



# Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup terhadap Pembayaran Digital, dengan Penggunaan Teknologi Keuangan sebagai Variabel Intervening pada Mahasiswa Bisnis Digital Universitas Jambi Angkatan 2021 – 2024

**Dhimas Kurniawan<sup>1</sup>, Tona Aurora Lubis<sup>2</sup>, Ida Masriani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Jambi, Indonesia

Korespondensi penulis: [dhimaskurniawan329@gmail.com](mailto:dhimaskurniawan329@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to determine the effect of financial literacy and lifestyle on digital payments with the use of financial technology as an intervening variable for Jambi University digital business students Class of 2021 - 2024. This study uses a quantitative approach with a random sampling method. The population in this study, namely Jambi University digital business students in the 2021-2024 batch of 174 students and the sample of this study amounted to 64 students. The data collection technique used a questionnaire. The data analysis method in this study used Ptrial Least Square and was processed using smartPLS 4.0 software. The results of this study found that: 1) Financial literacy has a positive and significant effect on digital payments. 2) Lifestyle has a positive and insignificant effect on digital payments. 3) Financial Literacy has a positive and significant effect on the use of financial technology. 4) Lifestyle has a positive and significant effect on the use of financial technology. 5) the use of financial technology has a positive effect on digital payments. 6) Financial Literacy has a positive and significant effect on digital payments with the use of financial technology as an intervening variable. 7) Lifestyle has a positive and insignificant effect on digital payments with the use of financial technology as an intervening variable.

**Keywords:** Digital Payment, Financial Literacy, Life Style, Use of Financial Technology.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan dan gaya hidup terhadap pembayaran digital dengan penggunaan teknologi keuangan sebagai variabel intervening pada mahasiswa bisnis digital Universitas Jambi Angkatan 2021 – 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengambilan sampel *random sampling*. Populasi pada penelitian ini yakni mahasiswa bisnis digital Universitas Jambi Angkatan 2021-2024 sebanyak 174 mahasiswa dan sampel penelitian ini berjumlah 64 mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan Ptrial Least Square dan diolah menggunakan *software smartPLS 4.0*. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa : 1) Literasi Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembayaran digital. 2) Gaya Hidup berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap pembayaran digital. 3) Literasi Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan teknologi keuangan. 4) Gaya Hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan teknologi keuangan. 5) penggunaan teknologi keuangan berpengaruh postif dan signifikan terhadap pembayaran digital. 6) Literasi Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembayaran digital dengan penggunaan teknologi keuangan sebagai variabel intervening. 7) Gaya Hidup berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap pembayaran digital dengan penggunaan teknologi keuangan sebagai variabel intervening.

**Kata Kunci:** Gaya Hidup, Literasi Keuangan, Pembayaran Digital, Penggunaan Teknologi Keuangan.

## 1. PENDAHULUAN

Era digital sangat erat dengan keseharian kita saat ini. Seluruh kegiatan dapat dilakukan dengan mudah dan singkat hanya melalui satu genggaman tangan saja. Hampir segala kegiatan kita saat ini menggunakan teknologi sehingga dapat memudahkan aktivitas kita sehari-hari baik itu aktivitas Pendidikan, transportasi ataupun dapat memudahkan kita dalam berbelanja.

Dengan kemajuan teknologi ini, dapat merubah tatanan dari segala aspek kehidupan termasuk dalam hal ekonomi yang saat ini memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mempermudah proses pembayaran melalui digital. Hal ini juga dapat kita rasakan dengan sistem pembayaran yang saat ini mengalami perkembangan dan perubahan yang begitu pesat, transaksi yang bermula hanya menggunakan uang tunai saja, sekarang mulai bergeser ke transaksi non tunai. Dengan adanya perubahan saat ini menjadikan kegiatan sehari-hari terasa lebih mudah apalagi penyebaran ponsel dan internet telah dilakukan secara global (Sahi, 2021).

Berdasarkan laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (2024), jumlah orang Indonesia yang menggunakan internet dari total populasi 278.696.200 orang, bisa mencapai 221.563.479 pengguna pada tahun 2023. Menurut survei tahun 2024, Tingkat pengguna internet Indonesia mencapai 79,5 persen meningkat 1,4 persen dibandingkan priode sebelumnya. Grafik tren positif penetrasi internet Indonesia signifikan meningkat secara berturut dalam lima tahun terakhir. Dari tahun 2018, penetrasi internet Indonesia mencapai 64,8 persen. Kemudian itu meningkat secara signifikan menjadi 73,7 persen pada 2020, 77,01 persen pada 2022 dan 78,19 persen pada 2023. Berdasarkan gender, sebagian besar kontribusi penetrasi internet Indonesia berasal dari laki-laki dengan persentase 50,7% dan Perempuan 49,1% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024). Dari data ini dapat kita ketahui bahwa mayoritas Masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk kegiatan sehari-harinya baik itu dalam bidang Pendidikan, sosial ataupun keuangan mereka.

Menurut Peraturan Bank Indonesia No.19/12/PBI/2017 yang mengatur penyelenggraan teknologi keuangan, menjelaskan bahwa inovasi dalam teknologi dan sistem informasi terus berkembang di Indonesia, terutama dalam hal teknologi untuk memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat, seperti mendapatkan akses terhadap layanan keuangan dan proses transaksi (bi.go.id, 2017). Pembayaran digital memang sangat dibutuhkan pada era saat ini, karena dapat memberikan banyak keuntungan baik dari efisiensi waktu, produktivitas keuangan serta kita dapat melakukan suatu hal seperti transaksi keuangan yang bisa dilakukan dimana saja serta kapan saja, walaupun tidak harus datang ke ATM ataupun kantor bank (Sari, 2022) . Dengan pembayaran digital, transaksi dapat diselesaikan dalam hitungan detik, yang sangat efisien dibandingkan dengan metode pembayaran tradisional seperti transaksi tunai ataupun transfer melalui ATM bank konvensional. Teknologi digital juga sangat rentan terhadap permasalahan dan ancaman, maka dari itu perlu dilengkapi dengan enkripsi dan protokol keamanan yang canggih, seperti OTP (*One-Time Password*) dan autentikasi dua faktor, yang membantu melindungi data pengguna dengan menjamin keamanan dengan melakuakan verifikasi terlebih dahulu . Hal ini yang membuat Masyarakat ataupun terkhususnya mahasiswa lebih suka

menggunakan transaksi melalui pembayaran digital dibandingkan membawa uang tunai kemana-mana dengan segala resiko yang akan terjadi suatu saatnya apalagi harus repot pergi ke bank umum (Sheshasaayee A & D. Sumathy, 2016).

Berdasarkan data Otoritas Jasa Keuangan (OJK), jumlah bank umum di Indonesia, mencapai lebih dari ratusan bank dan memiliki jaringan kantor yang mencapai puluhan unit, sekarang telah menurun signifikan. Konsumen sekarang melakukan transaksi melalui perangkat pintar, serta ada banyak alat pembayaran digital yang popular dimasyarakat antara lain ShoppePay, Dana, Gopay, Ovo, dan LinkAja. Dalam hal ini bank konvensional juga sudah masuk kelayanan digital Bernama Quick Response Code Indonesia Standart (QRIS) yang saat ini semua bank wajib menyediakan layanan pembayaran digital tersebut. Fasilitas QRIS kini cukup mudah ditemukan wajar bila bank Indonesia berani memasang target mencapai 55 Juta pengguna dari volume transaksinya pada tahun 2024 (Hidranto .F, 2024)

Menurut laporan dari Kompaspedia (2024), jumlah pengguna pembayaran digital pada pasar fintech di Indonesia diperhitungkan akan selalu meningkat setiap tahunnya, serta diperkirakan akan terus bertambah antara tahun 2024 – 2028 dengan total pengguna (+42,07 persen). Setelah peningkatan selama sepuluh tahun berturut-turut, dengan indikator tersebut maka diperkirakan pengguna pembayaran digital akan mencapai 204,97 Juta pengguna dan puncak akan baru terlihat pada tahun 2028. Selama beberapa tahun terakhir ini, jumlah penggunaan pembayaran digital pada pasar fintech terus mengalami peningkatan. Sistem pembayaran merupakan suatu komponen penting terhadap perubahan perekonomian bagi negara karena dapat dijadikan jaminan terhadap terlaksananya proses pembayaran yang dilakukan oleh dunia bisnis dan masyarakat.

Menurut Insight Asia, 61% masyarakat Indonesia telah menggunakan 2-3 platform dompet digital. Research Director Insight Asia, Olivia Samosir mengungkapkan bahwa ada lima faktor yang meningkatkan popularitas dompet digital, yakni kemudahan, kenyamanan, bebas limit, dapat digunakan untuk pembayaran sehari-hari, serta keamanan pengguna. Namun pada penelitian Litbang Kompas, 25-29 Mei 2024 yang dilakukan pada 38 Provinsi di Indonesia dengan jumlah 508 responden serta Tingkat kepercayaan adalah 95%, menyatakan bahwa sekitar 75,8% responden menyukai transaksi pembayaran secara tunai, 22,5% non-tunai dan 1,7% tidak jawab. Penelitian diatas dapat menyimpulkan bahwa masyarakat Indonesia masih menyukai transaksi pembayaran mereka dengan menggunakan pembayaran tunai ketimbang melakukan dengan metode non-tunai. Masih ada sebagian masyarakat Indonesia masih belum mengetahui mengenai produk-produk pembayaran digital (Hidranto, 2024)

Literasi keuangan merupakan kemampuan dalam pengetahuan dan keterampilan untuk mengelola masalah keuangan (Apriliani, 2024). Menurut Survei Nasional Literasi Keuangan dan Inklusi Keuangan (SNLKI) yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan tahun 2024, yakni Indeks literasi keuangan masyarakat republik Indonesia yaitu 65,43% ,mengalami kenaikan signifikan dibanding pada tahun 2022 hanya 49,68%. Namun pada tahun ini indeks inklusi keuangan mencapai 75,02% mengalami peningkatan yang sedikit signifikan dari tahun 2022 yang hanya 75,10%. Hal ini menunjukkan semakin menurunnya gap antara tingkat literasi dan tingkat inklusi, pada tahun 2022 dari 25,42% menjadi 9,59% tahun 2024. (Ojk.go.id, 2024).

Menurut (Moehadi et al., 2024) Gaya hidup adalah aspek yang mencerminkan kehidupan seseorang terhadap preferensi, nilai serta kebiasaan yang sering dilakukan. Sedangkan menurut Rahayu triadi dan Kustanto (2021) Gaya hidup adalah ekspresi dari seseorang mengenai kebiasaan berupa preferensi dan nilai yang menentukan penggunaan ataupun pembelanjaan pada seseorang. Dua faktor utama terbentuknya *life style* manusia yaitu, demografi dan psikografis. Faktor demografi dapat dilihat dari Tingkat Pendidikan, usia, pendapatan, dan jenis kelamin, selanjutnya faktor psikografis lebih kompleks dikarenakan faktor ini terbentuk dari karakteristik individu yang dimiliki seseorang ataupun mahasiswa sebagai generasi yang modern.

Penelitian yang telah dilakukan (History, 2022) untuk mengungkapkan pengaruh *financial literacy* dan *life style* terhadap digital payment dihasilkan bahwa terdapat pengaruh cukup besar dari literasi keuangan terhadap pembayaran digital. Namun berbeda dengan penelitian (Seputri W & Yafiz M, 2022) yang meneliti variabel yang sama tetapi dalam hal ini didapatkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan pembayaran digital QRIS.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### Teori TAM (*Tecnology Acceptance Model*)

Sebagai pencetus pertama menurut (Davis, 1989) *tecnology acceptance model* merupakan suatu model yang dibuat untuk mengetahui dan menganalisis faktor apa saja yang mempengaruhi diterimanya suatu teknologi. Teori ini sering disebut dengan metode penerimaan teknologi. Konsep ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menerima suatu teknologi, sehingga pengguna dapat menggunakananya untuk mempermudah atau mencapai tujuan yang akan dilakukan. Teori TAM memiliki 2 persepsi yakni persepsi kegunaan dan kemudahan.

### **Literasi Keuangan**

Literasi keuangan menurut Apriliani, (2024) yakni, Kemampuan dalam pengetahuan dan keterampilan untuk mengelola masalah keuangan. Literasi keuangan dapat mempengaruhi perilaku keuangan individu seseorang, melalui pengetahuan dan keterampilan keuangan yang dimiliki maka siklus mengenai keuangan dapat dilakukan secara tepat (Chaulagain P.R., 2015).

### **Gaya Hidup Modren**

Konsep gaya hidup selalu mengalami perkembangan seiring dengan perubahan waktu, teknologi, ekonomi, dan sosial. Anthony Giddens mengemukakan bahwa, gaya hidup merupakan suatu praktik terintegrasi yang digunakan individu untuk memberikan bentuk material pada identitas tertentu (Veal, 2013). Al Shabiyah mendefinisikan, gaya hidup merupakan perilaku bagaimana seseorang menjalani hidupnya yakni dari barang yang mereka beli, merek yang digunakan, bahkan apa perasaan dan pemikiran setelah menggunakan produk tersebut atau gaya hidup yang berhubungan dengan reaksi sesungguhnya atas transaksi pembelian yang telah konsumen lakukan(Hindyni & Nurhaliza, 2024).

### **Pembayaran Digital**

Pembayaran digital menurut Saputra adalah suatu metode pembayaran melalui media online seperti dompet digital, mobile banking, internet banking dan sms banking. Saat ini kegiatan pembayaran digital dapat dilakukan dengan mudah dimanapun dan kapanpun, semuanya telah ada serta dapat diakses melalui smartphone ataupun alat elektronik lainnya (Ranandhea et al., 2024). Pembayaran digital merupakan metode pembayaran yang telah diketahui oleh bank, terhubung antar individu dan bank dalam melakukan transaksi pembayaran (Briggs & Brooks, dalam Ghosh, 2021).

### **Teknologi Keuangan (Fintech)**

Menurut Giglio F (2021) Fintech adalah bidang yang menggabungkan antara teknologi, keuangan, inovasi, dan manajemen yang menghubungkan antara teknologi disalurkan dengan internet serta layanan sektor keuangan seperti transaksi perbankan atau layanan keuangan berbasis digital. Saat ini banyak sekali bermunculan layanan keuangan berbasis digital, menjadi inovasi baru dalam lingkungan perbankan, membuat seluruh bank di Indonesia berlilah meningkatkan pelayanan menggunakan teknologi berbasis digital. Selain itu, Pal et al., (2023) Mendefinisikan fintech merupakan bidang yang berkembang dalam keilmuan teknologi baru dimanfaatkan untuk meningkatkan siklus bisnis serta layanan keuangan yang ditawarkan dari

Perusahaan. Perkembangan teknologi ini menjadi suatu terobosan baru dalam bidang keuangan, sehingga semua orang dapat menjangkau dan merasakan dampak inovasi teknologi keuangan dalam hal meningkatkan kualitas perekonomian.

### 3. METODE PENELITIAN

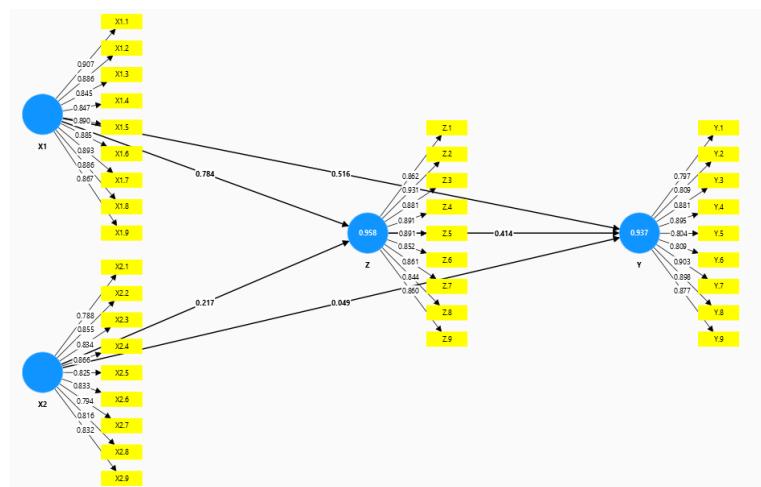
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini populasi yang digunakan yaitu mahasiswa bisnis digital universitas jambi. Data didapat dari penyebaran kuisioner yang akan dibagikan pada seluruh mahasiswa untuk tahun Angkatan 2021, 2022, 2023 dan 2024 dengan jumlah 174 mahasiswa. Data terbaru didapatkan langsung dari rekap mahasiswa terbaru yang dilakukan program studi bisnis digital 2024. Dalam memilih sampel penelitian, peneliti menggunakan metode probability sampling dimana seluruh populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel, peneliti akan menggunakan metode simple random sampling yang berarti sampel yang diambil secara acak. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dari pihak yang terkait dan artikel serta penelitian lapangan dilakukan berupa angket. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan Data Primer.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Outer Model

##### Menilai Model Pengukuran atau *Outer Model*

###### a. *Convergent Validity* (Validitas Kovergen)



Gambar 1. Outer Model

Sumber: Data Diolah dengan smartPLS, 2025

Berikut merupakan tabel outer model yang telah dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang telah terisi sesuai yang dibutuhkan:

**Tabel 1. Table Outer Loading**

Variabel	Indikator	Nilai Outer Loading	Keterangan
Literasi Keuangan (X1)	X1.1	0.907	Valid
	X1.2	0.886	Valid
	X1.3	0.845	Valid
	X1.4	0.847	Valid
	X1.5	0.890	Valid
	X1.6	0.885	Valid
	X1.7	0.893	Valid
	X1.8	0.886	Valid
	X1.9	0.867	Valid
Gaya Hidup (X2)	X2.1	0.788	Valid
	X2.2	0.855	Valid
	X2.3	0.834	Valid
	X2.4	0.866	Valid
	X2.5	0.825	Valid
	X2.6	0.833	Valid
	X2.7	0.794	Valid
	X2.8	0.816	Valid
	X2.9	0.832	Valid
Pembayaran Digital (Y)	Y.1	0.797	Valid
	Y.2	0.809	Valid
	Y.3	0.881	Valid
	Y.4	0.895	Valid
	Y.5	0.804	Valid
	Y.6	0.809	Valid
	Y.7	0.903	Valid
	Y.8	0.898	Valid
	Y.9	0.877	Valid
Penggunaan Teknologi Keuangan (Z)	Z.1	0.862	Valid
	Z.2	0.931	Valid
	Z.3	0.881	Valid
	Z.4	0.891	Valid
	Z.5	0.891	Valid
	Z.6	0.852	Valid
	Z.7	0.861	Valid
	Z.8	0.844	Valid
	Z.9	0.860	Valid

Sumber: Data diperoleh Dengan SmartPLS, 2025

Pada tabel 1 memperlihatkan bahwa nilai *loading factor* untuk semua indikator mendapatkan nilai keseluruhan diatas 0,70. Hal tersebut berarti menunjukkan bahwa setiap variabel dengan seluruh indikator yang ada tidak perlu dihapus karena telah menunjukkan keterangan valid.

**b. Discriminant Validity (Validitas Diskriminan)**

**Tabel 2. Discriminant Validity (Cross Loading)**

	Gaya Hidup	Literasi Keuangan	Pembayaran Digital	Penggunaan Teknologi Keuangan
X1.1	0.771	0.907	0.873	0.847
X1.2	0.734	0.886	0.853	0.823
X1.3	0.701	0.845	0.780	0.782
X1.4	0.800	0.847	0.775	0.823
X1.5	0.822	0.890	0.857	0.907
X1.6	0.728	0.885	0.895	0.881
X1.7	0.785	0.893	0.858	0.890
X1.8	0.742	0.886	0.891	0.882
X1.9	0.805	0.867	0.814	0.850
X2.1	0.788	0.848	0.827	0.857
X2.2	0.855	0.789	0.796	0.829
X2.3	0.834	0.803	0.787	0.842
X2.4	0.866	0.655	0.659	0.705
X2.5	0.825	0.645	0.641	0.672
X2.6	0.833	0.681	0.682	0.687
X2.7	0.794	0.598	0.635	0.605
X2.8	0.816	0.664	0.666	0.695
X2.9	0.832	0.724	0.728	0.726
Y.1	0.688	0.706	0.797	0.685
Y.2	0.712	0.700	0.809	0.703
Y.3	0.835	0.889	0.881	0.931
Y.4	0.728	0.885	0.895	0.881
Y.5	0.649	0.716	0.804	0.726
Y.6	0.668	0.750	0.809	0.756
Y.7	0.828	0.895	0.903	0.879
Y.8	0.767	0.895	0.898	0.868
Y.9	0.791	0.899	0.877	0.893
Z.1	0.799	0.835	0.804	0.862
Z.2	0.835	0.889	0.881	0.931
Z.3	0.728	0.885	0.895	0.881
Z.4	0.782	0.885	0.859	0.891
Z.5	0.722	0.879	0.898	0.891
Z.6	0.784	0.861	0.811	0.852
Z.7	0.758	0.836	0.812	0.861
Z.8	0.856	0.782	0.799	0.844
Z.9	0.832	0.801	0.795	0.860

Sumber : Data diolah Dengan SmartPLS, 2025

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa pada tabel 5.7 semua indikator pada penelitian ini memiliki nilai discriminant validity yang baik, yang dibuktikan dengan semua indikator memiliki nilai diatas 0,70 data batas minimum dari *cross loading*.

### c. Uji Reliabilitas (*Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha*)

**Tabel 3. Composite Reliability**

Variabel	Composite Reliability
Literasi Keuangan	0,951
Gaya Hidup	0,968
Pembayaran Digital	0,960
Penggunaan Teknologi Keuangan	0,967

Sumber: Data diolah Dengan SmartPLS, 2025

Berdasarkan tabel 3 diatas Menunjukan hasil nilai dari *composite reliability* melalui variabel literasi keuangan mendapatkan nilai sebesar 0,951, variabel gaya hidup 0,968, pembayaran digital 0,960 serta variabel penggunaan teknologi keuangan mendapatkan nilai sebesar 0,967. Dari semua nilai variabel tersebut dapat disimpulkan bahwa *composite reliability* pada penelitian ini memiliki hasil yang baik.

**Tabel 4. Cronbach's Alpha**

Variabel	Cronbach's Alpha
Literasi Keuangan	0,942
Gaya Hidup	0,963
Pembayaran Digital	0,953
Penggunaan Teknologi Keuangan	0,962

Sumber: Data diolah Dengan SmartPLS 4, 2025

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat diketahui nilai *cronbach's alpha* dari variabel literasi keuangan sebesar 0,942, gaya hidup 0,963, pembayaran digital 0,953 serta nilai dari variabel penggunaan teknologi keuangan sebesar 0,962. Menurut Ghazali (dalm Putra, 2021) jika semua nilai variabel diatas 0,70 maka variabel dikatakan reliabel, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa semua nilai variabel dari *cornbach's alpha* pada penelitian ini dikatakan reliabel karena telah memenuhi kariteria yang telah ditetapkan.

### Inner Model (Model Struktural)

**Tabel 5. R-Square**

	R-square	R-square adjusted
Pembayaran Digital (Y)	0,937	0,934
Penggunaan Teknologi Keuangan (Z)	0,958	0,956

Sumber : Data diolah Dengan SmartPLS 4, 2025

Pada penelitian ini menggunakan dua variabel independent (X) yaitu variabel literasi keuangan (X1) dan variabel gaya hidup (X2), serta variabel dependent yakni pembayaran digital (Y) Dan variabel intervening yaitu penggunaan teknologi keuangan (Z). *R-Square* yang telah diujikan akan digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan melalui variabel independent, dependent serta intervening. Semakin tinggi nilai r-square yang didapat maka semakin tepat pula model prediksi dari pengajuan model penelitian ini (Putra R, 2021).

Pada tabel 5 diatas dapat diketahui bahwa nilai *R-Square* dari pembayaran digital yaitu 0,937 jika dijadikan persentase menjadi 93,7% yang memiliki Kesimpulan yaitu variasi perubahan independent serta variabel intervening terhadap variabel dependen dapat dijelaskan sebesar 93,7% serta sisanya dijelaskan dengan varaiabel luar lainnya dari model yang telah diajukan. Selain itu *R-Square* dari penggunaan teknologi keuangan bernilai 0,958 atau 95,8% yang berarti bahwa kemampuan variabel independent mampu menjelaskan variabel intervening sebesar 95,8% sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar model penelitian ini.

Selain itu, dalam penentuan nilai *Adjust R-Square* dapat diketahui dalam rentang interval 0 – 1. Jika nilai adjust r-square mendekati 1 maka semakin baik pula variabel menjelaskan variabel lainnya. Pada penelitian yang dilakukan, nilai *Adjust R-Square* yang deiperoleh yakni 0,934 atau 93,4% yang berarti bahwa variabel X dan variabel Z mampu menjelaskan variabel dependen (Y) sisanya dijelaskan oleh variabel diluar lainnya. Sedangkan nilai *adjust R-Square* dari penggunaan teknologi keuangan yaitu sebesar 0,956 atau jika dipersenkan menjadi 95,6% yang memiliki arti yaitu variabel independent dapat menjelaskan variabel intervening sebesar 95,6 % sisanya dijelaskan oleh variabel luar lainnya. Kesimpulan dapat diketahui bahwa nilai *R-Square* dan *Adjust R-Square* pada penelitian ini mendapatkan kategori tinggi karena mendapatkan nilai lebih dari 0,75 sesuai ketentuan yang ada.

## Pengujian Hipotesis

**Tabel 6. Path Coefficient**

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics ( O/STDEV )	P values
Gaya Hidup -> Pembayaran Digital	0.049	0.045	0.075	0.656	0.512
Gaya Hidup -> Penggunaan Teknologi Keuangan	0.217	0.216	0.075	2.885	0.004
Literasi Keuangan -> Pembayaran Digital	0.516	0.539	0.215	2.404	0.016
Literasi Keuangan -> Penggunaan Teknologi Keuangan	0.784	0.785	0.069	11.325	0.000
Penggunaan Teknologi Keuangan -> Pembayaran Digital	0.414	0.395	0.197	2.099	0.036

Sumber: Data diolah Dengan SmartPLS 4, 2025

Selain melihat dari nilai path coefficient atau nilai pengaruh langsung pada penelitian ini juga perlu dilihat melalui peranan dari variabel intervening yang diketahui melalui specific indirect effects atau perhitungan pengaruh secara tidak langsung. Berikut merupakan hasil dari perhitungannya:

**Tabel 7. Spesific Indirect Effects**

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics ( O/STDEV )	P values
Gaya Hidup -> Penggunaan Teknologi Keuangan -> Pembayaran Digital	0.090	0.090	0.062	1.450	0.147
Literasi Keuangan -> Penggunaan Teknologi Keuangan -> Pembayaran Digital	0.324	0.305	0.149	2.183	0.029

Sumber: Data diolah Dengan SmartPLS 4, 2025

Dalam mementukan tingkat pengaruh dan signifikannya hipotesis dapat diketahui dari nilai T-Statistic harus lebih besar dari 1,96 atau dapat juga dengan melihat melalui P-value < 0,05 yang menunjukkan adanya pengaruh serta siknifikan terhadap hipotesis (Sugiyono, 2019).

Dari tabel 5.11 dan tabel 5.12 telah diperoleh hasil uji yang diproses menggunakan PLS melalui metode *bootstrapping*. Hasil pengujian hipotesis sebagai berikut :

1) Uji Hipotesis I Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Pembayaran Digital

Melalui uji hipotesis yang telah dilakukan didapatkan bahwa hasil *path coefficient* bertanda positif dengan nilai sebesar 0,539 serta nilai *P-Value* 0,016 yang membentuk pengaruh antara variabel literasi keuangan terhadap pembayaran digital. Selain itu, *T-Statistic* memperoleh nilai positif sebesar 2.404. maka dari itu, hasil ini telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,016 < 0,05$  dan *T-Statistic*  $2,404 > 1,96$ . Hal ini dapat menyimpulkan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif signifikan terhadap pembayaran digital. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa hipotesis I dapat diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai *T-Statistic*  $> 1,96$  dan nilai *P-Values*  $< 0,05$ .

2) Uji Hipotesis II Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Pembayaran Digital

Melalui uji hipotesis yang telah dilakukan didapatkan bahwa hasil *path coefficient* bertanda positif dengan nilai sebesar 0,045 serta nilai *P-Value* 0,512 yang membentuk pengaruh antara variabel gaya hidup terhadap pembayaran digital. Selain itu, *T-Statistic* memperoleh nilai positif sebesar 0.656. maka dari itu, hasil ini telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,512 > 0,05$  dan *T-Statistic*  $0,656 < 1,96$ . Hal ini dapat menyimpulkan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap pembayaran digital. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa hipotesis II dapat ditolak dan  $H_0$  diterima karena nilai *T-Statistic*  $< 1,96$  dan nilai *P-Values*  $> 0,05$ .

3) Uji Hipotesis III Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Penggunaan Teknologi Keuangan

Melalui uji hipotesis yang telah dilakukan didapatkan bahwa hasil *path coefficient* bertanda positif dengan nilai sebesar 0,785 serta nilai *P-Value* 0,000 yang membentuk pengaruh antara variabel literasi keuangan terhadap pembayaran digital. Selain itu, *T-Statistic* memperoleh nilai positif sebesar 11.325. maka dari itu, hasil ini telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,000 < 0,05$  dan *T-Statistic*  $11.325 > 1,96$ . Hal ini dapat menyimpulkan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi keuangan. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa hipotesis 3 dapat diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai *T-Statistic*  $> 1,96$  dan nilai *P-Values*  $< 0,05$ .

4) Uji Hipotesis IV Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Penggunaan Teknologi Keuangan

Melalui uji hipotesis yang telah dilakukan didapatkan bahwa hasil *path coefficient* bertanda positif dengan nilai sebesar 0,216 serta nilai *P-Value* 0,004 yang membentuk pengaruh antara variabel gaya hidup terhadap penggunaan teknologi keuangan. Selain itu, *T-Statistic* memperoleh nilai positif sebesar 2.885. maka dari itu, hasil ini telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,004 < 0,05$  dan *T-Statistic*  $2,885 > 1,96$ . Hal ini dapat menyimpulkan bahwa gaya hidup berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi keuangan. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa hipotesis 4 dapat diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai *T-Statistic*  $> 1,96$  dan nilai *P-Values*  $< 0,05$ .

5) Uji Hipotesis V Pengaruh penggunaan teknologi keuangan Terhadap Pembayaran Digital

Melalui uji hipotesis yang telah dilakukan didapatkan bahwa hasil *path coefficient* bertanda positif dengan nilai sebesar 0,395 serta nilai *P-Value* 0,036 yang membentuk pengaruh antara variabel penggunaan teknologi keuangan terhadap pembayaran digital. Selain itu, *T-Statistic* memperoleh nilai positif sebesar 2.099. maka dari itu, hasil ini telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,036 < 0,05$  dan *T-Statistic*  $2,099 > 1,96$ . Hal ini dapat menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi keuangan berpengaruh positif signifikan terhadap pembayaran digital. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa hipotesis 5 dapat diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai *T-Statistic*  $> 1,96$  dan nilai *P-Values*  $< 0,05$ .

6) Uji Hipotesis VI Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Pembayaran Digital dengan penggunaan teknologi keuangan sebagai variabel intervening

Melalui uji hipotesis yang telah dilakukan didapatkan bahwa hasil *path coefficient* bertanda positif dengan nilai sebesar 0,305 serta nilai *P-Value* 0,029 yang membentuk pengaruh antara variabel literasi keuangan terhadap pembayaran digital dengan penggunaan teknologi keuangan sebagai variabel intervening. Selain itu, *T-Statistic* memperoleh nilai positif sebesar 2.183. maka dari itu, hasil ini telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,029 < 0,05$  dan *T-Statistic*  $2,183 > 1,96$ . Hal ini dapat menyimpulkan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif signifikan terhadap pembayaran digital dengan penggunaan teknologi keuangan sebagai variabel intervening. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa hipotesis 6 dapat diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai *T-Statistic*  $> 1,96$  dan nilai *P-Values*  $< 0,05$ .

7) Uji Hipotesis VII Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Pembayaran Digital Dengan Penggunaan Teknologi Keuangan sebagai Variabel Intervening

Melalui uji hipotesis yang telah dilakukan didapatkan bahwa hasil *path coefficient* bertanda positif dengan nilai sebesar 0,090 serta nilai *P-Value* 0,147 yang membentuk pengaruh antara variabel gaya hidup terhadap pembayaran digital serta penggunaan teknologi keuangan sebagai variabel intervening. Selain itu, *T-Statistic* memperoleh nilai positif sebesar 1,450. maka dari itu, hasil ini telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,147 > 0,05$  dan *T-Statistic*  $1,450 < 1,96$ . Hal ini dapat menyimpulkan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap pembayaran digital. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa hipotesis 7 dapat ditolak dan  $H_0$  diterima karena nilai *T-Statistic*  $< 1,96$  dan nilai *P-Values*  $> 0,05$ .

## Pembahasan

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan didapatkan hasil penelitian sebagai berikut ini:

1) Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Pembayaran Digital

Hasil *Path Coefficient* memiliki tanda positif sebesar 0,539 serta *P-Values* 0,016 yang membuat pengaruh antara variabel literasi keuangan terhadap pembayaran digital. Selain itu, *T-Statistik* mendapatkan hasil positif yaitu 2,404 dengan ini hasil telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,016 < 0,05$  sedangkan *T-Statistik* memperoleh nilai  $2,404 > 1,96$ . Oleh karena itu, pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap pembayaran digital. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis 1 dapat diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai *T*-hitung  $> 1,96$  dan *P-Values*  $< 0,05$ . Hasil dari penelitian ini memiliki arti yang sama dengan penelitian yang dilakukan (Restike et al., 2024) yang menyatakan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembayaran digital.

2) Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Pembayaran Digital

Hasil *Path Coefficient* memiliki tanda positif sebesar 0,045 serta *P-Values* 0,512 yang membuat pengaruh antara variabel gaya hidup terhadap pembayaran digital. Selain itu, *T-Statistik* mendapatkan hasil positif yaitu 0,656 dengan ini hasil telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,512 > 0,05$  sedangkan *T-Statistik* memperoleh nilai  $0,656 < 1,96$ . Oleh karena itu, pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa gaya hidup memiliki pengaruh positif dan tidak signifikan terhadap pembayaran

digital. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis 2 dapat ditolak dan  $H_0$  diterima karena nilai  $T$ -hitung  $< 1,96$  dan  $P-Values > 0,05$ . Hasil dari penelitian ini memiliki bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan (Purnamasari E et al., 2024) yang menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembayaran digital. Diketahui bahwa responden dalam penelitian masih suka dan sering menggunakan transaksi pembayaran secara tunai. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan ketersedian penggunaan metode pembayaran digital di wilayah jambi terkhusunya dalam lingkungan universitas jambi, yang sering mengalami kendala yang akhirnya membuat gaya hidup mahasiswa bisnis digital masih terbiasa dalam penggunaan digital payment dalam kegiatan sehari-hari.

3) Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Penggunaan Teknologi Keuangan

Hasil *Path Coefficient* memiliki tanda positif sebesar 0,785 serta  $P-Values$  0,000 yang membuat pengaruh antara variabel literasi keuangan terhadap penggunaan teknologi keuangan. Selain itu, *T-Statistik* mendapatkan hasil positif yaitu 11.325 dengan ini hasil telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai  $P-Values$   $0,000 < 0,05$  sedangkan *T-Statistik* memperoleh nilai  $11,325 > 1,96$ . Oleh karena itu, pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi keuangan. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis 3 dapat diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai  $T$ -hitung  $> 1,96$  dan  $P-Values < 0,05$ . Hasil dari penelitian ini memiliki arti yang sama dengan penelitian yang dilakukan (Alawi et al., 2020) menyatakan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan teknologi keuangan.

4) Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Penggunaan Teknologi Keuangan.

Hasil *Path Coefficient* memiliki tanda positif sebesar 0,216 serta  $P-Values$  0,004 yang membuat pengaruh antara variabel gaya hidup terhadap penggunaan teknologi keuangan. Selain itu, *T-Statistik* mendapatkan hasil positif yaitu 2.885 dengan ini hasil telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai  $P-Values$   $0,004 < 0,05$  sedangkan *T-Statistik* memperoleh nilai  $2.885 > 1,96$ . Oleh karena itu, pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa gaya hidup memiliki pengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi keuangan. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis 4 dapat diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai  $T$ -hitung  $> 1,96$  dan  $P-Values < 0,05$ . Hasil dari penelitian ini memiliki arti yang sama dengan penelitian yang dilakukan (Naily et al., 2024) menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan teknologi keuangan.

5) Pengaruh Penggunaan Teknologi Keuangan Terhadap Pembayaran Digital

Hasil *Path Coefficient* memiliki tanda positif sebesar 0,395 serta *P-Values* 0,036 yang membuat pengaruh antara variabel penggunaan teknologi keuangan terhadap pembayaran digital. Selain itu, *T-Statistik* mendapatkan hasil positif yaitu 2.099 dengan ini hasil telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,016 < 0,05$  sedangkan *T-Statistik* memperoleh nilai  $2.404 > 1,96$ . Oleh karena itu, pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi keuangan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap pembayaran digital. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis 1 dapat diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai *T*-hitung  $> 1,96$  dan *P-Values*  $< 0,05$ . Hasil dari penelitian ini memiliki arti yang sama dengan penelitian yang dilakukan yang menyatakan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif terhadap pembayaran digital.

6) Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Pembayaran Digital Dengan Penggunaan Teknologi Keuangan Sebagai Variabel Intervening

Hasil *Path Coefficient* memiliki tanda positif sebesar 0,305 serta *P-Values* 0,029 yang membuat pengaruh antara variabel literasi keuangan terhadap pembayaran digital dengan penggunaan teknologi keuangan. Selain itu, *T-Statistik* mendapatkan hasil positif yaitu 2.183 dengan ini hasil telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,029 < 0,05$  sedangkan *T-Statistik* memperoleh nilai  $2.183 > 1,96$ . Oleh karena itu, pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap pembayaran digital dengan penggunaan teknologi keuangan. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis 6 dapat diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai *T*-hitung  $> 1,96$  dan *P-Values*  $< 0,05$ . Hasil dari penelitian ini memiliki arti yang sama dengan penelitian yang dilakukan (Rusliati et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan teknologi keuangan sebagai variabel intervening mampu mengimbangi literasi keuangan berpengaruh positif terhadap pembayaran digital.

7) Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Pembayaran Digital Dengan Penggunaan Teknologi Keuangan Sebagai Variabel Intervening

Hasil *Path Coefficient* memiliki tanda positif sebesar 0,090 serta *P-Values* 0,147 yang membuat pengaruh antara variabel literasi keuangan terhadap pembayaran digital. Selain itu, *T-Statistik* mendapatkan hasil positif yaitu 1.450 dengan ini hasil telah sesuai dengan ketentuan dimana nilai *P-Values*  $0,147 > 0,05$  sedangkan *T-Statistik* memperoleh nilai  $1.450 < 1,96$ . Oleh karena itu, pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa gaya hidup memiliki pengaruh positif dan tidak signifikan terhadap pembayaran digital dengan penggunaan teknologi keuangan sebagai variabel intervening. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis 1 dapat ditolak dan  $H_0$  diterima karena nilai *T*-hitung  $<$

1,96 dan *P-Values* > 0,05. Hasil dari penelitian ini tidak memiliki beberapa jurnal penelitian sebelumnya karena pada variabel ini dapat dikatakan menjadi *novelty* yang ada pada penelitian ini.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengujian, hasil analisis data, serta pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembayaran digital pada mahasiswa bisnis digital Universitas Jambi. Sementara itu, gaya hidup berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap pembayaran digital. Selanjutnya, literasi keuangan juga menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan teknologi keuangan, demikian pula dengan gaya hidup yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan teknologi keuangan. Selain itu, penggunaan teknologi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembayaran digital di kalangan mahasiswa Universitas Jambi. Literasi keuangan juga terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pembayaran digital dengan penggunaan teknologi keuangan sebagai variabel intervening. Sementara itu, gaya hidup memiliki pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap pembayaran digital jika dimediasi oleh penggunaan teknologi keuangan.

Berdasarkan kesimpulan dan temuan penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait maupun untuk penelitian selanjutnya. Pertama, bagi pihak Universitas, disarankan agar dapat memfasilitasi serta mengadakan kegiatan sosialisasi atau seminar yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan literasi keuangan serta membentuk gaya hidup yang baik dalam mengelola keuangan pribadi. Dengan adanya peningkatan pengetahuan dalam hal tersebut, diharapkan mahasiswa dapat menggunakan layanan pembayaran digital secara lebih bijak dan tepat. Kedua, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian pada objek yang berbeda seperti masyarakat umum, komunitas, atau kelompok dengan karakteristik tertentu. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi penggunaan pembayaran digital, seperti kualitas jaringan internet (networking), yang dalam penelitian ini ditemukan memiliki pengaruh terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan layanan pembayaran digital.

## REFERENSI

- Alawi, N. M., Asih, V. S., & Sobana, D. H. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan dan Inklusi Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung Terhadap Penggunaan Sistem Financial Technology. *Jurnal Maps (Manajemen Perbankan Syariah)*, 4(1), 36–44. <https://doi.org/10.32627/maps.v4i1.190>
- Apriliani, R. (2024). *Literasi Keuangan berbasis Teknologi Digital : Teori dan Implementasinya*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024, February 7). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- bi.go.id. (2017, November 29). *Peraturan Bank Indonesia No.19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial*. Departemen Komunikasi. [https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/pbi\\_191217.aspx](https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/pbi_191217.aspx)
- Chaulagain P.R. (2015). Contribution of Financial Literacy to Behavior. *Journal of Economics and Behavioral Studies*, 7. [https://doi.org/https://doi.org/10.22610/jebs.v7i6\(J\).618](https://doi.org/https://doi.org/10.22610/jebs.v7i6(J).618)
- Davis Fred. (1989). *A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory and Results*. Sloan School of Management.
- Ghosh, G. (2021). Adoption of Digital Payment System by Consumer: A review of Literature. *International Journal of Creative Research Thoughts*, 9. [www.ijcrt.org](http://www.ijcrt.org)
- Giglio F. (2021). Fintech: A Literature Review. *European Research Studies Journal*, 27.
- Hidranto .F. (2024, June 9). *Transaksi Digital Tumbuh Pesat*. Indonesia.Go.Id. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8279/transaksi-digital-tumbuh-pesat?lang=1>
- Hindyni R, & Nurhaliza S. (2024). *Pengaruh Lingkungan Sosial dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi Perbankan Syariah Universitas DJuanda*. 3.
- Kompaspedia. (2024, July 22). *Pertumbuhan dan Peluang Fintech di Indonesia*. <https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/pertumbuhan-dan-peluang-fintech-di-indonesia>
- Moehadi, Hartiningsih Astuti, Siti Alfiyana, & Kiswati Dewi Kartika. (2024). Peran E-Commerce Dan Gaya Hidup Dalam Menentukan Perilaku Konsumen. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini*, 15(1), 18–23. <https://doi.org/10.36982/jiegmk.v15i1.3953>
- ojk.go.id. (2024, September 28). *OJK Dorong Peningkatan Literasi Keuangan Digital Bagi Mahasiswa, "OJK Mengajar" di Universitas Bengkulu*. Otoritas Jasa Keuangan.
- Ojk.go.id. (2024, October 17). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024*. Ojk.Go.Id. [https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-\(SNLIK\)-2024.aspx](https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-(SNLIK)-2024.aspx)
- Pal, A., Gopi, S., & Lee, K. M. (2023). Fintech Agents: Technologies and Theories. *Electronics*, 12(15), 3301. <https://doi.org/10.3390/electronics12153301>

- Putra R. (2021). The Influence of Leadership and Competence on Employee Performance Through Employee's Organizational Citizenship Behavior (OCB) as an Intervening Variable at PT. Sawah Solok Company. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 2(2).
- Ranandhea Nuhran, A., Ramli, R., & Luhat, Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Pembayaran Digital (QRIS) Terhadap Tingkat Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Era Generasi Z Dengan Perilaku Gaya Hidup Masa Kini. *Jurnal GeoEkonomi*, 15(1.2024), 11–20. <https://doi.org/10.36277/geoekonomi.v15i1.2024.444>
- Restike P.K., Prasasti D, Fitriani I.D, & Ciptani K.M. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Perilaku Pembelian Impulsif, Dan Gaya Hidup Terhadap. *Jurnal Akuntansi Bisnis*.
- Rusliati, E., Soegoto, A. S., Martutiningrum, D., Suganda, D. A., Dahliana, D., Yulinda, Y., & Sweet Sesha, P. Van. (2024). Investigating the effect of financial literacy on financial inclusion: Mediating role of financial technology. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(7), 5193. <https://doi.org/10.24294/jipd.v8i7.5193>
- S. History O. (2022). Financial Literacy, Social Influence and The Use of Digital Payments a Literature Review. *Ijconf.Org*, 1.
- Sahi Mahdi A, Khalid H, Abbas F. A, & Khatib A.F.S. (2021). The Evolving Research of Customer Adoption of Digital Payment: Learning from Content and Statistical Analysis of the Literature. *Elsevier*.
- Sari R. R, Ruscitasari Z, & Suhada. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup terhadap Cashless Transaction Behavior. *Valid Jurnal Ilmiah*, 20.
- Seputri W, & Yafiz M. (2022). *QRIS Sebagai Alat Transaksi Digital Generasi Z: Analisis Faktor*. 10.
- Sheshasaayee A, & D. Sumathy. (2016). *A Framework to Enhance Security for OTP SMS in E-Banking Environment Using Cryptography and Text Steganography*. Proceedings of the International Conference on Data Engineering and Communication Technology (B. V. J. L. Satapathy C.S, Ed.; ICDECT 2016, Vol. 2). Springer.
- Sugiyono. (2019). *Statiska Untuk Penelitian* (3rd ed.). Alfabeta CV.
- Veal, A. J. . (2013). *Routledge Handbook of Leisure Studies* (T. Blackshaw, Ed.; 1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203140505>