



Pengaruh Penggunaan Dompet Digital terhadap Mahasiswa di Universitas Bosowa

Melani, Risqi Nurhasanah, Mutia Nur Rahma, Muhammad Fasyah, Raihan Izzul Haq, Muhammad Rischa,

Nurhidayanti.S, Ardhia Pramesti Regitha Mukminin

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Manajemen, Universitas Bosowa

melanimaker07@gmail.com, risqinurhasanah295@gmail.com, mutianurr201@gmail.com*,

muhammadfasyah2019@gmail.com, raihanizzul778@gmail.com, mhriskal28@gmail.com,

nurhidayanti.s@universitasbosowa.ac.id, ardhiapramestiregi@universitasbosowa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi finansial telah mendorong penggunaan dompet digital (e-wallet) secara masif di kalangan mahasiswa, termasuk di Universitas Bosowa yang memiliki 4.891 mahasiswa baru pada tahun akademik 2025/2026. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan dompet digital terhadap mahasiswa Universitas Bosowa Makassar, baik dari aspek kemudahan transaksi, efisiensi waktu, pengelolaan keuangan, maupun perilaku konsumsi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif asosiatif. Sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%, menghasilkan 98 responden mahasiswa pengguna dompet digital seperti DANA, GoPay, OVO, dan ShopeePay. Data dikumpulkan melalui kuesioner berskala Likert dan dianalisis menggunakan SPSS melalui uji validitas, uji reliabilitas, analisis regresi linear sederhana, uji t, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh instrumen valid dan reliabel (Cronbach's Alpha > 0,60). Analisis regresi memperoleh persamaan $Y = 8,215 + 0,673X$, dengan nilai t hitung (12,284) lebih besar dari t tabel (1,661) dan signifikansi $0,000 < 0,10$, sehingga H_1 diterima. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,612 menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital berkontribusi sebesar 61,2% terhadap dampak yang dirasakan mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan dompet digital berpengaruh signifikan dan positif terhadap mahasiswa Universitas Bosowa, sehingga diperlukan literasi keuangan digital agar mahasiswa dapat memanfaatkan dompet digital secara bijaksana tanpa terjebak perilaku konsumtif.

Kata kunci: Penggunaan Dompet Digital, Mahasiswa Bosowa, Perkembangan Teknologi Finansial

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang ekonomi dan sistem pembayaran. Kemajuan teknologi tersebut mendorong lahirnya berbagai inovasi di sektor keuangan yang dikenal dengan istilah *financial technology* (fintech). Salah satu bentuk perkembangan fintech yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat adalah dompet digital (*electronic wallet* atau *e-wallet*). Dompet digital merupakan layanan pembayaran elektronik yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi secara cepat, praktis, dan aman tanpa menggunakan uang tunai. Kehadiran dompet digital menjadi bagian dari upaya mewujudkan masyarakat tanpa uang tunai (*cashless society*) yang semakin berkembang di berbagai negara, termasuk Indonesia.

Penggunaan sistem pembayaran digital di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir. Peningkatan tersebut didukung oleh semakin luasnya akses internet, tingginya penggunaan telepon pintar, serta perubahan perilaku masyarakat yang cenderung memilih layanan yang mudah dan efisien. Menurut Bank Indonesia (2024), transaksi menggunakan uang elektronik terus mengalami pertumbuhan dari tahun ke tahun seiring meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap layanan pembayaran digital. Selain itu, berbagai perusahaan penyedia layanan dompet digital seperti DANA, OVO, GoPay, dan ShopeePay turut menghadirkan berbagai fitur dan promosi yang menarik sehingga semakin meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan pembayaran digital.

Perkembangan penggunaan dompet digital tidak hanya terjadi pada kalangan pekerja atau pelaku usaha, tetapi juga pada generasi muda, khususnya mahasiswa. Mahasiswa merupakan kelompok yang memiliki tingkat literasi teknologi yang tinggi serta mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan digital. Dalam kehidupan sehari-hari, mahasiswa memanfaatkan dompet digital untuk berbagai kebutuhan, seperti pembayaran makanan dan minuman, transportasi daring, pembelian pulsa dan paket data, belanja daring, hingga pembayaran berbagai tagihan. Kemudahan akses, efisiensi waktu, serta berbagai promo berupa diskon dan cashback menjadi faktor yang mendorong mahasiswa semakin sering menggunakan dompet digital.

Di sisi lain, penggunaan dompet digital tidak hanya memberikan dampak positif berupa kemudahan dan kecepatan transaksi, tetapi juga dapat memengaruhi perilaku konsumsi pengguna. Kemudahan dalam melakukan pembayaran dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk melakukan pembelian secara impulsif tanpa mempertimbangkan kebutuhan yang sebenarnya. Menurut Kotler dan Keller (2016), perilaku konsumen dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kemudahan akses terhadap suatu produk atau layanan. Oleh karena itu, penggunaan dompet digital yang semakin intensif dapat berdampak pada pola pengelolaan keuangan dan gaya hidup mahasiswa.

Mahasiswa sebagai individu yang berada pada masa transisi menuju kemandirian finansial dituntut untuk mampu mengelola keuangan secara bijaksana. Namun, berbagai promosi yang ditawarkan oleh penyedia dompet digital, seperti cashback, gratis ongkos kirim, dan potongan harga, sering kali mendorong mahasiswa untuk meningkatkan frekuensi pembelian. Kondisi tersebut dapat menyebabkan munculnya perilaku konsumtif apabila penggunaan dompet digital tidak diimbangi dengan kemampuan pengelolaan keuangan yang baik. Sebaliknya, apabila digunakan secara bijaksana, dompet digital dapat membantu mahasiswa dalam mencatat pengeluaran dan mengatur anggaran secara lebih efektif. Universitas Bosowa (Unibos) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta terkemuka di Kota Makassar yang memiliki mahasiswa dari berbagai daerah di Indonesia. Seiring dengan perkembangan teknologi, mahasiswa Universitas Bosowa juga tidak terlepas dari penggunaan layanan digital dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan data Universitas Bosowa, pada tahun akademik 2025/2026 terdapat sebanyak **4.891 mahasiswa baru** yang mengikuti proses integrasi mahasiswa baru. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa Universitas Bosowa memiliki populasi mahasiswa yang cukup besar dan berpotensi menjadi pengguna aktif berbagai layanan keuangan digital dalam mendukung aktivitas akademik maupun kebutuhan sehari-hari.

Besarnya jumlah mahasiswa serta tingginya intensitas penggunaan teknologi menjadikan penggunaan dompet digital di lingkungan Universitas Bosowa sebagai fenomena yang menarik untuk diteliti. Penggunaan dompet digital diperkirakan memberikan pengaruh terhadap perilaku mahasiswa, baik dari aspek kemudahan transaksi, efisiensi waktu, maupun pola konsumsi. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan dompet digital memengaruhi mahasiswa Universitas Bosowa dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Dompet Digital terhadap Mahasiswa di Universitas Bosowa.”** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan dompet digital terhadap mahasiswa serta menjadi bahan masukan bagi mahasiswa agar lebih bijaksana dalam memanfaatkan teknologi keuangan digital.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Perilaku Finansial dan Gaya Hidup Mahasiswa

Perilaku konsumen merupakan studi mengenai bagaimana individu memilih, membeli, dan menggunakan produk atau jasa untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka. Mahasiswa berada dalam fase transisi menuju kemandirian finansial, sehingga dituntut mampu mengelola keuangan pribadi secara bijaksana. Dampak dari pola pengelolaan keuangan ini teoretis diukur melalui kemudahan transaksi, efisiensi waktu, kemampuan memonitor anggaran, serta risiko munculnya perilaku konsumtif berupa pembelian impulsif demi memenuhi kepuasan emosional atau gengsi semata.

2.2 Konsep Dompet Digital (E-Wallet)

Dompet digital merupakan aplikasi berbasis perangkat seluler yang menyimpan data instrumen pembayaran nontunai untuk mendukung terwujudnya masyarakat tanpa uang tunai. Operasionalisasinya diatur secara resmi

oleh Bank Indonesia melalui regulasi mengenai teknologi finansial dan uang elektronik. Pemanfaatan dompet digital seperti DANA, GoPay, OVO, dan ShopeePay terus mengalami lonjakan masif karena didukung oleh standarisasi QRIS yang memudahkan transaksi harian mahasiswa di sekitar lingkungan kampus.

2.3 Landasan Teori Adopsi Teknologi

Penerimaan mahasiswa terhadap teknologi finansial ini didasari oleh dua teori utama, yaitu Technology Acceptance Model dan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. Berdasarkan model penerimaan teknologi, adopsi sistem dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan yang membuat aplikasi terasa praktis dan fleksibel, serta persepsi kemanfaatan yang meningkatkan efisiensi transaksi harian. Penerimaan tersebut diperkuat oleh faktor eksternal seperti ekspektasi kinerja berupa pemburuan promo atau cashback, pengaruh sosial dari tren teman sebaya di kampus Universitas Bosowa, serta motivasi hedonis yang memberikan kesenangan psikologis saat bertransaksi digital.

2.4 Pengaruh Dompet Digital Terhadap Perilaku Finansial Mahasiswa

Implementasi dompet digital membawa dampak ganda yang saling bertolak belakang terhadap pola konsumsi mahasiswa. Pada satu sisi, teknologi ini memberikan dampak positif berupa efisiensi finansial karena fitur riwayat transaksi otomatis membantu mahasiswa memonitor pengeluaran mereka secara berkala. Namun pada sisi lain, hilangnya wujud fisik uang berpotensi menurunkan kontrol diri mahasiswa. Kemudahan transaksi dan berbagai tawaran diskon sering kali memicu perilaku konsumtif serta pembelian impulsif untuk kebutuhan non-primer jika tidak diimbangi dengan literasi keuangan digital yang memadai.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif asosiatif untuk menganalisis pengaruh penggunaan dompet digital terhadap mahasiswa Universitas Bosowa. Penelitian dilaksanakan di Universitas Bosowa, Kota Makassar, pada Tahun Akademik 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa baru Universitas Bosowa yang berjumlah 4.891 mahasiswa. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%, sehingga diperoleh 98 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu mahasiswa yang aktif menggunakan dompet digital seperti DANA, GoPay, OVO, dan ShopeePay.

Data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner berskala Likert lima poin kepada responden dan data sekunder yang diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, serta dokumen resmi Universitas Bosowa. Data kemudian dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26 melalui uji validitas, uji reliabilitas, analisis statistik deskriptif, analisis regresi linear sederhana dengan model $Y = a + bX + e$, uji t (parsial) untuk menguji hipotesis, serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel penggunaan dompet digital terhadap perilaku mahasiswa.

Versi ini sudah sesuai dengan gaya penulisan artikel jurnal nasional karena ringkas, tidak berisi definisi teori, tetapi tetap memuat seluruh unsur penting metode penelitian.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Karakteristik Responden

1. Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	42	42,9%
Perempuan	56	57,1%
Jumlah	98	100%

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas responden adalah perempuan sebanyak 56 orang (57,1%), sedangkan responden laki-laki berjumlah 42 orang (42,9%).

2. Berdasarkan Penggunaan Dompot Digital

Jenis Dompot Digital	Jumlah
DANA	34
GoPay	22
OVO	18
ShopeePay	24
Jumlah	98

4.2 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap item pernyataan mampu mengukur variabel yang diteliti. Dengan jumlah responden sebanyak 98 orang dan tingkat signifikansi 10%, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,167.

Tabel 4.4.1 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Dompot Digital (X)

Item	Pernyataan	r Hitung	r Tabel (10%)	Keterangan
X1	Kemudahan penggunaan	0,721	0,167	Valid
X2	Kecepatan transaksi	0,756	0,167	Valid
X3	Keamanan transaksi	0,689	0,167	Valid
X4	Frekuensi penggunaan	0,738	0,167	Valid
X5	Promo dan cashback	0,774	0,167	Valid

Tabel 4.4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Dampak Penggunaan Dompot Digital terhadap Mahasiswa (Y)

Item	Pernyataan	r Hitung	r Tabel (10%)	Keterangan
Y1	Kemudahan transaksi	0,742	0,167	Valid
Y2	Efisiensi waktu	0,715	0,167	Valid
Y3	Pengelolaan keuangan	0,694	0,167	Valid
Y4	Perilaku konsumtif	0,667	0,167	Valid
Y5	Kepuasan penggunaan	0,783	0,167	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 4.4.1 dan Tabel 4.4.2, seluruh item pernyataan memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada nilai r tabel sebesar 0,167. Dengan demikian, seluruh item pernyataan pada variabel penggunaan dompot digital maupun variabel dampak penggunaan dompot digital terhadap mahasiswa dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Demikian pula pada variabel dampak penggunaan dompot digital terhadap mahasiswa (Y), seluruh item pernyataan memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel, yaitu berkisar antara 0,667 sampai dengan 0,783. Hal tersebut menunjukkan bahwa indikator yang digunakan, seperti kemudahan transaksi, efisiensi waktu, pengelolaan keuangan, perilaku konsumtif, dan kepuasan penggunaan, telah mampu menggambarkan dampak penggunaan dompot digital terhadap mahasiswa Universitas Bosowa.

4.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan keandalan instrumen penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila dapat memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode **Cronbach's Alpha**.

Menurut Ghozali (2021), suatu variabel dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai **Cronbach's Alpha** > 0,60. Semakin tinggi nilai Cronbach's Alpha, maka semakin tinggi pula tingkat konsistensi instrumen penelitian.

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
1	Penggunaan Dompot Digital (X)	5	0,842	0,60	Reliabel
2	Dampak Penggunaan Dompot Digital terhadap Mahasiswa (Y)	5	0,815	0,60	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 4.3, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,842 untuk variabel penggunaan dompet digital dan 0,815 untuk variabel dampak terhadap mahasiswa. Karena seluruh nilai lebih besar dari 0,60, maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian.

4.4 Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 4.4 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Variabel	Koefisien Regresi (B)	t Hitung	Sig.
Konstanta (a)	8,215	3,451	0,001
Penggunaan Dompot Digital (X)	0,673	12,284	0,000

Persamaan Regresi yang diperoleh:

$$Y = 8,215 + 0,673X$$

Nilai konstanta sebesar 8,215 menunjukkan bahwa apabila penggunaan dompet digital dianggap tetap, maka nilai variabel dampak terhadap mahasiswa sebesar 8,215. Sementara itu, koefisien regresi sebesar 0,673 menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan dompet digital sebesar satu satuan akan meningkatkan dampak terhadap mahasiswa sebesar 0,673 satuan.

Koefisien yang bernilai positif menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat searah, sehingga semakin tinggi penggunaan dompet digital maka semakin besar pengaruh yang dirasakan oleh mahasiswa Universitas Bosowa.

4.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan **uji t (uji parsial)**. Uji t bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen, yaitu **Penggunaan Dompot Digital (X)**, memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen, yaitu **Dampak Penggunaan Dompot Digital terhadap Mahasiswa Universitas Bosowa (Y)**.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- **H₀** : Penggunaan dompet digital tidak berpengaruh terhadap mahasiswa Universitas Bosowa.
- **H₁** : Penggunaan dompet digital berpengaruh terhadap mahasiswa Universitas Bosowa.

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

Variabel	t Hitung	t Tabel ($\alpha = 10\%$)	Sig.	Keterangan
Penggunaan Dompot Digital (X)	12,284	1,661	0,000	H ₁ diterima

Berdasarkan hasil uji t pada Tabel 4.5, diperoleh nilai t hitung sebesar 12,284 dan t tabel sebesar 1,661. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($12,284 > 1,661$) serta nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,10, maka H₁ diterima dan H₀ ditolak.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital berpengaruh secara signifikan terhadap mahasiswa Universitas Bosowa. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan dompet digital berpengaruh terhadap mahasiswa Universitas Bosowa dapat diterima.

4.6 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen, yaitu **Penggunaan Dompet Digital (X)** dalam menjelaskan variabel dependen, yaitu **Dampak Penggunaan Dompet Digital terhadap Mahasiswa Universitas Bosowa (Y)**. Dengan kata lain, koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi atau pengaruh variabel penggunaan dompet digital terhadap mahasiswa Universitas Bosowa.

Tabel 4.6 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,782	0,612	0,604	2,315

Tabel 4.6, diperoleh nilai R sebesar 0,782. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara variabel penggunaan dompet digital dengan dampak penggunaan dompet digital terhadap mahasiswa Universitas Bosowa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel, yaitu $12,284 > 1,661$. Selain itu, nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil daripada tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,10.

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, diketahui bahwa penggunaan dompet digital memberikan kontribusi sebesar **61,2%** terhadap dampak yang dirasakan oleh mahasiswa Universitas Bosowa, sedangkan sisanya sebesar **38,8%** dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi aktivitas dan perilaku mahasiswa Universitas Bosowa dalam kehidupan sehari-hari.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan dompet digital berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap mahasiswa Universitas Bosowa. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis regresi linear sederhana yang menghasilkan persamaan $Y = 8,215 + 0,673X$, di mana nilai t hitung (12,284) lebih besar daripada t tabel (1,661) dengan tingkat signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,10, sehingga hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,612 menunjukkan bahwa variabel penggunaan dompet digital mampu menjelaskan sebesar 61,2% pengaruhnya terhadap mahasiswa, sementara sisanya sebesar 38,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan dompet digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan mahasiswa Universitas Bosowa, baik dalam memberikan kemudahan transaksi, efisiensi waktu, maupun pengaruhnya terhadap pola pengelolaan keuangan dan perilaku konsumsi sehari-hari. Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti menyarankan agar mahasiswa Universitas Bosowa dapat lebih meningkatkan literasi keuangan digital sehingga mampu memanfaatkan dompet digital secara bijaksana, terutama dalam menghadapi berbagai promosi seperti cashback dan diskon yang berpotensi mendorong perilaku konsumtif. Mahasiswa disarankan untuk membiasakan diri mencatat pengeluaran melalui fitur riwayat transaksi pada aplikasi dompet digital sebagai upaya pengendalian keuangan pribadi. Selain itu, pihak universitas diharapkan dapat memberikan edukasi atau pelatihan literasi keuangan digital kepada mahasiswa agar penggunaan teknologi finansial dapat memberikan manfaat optimal tanpa menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi keuangan mereka. Bagi penyedia layanan dompet digital, disarankan untuk tetap memperhatikan aspek keamanan transaksi seiring dengan semakin tingginya intensitas penggunaan di kalangan mahasiswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang hanya mencakup 98 responden dari populasi mahasiswa Universitas Bosowa serta variabel penelitian yang masih terbatas pada penggunaan dompet digital sebagai variabel independen tunggal. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah sampel, menambahkan variabel lain seperti literasi keuangan atau gaya hidup, serta menggunakan metode analisis yang lebih kompleks agar hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh dompet digital terhadap perilaku mahasiswa.

Referensi

1. Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
2. Akmal, M., Nurhidayanti, S., Fadel, F., & Thanwain. (2026). Literasi keuangan sebagai mekanisme pengendalian impulse spending pada Generasi Z di Kota Makassar. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 12986–12994. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5400>
3. Armand, F. (2003). Social Marketing Models for Product-Based Reproductive Health Programs: A Comparative Analysis. *Occasional Paper Series*. Washington, DC. Retrieved from www.cmsproject.com.
4. Bank Indonesia. (2024). *Statistik sistem pembayaran dan uang elektronik*. Bank Indonesia.
5. Belair, A. R. (2003). Shopping for Your Self: When Marketing becomes a Social Problem. *Dissertation*. Concordia University, Montreal, Quebec, Canada.
6. Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who Gives a Hoot?: Intercept Surveys of Litterers and Disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>.
7. Chain, P. (1997). Same or Different?: A Comparison of the Beliefs Australian and Chinese University Students Hold about Learning's Proceedings of AARE Conference. Swinburne University. Available at: <http://www.swin.edu.au/aare/97pap/CHAN97058.html>, diakses tanggal 27 Mei 2000.
8. Ghozali, I. (2021). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26 (10th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
9. Hidayati, S.N. (2016). Pengaruh Pendekatan Keras dan Lunak Pemimpin Organisasi terhadap Kepuasan Kerja dan Potensi Mogok Kerja Karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57-66. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i2.164>.
10. Jogiyanto, H. M. (2019). *Sistem informasi keperilakuan*. Andi.
11. Kasmir. (2018). *Bank dan lembaga keuangan lainnya* (Revisi ed.). Rajawali
12. Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). *Principles of marketing* (17th ed.). Pearson Education.
13. Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
14. Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and Out of Poverty: The Social Marketing Solution*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
15. Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). *Management information systems: Managing the digital firm* (16th ed.). Pearson.
16. Lindawati (2015). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan Rumah Tangga Petani Usahatani Terpadu Padi-Sapi di Provinsi Jawa Barat. Institut Pertanian Bogor. Retrieved from <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/85350>.
17. LPPSP. (2016). *Statistik Indonesia 2016*. Badan Pusat Statistik, 676. Jakarta. Diakses dari <https://www.LPPSP.go.id/index.php/publikasi/326>.
18. Nurhidayanti, S., Sudarmi, S., Syamsuddin, I., Abubakar, H., Fadel, F., & Iriandani, Z. (2024). Pengelolaan keuangan Generasi Z: Analisis gaya hidup dan literasi keuangan. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(6). <https://doi.org/10.31539/costing.v7i6.12541>
19. Nurhidayanti, S., Fadel, F., Nurhikmah, N., Wahyuni, W., Heri, H., Herminawaty, H., Faridah, F., & Iriandani, Z. (2025). Kesehatan mental dan pengambilan keputusan ekonomi remaja: Pendekatan ekonomi perilaku di Makassar. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 8(4). <https://doi.org/10.31539/3mazw18>
20. Norsyaheera, A.W., Lailatul, F.A.H., Shahid, S.A.M., & Maon, S.N. (2016). *The Relationship Between Marketing Mix and Customer Loyalty in Hijab Industry: The Mediating Effect of Customer Satisfaction*. In *Procedia Economics and Finance* (Vol. 37, pp. 366–371). Elsevier B.V. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30138-1](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30138-1).
21. Otoritas Jasa Keuangan. (2023). *Perkembangan financial technology di Indonesia*. Otoritas Jasa Keuangan.
22. Priansa, D. J. (2017). *Perilaku konsumen dalam persaingan bisnis kontemporer*. Alfabeta.
23. Schiffman, L. G., & Wisenblit, J. (2019). *Consumer behavior* (12th ed.). Pearson.
24. Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
25. Sujarweni, V. W. (2020). *Metodologi penelitian bisnis dan ekonomi*. Pustaka Baru Press.
26. Universitas Bosowa. (2025). *Integrasi mahasiswa baru Universitas Bosowa tahun akademik 2025/2026*. Universitas Bosowa.
27. Risdwiyanto, A. & Kurniyati, Y. (2015). Strategi Pemasaran Perguruan Tinggi Swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta Berbasis Rangsangan Pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1-23. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>.
28. Risdwiyanto, A. (2016). Tas Kresek Berbayar, Ubah Perilaku Belanja? *Kedaulatan Rakyat*, 22 Februari, 12.
29. StatSoft, Inc. (1997). *Electronic Statistic Textbook*. Tulsa OK., StatSoft Online. Available at: <http://www.statsoft.com/textbook/stathome.html>, diakses tanggal 27 Mei 2000.