

PENGARUH KOMPETENSI DIGITAL DAN LITERASI DIGITAL TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET DANA SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN (STUDI PADA: MAHASISWA S1 ADMINISTRASI BISNIS TELKOM UNIVERSITY ANGKATAN 2021)

Icha Sofia Purwandari¹, Bachruddin Saleh Luturlean²

¹Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom Indonesia
ichasofia@student.telkomuniversity.ac.id

²Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom Indonesia
bachruddinsaleh@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Sumber daya manusia merupakan elemen perlu dalam menghadapi perkembangan teknologi digital, termasuk dalam adopsi layanan keuangan seperti e-wallet. Keunggulan bersaing di era digital tidak hanya ditentukan oleh teknologi, tetapi juga oleh kemampuan individu dalam menguasai kompetensi dan literasi digital untuk memanfaatkannya secara efektif dan aman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kompetensi digital dan literasi digital terhadap keputusan penggunaan e-wallet DANA pada mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan teknik non-probability sampling dan jumlah responden sebanyak 199 mahasiswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner online dan dianalisis menggunakan regresi linear berganda dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi digital dan literasi digital secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet DANA. Temuan ini menegaskan bahwa penguatan kemampuan digital merupakan faktor perlu dalam mendorong keputusan penggunaan layanan keuangan digital. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan variabel lain seperti perceived risk atau kepercayaan digital guna memperluas pemahaman terhadap determinan keputusan penggunaan e-wallet.

Kata Kunci: Kompetensi Digital, Literasi Digital, Keputusan Penggunaan, E wallet, Mahasiswa.

Abstract

Human resources are a key element in responding to digital technology development, including the adoption of financial services such as e-wallets. Competitive advantage in the digital era is not only defined by technology, but also by individuals' ability to master and apply digital competence and literacy effectively and safely. This study aims to determine the influence of digital competence and digital literacy on the decision to use the DANA e-wallet among undergraduate Business Administration students at Telkom University, class of 2021. A quantitative approach was used, with 197 respondents selected through non-probability sampling. Data were collected via an online questionnaire and analyzed using multiple linear regression with SPSS version 26. The results show that digital competence and digital literacy both partially and simultaneously have a positive and significant influence on the decision to use the DANA e-wallet. These findings highlight the importance of strengthening digital capabilities in influencing users' financial technology decisions. The next research is recommended to consider other variables such as perceived risk or digital trust to broaden the understanding of the determinants influencing the decision to use e-wallets.

Keywords: Digital Competence, Digital Literacy, Usage Decision, E-Wallet, Students

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong munculnya berbagai inovasi dalam sektor keuangan, yang dikenal dengan istilah Financial Technology (Fintech). Fintech hadir sebagai solusi atas keterbatasan akses terhadap layanan keuangan, terutama di wilayah terpencil yang sulit dijangkau oleh lembaga perbankan konvensional (Chrisanto, 2017).

Secara global, industri Fintech menunjukkan tren pertumbuhan yang signifikan. Berdasarkan data Statista, pada tahun 2024 tercatat terdapat 29.955 perusahaan Fintech di dunia, dengan 5.886 (sekitar 19,6%) di antaranya berada di kawasan Asia-Pasifik. Di Indonesia, ekosistem digital berkembang pesat. Google, Temasek, dan Bain & Company melaporkan bahwa nilai ekonomi digital Indonesia telah mencapai USD 90 miliar dan diproyeksikan melebihi USD 130 miliar pada 2025, bahkan mencapai USD 360 miliar (setara Rp 5,8 kuadriliun) pada 2030 (AFTECH Indonesia, 2024).

Dompet digital adalah perangkat lunak yang memungkinkan penggunaanya melakukan transaksi daring, menyimpan saldo, dan membeli barang serta jasa (Schneider, 2011). Data Databoks (2024) menunjukkan bahwa e-wallet menjadi

metode pembayaran digital terpopuler, dengan tingkat penggunaan mencapai 74,1% responden, mengungguli metode lainnya seperti paylater (70,5%), COD (51,1%), dan transfer bank (47,6%). Bank Indonesia juga mencatat bahwa volume transaksi uang elektronik pada Agustus 2024 mencapai 1,84 miliar, dengan nilai Rp220,87 triliun.

Menariknya, penetrasi e-wallet sangat tinggi di kalangan mahasiswa. Laporan Jakpat (2023) menunjukkan bahwa DANA menjadi e-wallet yang banyak digunakan oleh generasi Z, termasuk mahasiswa, tidak hanya untuk transaksi besar, tetapi juga untuk kebutuhan harian seperti membeli makanan, membayar transportasi daring, dan berdonasi.

Di lingkungan mahasiswa Telkom University, khususnya Program Studi S1 Administrasi Bisnis angkatan 2021, penggunaan e-wallet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Survei awal menunjukkan bahwa lebih dari 90% mahasiswa menggunakan e-wallet untuk berbagai transaksi, seperti pembayaran di kantin, pembelian perlengkapan kuliah, hingga kegiatan bisnis mahasiswa.

Mahasiswa Telkom University juga menunjukkan kepedulian tinggi terhadap privasi data dan keamanan siber, selaras dengan nilai-nilai institusional universitas yang berbasis teknologi. Tingginya tingkat literasi digital dan kompetensi digital di kalangan mahasiswa menjadikan mereka pengguna aktif sekaligus kritis terhadap layanan e-wallet. Kompetensi digital, menurut Carretero et al. (2017), mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menggunakan teknologi secara efektif dalam pandangan pribadi, sosial, dan profesional. Dalam literasi digital mahasiswa menjadi faktor perlu dalam memahami dan memanfaatkan layanan e-wallet secara optimal.

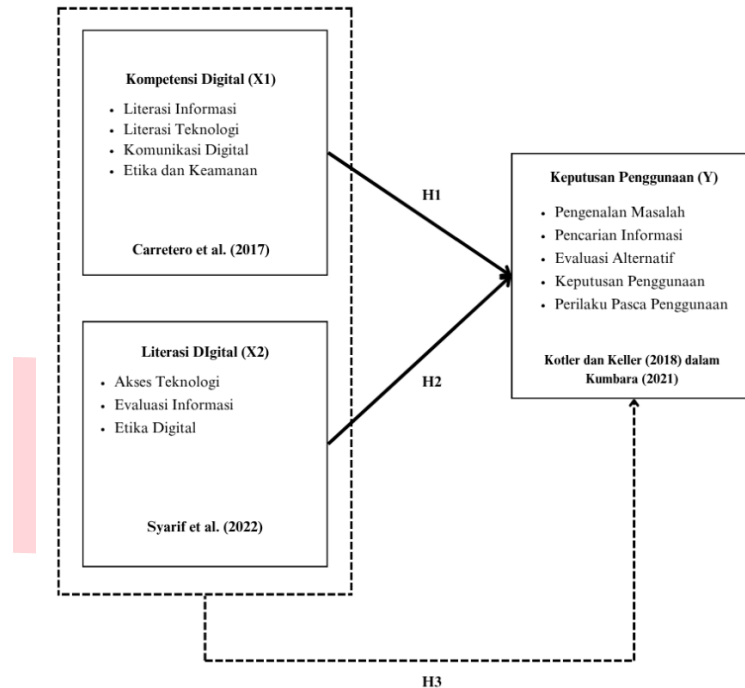
II. TINJAUAN LITERATUR

Manajemen Sumber Daya Manusia Strategis (MSDM Strategis) merupakan pendekatan yang menekankan perlunya integrasi antara strategi bisnis dan strategi pengelolaan SDM dalam suatu organisasi. Pada peran SDM tidak lagi dianggap sebagai fungsi administratif semata, melainkan sebagai mitra strategis yang berkontribusi langsung terhadap pencapaian tujuan organisasi. Widina (2023) menjelaskan bahwa MSDM Strategis bertujuan untuk menyelaraskan kompetensi tenaga kerja dengan arah strategis organisasi agar mampu bersaing di tengah lingkungan bisnis yang cepat berubah, terutama dalam hal adaptasi terhadap teknologi digital.

Dalam pelaksanaannya, MSDM strategis memainkan peran perlu dalam menciptakan organisasi yang kompetitif dan adaptif. Pendekatan ini membantu perusahaan untuk membangun budaya kerja yang kuat, meningkatkan kinerja organisasi, serta memfasilitasi perubahan struktural dalam menghadapi transformasi digital. Selaras dengan pengelolaan SDM strategis, pengembangan kompetensi SDM di era digital menjadi kebutuhan mutlak bagi setiap organisasi yang ingin tetap relevan. Era digital ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat, sehingga menuntut adanya penyesuaian keterampilan tenaga kerja secara berkelanjutan. Syarif et al. (2022) dalam Clara Sabrina (2023) menekankan perlunya pelatihan teknis yang disesuaikan dengan inovasi digital agar tenaga kerja mampu mendukung proses transformasi organisasi.

Terkait dengan penggunaan teknologi secara luas dalam kehidupan profesional, kompetensi digital menjadi kunci keberhasilan individu dan organisasi. Kompetensi digital adalah kombinasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan seseorang menggunakan teknologi digital secara efektif, kreatif, dan bertanggung jawab. Carretero et al. (2017) menyatakan bahwa kompetensi digital mencakup kemampuan teknis, kognitif, dan sosial untuk mengakses, mengelola, dan menyampaikan informasi menggunakan teknologi.

Berdasarkan pemaparan tersebut bagaimana landasan teori ini menunjukkan perlunya pendekatan strategis dalam pengelolaan SDM yang terintegrasi dengan pengembangan kompetensi digital dan pemanfaatan teknologi seperti e-wallet. Di era digital yang kompleks dan dinamis, keberhasilan organisasi sangat bergantung pada sejauh mana mereka mampu membangun tenaga kerja yang adaptif, inovatif, dan kompeten secara digital.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan hasil awal dari pembentukan permasalahan dalam sebuah penelitian yang tengah diuji, dan perlu dites validitasnya dengan data-data empiris yang sebenarnya Sugiyono (2017). Hipotesis ini masih bersifat sementara karena didasarkan pada teori yang relevan dan belum dapat dipastikan kebenarannya melalui fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data, Mutia (2021).

H1: Kompetensi Digital memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan DANA di kalangan mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University Angkatan 2021.

H2: Diduga bahwa Literasi Digital memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan DANA di kalangan mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University Angkatan 2021.

H3: Terdapat pengaruh dari Kompetensi Digital dan Literasi Digital terhadap keputusan penggunaan DANA sebagai alat pembayaran.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berpijak pada paradigma positivisme. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk meneliti populasi atau sampel tertentu menggunakan instrumen penelitian dan hasil datanya dianalisis dengan teknik statistik.

Operasional Penelitian

Variabel penelitian didefinisikan secara operasional agar dapat diukur secara sistematis. Variabel independen adalah kompetensi digital dan literasi digital. Sementara itu, variabel dependen adalah keputusan penggunaan dompet digital DANA.

Populasi Penelitian

Populasi penelitian adalah 397 mahasiswa S1 Program Studi Administrasi Bisnis angkatan 2021 di Telkom University yang menggunakan aplikasi dompet digital DANA.

Sampel

Sampel ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu, yakni mahasiswa aktif angkatan 2021 yang memakai DANA untuk transaksi digital..

Penentuan Jumlah Sampel

Untuk menentukan jumlah sampel yang digunakan, peneliti menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%. Rumus Slovin digunakan karena jumlah populasi diketahui dan peneliti menginginkan tingkat presisi tertentu dalam pengambilan data.

Analisis Penelitian

Data kuesioner diuji melalui validitas dan reliabilitas untuk memastikan setiap item pertanyaan benar-benar mengukur variabel yang dimaksud. Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif untuk menampilkan karakteristik responden serta

distribusi jawaban. Hasil analisis deskriptif digunakan sebagai gambaran awal sebelum dilanjutkan ke uji regresi berganda.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, proses pengumpulan data dilakukan dengan metode survei daring menggunakan platform Google Form. Survei tersebut disebarluaskan kepada 199 mahasiswa Program Studi S1 Administrasi Bisnis Telkom University dari angkatan 2021. Responden dipilih menggunakan metode simple random sampling, sehingga setiap mahasiswa memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel. Instrumen penelitian terdiri atas 24 pernyataan yang mewakili variabel kompetensi digital, literasi digital, serta keputusan penggunaan e-wallet. Setelah kuesioner terkumpul, data tersebut diolah menggunakan aplikasi statistik khusus untuk melakukan analisis lanjutan.

Analisis karakteristik responden dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui komposisi demografis sampel penelitian, meliputi variabel jenis kelamin, usia, status akademik, dan frekuensi penggunaan aplikasi e-wallet. Informasi ini perlu sebagai mekanisme validasi, guna memastikan bahwa responden yang dipilih telah sesuai dengan parameter populasi target, yaitu mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021.

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari hasil survei, ditemukan bahwa mayoritas responden adalah mahasiswa perempuan, yaitu sebanyak 109 orang atau 54,8%, sedangkan mahasiswa laki-laki sebanyak 90 orang (45,2%). Kondisi ini menunjukkan partisipasi mahasiswa perempuan yang lebih tinggi dalam penggunaan layanan keuangan digital, khususnya e-wallet seperti DANA. Fenomena ini sejalan dengan temuan penelitian Putri dan Suryani (2022) yang menyebutkan bahwa perempuan cenderung lebih aktif dalam mengadopsi teknologi digital untuk transaksi harian, termasuk belanja daring dan pembayaran non tunai.

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Mayoritas responden berada pada rentang usia 22 tahun sebanyak 53,8%, diikuti oleh 23 tahun sebanyak 25,1%, dan usia 21 tahun sebesar 18,6%. Sebagian kecil responden berusia 24 tahun. Rentang usia ini merefleksikan bahwa mayoritas responden adalah mahasiswa tingkat akhir yang sedang memasuki masa transisi dari dunia akademik ke dunia kerja. Pada fase ini, mahasiswa cenderung lebih mandiri, aktif menggunakan teknologi digital, dan mulai mengelola keuangan secara lebih terstruktur. Menurut Suharti dan Rahayu (2022), kelompok usia 21-23 tahun adalah yang paling adaptif terhadap teknologi keuangan digital, karena mereka dalam fase eksplorasi dan terbuka menerima penggunaan aplikasi digital yang mempermudah transaksi keuangan.

Karakteristik Berdasarkan Status Akademik Mahasiswa

Semua responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang masih terdaftar di Program Studi S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021, sebagaimana ditunjukkan oleh 100% responden yang menyatakan statusnya aktif. Status ini perlu untuk memastikan bahwa responden masih terlibat langsung dalam kegiatan akademik dan sosial kampus, termasuk penggunaan teknologi digital dalam mendukung berbagai aktivitas sehari-hari. Status akademik yang aktif ini juga mencerminkan bahwa responden memiliki akses dan intensitas penggunaan teknologi yang cukup tinggi.

Karakteristik Berdasarkan Frekuensi Penggunaan E-wallet

Mayoritas responden menggunakan aplikasi e-wallet sebanyak 4–6 kali dalam sebulan (51,3%), disusul oleh yang menggunakan lebih dari 6 kali sebulan (32,2%), dan sisanya yang menggunakan 1–3 kali sebulan (16,6%). Data ini menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa cukup tinggi, yang mencerminkan bahwa e-wallet telah menjadi bagian integral dalam aktivitas keuangan mereka sehari-hari.

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana faktor kompetensi digital dan literasi digital memengaruhi keputusan penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa. Proses analisis dimulai dengan mengelompokkan tanggapan responden terhadap setiap item pernyataan pada kuesioner. Penilaian kuesioner menggunakan skala nilai dari 1 sampai 5, dengan kategori sangat buruk hingga sangat baik. Nilai kumulatif untuk setiap item dihitung berdasarkan jumlah skor yang diberikan oleh seluruh responden, kemudian dikonversi menjadi persentase agar mudah diinterpretasikan.

Analisis Deskriptif Variabel Kompetensi Digital

Variabel kompetensi digital dianalisis berdasarkan tiga dimensi utama, yaitu literasi informasi, literasi teknologi, dan komunikasi digital.

Dimensi Literasi Informasi: Responden menunjukkan kemampuan sangat baik dalam menemukan fitur baru pada aplikasi DANA serta menilai validitas promo atau informasi yang diterima melalui aplikasi tersebut. Skor tanggapan mencapai 85,3% dan 91,2% dari skor ideal masing-masing, menunjukkan mayoritas mahasiswa mampu mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara efektif untuk mendukung aktivitas akademik dan keputusan penggunaan e-wallet.

Dimensi Literasi Teknologi: Responden juga menunjukkan tingkat literasi teknologi yang sangat baik, terutama dalam hal mengoperasikan fitur aplikasi DANA dan mengatur keamanan akun secara mandiri. Skor tanggapan masing-masing mencapai 91,5% dan 86,4%, menunjukkan kemampuan teknis yang tinggi dalam menggunakan teknologi e-wallet.

Dimensi Komunikasi Digital: Dalam aspek komunikasi digital, responden menunjukkan nilai tanggapan sangat baik, dengan kemampuan menggunakan media digital untuk menghubungi *customer service* dan berbagi bukti transaksi secara daring.

Berdasarkan penjelasan tersebut bagaimana hasil analisis deskriptif ini mengindikasikan bahwa mahasiswa Program

Studi S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021 memiliki kompetensi digital dan literasi digital yang tinggi.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021 dengan sampel berjumlah 199 responden, diperoleh karakteristik responden dengan sebaran 90 orang laki-laki dan 109 orang perempuan dengan rentang usia 21-24 tahun, di mana mayoritas mahasiswa menggunakan e-wallet DANA sebanyak 4-6 kali per bulannya. Analisis statistik yang telah dijabarkan menunjukkan nilai pada tiap variabel dan besarnya pengaruh antara variabel endogen dengan variabel eksogen. Berikut ini disajikan pembahasan penelitian sesuai dengan variabel yang digunakan.

Variabel Kompetensi Digital

Clara Sabrina (2023) mendefinisikan kompetensi digital sebagai kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi digital serta beradaptasi dengan lingkungan digital secara produktif dan bertanggung jawab. Hasil analisis deskriptif menunjukkan total persentase 707,14 dengan nilai rata-rata 88,39%. Nilai rata-rata ini menggambarkan data yang terkumpul dan masuk kategori sangat baik, karena terletak pada kisaran skor terendah 20% hingga tertinggi 100%. Penilaian variabel kompetensi digital dilakukan melalui kuesioner berisi 8 butir pernyataan dengan 5 opsi jawaban, yang dipilih sesuai kondisi responden.

Pernyataan dengan nilai persentase tertinggi ada pada item Saya dapat mengoperasikan berbagai menu dan fitur pada aplikasi DANA yaitu sebesar 91,46% dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa mayoritas responden, yakni mahasiswa Program Studi S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021, memiliki kompetensi digital yang tinggi dalam penggunaan e-wallet, khususnya aplikasi DANA. Hasil ini sejalan dengan hasil observasi lapangan yang menunjukkan bahwa mahasiswa terbiasa menggunakan berbagai fitur DANA untuk mendukung aktivitas harian, baik untuk pembayaran di lingkungan kampus maupun dalam menjalankan kegiatan bisnis kecil.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan nilai ini mengindikasikan bahwa aspek eksploratif atau inisiatif dalam mengeksplor fitur baru masih bisa ditingkatkan. Temuan ini mengarah pada indikasi bahwa meskipun mahasiswa memiliki kemampuan dasar yang kuat dalam pengoperasian aplikasi, namun dalam hal pemahaman mendalam dan pemanfaatan fitur yang lebih kompleks masih perlu dikembangkan.

Variabel Literasi Digital

Listyani (2020) menyatakan bahwa literasi digital mencakup keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kesadaran terhadap hak dan kewajiban dalam dunia digital. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diketahui bahwa persentase jumlah total sebesar 703,14 dengan nilai rata-rata sebesar 87,89%. Rata-rata adalah angka yang menggambarkan keseluruhan data yang diperoleh. Skor tersebut dikategorikan sangat baik karena berada dalam rentang skor 20% sebagai nilai terendah hingga 100% sebagai nilai tertinggi. Pengukuran variabel literasi digital dilakukan melalui kuesioner yang berisi 8 item pernyataan, dengan 5 opsi jawaban yang harus dipilih responden sesuai pendapatnya.

Item dengan skor persentase paling tinggi adalah *"Saya sadar akan konsekuensi menyebarkan informasi palsu"* sebesar 91,16% dan tergolong sangat baik. Temuan lapangan memperlihatkan bahwa mayoritas responden, yakni mahasiswa Program Studi S1 Administrasi Bisnis angkatan 2021 Telkom University, menunjukkan literasi digital yang baik dalam memanfaatkan e-wallet DANA. Hasil ini sejalan dengan hasil observasi lapangan yang menunjukkan bahwa mahasiswa mengerti manfaat dari berbagai fitur DANA untuk mendukung aktivitas harian mereka. Selanjutnya persentase terendah terdapat pada item Saya dapat mengenali tautan phising yang meniru DANA sebesar 84,02%. Berdasarkan hasil observasi di lapangan nilai ini mengindikasikan bahwa aspek dalam pemahaman tentang keamanan data khususnya dalam mengidentifikasi potensi ancaman siber, masih bisa ditingkatkan.

Variabel Keputusan Penggunaan

Keputusan diartikan sebagai pemilihan strategi atau tindakan yang sesuai dengan kondisi, variabel, dan model tertentu guna memecahkan masalah. Dalam konteks penelitian ini, keputusan merujuk pada penggunaan e-wallet DANA oleh mahasiswa sebagai alat transaksi. Analisis deskriptif menghasilkan total persentase 709,57 dengan rata-rata 88,70%. Rata-rata ini mencerminkan keseluruhan data dan termasuk kategori sangat baik, sebab berada di antara skor terendah 20% dan tertinggi 100%.

Item dengan persentase tertinggi terdapat pada pernyataan "*Saya menggunakan DANA secara rutin setiap minggu*" dengan nilai 89,95% dan termasuk kategori sangat baik. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021, telah menjadikan DANA sebagai kebiasaan dalam melakukan transaksi digital.

Sejalan dengan hasil observasi lapangan yang menunjukkan bahwa mahasiswa terbiasa menggunakan DANA untuk berbagai kebutuhan, mulai dari pembayaran di lingkungan kampus hingga aktivitas ekonomi harian, yang mencerminkan keputusan penggunaan yang konsisten dan berulang. Selanjutnya persentase terendah terdapat pada item Saya akan merekomendasikan DANA kepada orang lain sebesar 86,83%. Berdasarkan hasil observasi di lapangan nilai ini mengindikasikan bahwa keputusan untuk menggunakan DANA secara pribadi belum sepenuhnya disertai dengan keyakinan untuk merekomendasikannya kepada orang lain. Temuan ini mengarah pada indikasi bahwa masih adanya kekhawatiran terkait keamanan data pribadi dan potensi risiko seperti tautan phishing.

Pengaruh Kompetensi Digital terhadap Keputusan Penggunaan e- wallet DANA

Dari penelitian diperoleh nilai koefisien regresi Kompetensi Digital sebesar 0,528, dengan t hitung 12,727 lebih besar dari t tabel 1,972, serta signifikansi 0,000 yang berada di bawah 0,05. Dengan hasil ini, H₀ ditolak dan H₁ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa Kompetensi Digital berpengaruh positif signifikan terhadap Keputusan Penggunaan e-wallet DANA oleh mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021.

Pengaruh Literasi Digital terhadap Keputusan Penggunaan e-wallet DANA

Dari hasil pengolahan data diperoleh nilai koefisien regresi Literasi Digital sebesar 0,449 dengan t hitung 12,476 lebih besar daripada t tabel 1,972, serta nilai signifikansi 0,006 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan hasil ini, H₀ ditolak dan H₂ diterima. Hal ini membuktikan adanya pengaruh positif signifikan antara Literasi Digital (X₃) dengan Keputusan Penggunaan (Y).

Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi Literasi Digital yang dimiliki mahasiswa maka semakin meningkatkan Keputusan Penggunaan e-wallet DANA sebagai alat pembayaran oleh mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pramesti (2023) yang berjudul "Pengaruh Literasi Keuangan Digital, Kebermanfaatan, Dan Daya Tarik Produk Terhadap Penggunaan E-Wallet (DANA) Education Pada Masyarakat Desa Natar" lalu penelitian Bangsa dan Khumaero (2023) yang berjudul "Pengaruh persepsi manfaat dan Literasi Digital terhadap keputusan penggunaan QRIS ShopeePay pada Mahasiswa S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo" mengemukakan bahwa variabel Literasi Digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan e- wallet.

Pengaruh Kompetensi Digital dan Literasi Digital terhadap Keputusan Penggunaan e-wallet DANA

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 nilai signifikansi tersebut < 0,05, maka dalam hal ini dapat dikatakan bahwa variabel Independen (X), Kompetensi Digital dan Literasi Digital secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y) e- wallet DANA sebagai alat pembayaran oleh mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021. Maka H₀ ditolak dan H₃ diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi Kompetensi Digital dan Literasi Digital yang dimiliki mahasiswa maka semakin meningkatkan Keputusan Penggunaan e-wallet DANA sebagai alat pembayaran oleh mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa S1 Administrasi Bisnis Telkom University angkatan 2021 memiliki kompetensi digital dan literasi digital yang tergolong sangat baik. Kompetensi digital, yang meliputi kemampuan penggunaan perangkat, komunikasi digital, serta pemahaman terkait etika dan keamanan, berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet DANA.

Keputusan mahasiswa untuk menggunakan e-wallet DANA sebagai alat pembayaran digital juga berada pada kategori sangat baik, didukung oleh faktor kemudahan, kecepatan, dan kenyamanan. Uji regresi memperlihatkan bahwa kompetensi digital dan literasi digital secara simultan merupakan faktor yang memengaruhi keputusan penggunaan e-wallet DANA.

Penelitian ini menegaskan perlunya kompetensi dan literasi digital sebagai kunci dalam membentuk perilaku konsumen digital, khususnya dalam pemilihan alat pembayaran digital yang praktis dan aman. Kemudian pengembangan kemampuan digital secara menyeluruh harus terus didorong, baik oleh individu maupun penyedia layanan e-wallet.

Berdasarkan pemaparan tersebut bagaimana kompetensi dan literasi digital tidak hanya mempengaruhi preferensi penggunaan e-wallet, tetapi juga dapat menjadi dasar bagi strategi pengembangan produk dan edukasi pengguna agar teknologi finansial dapat dimanfaatkan secara optimal dan bertanggung jawab.

Saran

Untuk mahasiswa dan pengguna e-wallet, disarankan agar terus meningkatkan kompetensi dan literasi digital terutama dalam hal keamanan dan evaluasi informasi digital agar penggunaan e-wallet dapat dilakukan secara bijak dan aman.

Bagi pengembang e-wallet DANA, perlu terus mengembangkan fitur edukatif serta panduan pengguna yang dapat membantu meningkatkan pemahaman tentang keamanan dan etika transaksi digital. Selain itu, peningkatan transparansi kebijakan privasi dan penguatan fitur keamanan data sangat perlu untuk membangun kepercayaan pengguna, terutama mahasiswa.

REFERENSI

- Abidin, M., & Hasanah, N. (2022). Pengaruh Keamanan Dan Kemudahan Bertransaksi Terhadap Minat Beli Menggunakan Dompot Digital OVO Pada Kalangan Mahasiswa Di Banjarmasin. *Dinamika Ekonomi-Jurnal Ekonomi dan Bisnis*.
- Adel, N. (2024). The impact of digital literacy and technology adoption on financial inclusion in Africa, Asia, and Latin America. *Heliyon*, 1-12.
- Afghani, M., & Yulianti, E. (2017). Pengaruh Kepercayaan, Keamanan, Persepsi Risiko, Serta Kesadaran Nasabah Terhadap adopsi E-Banking di bank BRI Surabaya. *Journal of Business & banking*.
- AFTECH Indonesia. (2024, Desember 9). IFSE 2024: Kolaborasi Fintech Dorong Inovasi dan Inklusi Keuangan, Masa Depan Keuangan Lebih Cerah. Diambil kembali dari fintech.id: <https://fintech.id/cekfintech/id/article/ifse-2024-kolaborasi-fintech-dorong-inovasi-dan-inklusi-keuangan-masa-depan-keuangan-lebih-cerah9>
- AISYAH. (2022). Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko, Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Generasi Milenial Di Wonogiri. Surakarta: Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Alhassan, M., Kolog, E., & Botaeng, R. (2020). Effect of gratification on user attitude and continuance use of mobile payment services: a developing country context. *Journal of Systems and Information Technology*.
- Ariffin, S., Rahman, M. A., Muhammad, A., & Zhang, Q. (2021). Understanding the consumer's intention to use the e-wallet services. *Spanish Journal of Marketing-ESIC*.
- Astuti, I., & Nugroho, E. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi dompet digital go-pay. *Jurnal Manajemen*.
- Asyifa, L. N. (2022). Pengaruh Digital Literacy, Social Influence, Dan Social Media Terhadap Keputusan Menggunakan BSI Mobile (Studi Kasus Pada Nasabah BSI KCP Ngaliyan Semarang). Semarang: Uin Walisongo Semarang.
- Bersin, J. (2023). ELEVATING Equity: The Real Story of Diversity and Conclusion. *DEI Report*, 32-33.
- CANDRAKANTA, C. (2023). Pengaruh Kemajuan Teknologi, Literasi Keuangan, Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Transaksi Digital (e-wallet) Pada Konsumen Chandra Supermarket Mal Boemi Kedaton Bandar Lampung. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Publications Office of the European Union.
- Charisma, J., & Asnawi, N. (2021). Memprediksi Niat Perilaku Terhadap E- Wallet: Mengintegrasikan Budaya Dalam Rangka Utat 2 (Dua). *Jurnal perbankan Syariah*.
- Chrismanto. (2017). *Fintech dan Akses Keuangan di Indonesia*. Jakarta: Kompasiana.
- Choung, Y., Chatterjee, S., & Pak, T.-Y. (2023). Digital financial literacy and financial well-being. *Finance Research Letters*, Volume 58, Part B.
- Clara Sabrina, S. (2023). Scoping Review: Tren Terbaru dalam Manajemen Sumber Daya Manusia di Era Digital pada Tahun 2012-2022. *Bulletin Of Management And Business*, 2-6.
- Dana. (2023, 10). Profile company: Dana.id. Diambil kembali dari Dana.id: <https://www.dana.id/>
- DANA. (2024, April 1). Duduki Peringkat #1, DANA Jadi Aplikasi Keuangan Indonesia Berperforma Terbaik. Diambil kembali dari dana.id: <https://www.dana.id/corporate/newsroom/duduki-peringkat-1-dana-jadi-aplikasi-keuangan-indonesia-berperforma-terbaik>
- Databoks. (2021, 9). Survei KIC: databoks.katadata. Diambil kembali dari Databoks.katadata: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/17/survei-kic-kalahkan-atm-dompot-digital-jadi-produk-keuangan-yang-paling-banyak-digunakan>
- Databoks. (2023). Proporsi metode pembayaran digital di Indonesia. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id>
- Delphia. (2022). Status Literasi Digital di Indonesia Tahun 2021. Kominfo dan Katadata Insight Center.
- Erxleben, K. A., Abrams, J., & Carrasco, M. (2011). Equality judgments cannot distinguish between attention effects on appearance and criterion: A reply to Schneider (2011). *Journal of Vision*.
- Esawe, A. (2022). Understanding mobile e-wallet consumers' intentions and user behavior. *Spanish Journal of Marketing*.
- Farhan, M. (2025, Mei 7). 5 E-Wallet Paling Sering Dipakai Gen Z & Milenial, Siapa Juaranya? Diambil kembali dari data.goodstats.id: <https://data.goodstats.id/statistic/5-e-wallet-paling-sering-dipakai-gen-z-milenial-siapa-juaranya-CJtq6>
- Gilster, P. (2019). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Hardi, V. (2021). Pengaruh Kinerja Layanan Dan Promosi OVO (Survey Pada Masyarakat Surabaya). *Commercium*, Volume 03 Nomor 03, 180-191.

- Hasrian, A. (2021). PENGARUH PERILAKU KONSUMEN ISLAM TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-MONEY (STUDI KASUS KONSUMEN GRAB DI KELURAHAN JEMBATAN KECIL KOTA BENGKULU). repository.iainbengkulu.
- Herlinawati, L., & Krisnawati, A. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Keputusan Penggunaan Ovo Pada Ibu Rumah Tangga Di Kota Bandung. E Proceeding Telkom University.
- Indrasari, M. (2019). Pemasaran dan Kepuasan Pelanggan . Unitomo press.
- Irdianty, A., & Aditya, B. R. (2021). Student Awareness of Digital Payment Services (Case Study in Indonesia). *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012036>
- Jogiyanto, H. M. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- John Storey, P. M. (2023). *Strategic Human Resource Management*. London: Routledge.
- Juliana, J., Djakasaputra, A., Pramono, R., & Hulu, E. (2021). Brand Image, Perceived Quality, Ease Of Use, Trust, Price, Service Quality On Customer Satisfaction And Purchase Intention Of Blibli Website With Digital Technology As Dummy Variable In The Use Of Eviews. *Journal of Critical Reviews*.
- Kass-Hanna, J., Lyons, A. C., & Liu, F. (2022). Building financial resilience through financial and digital literacy in South Asia and Sub-Saharan Africa. *Emerging Markets Review*.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2016). *Principles of marketing* (16th ed.). Pearson Education.
- Kumbara, V. B. (2021). Determinasi nilai pelanggan dan keputusan pembelian: Analisis kualitas produk, desain produk dan endorse. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(5), 604-630.
- Kraiwanit, T., Limna, P., & Wattanasin, P. (2024). Digital wallet dynamics: Perspectives on potential Worldcoin adoption factors in a developing country's FinTech Sector. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, Vol. 10 (2), 1-10.
- Kurnia, D. (2021). Pengaruh Fitur, Kemudahan Penggunaan, Keamanan, dan Promosi, terhadap Keputusan Penggunaan Digital Banking Jenius Pt. Bank Tabungan Pensiun Nasional. *UG Journal*.
- Kusnandar, V. B. (2024, Desember 12). Volume dan Nilai Transaksi Uang Elektronik (Jan 2021 – Agust 2024). Diambil kembali dari databoks.katadata.co.id/: <https://databoks.katadata.co.id/keuangan/statistik/673216a38c1bc/nilai-transaksi-uang-elektronik-capai-rp16-kuadriliun-pada-januari-agustus-2024>
- Kusnawan, A., Diana, A., Andy, A., & Tjong, S. (2019). Pengaruh Diskon pada Aplikasi e-Wallet terhadap Pertumbuhan Minat Pembelian Impulsif Konsumen Milenial di Wilayah Tangerang. *Jurnal Manajemen Unsera*.
- Lawrence Emeagwal, K. O. (2018). Mapping the Perceived Role of Strategic Human Resource Management Practices in Sustainable Competitive Advantage. *Academy of Strategic Management Journal*, 1-19.
- Listyani. (2020). The Importance of Digital Literacy in 21st Century Learning. *Journal of English Language and Education*, 6(1), 40–50.
- Lukman, F., Susanto, R., & Askiyanto, M. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko Penggunaan, dan Persepsi Manfaat Penggunaan terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)(Studi Kasus pada Pelanggan Warteg Citra Baru Bahari Kota Mal. Doctoral disertation, Fakultas Ekonomi dan Universitas Tribhuwana Tungadewi.
- Mawar, M., Andriyani, L., Gultom, A., & Ketiar, K. (2021). Dampak sosial ekonomi kebijakan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (ppkm) di indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Megadewandanu, S., Pranowo, & Suyoto. (2016). Exploring mobile wallet adoption in Indonesia using UTAUT2: An approach from consumer perspective. *Research Gate*.
- Mutia, A. (2021). datapublish: databoks.katadata. Diambil kembali dari Databoks.katadata: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/10/14/survei-ini-produk-keuangan-yang-dianggap-rentan-kebocoran-data>
- Nguyen, T. T., Tran, T. N., Do, T. H., Dinh, T. K., Nguyen, T. U., & Dang, T. M. (2024). Digital literacy, online security behaviors and E-payment intention. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, Vol. 10, 1-8.
- Populix. (2024). Survei Dompot Digital di Indonesia. <https://populix.co>
- Pramesti, F. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Digital, Kebermanfaatan, Dan Daya Tarik Produk Terhadap Penggunaan e-wallet (DANA) Education Pada Masyarakat Desa Natar. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*.
- Putritama, A., & Sari, R. (2020). Factors affecting the interest in using e-money for millennials. *Jurnal Economia*.
- Rahyana, M., & Abrianto, H. (2024). Pengaruh Literasi Digital, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Dalam Menggunakan QRIS. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL AKUNTANSI DAN MANAJEMEN*, Vol. 3.
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Rizkinaswara, L. (2020, Juni 3). Urgensi Literasi Digital bagi Masa Depan Ruang Digital Indonesia. Diambil kembali dari <https://aptika.kominfo.go.id/>
- Schneider, G. P. (2011). *Electronic Commerce*. Boston: Cengage Learning.

- Scott Snell, S. M. (2022). *Managing Human Resources*. Boston: Cengage Learning.
- SKYSTAR CAPITAL. (2024, November 7). *lobal Fintech Expansion to Asia- Pacific: Top Growth Prospects, Key Players, and 2024 Investment Challenges*. Diambil kembali dari SKYSTAR CAPITAL: <https://skystar.vc/global-fintech-expansion-to-asia-pacific-top-growth-prospects-key-players-and-2024-investment-challenges/>
- Sugiyono, F. (2017). *Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi dan Penerapan*.
- Syarif, M. I., Prasetyo, R. R., & Permata, L. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Keamanan Data Pribadi di Era Industri 4.0. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 3(1), 12–20.
- Tyas, R., & Azizah, N. (2022). Analisa Kepuasan Pengguna Dompot Digital DANA Melalui Continuance Use Intention Dengan Expectation Confirmation Model. *Jurnal Ilmu Poli Bisnis*.
- Wahyuhana, A. (2019). Pengaruh Gaya Hidup Cashless Terhadap Proses Keputusan Penggunaan Jenius Di Bandung Tahun 2018. *eProceedings of Management*.
- WIDIANTI, T. (2024). Pengaruh Kemudahan, Literasi Digital Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) BSI Mobile Banking Pada Generasi Milenial
- Widina. (2023). *Manajemen Sumber Daya Manusia Strategis*. Bandung: Widina Media Utama.
- Widiyanti, W. (2020). Pengaruh kemanfaatan, kemudahan penggunaan dan promosi terhadap keputusan penggunaan E-Wallet OVO di Depok. *Moneter-Jurnal Akuntansi*.
- Yogananda, A. S., & Dirgantara, M. B. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Literasi Digital, Kepercayaan dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik. *Diponegoro Journal Of Management*, 6(4), 1-7.

