di kalangan konsumen saat ini. Perkembangan e-wallet di Indonesia menunjukkan tren yang sangat positif. Bank Indonesia (BI) melaporkan bahwa volume transaksi uang elektronik (e-money) sebanyak 1,84 miliar transaksi pada Agustus 2024. Volumennya meningkat 4,56% dibanding bulan sebelumnya yang mencetak 1,76 miliar transaksi. Demikian pula nilai transaksi uang elektronik sebesar Rp220,87 triliun pada Agustus 2024, tumbuh 3,18% dibanding bulan sebelumnya. Secara akumulasi, sepanjang Januari-Agustus 2024, volume transaksi e-money mencapai 13,76 miliar kali transaksi. Angka tersebut turun 0,29% dibanding periode yang sama pada 2023.

Fenomena yang menarik adalah tingginya penetrasi e-wallet di kalangan mahasiswa. Berdasarkan laporan dari Jakpat (2023), DANA menjadi salah satu e-wallet yang paling banyak digunakan oleh generasi Z, termasuk mahasiswa, dengan persentase penggunaan harian yang terus meningkat. Penggunaan e-wallet ini bukan hanya untuk transaksi besar, tetapi juga transaksi kecil seperti jajan, bayar ojek online, dan donasi. Ini menunjukkan adanya pergeseran preferensi mahasiswa terhadap sistem pembayaran non-tunai. Perkembangan e-wallet di Indonesia menunjukkan tren yang sangat positif. Menurut data Bank Indonesia (2023), nilai transaksi uang elektronik pada tahun 2023 mencapai Rp 513,9 triliun, meningkat signifikan sebesar 31,7% dari tahun sebelumnya. Khusus untuk segmen mahasiswa, studi yang dilakukan oleh Institut Penelitian Ekonomi Digital Indonesia (2023) menunjukkan bahwa 82% mahasiswa di kota-kota besar Indonesia menggunakan e-wallet sebagai metode pembayaran utama mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa e-wallet sudah menyatu dengan kehidupan mahasiswa di Indonesia seiring dengan kebutuhan transaksi digital yang memerlukan akses cepat, praktis dan juga aman.

Berdasarkan survei Katadata Insight Center (KCI) bersama Zigi.id menunjukkan e-wallet menjadi produk keuangan yang paling banyak digunakan Masyarakat Indonesia. Sebanyak 67,8% responden menggunakan e-wallet seperti Gopay, OVO, Shopeepay, Dana, dll. E-wallet mengalahkan ATM Bank yang berada di peringkat kedua. Sebanyak 51,1% responden menggunakan ATM Bank. Disusul rekening bank konvensional yang berada di urutan ketiga produk yang banyak dipakai Masyarakat yaitu di angka 38,1% responden. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan uang elektronik sangat penting di era yang terus berkembang ini. Orang-orang cenderung menggunakan produk jika produk tersebut berkembang, memberikan keuntungan, dan memberikan kenyamanan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, uang elektronik semakin diterima oleh masyarakat karena telah memberikan manfaat dan kemudahan yang besar, terutama selama masa pandemi ini, di mana menjaga jarak antar individu menjadi sangat penting untuk menghindari penularan virus (Rahman, 2021). Selain itu, penyedia pembayaran digital mengembangkan dan menyediakan teknologi layanan pembayaran yang

lebih murah dan ramah pengguna dengan menawarkan berbagai layanan, seperti transaksi untuk barang dan jasa, serta pengelolaan aset keuangan (Irradianty & Aditya, 2021).



Gambar 1. 3 Dompot Digital Terpopuler di Indonesia Menurut Survei

Sumber : (Populix, 2024)

Seperti yang diketahui, salah satu e-wallet yang memiliki popularitas besar di Indonesia adalah DANA. Berdasarkan survei Populix mengenai aplikasi dompet digital terpopuler menurut 1.000 responden yang tersebar di lima kota besar di Indonesia, data menunjukkan bahwa DANA berada di urutan ke dua sebagai dompet digital yang paling banyak digunakan dengan persentase 83% (Farhan, 2025). Terdapat beberapa alasan dan faktor mengapa DANA berada di urutan kedua, yaitu faktor kepercayaan pengguna dan pengalaman pengguna. Karena DANA termasuk dompet digital pendatang baru dibandingkan dengan OVO, Gojek, dan ShopeePay. Performa positif aplikasi DANA mencerminkan meningkatnya kepercayaan Masyarakat terhadap penggunaan dompet digital sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan harian, baik saat ini maupun di masa yang akan datang. Lebih dari itu, DANA terus memperluas jangkauannya di pasar dengan konsistensi yang luar biasa. DANA berhasil menjaga pertumbuhan rata-rata jumlah transaksi hingga mencapai 10%. Jumlah pengunduh aplikasi DANA terus meningkat secara berkala,

hingga menembus angka 170 juta pengguna pada tahun 2023 lalu (Dana, 2024). DANA juga sukses meraih peringkat pertama untuk Top Publisher Awards 2024 kategori Top Indonesia HQ'd *Apps Powered by Mobile Performance Score (Finance Genre)*. Penghargaan ini diberikan untuk DANA berdasarkan pada perkiraan jumlah unduhan aplikasi, baik di iOS App Store dan Google Play dari seluruh dunia. Tahun 2024, merupakan tahun keempat DANA mendapatkan *Top Publisher Awards*, setelah sebelumnya di tahun 2023, 2022, dan 2021. Bahkan, pada tahun 2022, DANA sempat masuk dalam jajaran *Top Publisher Award* untuk kategori Top 20 SEA *Headquartered Applications Publishers by Worldwide Downloads* (Dana, 2024).

Di lingkungan Telkom University sendiri, khususnya di kalangan mahasiswa Program Studi S1 Administrasi Bisnis angkatan 2021, penggunaan e-wallet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Berdasarkan survei awal, lebih dari 90% mahasiswa telah menggunakan setidaknya satu platform e-wallet untuk transaksi sehari-hari, mencakup pembayaran di kantin kampus, pembelian keperluan kuliah, hingga berbagai aktivitas bisnis mahasiswa. Pemilihan mahasiswa S1 Administrasi Bisnis angkatan 2021 sebagai subjek penelitian didasari beberapa pertimbangan strategis:

- a. Pengalaman transisi dari pembelajaran daring ke tatap muka yang memberikan perspektif unik dalam penggunaan layanan digital.
- b. Memiliki pengalaman yang cukup dalam memanfaatkan layanan finansial digital baik untuk kebutuhan akademik maupun pribadi, didukung oleh keterlibatan aktif dalam program literasi digital yang diadakan kampus, seperti seminar, webinar, dan pelatihan terkait keamanan data serta etika digital.
- c. Karakteristik Program Studi S1 Administrasi Bisnis yang erat kaitannya dengan aspek manajerial dan bisnis, sehingga relevan dalam memahami penggunaan teknologi finansial seperti e-wallet.

Mahasiswa Telkom University menunjukkan kesadaran yang tinggi terhadap isu privasi dan keamanan informasi pribadi. Sebagai institusi berbasis teknologi, Telkom University secara aktif mengedukasi mahasiswanya tentang pentingnya keamanan siber dan perlindungan data pribadi, membuat mereka lebih selektif

dalam memilih platform e-wallet. Kondisi ini mencerminkan tingkat pemahaman mahasiswa mengenai penggunaan e-wallet cukup tinggi. Hal ini tentu tidak lepas dari faktor kemampuan mereka dalam mengoperasikan teknologi digital (kompetensi digital) serta pemahaman mereka terhadap manfaat, risiko, dan mekanisme layanan digital (literasi digital). Kompetensi digital sendiri merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan individu untuk secara efektif menggunakan teknologi digital dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Menurut Carretero et al. (2017) literasi digital mencakup keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kesadaran terhadap hak dan kewajiban dalam dunia digital. Syarif et al. (2022) menambahkan bahwa literasi digital sangat penting untuk menghadapi risiko keamanan, privasi, serta penyebaran informasi palsu di era internet. Akses literasi digital membuat seseorang dapat memahami bagaimana cara mengoperasikannya serta sadar yang akan ditimbulkan dan mengetahui suatu teknologi.

Berdasarkan survei yang dilakukan Katadata Insight Center (KIC) dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) berjudul “Status Literasi Digital di Indonesia 2021”, pada 2021, 60 persen Gen Z termasuk pada penilaian kelompok responden dengan literasi digital tinggi (Delphia, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa anak muda, seperti mahasiswa, memiliki kemampuan yang baik dalam mengakses, memahami, serta memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Tingkat literasi digital dan kompetensi digital yang tinggi tersebut turut mendorong keterbukaan terhadap inovasi layanan keuangan digital, salah satunya penggunaan dompet digital (*e-wallet*) sebagai alat transaksi harian. Mahasiswa yang akrab dengan penggunaan gawai dan aplikasi digital cenderung lebih cepat beradaptasi dengan sistem pembayaran non-tunai, sehingga mendukung pertumbuhan ekosistem keuangan digital di Indonesia. Sebagai institusi berbasis teknologi, Telkom University secara aktif mengedukasi mahasiswanya tentang pentingnya keamanan siber dan perlindungan data pribadi, membuat mereka lebih selektif dalam memilih platform e-wallet. Namun, pada kenyataannya, seiring dengan pertumbuhan DANA, sejumlah permasalahan telah muncul yang telah dilaporkan di berbagai media oleh para pengguna. Masalah-masalah ini melibatkan

kendala dalam mengaktifkan akun, kesulitan saat melakukan login, dan masalah dalam menjalankan transaksi seperti transfer atau pembayaran kepada pedagang (Indra Sarih, 2020). Selanjutnya, terjadi penurunan promosi dari DANA, termasuk penurunan cashback. Meskipun promosi terus berubah dan mengalami penurunan, antusiasme pengguna terhadap aplikasi DANA terus tumbuh. Terdapat banyak faktor yang berpotensi memengaruhi peningkatan jumlah pengguna di aplikasi DANA, dengan salah satunya adalah faktor keamanan yang menjadi semakin penting karena melibatkan data pribadi seperti KTP dan informasi pribadi lainnya. Selain itu, faktor kenyamanan juga menjadi dorongan bagi pengguna untuk menggunakan e-wallet ini, terutama karena membawa sejumlah besar uang tunai dalam dompet saat bepergian dapat membawa risiko keamanan yang signifikan (Hasya, 2022).

Mahasiswa, khususnya generasi digital native, merupakan segmen pengguna aktif e-wallet. Mereka memiliki tingkat keterlibatan tinggi dalam aktivitas digital, baik untuk kebutuhan akademik maupun non-akademik. Di Telkom University, dukungan terhadap peningkatan kompetensi digital dan literasi teknologi dilakukan secara nyata, salah satunya melalui sosialisasi literasi digital yang rutin diselenggarakan, baik melalui seminar, webinar, maupun pelatihan. Kegiatan ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai penggunaan teknologi digital yang aman, etis, dan produktif. Melalui pembekalan tersebut, mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University, secara sadar maupun tidak sadar, telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan digital yang memadai, mulai dari pengoperasian perangkat, pemahaman fitur aplikasi, hingga kesadaran terhadap keamanan informasi. Pemahaman ini menjadi modal penting dalam pengambilan keputusan, termasuk keputusan dalam menggunakan e-wallet seperti DANA. Meskipun penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan e-wallet dari sisi kemudahan, manfaat, atau promosi, belum banyak yang meneliti secara khusus peran kompetensi digital dan literasi digital sebagai faktor SDM yang memengaruhi keputusan penggunaan e-wallet, khususnya di kalangan mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan fokus pada generasi Z khususnya mahasiswa S1 Administrasi Bisnis angkatan 2021 Telkom University

yang tidak hanya menjadi pengguna aktif, tetapi juga akan menjadi pelaku utama dalam ekosistem digital di masa depan. Berdasarkan fenomena meningkatnya jumlah pengguna pada aplikasi DANA, maka penulis tertarik untuk meneliti terkait “Pengaruh Kompetensi Digital dan Literasi Digital Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet DANA Sebagai Alat Pembayaran”.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian permasalahan, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu :

- a. Bagaimana pengaruh Kompetensi Digital terhadap Keputusan Penggunaan e-wallet DANA oleh mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021?
- b. Bagaimana pengaruh Literasi Digital terhadap Keputusan Penggunaan e-wallet DANA oleh mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021?
- c. Bagaimana pengaruh Kompetensi Digital dan Literasi Digital secara simultan terhadap Keputusan Penggunaan e-wallet DANA oleh mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Menganalisis pengaruh Kompetensi Digital terhadap Keputusan Penggunaan e-wallet DANA secara parsial pada mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021.
- b. Menganalisis pengaruh Literasi Digital terhadap Keputusan Penggunaan e-wallet DANA secara parsial pada mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021.
- c. Menganalisis pengaruh Kompetensi Digital dan Literasi Digital secara simultan terhadap Keputusan Penggunaan e-wallet DANA oleh mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Aspek Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan literatur akademis tentang teknologi pembayaran digital. Melalui kajian komprehensif mengenai faktor kompetensi digital dan literasi digital, penelitian ini memperluas wawasan teoritis dalam memahami perilaku konsumen digital, khususnya pada konteks penggunaan e-wallet. Hasil penelitian diharapkan

dapat menjadi referensi ilmiah dan mendorong penelitian selanjutnya dalam bidang administrasi bisnis dan teknologi informasi.

b. Aspek Praktis

Penelitian ini memberikan *insights* yang berharga bagi pengembangan e-wallet DANA dan praktisi industri *digital payment*. Temuan penelitian dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan dalam merancang strategi peningkatan kualitas layanan, mengoptimalkan fitur keamanan, dan merancang antarmuka yang lebih *user-friendly*. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi manajemen Telkom University dalam memahami perilaku digital mahasiswa dan mengembangkan kebijakan terkait teknologi pembayaran.

c. Aspek Manajerial

Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman masyarakat tentang transformasi teknologi pembayaran digital. Dengan mengungkap faktor-faktor yang memengaruhi keputusan penggunaan e-wallet, penelitian ini dapat meningkatkan *literasi* digital masyarakat, khususnya generasi Z. Hasil penelitian diharapkan dapat mendorong kesadaran akan pentingnya kompetensi digital dan literasi digital dalam pengambilan keputusan penggunaan teknologi keuangan berbasis digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi terkait sistematika serta penjabaran ringkas proposal penelitian yang terdiri dari Bab I hingga Bab III dalam proposal penelitian. Sistematika ini disusun guna menjabarkan gambaran umum terkait penelitian yang akan dilaksanakan. Gambaran tersebut berisi informasi dan segala hal yang akan dibahas pada masing-masing Bab sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penjelasan secara umum, ringkas dan padat yang menggambarkan dengan tepat isi penelitian. Isi bab ini meliputi: Gambaran Umum Objek Penelitian, Latar Belakang Penelitian, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori dari umum sampai ke khusus, disertai penelitian terdahulu dan dilanjutkan dengan kerangka pemikiran penelitian yang diakhiri hipotesis jika diperlukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menegaskan pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis temuan yang dapat menjawab masalah penelitian. Bab ini meliputi uraian tentang: Jenis Penelitian, Operasionalisasi Variabel, Populasi dan Sampel, Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Reliabilitas, Serta Teknik Analisis Data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan menjelaskan hasil analisa responden terhadap variabel penelitian, analisis statistik penelitian, serta analisis pengaruh variabel yang diteliti pada penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan akhir dari analisis serta pembahasan saran penelitian yang dapat dijadikan solusi atau pertimbangan bagi perusahaan dan penelitian selanjutnya untuk perbaikan lebih lanjut.