

ANALISIS TINGKAT POPULARITAS APLIKASI FINTECH (E-WALLET) DI KALANGAN MAHASISWA KOTA PEMATANGSIANTAR

Eni Nurchani Manihuruk¹, Vita Bella Melati Sukma Aritonang², Serlyn Pebrina Nababan³, Riso Novita Naipospos⁴, Firma amelia hutahaean⁵, Realita Sumindah Pandiangan⁶, Bahrudi Efendi Damanik⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}STIKOM Tunas Bangsa

Email: ¹enmanihuruk127@gmail.com*, ²vitab9011@gmail.com, ³serlynnababan@gmail.com,
⁴risdonovita.h@gmail.com, ⁵firmahutahaean28@gmail.com, ⁶litapandiangan03@gmail.com,
⁷bahrudiefendi@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi finansial (fintech) telah mendorong perubahan signifikan dalam perilaku transaksi keuangan masyarakat, khususnya melalui penggunaan dompet digital (E-Wallet). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat penggunaan, tingkat popularitas, serta dampak positif dan negatif dari penggunaan aplikasi E-Wallet seperti Dana, OVO, GoPay, dan ShopeePay di kalangan mahasiswa Kota Pematangsiantar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik survei melalui penyebaran kuesioner online kepada mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di kota tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden merupakan pengguna aktif E-Wallet, dengan Dana menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan, diikuti oleh OVO, GoPay, dan ShopeePay. Faktor kemudahan penggunaan, keamanan, serta promo dan cashback menarik menjadi alasan utama preferensi pengguna terhadap aplikasi-aplikasi tersebut. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembang aplikasi dan pelaku industri fintech dalam menyusun strategi pemasaran serta meningkatkan kualitas layanan keuangan digital.

Kata kunci: *E-Wallet, Fintech, Mahasiswa, Popularitas, Dampak*

ANALYSIS OF THE LEVEL OF POPULARITY OF FINTECH APPLICATIONS (E-WALLET) AMONG STUDENTS IN PEMATANGSIANTAR

Abstract

The advancement of financial technology (fintech) has significantly influenced the public's financial transaction behavior, particularly through the use of digital wallets (E-Wallets). This study aims to analyze the level of usage, popularity, as well as the positive and negative impacts of E-Wallet applications such as Dana, OVO, GoPay, and ShopeePay among university students in Pematangsiantar City. The research method employed is a quantitative approach using survey techniques through the distribution of online questionnaires to students from various universities in the city. The results indicate that the majority of respondents are active E-Wallet users, with Dana being the most widely used application, followed by OVO, GoPay, and ShopeePay. Factors such as ease of use, security, and attractive promotions or cashback are the main reasons for users' preferences toward these applications. These findings are expected to serve as a reference for application developers and fintech industry players in formulating marketing strategies and improving the quality of digital financial services.

Keywords: *E-wallet, Fintech, Students, Popularity*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk di bidang keuangan. Salah satu inovasi yang paling menonjol dalam dekade terakhir adalah kehadiran *financial technology* (fintech). *Financial Technology* (FinTech) merupakan perpaduan antara teknologi dan fitur keuangan atau dapat juga diartikan inovasi pada sektor finansial dengan sentuhan teknologi moderen (Nurcholidah and Harsono 2021). Terutama dalam bentuk aplikasi dompet digital atau *electronic wallet* (E-Wallet). E-wallet (dompet digital) adalah suatu layanan atau platform yang memberikan layanan layaknya dompet, yaitu wadah untuk menyimpan uang, namun uang yang tersimpan bersifat digital (online). E-wallet juga merupakan bagian dari fintech (Nawawi 2020). Aplikasi seperti Dana, OVO,

GoPay, ShopeePay LinkAja dan lain-lain, kini menjadi alat transaksi yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, termasuk di kalangan mahasiswa.

Mahasiswa sebagai generasi digital merupakan pengguna aktif berbagai teknologi, termasuk layanan keuangan berbasis aplikasi. Mereka memanfaatkan E-Wallet untuk berbagai keperluan, mulai dari pembayaran makanan, transportasi, belanja daring, hingga pembelian pulsa dan pembayaran tagihan. Kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, serta banyaknya promo menjadi alasan utama mengapa E-Wallet cepat diterima oleh kalangan ini. Namun, penggunaan yang tidak disertai dengan kesadaran literasi keuangan yang baik juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti kebiasaan konsumtif atau kurangnya kontrol terhadap pengeluaran.

Popularitas adalah persepsi kolektif dan individu melaporkan konsensus perasaan kelompok terhadap individu atau objek ketika menilai sesuatu (Kusharsanto 2024). Penting untuk memahami sejauh mana penggunaan aplikasi E-Wallet terjadi di kalangan mahasiswa, aplikasi mana yang paling populer, serta apa saja dampak positif dan negatif yang mereka rasakan. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memetakan popularitas dan perilaku penggunaan aplikasi fintech, tetapi juga untuk memberikan kontribusi dalam penguatan literasi keuangan di kalangan mahasiswa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Indriyani and Sartika 2022) mengkaji persepsi pengguna terhadap e-wallet dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif (QD) adalah istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk suatu kajian yang bersifat deskriptif dengan pertanyaan siapa, apa, dimana dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola-pola yang muncul pada peristiwa tersebut (Ruhansih 2017). Penelitian ini menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dengan indikator seperti persepsi manfaat, kemudahan, dan risiko. Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) adalah sebuah model teoritis yang digunakan untuk menjelaskan penerimaan dan penggunaan teknologi oleh pengguna. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1986, dan sangat populer digunakan dalam penelitian tentang teknologi, termasuk aplikasi digital seperti e-wallet, e-learning, sistem informasi, dan lainnya (Ruhansih 2017). Instrumen yang digunakan berupa kuesioner online yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan persepsi generasi Z di Kota Tasikmalaya terhadap penggunaan e-wallet.

Penelitian ini menggunakan metode survei sebagai pendekatan utama untuk mengumpulkan data bertujuan untuk mengukur tingkat penggunaan, popularitas, serta dampak positif dan negatif dari berbagai aplikasi e-wallet (Dana, OVO, GoPay, ShopeePay) di kalangan mahasiswa di Kota Pematangsiantar. metode penelitian survei adalah satu bentuk teknik dimana informasi dikumpulkan dari sejumlah sampel berupa orang, melalui pertanyaan – pertanyaan (Alderson, J. Charles & Wall 1992). Metode penelitian yang digunakan bersifat kuantitatif, yaitu pendekatan yang menekankan pada pengolahan data berupa angka dalam proses pengumpulan dan analisis data di lapangan (Djollong 2014). Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner online yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dan diagram. Dengan demikian, perbedaan mendasar antara kedua penelitian ini terletak pada pendekatan metodologis dan fokus analisis; di mana penelitian terdahulu lebih menekankan pada interpretasi persepsi terhadap satu aplikasi menggunakan model

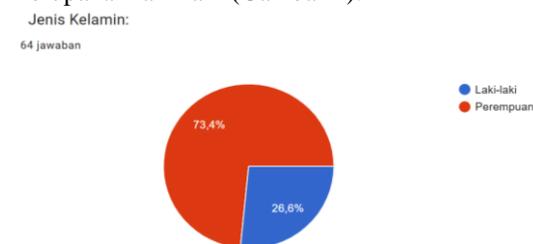
TAM, sementara penelitian ini berupaya memberikan gambaran umum yang lebih luas dan kuantitatif terhadap beberapa aplikasi e-wallet sekaligus dari sudut pandang pengguna mahasiswa. Lebih jauh lagi, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi mahasiswa dan masyarakat umum sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan aplikasi E-Wallet secara bijak dan efisien. Selain itu, bagi institusi pendidikan maupun regulator, temuan ini dapat menjadi dasar dalam menyusun kebijakan, modul edukasi, atau program literasi keuangan digital yang lebih tepat sasaran. Dengan demikian, penggunaan fintech di kalangan mahasiswa tidak hanya menjadi tren, tetapi juga membentuk perilaku keuangan yang sehat dan bertanggung jawab.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survei yang dilakukan secara daring melalui Google Form untuk mengumpulkan data dari mahasiswa berbagai perguruan tinggi di Kota Pematangsiantar. Kuesioner disebarluaskan secara online terhadap 70 responden yang dipilih sebagai sampel penelitian. Kuesioner tersebut terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu identitas responden (jenis kelamin, usia, dan perguruan tinggi), penggunaan aplikasi E-Wallet (jenis aplikasi, frekuensi, dan durasi penggunaan), popularitas dan alasan penggunaan (kemudahan, promo, fitur, keamanan), serta dampak penggunaan (positif seperti efisiensi dan kemudahan, serta negatif seperti kecenderungan boros atau ketergantungan). Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk persentase serta grafik untuk menggambarkan pola penggunaan, popularitas, dan dampak aplikasi E-Wallet di kalangan mahasiswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuisisioner pada pertanyaan “Jenis Kelamin”, dari total 64 partisipan, diketahui bahwa sebanyak 47 partisipan (73,4%) merupakan perempuan, sedangkan 17 partisipan (26,6%) merupakan laki-laki (Gambar 1).



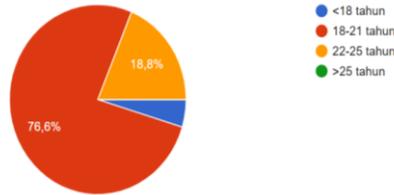
Gambar 1. Jenis Kelamin Responden

Pada pertanyaan “Berapakah usia Anda?”, dari total 64 partisipan, diperoleh data bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia 18–21 tahun sebanyak 49 orang (76,6%), diikuti oleh usia 22–25 tahun sebanyak 12 orang (18,8%), dan <18 tahun sebanyak 3 orang (4,7%). Tidak terdapat partisipan yang berusia lebih dari 25 tahun (Gambar 2). Hasil ini menunjukkan bahwa responden didominasi oleh mahasiswa berusia 18–21 tahun, yang merupakan

rentang usia produktif dan umum bagi mahasiswa aktif di perguruan tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa partisipan kuisioner ini sebagian besar merupakan mahasiswa usia muda di Kota Pematangsiantar, sesuai dengan target penelitian.

Berapakah usia Anda?

64 jawaban



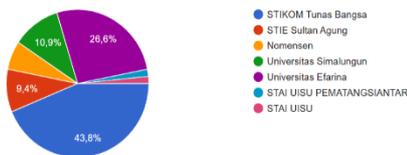
Gambar 2. Rentang Usia Responden

Kemudian, berdasarkan hasil kuisioner pada pertanyaan “Dari Universitas/Perguruan Tinggi mana Anda berasal?”, dari total 64 partisipan, diperoleh data bahwa sebagian besar responden berasal dari STIKOM Tunas Bangsa sebanyak 43,8%, disusul oleh Universitas Efarina sebanyak 26,6%, Universitas Simalungun sebanyak 10,9%, STIE Sultan Agung sebanyak 9,4%, dan Nommensen sebanyak 7,8%. Sementara itu, partisipan dari STAI UISU Pematangsiantar dan STAI UISU masing-masing hanya menyumbang sebagian kecil dari total responden (Gambar 3).

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas partisipan dalam penelitian ini berasal dari beberapa perguruan tinggi di Kota Pematangsiantar, khususnya STIKOM Tunas Bangsa sebagai penyumbang terbesar. Hal ini sejalan dengan fokus penelitian yang ditujukan untuk menganalisis penggunaan fintech di kalangan mahasiswa di Kota Pematangsiantar.

Dari Universitas/Perguruan Tinggi mana anda berasal?

64 jawaban

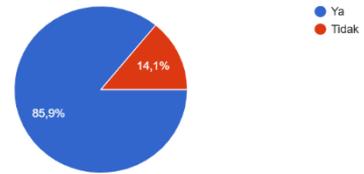


Gambar 3. Asal Universitas/Perguruan Tinggi

Berdasarkan hasil kuisioner pada pertanyaan “Apakah kamu pengguna aplikasi E-Wallet seperti Dana, OVO, GoPay, ShopeePay, atau sejenisnya?”, diperoleh bahwa dari 64 responden, sebanyak 85,9% menyatakan "Ya" mereka merupakan pengguna aplikasi e-wallet, sedangkan 14,1% menyatakan "Tidak" menggunakan aplikasi e-wallet (Gambar 4).

Apakah kamu pengguna aplikasi E-Wallet seperti Dana, OVO, GoPay, ShopeePay, atau sejenisnya?

64 jawaban



Gambar 4. Pengguna E-Wallet

Berdasarkan hasil kuisioner pada pertanyaan “Aplikasi E-Wallet apa saja yang kamu gunakan?” (boleh memilih lebih dari satu), diperoleh data bahwa dari 55 responden, sebanyak 81,8% memilih Dana sebagai aplikasi e-wallet yang mereka gunakan, menjadikannya sebagai platform dompet digital yang paling banyak digunakan. Disusul oleh ShopeePay sebanyak 32,7%, GoPay sebanyak 25,5%, dan OVO sebanyak 21,8%. Sementara itu, aplikasi LinkAja dan Brimo masing-masing hanya digunakan oleh 1,8% responden (Gambar 5).

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki preferensi terhadap aplikasi Dana dalam transaksi digital mereka. Tingginya penggunaan Dana bisa disebabkan oleh kemudahan penggunaan, promosi menarik, atau luasnya cakupan layanan. Selain itu, masih cukup banyak juga yang menggunakan ShopeePay, GoPay, dan OVO, yang menunjukkan bahwa mahasiswa terbiasa menggunakan lebih dari satu e-wallet sesuai kebutuhan. Rendahnya angka penggunaan LinkAja dan Brimo menunjukkan bahwa kedua platform tersebut belum menjadi pilihan utama di kalangan mahasiswa.



Gambar 5. Penggunaan E-Wallet

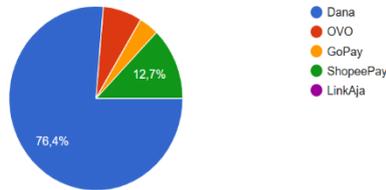
Berdasarkan hasil kuisioner pada pertanyaan “Aplikasi E-Wallet apa yang paling sering kamu gunakan?”, diperoleh data dari 55 responden bahwa mayoritas responden, yaitu sebanyak 76,4%, menyatakan bahwa mereka paling sering menggunakan aplikasi Dana. Disusul oleh ShopeePay sebanyak 12,7%, kemudian OVO dan GoPay dengan persentase yang lebih kecil. Aplikasi LinkAja tidak tercatat sebagai aplikasi yang paling sering digunakan oleh responden.

Hasil ini menunjukkan bahwa Dana merupakan aplikasi e-wallet yang paling dominan digunakan

dalam keseharian responden. Persentase yang tinggi ini memperkuat data sebelumnya bahwa Dana menjadi pilihan utama di antara berbagai jenis aplikasi dompet digital yang tersedia.

Aplikasi E-Wallet apa yang paling sering kamu gunakan? (pilih satu)

55 jawaban

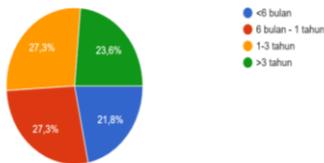


Gambar 6. Aplikasi E-Wallet Yang Paling Sering Digunakan

Berdasarkan hasil kuisioner dari 55 responden pada pertanyaan “Sudah berapa lama kamu menggunakan E-Wallet?”, diperoleh bahwa responden terbagi cukup merata dalam hal durasi penggunaan. Sebanyak 27,3% responden telah menggunakan e-wallet selama 6 bulan hingga 1 tahun, dan 27,3% lainnya selama 1 hingga 3 tahun. Kemudian, 23,6% responden menyatakan telah menggunakan e-wallet lebih dari 3 tahun, sementara 21,8% menyatakan baru menggunakan e-wallet dalam kurun waktu kurang dari 6 bulan (gambar 6) Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden telah mengenal dan menggunakan e-wallet dalam jangka waktu yang cukup lama, yakni di atas 6 bulan. Hal ini mengindikasikan bahwa e-wallet bukan lagi hal yang baru bagi kalangan mahasiswa, melainkan telah menjadi bagian dari kebiasaan atau kebutuhan dalam aktivitas keuangan mereka sehari-hari.

Sudah berapa lama kamu menggunakan E-Wallet?

55 jawaban



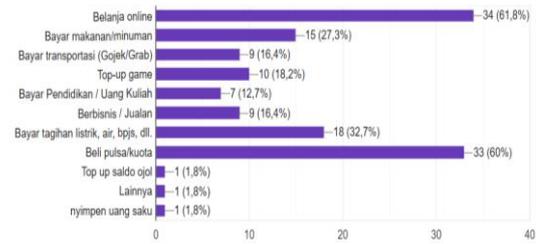
Gambar 7. Seberapa Lama Penggunaan E-Wallet

Berdasarkan hasil kuisioner dari 55 responden pada pertanyaan “Kamu paling sering menggunakan E-Wallet untuk:”, diperoleh bahwa mayoritas responden menggunakan e-wallet untuk keperluan belanja online (61,8%) dan membayar tagihan seperti listrik, air, BPJS, dan lainnya (60%). Selain itu, penggunaan e-wallet juga cukup tinggi untuk membayar makanan/minuman (27,3%), top-up game (18,2%), berbisnis atau jualan (16,4%), serta membayar transportasi online seperti Gojek/Grab (16,4%).

Kamu paling sering menggunakan E-Wallet untuk: (pilih semua yang sesuai)

[Salin diagram](#)

55 jawaban



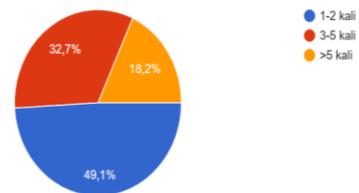
Gambar 8. Fungsi Pada Penggunaan E-Wallet

Berdasarkan hasil kuisioner dari 55 responden pada pertanyaan “Berapa kali dalam seminggu kamu menggunakan E-Wallet?”, diperoleh bahwa sebagian besar responden (49,1%) menggunakan e-wallet sebanyak 1–2 kali dalam seminggu. Selanjutnya, 32,7% responden menggunakannya 3–5 kali dalam seminggu, dan 18,2% responden bahkan menggunakannya lebih dari 5 kali dalam seminggu (Gambar 9).

Data ini menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet cukup rutin dilakukan oleh sebagian besar mahasiswa, dengan intensitas mingguan yang bervariasi.

Berapa kali dalam seminggu kamu menggunakan E-Wallet?

55 jawaban



Gambar 9. Frekuensi Penggunaan E-Wallet

Berdasarkan hasil kuisioner dari 55 responden, alasan utama dalam memilih aplikasi e-wallet paling banyak dipilih adalah karena mudah digunakan, sebagaimana dinyatakan oleh 94,5% responden (52 orang). Selain itu, 50,9% responden menyebut proses transaksi yang cepat sebagai alasan utama mereka, dan 41,8% lainnya menilai bahwa e-wallet cepat dan efisien. Di sisi lain, alasan seperti fitur lengkap (16,4%), keamanan aplikasi (14,5%), dan banyak promo/cashback (9,1%) juga turut menjadi pertimbangan, meskipun tidak sebanyak alasan sebelumnya. Hanya sebagian kecil responden yang memilih alasan seperti banyak merchant yang menerima (10,9%) dan banyak digunakan teman (20%) (Gambar 10).

Data ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan dan kecepatan transaksi menjadi faktor dominan dalam preferensi mahasiswa terhadap aplikasi e-wallet. Artinya, pengguna lebih mengutamakan efisiensi dan kenyamanan dalam bertransaksi digital dibandingkan insentif seperti promo atau cashback.



Gambar 10. Preferensi Penggunaan E-Wallet

Berdasarkan hasil kuisioner dari 55 responden pada pertanyaan “Apa saja dampak positif yang kamu rasakan dari penggunaan E-Wallet?”, diperoleh bahwa sebagian besar responden (89,1%) merasakan bahwa transaksi menjadi lebih cepat dan praktis. Selain itu, 52,7% responden menyatakan bahwa penggunaan e-wallet lebih menghemat waktu karena tidak perlu ke ATM, dan 38,2% menyebutkan bahwa e-wallet mudah digunakan untuk belanja online. Kemudian, 20% responden mengaku bahwa mereka mendapatkan banyak promo atau cashback yang menguntungkan, sementara 9,1% responden merasakan bahwa e-wallet membantu mencatat pengeluaran mereka (Gambar 11).

Data ini menunjukkan bahwa kemudahan, efisiensi waktu, dan kepraktisan merupakan faktor utama yang dirasakan positif oleh mahasiswa dalam penggunaan e-wallet, sementara manfaat tambahan seperti promo dan fitur pencatatan keuangan masih dirasakan oleh sebagian kecil pengguna.



Gambar 11. Dampak Positif Penggunaan E-Wallet

Berdasarkan hasil kuisioner dari 55 responden pada pertanyaan “Apa saja dampak negatif yang kamu alami akibat penggunaan E-Wallet?”, diperoleh bahwa sebagian besar responden (43,6%) merasa menjadi lebih boros karena promo dan kemudahan transaksi. Selain itu, 38,2% responden mengaku takut akan terjadinya kebocoran data atau informasi pribadi, dan 36,4% merasa memiliki kurang kontrol terhadap pengeluaran. Sebanyak 27,3% responden juga menyatakan adanya ketergantungan pada koneksi internet, sementara 16,4% pernah mengalami kegagalan transaksi, dan 1,8% menyebutkan pernah mengalami masalah serupa lainnya (Gambar 12). Data ini menunjukkan bahwa meskipun e-wallet memberikan kemudahan,

terdapat pula sejumlah risiko dan dampak negatif yang dirasakan oleh pengguna, terutama terkait pengelolaan keuangan dan keamanan data pribadi.



Gambar 12. Dampak Negatif Penggunaan E-Wallet

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi E-Wallet di kalangan mahasiswa Kota Pematangsiantar tergolong tinggi. Mayoritas responden merupakan pengguna aktif dompet digital, dengan aplikasi Dana menjadi platform yang paling populer, diikuti oleh OVO, GoPay, dan ShopeePay. Dari sisi demografi, mayoritas responden berada pada rentang usia 18–21 tahun, yang merupakan kelompok usia produktif dan sangat akrab dengan teknologi digital. Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda memiliki peran penting dalam adopsi layanan fintech, khususnya e-wallet. Frekuensi penggunaan e-wallet juga cukup rutin; sebagian besar responden menggunakan e-wallet 1–2 kali dalam seminggu (49,1%), sementara 32,7% menggunakannya 3–5 kali, dan 18,2% bahkan menggunakannya lebih dari 5 kali dalam seminggu. Ini menandakan bahwa dompet digital telah menjadi bagian dari aktivitas keuangan sehari-hari mahasiswa. Faktor utama yang mempengaruhi popularitas aplikasi e-wallet adalah kemudahan penggunaan, kecepatan transaksi, serta adanya promo dan cashback menarik. Penggunaan e-wallet paling sering dimanfaatkan untuk belanja online dan pembayaran tagihan. Dari sisi dampak, mahasiswa merasakan manfaat positif seperti efisiensi waktu dan kenyamanan bertransaksi. Namun demikian, terdapat pula dampak negatif seperti kecenderungan menjadi lebih boros, kurangnya kontrol terhadap pengeluaran, serta kekhawatiran terhadap keamanan data pribadi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun E-Wallet memberikan banyak kemudahan dan keuntungan, diperlukan peningkatan literasi keuangan agar mahasiswa dapat menggunakan layanan ini secara bijak, efisien, dan aman.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alderson, J. Charles & Wall, Dianne. 1992. “Penelitian Survei Dalam Pembelajaran Dan Pengajaran Bahasa Inggris.” *Japanese Society of Biofeedback Research* 19(August): 709–15.
- Djollong, Andi Fitriani. 2014. “Teknik Pelaksanaan

- Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research).” *Istiqlah* 2(1): 86–100.
- Alderson, J. Charles & Wall, Dianne. 1992. “Penelitian Survei Dalam Pembelajaran Dan Pengajaran Bahasa Inggris.” *Japanese Society of Biofeedback Research* 19(August): 709–15.
- Djollong, Andi Fitriani. 2014. “Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research).” *Istiqlah* 2(1): 86–100.
- Indriyani, Dila, and Sri Hardianti Sartika. 2022. “Pengaruh E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumsi Generasi Z Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen* 6(1): 68–74. doi:10.31294/widyacipta.v6i1.12200.
- Kusharsanto, Adhika Prasetya. 2024. “Tingkat Popularitas (Brand Awareness) Dan Kesukaan Terhadap Group Band Dewa 19 Menurut Generasi-Z (Gen-Z) Di Kawasan Solo Raya.” *Jurnal Ekonomi Manajemen Bisnis Syariah dan Teknologi* 3(1): 290–98. doi:10.62833/embistek.v3i1.84.
- Nawawi, Hizbul Hadi. 2020. “Penggunaan E-Wallet Di Kalangan Mahasiswa.” *Emik* 3(2): 189–205. doi:10.46918/emik.v3i2.697.
- Nurcholidah, Lilik, and Mugi Harsono. 2021. “Kajian Fintech Dalam Konsep Behaviouristik.” *Jurnal Sains Sosio Humaniora* 5(1): 66–71. doi:10.22437/jssh.v5i1.13145.
- Ruhansih, Dea Siti. 2017. “EFEKTIVITAS STRATEGI BIMBINGAN TEISTIK UNTUK PENGEMBANGAN RELIGIUSITAS REMAJA (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015).” *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan* 1(1): 1–10. doi:10.22460/q.v1i1p1-10.497.