

**PENGARUH FINTECH E-WALLET DAN LITERASI KEUANGAN  
TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF (PADA GEN Z PENGGUNA DANA  
DI KOTA MEDAN)**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi*

*Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (SE)*

*Pada Program Studi Perbankan Syariah*

**Oleh:**

**ULI WULAN DARI**

**NPM. 2101270006**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UATARA**

**MEDAN**

**2025**

**Pengaruh Fintech E-wallet Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku  
Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna DANA Di Kota Medan)**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

**Oleh :**

**Uli Wulan Dari**  
**NPM : 2101270006**

**Program Studi Perbankan Syariah**

**Pembimbing**



**Sri Fitri Wahyuni, S.E., M.M**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Diantara lembar-lembar skripsi ini, tidak ada lembar yang paling berarti dan paling indah kecuali lembar persembahan. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas izin Allah SWT dan doa-doa orang tua yang selalu menyertai saya. Sungguh ini merupakan perjuangan yang cukup panjang yang telah saya lalui untuk menyelesaikan skripsi ini demi mendapatkan gelar yang sudah saya impikan dari lama. Rasa syukur dan bahagia yang tak terbendung saat ini yang saya rasakan tentu akan saya persembahkan juga kepada orang-orang yang telah berjasa dihidup saya, karena berkat doa, kasih sayang dan dukungan yang tiada henti untuk membuat diri saya percaya bahwa saya mampu dan bisa menyelesaikan skripsi ini.

Karya sederhana ini akan saya persembahkan kepada:

1. Skripsi ini sepenuhnya penulis persembahkan kepada ayahanda dan ibunda penulis tercinta yang menjadi pelita dalam hidup penulis yaitu, bapak Tardi dan ibu Jamilah. Terima kasih atas segala bentuk pengorbanan, doa, kasih sayang, dan dukungan tiada henti untuk penulis. Apalah jadinya penulis tanpa mereka, seperti ruangan tanpa cahaya. Bapak dan mamak selalu mengusahakan kebahagiaan anak-anaknya dalam mewujudkan cita-cita. Semoga Bapak dan mamak tetap diberikan nikmat kesehatan dan umur yang panjang sehingga penulis bisa membahagiakan kedua orang tua sampai akhir hayat. Aamiin
2. Teruntuk Saudara-saudara penulis tercinta, Kakak Lusi Rama Dani dan Adik Lutfhi Aditya yang menjadi alasan penulis harus tetap kuat untuk bisa menjadi Adik sekaligus kakak yang baik untuk mereka, terima kasih atas lelucon dan hiburan ketika penulis sedang mengalami kesulitan, kesedihan. Terima kasih telah hadir untuk melengkapi kehidupan penulis
3. Dosen pembimbing penulis yaitu Ibu Sri Fitri Wahyuni S.E, M.M terima kasih untuk segala bentuk bimbingan, pengetahuan, dan nasihat yang telah diberikan. Skripsi ini tidak akan selesai dalam waktu cepat tanpa adanya beliau. Begitu sangat berarti peran beliau dalam proses penyelesaian skripsi ini.

4. Terakhir, untuk diri penulis sendiri ya!. Saya sendiri Terima kasih sudah berjuang sampai dititik ini. Kamu kuat, kamu hebat, dan luar biasa sudah melalui begitu banyaknya drama kehidupan perkuliahan yang tidak terduga dan penuh suka duka dalam penyusunan skripsi ini. Banyak sekali cobaan dan rintangan ketika menjadi mahasiswa akhir, tetapi Alhamdulillah diri ini mampu untuk melalui semuanya. Terima kasih kepada diri sendiri yang mau tetap berusaha dan berproses sejauh ini, dan pada akhirnya hanya diri sendirilah yang mampu dan bisa menyelesaikan semua kesulitan yang datang.

## MOTTO

“ Tentang ujian hidup yang dialami manusia, baik berupa kesulitan maupun kemudahan, dan pentingnya bersabar dalam menghadapi ujian tersebut “

**(Al – Baqarah 2:155)**

وَأَصْبِرْ وَمَا أَنَا إِلَّا بِالصَّبْرِ أَنْجِيَنِي

“ Dan bersabarlah, dan sesungguhnya aku tidak akan selamat kecuali dengan kesabaran”

**(An – Nahl :127)**

“ Berani hidup tak takut mati, takut mati jangan hidup, takut hidup mati saja”

**(KH Ahmad Sahal)**

## PERNYANTAAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uli Wulan Dari  
Npm : 2101270006  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Perbankan Syariah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini dengan judul: **Pengaruh Fintech E-wallet Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna DANA Di Kota Medan)**. Merupakan hasil karya saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan saya buat dengan sebenarnya

Medan,

2025



Uli Wulan Dari

2101270006

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar  
Hal : Skripsi

Medan, 28 Mei 2025

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Di  
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Uli Wulan Dari** yang berjudul "**Pengaruh Fintech E-wallet Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna DANA Di Kota Medan)**". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

**Pembimbing**



**Sri Fitri Wahyuni, S.E., M.M**



UMSU

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003  
http://fai@umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Perbankan Syariah  
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Rahmayati, M.E.I  
 Dosen Pembimbing : Sri Fitri Wahyuni, SE, M.M

Nama Mahasiswa : Uli Wulan Dari  
 Npm : 2101270006  
 Semester : VIII  
 Program Studi : Perbankan Syariah  
 Judul Skripsi : Pengaruh Fintech E-wallet Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (pada Gen Z Pengguna DANA di Kota Medan)

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
14-04-2025	- Perbaiki kuesioner penelitian dan sesuaikan dengan indikator-indikator penelitian yang ada.		
21-04-2025	- Perbaiki penyajian data setiap variabel - Perbaiki sumber penelitian		
05-05-2025	- Perbaiki pada deskripsi analisis data hasil penelitian.		
16-05-2025	- Sertakan dengan penelitian sebelumnya yang relevan - Perengkap deskripsi karakteristik responden sesuai dengan kuesioner		

Medan, 28 Mei 2025

Disetujui/Disetujui  
  
 Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui  
 Ketua Program Studi  
  
 Assoc. Prof. Dr. Rahmayati, M.E.I

Pembimbing Skripsi  
  
 Sri Fitri Wahyuni, SE, M.M



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> [M fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [f umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [@ umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [t umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan) [y umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Uli magpasrah surti to agor dibeabutan  
Nomer dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Perbankan Syariah  
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Rahmayati, M.E.I  
Dosen Pembimbing : Sri Fitri Wahyuni, SE, M.M

Nama Mahasiswa : Uli Wulan Dari  
Npm : 2101270006  
Semester : VIII  
Program Studi : Perbankan Syariah  
Judul Skripsi : Pengaruh Fintech E-wallet Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (pada Gen Z Pengguna DANA di Kota Medan)

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
20-05-2025	- Cantumkan kriteria penelitian pada uji T dan uji f sertakan gambar pada uji tersebut. - dan sertakan gambar pada uji T dan uji F	d	
23-05-2025	perbaiki pada interpretasi hasil penelitian dan perbanyak teori dan jurnal.	d	
26.05-2025	Ace Srdang Skripsi	d	

Medan, 28 Mei 2025

Diketahui/Disetujui  
Dekan  
  
Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/Disetujui  
Ketua Program Studi  
  
Assoc. Prof. Dr. Rahmayati, M.E.I

Pembimbing Skripsi  
  
Sri Fitri Wahyuni, SE, M.M

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

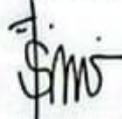
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

Nama Mahasiswa : Uli Wulan Dari  
Npm : 2101270006  
Program Studi : Perbankan Syariah  
Judul Skripsi : Pengaruh Fintech E-wallet Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna DANA Di Kota Medan)

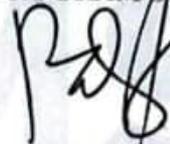
Medan, 28 Mei 2025

Pembimbing



Sri Fitri Wahyuni, S.E, M.M

DI SETUJUI OLEH:  
KETUA PROGRAM STUDI



Assoc. Prof. Dr. Rahmayati, SE,I,M.E.I

DEKAN,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003  
http://fai@umsu.ac.id | [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) | [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) | [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) | [umsumedan](https://www.twitter.com/umsumedan) | [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan  
Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : Uli Wulan Dari  
NPM : 2101270006  
Program Studi : Perbankan Syariah  
Judul Skripsi : Pengaruh Fintech E-wallet Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna DANA Di Kota Medan)

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan,

Medan

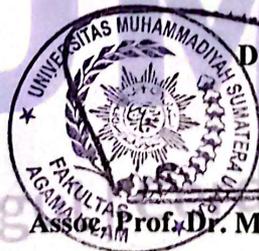
Pembimbing

Sri Fitri Wahyuni, S.E., M.M

DISETUJUI OLEH :  
KETUA PROGRAM STUDI

Assoc. Prof. Dr. Rahmayati, SE.I, M.E.I

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN**  
**KEPUTUSAN BERSAMA**  
**MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN**  
**KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA**

**Nomor: 158 Th. 1987**

**Nomor:0543Bju/1987**

Transliterasi dimaksudkan sebagai penggalan huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf lain serta perangkatnya.

**1. Konsonan**

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam tulisan Arab dilambang dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda secara bersama-sama. Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya.

<b>Huruf Arab</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Latin</b>	<b>Nama</b>
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṣ	es(dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	ha(dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Kadhanha
د	Dal	D	De

ذ	Zal	Ẓ	zet(dengantitikdi atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syim	Sy	esdanye
ص	Sad	Ṣ	es(dengantitik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de(dengan titik di bawah)
ط	Ta	Ṭ	te(dengantitikdi bawah)
ظ	Za	Ẓ	zet(dengantitikdi bawah)
ع	'Ain	‘	Komaterbalikdiatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We

هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong:

### - Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama	HurufLatin	Nama
◌َ	fathah	A	A
◌ِ	Kasrah	I	I
◌ُ	ḍammah	U	U

### - Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara Harokat ghuruf, transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu:

Tandadan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
◌َ◌ِ	Fattahdanya	Ai	adani
◌َ◌ُ	Fattahdanwaw	Au	adan u

### Contoh:

كُفُون

Ditulis

Khaufun

كَيْفَان

Ditulis

Kaifa

- **Maddah**

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harokat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ	Fattah dan alif atau Ya	A	adangaris diatas
اِ	Kasrah dan ya	I	idangaris diatas
اُ	Dhammah dan waw	U	udangarisdi atas

**Contoh:**

قال	Ditulis	Qola
قيل	Ditulis	Qila
عنوق	Ditulis	'Unuqun

- **Ta Marbutah**

Transliterasi untuk tamarbutah ada dua:

1. TaMarbutah Hidup

Tamarbutah yang hidup atau mendapat harkat fattah, kasrah dan dammah, transliterasinya (t).

2. TaMarbutah Mati

Tamarbutah yang mati mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h).

3. Kalau ada kata yang terakhir dengan ta marbutah diikuti dengan kata yang menggunakan kata sandang *al* sera bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu transliterasinya dengan ha (h).

**Contoh:**

روضۃ الطفال	Ditulis	Raudahal-atfal-raudatul atfal
المدينة المنورة	Ditulis	Al-Madinahal-munawwarah
طلحة	Ditulis	Talhah

- **Syaddah (Tasydid)**

Syaddah atau tasydid yang pada tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syahada atau tanda tasydid, dalam transliterasi ini tanda tasydid tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

**Contoh:**

ربنا	Ditulis	Robbana
نزل	Ditulis	Nazzala
لبر	Ditulis	Al-birr
الحج	Ditulis	Al-hajj
نعم	Ditulis	Ni'imma

- **Kata sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf Syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf Qamariah.

1) Kata sandang diikuti oleh huruf Syamsiah

Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf (I) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf Qamariah.

Kata sandang yang diikuti oleh huruf Qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya baik di ikuti Huruf Syamsiah maupun Qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

**Contoh:**

الرجل	Ditulis	Ar-rajulu
السيدة	Ditulis	Assayyidatu
الشمس	Ditulis	Asy-syamsu
القلم	Ditulis	Al-qalamu
لجالل	Ditulis	Al-jalalu

**- Hamzah**

Dinyatakan didepan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan Apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi Hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata. Bila Hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

**Contoh:**

النوء	Dibaca	An-nau'
شيء	Dibaca	Syai'in
ان	Dibaca	Inna
أمرت	Dibaca	Umirtu
اكل	Dibaca	Akala

**- Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il (katakerja), isim (katabenda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

**- Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan

huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

**Contoh:**

- wa mamuhammadunillarasul
- Innaawwalabaitinwudi'alinnasilallazibibakkatamubarakan
- syahruRamadhanal-lazunzilafihial-qur'anu
- walaqadra'ahubilufuqal-mubin
- alhamdulillahirabbi-'alamin

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital yang tidak digunakan.

**Contoh;**

- Nasruminallahiwafathunqarib
- Lillahial-amrujami'ah
- Lillahil- amrujami'an
- Wallahubikullisyai'in'alim

- **Tajwid**

Bagi mereka menginginkan kebenaran dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu Tajwid

## ABSTRAK

### **PENGARUH FINTECH E-WALLET DAN LITERASI KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF (PADA GEN Z PENGGUNA DANA DI KOTA MEDAN)**

**ULI WULAN DARI**

**2101270006**

Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6624567 Medan 20238

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui fintech e-wallet DANA terhadap perilaku konsumtif Gen Z kota Medan (2) untuk mengetahui literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif Gen Z kota Medan (3) untuk menganalisis secara simultan pengaruh fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif Gen Z kota Medan. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dan penelitian ini menggunakan teknik *accidental sampling*, dengan bantuan software SPSS 27. Berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada responden sebanyak 100 menunjukkan bahwa fintech e-wallet DANA memiliki pengaruh dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Gen Z sebesar 22,7%. Kemudian literasi keuangan memiliki pengaruh dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Gen Z sebesar 40,4%. Sedangkan secara simultan menunjukkan bahwa fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Gen Z sebesar 22,3% dan sisanya sebesar 77,7% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam variabel penelitian.

**Kata kunci: Fintech E-wallet DANA, Literasi Keuangan, dan Perilaku Konsumtif**

**ABSTRACT**

**THE INFLUENCE OF FINTECH E-WALLET AND FINANCIAL LITERACY  
ON CONSUMER BEHAVIOR (ON GEN Z FUND USERS  
IN MEDAN CITY)**

**ULI WULAN DARI**

**2101270006**

Faculty of Islamic Studies

Muhammadiyah University of North Sumatra

St. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp (061) 6624567 Medan 20238

*This study aims (1) to determine the fintech e-wallet DANA on the consumer behavior of Gen Z in Medan (2) to determine financial literacy on the consumer behavior of Gen Z in Medan (3) to simultaneously analyze the influence of fintech e-wallet DANA and financial literacy on the consumer behavior of Gen Z in Medan. This research method is quantitative and this study uses accidental sampling technique, with the help of SPSS 27 software. Based on the questionnaire distributed to 100 respondents, it shows that fintech e-wallet DANA has an influence and is significant on the consumer behavior of Gen Z of 22.7%. Then financial literacy has an influence and is significant on the consumer behavior of Gen Z of 40.4%. While simultaneously shows that fintech e-wallet DANA and financial literacy have an influence and are significant on the consumer behavior of Gen Z of 22.3% and the remaining 77.7% is explained by other variables not included in the research variables.*

**Keywords: Fintech E-wallet DANA, Financial Literacy, and Consumer Behavior**

## KATA PENGANTAR



### *Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya yang senantiasa mengiringi setiap langkah, sehingga penulis dapat menuntaskan penulisan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, telsdsn sepanjang zaman, yang membawa umat manusia menuju cahaya kebenaran. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademik dalam meraih gelar Sarjana Ekonomi pada program studi Perbankan Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dengan judul ***“Pengaruh Fintech E-wallet Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna DANA Di Kota Medan)”***.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak sekali arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyukseskan penelitian ini:

1. Kepada orang tua tercinta Ayahanda Tardi, Ibunda Jamilah, serta saudara-saudara kandung Lusi Rama Dani dan Lutfhi Aditya yang telah menjadi sumber kekuatan, inspirasi, serta do'a yang tiada putusnya.
2. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Prof. Dr. Agussani, M.A.P atas kepemimpinan dan dukungannya.
3. Dekan Fakultas Agama Islam, Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib , MA arahan dan motivasinya.
4. Wakil Dekan I, Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I, MA atas perhatian dan dukungannya
5. Wakil Dekan III, Assoc. Prof. Dr. Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA atas kontribusi pengembangan akademik

6. Ketua Program Studi Perbankan Syariah, Assoc. Prof. Dr. Rahmayati, SE.I,M.E.I atas kepemimpinan dan inspirasinya.
7. Sekretaris Program Studi Perbankan Syariah, Dr. Riyan Pradesyah, S.E. Sy.,M.E.I atas bantuannya selama proses akademik.
8. Dosen pembimbing Ibu Sri Fitri Wahyuni, SE., MM yang telah dengan sabar membimbing, memberikan masukan, serta meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu penulis menyusun skripsi ini hingga selesai.
9. Seluruh Dosen, staf dan tenaga pengajar di Fakultas Agama Islam, yang telah membekali penulis menyusun skripsi hingga selesai
10. Dan terakhir, penghargaan setinggi-tingginya untuk diri penulis sendiri, Uli Wulan Dari, atas ketekunan, dedikasi, serta keteguhan hati dalam menyelesaikan perjalanan ini, meski tidak mudah.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi menyempurnakan karya ini dimasa mendatang. Semoga yang diperoleh dari proses ini dapat membawa manfaat serta keberkahan, tidak hanya bagi penulis tetapi bagi khalayak luas. Aamiin

***Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

Medan, 15 Maret 2025

Uli Wulan Dari

NPM. 2101270006

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>10</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	10
B. Identifikasi Masalah .....	14
C. Rumusan Masalah .....	14
D. Tujuan Penelitian.....	14
E. Manfaat Penelitian .....	15
F. Sistematika Penulisan .....	15
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>17</b>
A. Kajian Teori.....	17
1. Perilaku Konsumtif .....	17
a. Pengertian Perilaku Konsumtif .....	17
b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif .....	17
c. Indikator-indikator Perilaku Konsumtif.....	18
d. Dampak Perilaku Konsumtif.....	19
2. Fintech E-wallet DANA.....	20
a. Pengertian Fintech E-wallet DANA.....	20
b. Jenis-jenis Financial Technology .....	21
c. E-wallet .....	22
d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pengguna E-wallet.....	23
e. Indikator-indikator Fintech E-wallet.....	25
f. Jenis-jenis E-wallet .....	26
g. Kelebihan dan Kekurangan pada E-wallet.....	27
3. Literasi Keuangan .....	28
a. Pengertian Literasi Keuangan .....	28
b. Aspek Literasi Keuangan .....	29

c. Faktor-faktor Yang Berdampak Pada Literasi Keuangan.....	30
d. Indikator-indikator Literasi Keuangan.....	32
B. Penelitian Yang Relevan.....	33
C. Kerangka Pemikiran.....	36
D. Hipotesis.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
1. Lokasi Penelitian.....	40
2. Waktu Penelitian .....	40
C. Populasi dan Sampel .....	41
1. Populasi.....	41
2. Sampel.....	41
D. Variabel Penelitian .....	32
1. Variabel Independent.....	42
2. Variabel Dependen .....	42
E. Definisi Operasional Variabel .....	42
F. Teknik Pengumpulan Data .....	45
1. Riset Lapangan.....	45
2. Studi Pustaka.....	46
G. Instrumen Penelitian.....	46
H. Teknik Analisis Data .....	46
1. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	46
a. Uji Validitas.....	46
b. Uji Reliabilitas .....	47
2. Asumsi Klasik .....	47
a. Uji Normalitas .....	48
b. Uji Multikolinearitas .....	49
c. Uji Heteroskedastisitas.....	49
d. Uji Autokorelasi .....	50
3. Analisis Regresi Linear Berganda.....	50
4. Uji Hipotesis .....	51

a. Uji T .....	51
b. Uji F .....	52
c. Uji Koefisien Determinan ( <i>R Square</i> ) .....	53
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
A. Deskripsi Data .....	54
1. Deskripsi Hasil Data .....	54
B. Deskripsi Karakteristik Responden .....	54
C. Hasil Penelitian .....	57
1. Penyajian Data .....	57
a. Fintech E-wallet DANA (X1) .....	58
b. Literasi Keuangan (X2) .....	59
c. Perilaku Konsumtif (Y) .....	60
2. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	61
a. Uji Validitas .....	61
b. Uji Reliabilitas .....	63
3. Uji Asumsi Klasik .....	64
a. Uji Normalitas .....	64
b. Uji Multikolinearitas .....	67
c. Uji Heteroskedastisitas .....	67
d. Uji Autokorelasi .....	68
4. Analisis Regresi Linear Berganda .....	69
5. Uji Hipotesis .....	71
1. Uji Parsial T .....	71
2. Uji Simultan F .....	73
3. Uji Koefisien Determinan ( $R^2$ ) .....	75
D. Interpretasi Hasil Penelitian .....	76
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	33
Tabel 3. 1 Jadwal Watu Penelitian.....	40
Tabel 3. 2 Operasional Variabel .....	43
Tabel 3. 3 Instrumen Skala Likert .....	46
Tabel 4. 1 Usia Responden.....	54
Tabel 4. 2 Jenis Kelamin .....	55
Tabel 4. 3 Pekerjaan .....	55
Tabel 4. 4 Alamat Responden.....	56
Tabel 4. 5 Penghasilan/Uang Saku.....	56
Tabel 4. 6 Frekuensi Pengguna DANA.....	57
Tabel 4. 7 Penyajian Data.....	57
Tabel 4. 8 Persentase Jawaban Variabel X1 .....	58
Tabel 4. 9 Persentase Jawaban Variabel X2 .....	59
Tabel 4. 10 Persentase variabel Y .....	60
Tabel 4. 11 Uji Validitas X1 .....	62
Tabel 4. 12 Uji Validitas X2 .....	62
Tabel 4. 13 Validitas Y .....	63
Tabel 4. 14 Uji Reliabilitas.....	63
Tabel 4. 15 Uji Kolmogorov Smirnov.....	65
Tabel 4. 16 Uji Multikolinieritas .....	67
Tabel 4. 17 Uji Autokorelasi .....	69
Tabel 4. 18 Uji Regresi Linear Berganda.....	70
Tabel 4. 19 Uji Parsial X1 dan Y .....	71
Tabel 4. 20 Uji Parsial X2 dan Y .....	72
Tabel 4. 21 Uji Simultan .....	74
Tabel 4. 22 Uji Koefisien Determinan .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 E-wallet yang sering digunakan di Indonesia .....	11
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran .....	39
Gambar 3. 1 Uji T .....	52
Gambar 3. 2 Uji F .....	53
Gambar 4. 1 Uji Normalitas .....	64
Gambar 4. 2 Uji Normal P-P Plot .....	66
Gambar 4. 3 Uji Heteroskedastisitas .....	68
Gambar 4. 4 Uji Parsial X1 dan Y .....	72
Gambar 4. 5 Uji Parsial X2 dan Y .....	73
Gambar 4. 6 Uji Simultan .....	75

# BAB I PENDAHULUAN

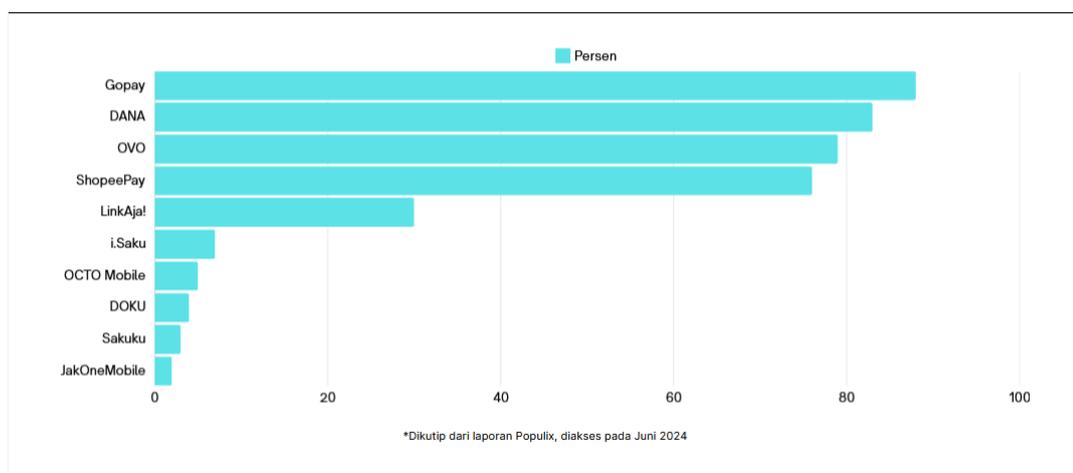
## A. Latar Belakang Masalah

Di era digitalisasi yang berkembang pesat yang dirasakan di setiap zona modern karena kemajuan teknologi informasi (TI). Di zaman modern ini, semua kegiatan daerah tidak terlepas dari pemanfaatan inovasi. Hampir setiap industri telah memanfaatkan kemajuan teknologi untuk melakukan inovasi, seperti di sektor keuangan. Salah satu inovasi terkini dibidang keuangan adalah *fintech* (*financial Technology*). Kemajuan tersebut salah satunya karena pandangan manusia dalam menciptakan perkembangan yang dapat berjalan dengan latihan di masa sekarang atau bahkan mulai sekarang. Perkembangan digital telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara bertransaksi secara finansial. Salah satu inovasi yang muncul dari teknologi finansial adalah dompet digital atau e-wallet. Dompet elektronik atau e-wallet didasarkan pada peraturan Bank Indonesia pada pasal 1 angka 7 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran Nomor 18/40/PBI/2016 adalah suatu media wadah berbasis elektronik yang fungsinya dapat disamakan dengan tempat menyimpan uang elektronik di mana digunakan sebagai salah satu metode pembayaran (Rahman & Purwanto, 2023)

Dompet digital atau e-wallet semakin berkembang pesat seiring dengan perkembangan e-commerce dan marketplace di Indonesia, seperti Shopee, Tokopedia, Buka lapak. Konsumen sekarang dapat melakukan pembayaran untuk produk atau jasa yang ingin dibeli kapan saja dan di mana saja menggunakan smartphone mereka, dengan hanya menambahkan saldo ke dompet elektronik. Setiap platform e-commerce menyediakan metode pengisian saldo, seperti Shopeepay dan Gopay. Selain itu, bank-bank juga telah meluncurkan platform dompet digital atau e-wallet mereka sendiri dan menjalin kerja sama dengan beberapa e-commerce untuk memungkinkan transaksi pembayaran tanpa biaya tambahan. Contohnya adalah DANA, yang sudah bermitra dengan semua bank-bank baik bank konvensional maupun bank syariah. PT. Espay Debit Indonesia Koe, adalah salah satu perusahaan penyelenggaraan dompet digital, yang bermerek DANA. DANA adalah platform dompet digital atau e-wallet yang menawarkan platform terbuka dan dapat digunakan oleh berbagai aplikasi. DANA menyediakan

layanan pembayaran online, non-tunai dalam satu platform di Indonesia, mulai dari transaksi transportasi, pengiriman uang, belanja online, transaksi dengan merchant yang menjadi mitra menabung, serta untuk membayar tagihan bulanan. Sumber uang pada aplikasi juga berasal dari mana saja, baik itu rekening bank, kartu kredit atau saldo DANA (Ledy Afista et al., 2024)

DANA salah satu dompet digital atau e-wallet yang sangat diminati. DANA berdiri pada tanggal 5 Desember 2018, aplikasi DANA resmi terdaftar di Bank Indonesia sebagai dompet digital atau e-wallet karena memiliki lisensi berupa uang elektronik, pembayaran pulsa, pulsa listrik, pulsa data, transfer antar bank, pembayaran BPJS kesehatan dan pembayaran asuransi. Produk dan layanan yang baik memberikan nilai terbesar dan diminati oleh masyarakat. Hal ini, penting bagi perusahaan untuk menyediakan produk atau layanan berkualitas yang menarik individu untuk menggunakan aplikasi DANA dan merasa puas dengan aplikasi DANA sebagai salah satu perusahaan dengan pengguna terbanyak dengan informasi pada gambar sebagai berikut:



**Gambar 1. 1 E-wallet yang sering digunakan di Indonesia**

*Sumber: Populix 2024*

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan aplikasi DANA merupakan salah satu aplikasi digital yang banyak digunakan dengan persentase pengguna sebesar 83% di urutan ke-2 setelah aplikasi Gopay di Indonesia. Dompet digital atau e-wallet dipengaruhi oleh berbagai faktor, menurut penelitian yang dilakukan Pratama dan Suprata (2019) menyatakan bahwa persepsi manfaat, kemudahan pengguna dan tingkat kepercayaan dapat mempengaruhi dalam menggunakan

aplikasi DANA (Pransiska et al., 2023)

Berdasarkan data dari <http://www.djkn.Kemenkeu.go.id>, generasi Z atau yang sering disebut Gen Z (lahir tahun 1997-2012) memiliki perilaku yang konsumtif di media sosial dengan kemampuan literasi keuangan yang masih rendah, hal tersebut dapat dilihat pada pengelolaan keuangan pribadi dalam melakukan transaksi secara kompulsif, seperti pada saat melakukan pembelian. Gen Z dikenal sebagai generasi yang sangat dekat dengan teknologi. Di kota-kota besar seperti Medan, Gen Z menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan teknologi digital, termasuk dalam hal pembayaran elektronik. Aksesibilitas e-wallet yang didukung oleh penetrasi internet dan adopsi smartphone yang tinggi menjadikan DANA sebagai salah satu pilihan utama. Namun, kemudahan yang ditawarkan oleh e-wallet ini juga memunculkan kekhawatiran terkait dampaknya terhadap perilaku konsumtif pengguna, khususnya pada Gen Z yang masih dalam tahap membangun literasi keuangan (Annisa Retno Utami, 2022)

Perilaku konsumtif merujuk pada kecenderungan seseorang untuk membeli barang atau jasa tanpa memperhatikan kebutuhan prioritas, melainkan lebih di dorong oleh keinginan sesaat. Perilaku Gen Z yang tidak memperhatikan skala prioritas dalam perilaku konsumtif menyebabkan Gen Z kesulitan dalam mengelola keuangan dan cenderung gagal dalam melakukan manajemen keuangan yang baik untuk masa depan, perilaku konsumtif ini di asumsikan berasal dari beberapa faktor salah satunya kemudahan yang diberikan platform pembayaran e-wallet seperti program promo yang diadakan, serta kelebihan lainnya. Pengguna e-wallet yang mendapatkan berbagai promo menarik sering kali menjadi salah satu faktor yang mendorong perilaku konsumtif ini (Latifah Salsabila et al., 2022)

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rizky dan Pratiwi (2021) menunjukkan bahwa pengguna e-wallet berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di Bandung. (Idayanti & Ulandari, 2023) berpendapat bahwa dompet digital atau e-wallet memudahkan masyarakat melakukan pembayaran digital dikarenakan tidak perlu lagi untuk membuang-buang waktu dalam melakukan transaksi, membantu masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya dikarenakan dapat di akses kapan pun dan di mana saja. Pendapat lain di kemukakan oleh (Kamil, 2020) yang menjelaskan bahwa dompet digital atau e-wallet tidak

berdampak kepada perilaku konsumtif secara signifikan. Masyarakat menggunakan dompet digital atau e-wallet selalu mengontrol pengguna dompet digital atau e-wallet untuk menghindari masalah pengeluaran berlebihan.

Faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif salah satunya adalah literasi keuangan. Pengetahuan dasar tentang bagaimana pengelolaan keuangan merupakan pengertian dari literasi keuangan dasar. Literasi keuangan seseorang memperhatikan dalam melihat layanan, kualitas, produk, dan harga serta membantu seseorang menjadi konsumen yang baik (Abidzar et al., 2023a). Berdasarkan pendapat tersebut, bahwasanya dapat dikatakan seseorang yang tingkat literasi keuangannya baik maka akan menjadi konsumen yang baik, dan jika rendahnya literasi keuangan akan menyebabkan kecenderungan seseorang berperilaku konsumtif. Bersumber pada Survei Nasional dan Inklusi Keuangan Tahun 2023 (OJK, 2024) penduduk Indonesia memperoleh tingkat literasi keuangan sebesar 65,43% yang berarti masyarakat Indonesia masih menggunakan produk/layanan jasa keuangan masih belum terliterasi keuangannya dengan baik. Begitu pula dengan tingkat literasi keuangan Sumatera Utara yang menunjukkan persentase sebesar 51,58%. Menurut (Hidayatinnisa et al., 2021) literasi keuangan masih tergolong rendah walaupun mengalami peningkatan dari tahun 2019, hal ini dikarenakan peningkatan literasi keuangan tidak dibarengi dengan pertumbuhan perekonomian Indonesia. Literasi keuangan yang rendah menunjukkan perlu adanya edukasi mengenai literasi keuangan dengan bagaimana cara mengembangkan perencanaan keuangan untuk menghindari pembelian yang berlebihan atau yang bukan prioritas (Andriani & Nugraha, 2018)

Penelitian terdahulu yang dilakukan (St Aisyah Tibrisi et al., 2020) menjelaskan literasi keuangan mempunyai pengaruh negatif signifikan kepada perilaku konsumtif mahasiswa. Yang artinya mahasiswa yang literasi keuangannya baik akan berkurang kemungkinannya berperilaku konsumtif. Hasil lain yang ditunjukkan dalam penelitian (Kamil, 2020) menjelaskan literasi keuangan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Bahwasanya meningkatkan pemahaman literasi keuangan masyarakat dapat berdampak pada meningkatnya perilaku konsumtif.

## **B. Identifikasi Permasalahan**

Identifikasi masalah merupakan pertajaman berbagai unsur atau faktor yang terkait terhadap masalah yang akan diteliti, tetapi juga merupakan kejelasan atau rincian yang akan dikemukakan sebagai analisis dalam latar belakang masalah.

Adapun hal-hal yang menjadi identifikasi masalah ini adalah:

1. Rendahnya pemahaman Gen Z terkait dengan fitur, manfaat, serta risiko penggunaan fintech e-wallet DANA
2. Tingkat Literasi Keuangan di kalangan Gen Z yang masih tergolong kurang memadai
3. Pengguna aplikasi DANA yang maksimal karena promosi dan kemudahan yang ditawarkan, yang berpotensi mendorong perilaku konsumtif.

## **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ada beberapa yang menjadi batasan yang akan diteliti, yang bertujuan untuk memfokuskan pada masalah dalam penelitian. Yang menjadi masalah utama dalam penelitian ini adalah Fintech E-wallet DANA yaitu sebagai variabel (X1), Literasi Keuangan sebagai variabel (X2), dan Perilaku Konsumtif sebagai variabel (Y). Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas dan menyimpang dari pokok permasalahan yang sebenarnya, serta keterbatasan penulis kemampuan waktu dan biaya, maka peneliti membatasi objek penelitian yaitu Generasi Z Di Kota Medan dengan ketentuan seseorang yang lahir pada tahun 1997-2010, tinggal di kota medan yang menggunakan DANA kurang lebih 3 kali dalam sebulan dan memiliki pendapatan pemasukan.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah fintech e-wallet DANA berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif pada Gen Z di kota Medan?
2. Apakah literasi keuangan berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif pada Gen Z di kota Medan?

3. Apakah fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif pada Gen Z di kota Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh fintech e-wallet DANA terhadap perilaku konsumtif pada Gen Z di kota Medan
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif pada Gen Z di kota Medan
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan pada Gen Z di kota Medan

#### **F. Manfaat Penelitian**

Pada penulisan penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian pada skripsi diharapkan sebagai bahan informasi dan ilmu pengetahuan, serta referensi mengenai pengaruh fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan, serta sebagai bahan pengembangan ilmu pengetahuan bagi penulis khususnya dalam karya ilmiah

- b. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi motivasi sebagai tambahan referensi, informasi, wawasan, serta diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi peneliti lainnya.

## **G. Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan sistematika pembahasan, penulis melakukan penyusunan sistematika pembahasan sebagai:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pendahuluan yang mengantarkan seluruh pembahasan selanjutnya, bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan kajian pustaka yang berisi tentang paradigma penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka teori, dan hipotesis penelitian.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini merupakan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, dan lain-lain sebagainya.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN**

Bab ini merupakan gambaran umum objek penelitian, penyajian data, pengujian hipotesis, dan analisis data.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, rekomendasi, dan keterbatasan penelitian serta lampiran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Perilaku Konsumtif**

###### **a. Pengertian Perilaku Konsumtif**

Menurut Suyasa dan Fransiska (2005:172) dalam (Lestari et al., 2017) perilaku konsumtif adalah sebagai tindakan membeli barang bukan untuk mencukupi kebutuhan tetapi untuk memenuhi keinginan sesaat yang dilakukan secara berlebihan sehingga menimbulkan pemborosan dan inefisiensi biaya. Sedangkan menurut (Pulungan & Febriaty, 2018) perilaku konsumtif adalah perilaku mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang atau tidak diperlukan (khususnya yang berkaitan dengan respon terhadap konsumsi barang-barang sekunder, yaitu barang-barang yang tidak terlalu dibutuhkan).

Menurut Don Slater dalam (Lestari et al., 2017) menjelaskan konsumtif adalah bagaimana manusia dan aktor sosial dengan kebutuhan yang dimilikinya berhubungan dengan sesuatu (dalam hal seperti material, barang simbolik, jasa, atau pengalaman) yang dapat memuaskan mereka. Perilaku konsumtif merupakan kecenderungan membeli atau mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang diperlukan atau tidak dibutuhkan sama sekali baik secara berlebihan atau tidak sama sekali serta tidak didasarkan atas pertimbangan yang rasional di mana karena individu lebih mementingkan hasrat keinginan dari pada kebutuhan (Pohan et al., 2022).

Menurut Sugianto dan Erdiansyah (2020) dalam (Purwati et al., 2023) bahwa perilaku konsumtif terjadi karena individu tidak dapat berpikir secara rasional dalam memenuhi kebutuhan dan keinginannya, ia menambahkan perilaku konsumtif telah menjadikan sebagai gaya hidupnya.

###### **b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif**

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif menurut Setiadi (2018) dalam (Pohan et al., 2022) yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Kebudayaan, yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif yaitu kebudayaan, sub budaya dan kelas sosial
2. Faktor Sosial, yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif yaitu kelompok referensi, keluarga, peran, dan status.
3. Faktor Pribadi, yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif yaitu umur, tahapan dalam siklus pekerjaan, keadaan ekonomi, gaya hidup, kepribadian dan konsep diri.
4. Faktor psikologis, yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif yaitu motivasi dan persepsi.

### **c. Indikator-indikator Perilaku Konsumtif**

Menurut Sumartono dalam (Yordian Novianus, 2023) indikator-indikator perilaku konsumtif sebagai berikut:

1. Melakukan pembelian barang dikarenakan banyaknya diskon yang ditawarkan
2. Melakukan pembelian barang dikarenakan barang tersebut terlihat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa orang hanya membeli barang tersebut karena sekedar penampilannya yang cantik dan menarik .
3. Melakukan pembelian barang dikarenakan hanya karna gaya dan gengsi semata. Hanya sekedar ingin memiliki atau membeli barang tersebut dikarenakan untuk gaya dan gengsi semata saja agar mendapat perhatian atau pujian dari orang-orang.
4. Melakukan pembelian barang dengan pertimbangan harga tanpa mempertimbangkan manfaatnya. Mereka kerap berperilaku dan menunjukkan gaya hidup mewah, sehingga sering kali membeli berbagai barang mewah tanpa memikirkan kegunaan atau manfaat yang jelas.
5. Melakukan pembelian barang untuk sekedar menjaga status sosial. Gen Z yang mampu membeli berbagai barang untuk menunjukkan penampilannya sering kali melakukan pembelian tanpa memikirkan manfaat barang tersebut secara rasional.

6. Melakukan pembelian barang dikarenakan Fomo (*Fear of Missing Out*) oleh iklan atau sosok yang menjadi model dalam iklan barang tersebut. Gen Z yang memiliki kecenderungan untuk mencotok perilaku idolanya dengan memakai berbagai barang yang digunakan oleh idolanya tersebut.
7. Melakukan pembelian barang mahal hanya untuk meningkatkan kepercayaan diri. Gen Z yang mudah termotivasi untuk mencoba sebuah barang, hanya karena mempercayai iklan yang dianggap bisa menambah rasa percaya dirinya. Gen Z seperti ini akan beranggapan jika produk atau barang yang diiklankan bisa membuat penampilan terlihat semakin cantik atau bagus, sehingga memberi kesan percaya diri.
8. Mencoba untuk membeli lebih dari satu atau dua produk yang sama tetapi memiliki brand atau merek yang berbeda. Gen Z memiliki kecenderungan untuk memiliki dan menggunakan barang yang sama hanya saja memiliki merek yang berbeda meskipun produk atau barang sebelumnya belum terpakai sama sekali.

Menurut (Islami et al., 2023) indikator-indikator perilaku konsumtif yaitu adalah:

1. Mengutamakan keinginan dari pada kebutuhan
2. Memprioritaskan harga dari pada keuntungan
3. Membeli produk secara berlebihan
4. Untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup
5. Membeli produk karena kemasan yang unik dan menarik
6. Untuk meningkatkan status sosial. Pada dasarnya, individu yang melakukan tindakan konsumtif tidak akan mempertimbangkan prospek jangka panjang.

#### **d. Dampak Perilaku Konsumtif**

Jika dilihat dari indikator-indikator di atas kita dapat melihat dampak secara positif dan negatif yaitu sebagai berikut:

1. Dampak Positif: memberikan kepuasan bagi pelanggan, memberikan keuntungan bagi pelanggan dan pelaku ekonomi lainnya serta meningkatkan perputaran ekonomi.
2. Dampak Negatif: terjadinya pemborosan, menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dan menyebabkan terjadinya inflasi.

## **2. Fintech E-wallet DANA**

### **a. Pengertian Fintech E-wallet**

Istilah financial technology (fintech) atau teknologi keuangan telah menjadi fenomena global yang telah merevolusi industri jasa keuangan. Istilah tersebut umumnya digunakan untuk merujuk pada perkembangan dalam teknologi dengan tujuan memodernasi penyediaan layanan keuangan (Diva & Anshori, 2024). Menurut The National Digital Research Center (NDRC), di Dublin, Irlandia dalam (Kusuma et al., 2020) mendefinisikan fintech sebagai “innovation in financial service” atau “inovasi dalam layanan keuangan fintech” yang merupakan suatu inovasi pada sektor finansial dengan memberikan sentuhan teknologi modern. Transaksi keuangan melalui fintech ini meliputi pembayaran, investasi, peminjaman uang, transfer, rencana keuangan, dan pembandingan produk lainnya.

Fintech adalah pengguna teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran.

Perkembangan teknologi dan sistem informasi saat ini terus melahirkan berbagai inovasi, khususnya yang berkaitan dengan teknologi finansial untuk memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat termasuk akses terhadap layanan finansial dan pemrosesan transaksi. Berdasarkan pasal 3 Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI 2017 dalam (Rustandi Kartawinata, 2023) tentang teknologi finansial bahwa teknologi finansial ini harus memenuhi kriteria yaitu sebagai berikut:

1. Bersifat inovatif.
2. Dapat berdampak pada produk, layanan, teknologi dan model bisnis finansial yang telah eksis.
3. Dapat memberikan dampak bagi masyarakat.
4. Dapat dipergunakan secara luas, dan
5. Kriteria lainnya yang ditetapkan oleh Bank Indonesia

#### **b. Jenis-jenis Financial Technology**

Ada enam jenis-jenis fintech yang di kemukakan oleh Rose (2016) dalam (Kusuma et al., 2020) yaitu:

##### 1. Manajemen Aset

Manajemen aset adalah sebuah platform *Expense Management System* membantu berjalannya usaha lebih praktis dan efisien. Dengan adanya *star-up* seperti Jojonomic ini, masyarakat Indonesia bisa lebih *paperless*, karena semua rekapan pergantian biaya yang semula dilakukan secara manual, cukup dilakukan melalui aplikasi untuk persetujuan pergantian biaya tersebut.

##### 2. *Crowd Funding*

Adalah *star-up* yang menyediakan platform penggalangan dana untuk disalurkan kembali kepada orang-orang yang membutuhkan., seperti korban bencana alam, korban perang, mendanai pembuatan karya dan sebagainya.

##### 3. *E-money*

*E-money* atau uang elektronik, adalah uang yang dikemas di dalam dunia digital, sehingga dapat dikatakan dompet digital. Uang ini umumnya bisa digunakan untuk berbelanja, membayar tagihan, dan lain-lain melalui aplikasi. Contoh *e-money* yang beredar saat ini adalah *Flash* BCA, *E-money* Mandiri, Brizzi BRI, Tap Cash BNI, Mega Cash, Nobu *E-money*, Jak Card Bank DKI dan *Skype Mobile* terbitan *Skye* Indonesia.

##### 4. *Insurance*

Jenis *star-up* yang bergerak dibidang *insurance* ini cukup menarik yaitu *star-up insurance* yang menyediakan layanan kepada penggunanya berupa informasi rumah sakit terdekat, referensi rumah sakit, dokter terpercaya, dan sebagainya. Contohnya HiOscar.com yaitu *star-up* yang dibangun dengan tujuan untuk memberikan cara yang sederhana, intuitif, dan proaktif dalam membantu para pelanggannya menavigasi sistem kesehatan mereka.

#### 5. *Peer to Peer (P2P) Lending*

Adalah layanan pinjaman uang yang diawasi OJK untuk membantu pelaku UMKM yang belum memiliki rekening di bank. *Peer to peer (P2P) lending* merupakan *star-up* yang menyediakan platform pinjaman secara online. Urusan permodalan yang sering dianggap bagian paling vital untuk membuka usaha, melahirkan ide banyak pihak untuk mendirikan *star-up* jenis ini. Bagi orang-orang yang membutuhkan dana untuk membuka, mengembangkan usahanya sekarang ini bisa menggunakan jasa *star-up* yang bergerak dibidang *peer to peer (P2P) lending*.

#### c. **E-wallet**

*E-wallet* sebenarnya juga termasuk dalam kategori *E-money*. Bedanya *E-money* menggunakan teknologi berbasis chip yang ditanam pada kartu. Dengan bentuknya sebagai kartu. *E-money* menjadi lebih populer karena secara fisik masih bisa dipegang sehingga mudah untuk digunakan sekaligus secara psikologis, pemilikinya merasa nyaman. Sedangkan *E-wallet* menggunakan teknologi berbasis server. Penggunaan *E-wallet* ini lebih banyak digunakan untuk berbelanja online, belanja di gerai ritel offline, pembelian pulsa telepon, token listrik, tagihan BPJS, tagihan TV berbayar dan sebagainya.

Menurut Peraturan Bank Indonesia No.18/40/PBI/2016 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran, e-wallet atau dompet digital adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen

pembayaran dengan menggunakan kartu atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, dan untuk melakukan pembayaran.

Menurut Schneider (2011) dalam (Fitri Harseno & Achjari, 2021) e-wallet atau dompet digital adalah sebuah perangkat elektronik, layanan jasa, atau bahkan program perangkat lunak (aplikasi) yang memungkinkan para penggunanya untuk melakukan transaksi secara online dengan pengguna lainnya untuk membeli barang dan jasa.

Menurut Olsen (2011) dalam (Yessica & Sutanto, 2020) e-wallet ialah dompet digital pribadi yang berisi instrumen pembayaran elektronik seperti mata uang virtual, dan pembayaran kebutuhan lainnya.

#### **d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pengguna E-wallet**

Menurut Liu dan Tai (2016) dalam (Yessica & Sutanto, 2020) berbagai faktor yang mempengaruhi konsumen dalam penggunaan e-wallet yang berdasarkan teori TAM yang meliputi:

1. *Mobility*

Mobilitas adalah penentu yang digunakan untuk mengukur tingkat seorang individu merasakan manfaat yang diterima dalam konteks waktu, ruang dan akses layanan.

2. *Convenience*

Kenyamanan adalah kemudahan pengguna serta pencapaian melalui penggunaan yang di dorong dari portabilitas dan aksesibilitas langsung. Kenyamanan layanan ponsel sebagai pendukung third party payment didefinisikan sebagai kelincahan, aksesibilitas dan ketersediaan, dan fleksibilitas waktu dan ruang.

3. *Compatibility*

Kesesuaian didefinisikan sebagai keselarasan (tentang pendapatan dan paham) dan efektivitas operasional dan layanan baru dibandingkan dengan nilai-nilai tradisional dari layanan yang ada. Kesesuaian adalah kombinasi nilai-nilai inovatif, potensial, dan tersedia, itu juga merupakan integrasi operasi yang efektif dari teknologi baru untuk meningkatkan kinerja pekerjaan. Faktor

inovasi dengan layanan pembayaran menggunakan seluler yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidup konsumen, sehingga dapat meningkatkan kesadaran akan manfaat bagi konsumen saat menggunakan layanan tersebut.

#### 4. *Knowledge*

Pengetahuan membantu konsumen untuk melakukan transaksi jual beli produk atau layanan dengan mudah. Pengetahuan layanan dapat membantu mengidentifikasi inovasi dan keinginan dari teknologi baru, sehingga menerapkan layanan lebih cepat dan lebih mudah. Dengan pemahaman konsumen tersebut maka konsumen dapat mengidentifikasi bagaimana kinerja yang dilakukan dari pembayaran e-wallet, apa manfaat yang didapat dan mengapa dan produk atau layanan itu penting bagi mereka.

#### 5. *Trust*

Kepercayaan didefinisikan sebagai kesediaan untuk menggunakan layanan baru dengan rasa nyaman, aman, dan menerima risiko. Kepercayaan adalah kesediaan individu untuk mengambil risiko agar kebutuhan mereka terpenuhi. Kepercayaan pada kemampuan teknologi seluler yang dapat mengurangi risiko transaksi dan kepercayaan tentang penyediaan layanan akan memenuhi harapan konsumen. Kepercayaan pada sistem pembayaran e-wallet akan membantu mengurangi kebutuhan untuk memahami, mengendalikan, dan memantau kegiatan pengguna sehingga memungkinkan pengguna untuk menggunakan layanan dengan mudah dan efisien.

#### 6. *Risk*

Risiko menjadi hal yang sangat diperhatikan baik konsumen maupun pengembang layanan pembayaran e-wallet. Risiko ialah kurangnya keamanan selama proses pembayaran karena kesalahan tak terduga atau transaksi yang dilakukan tanpa kejujuran. Risiko yang berkemungkinan terjadi hilangnya akun tersebut dengan

diambil alih oleh seseorang yang tidak bertanggung jawab yang mengakibatkan kerugian yang tidak di inginkan bagi pengguna.

#### e. Indikato-indikator Fintech E-wallet

Menurut (Afifah Rohmawati et al., 2023) indikator-indikator fintech e-wallet sebagai berikut:

1. Kepercayaan pada pengertian keamanan
2. Menjunjung tinggi privasi data pengguna
3. Menjunjung tinggi kepercayaan pengguna, dan
4. Menjunjung tinggi keamanan proses transaksi.

E-wallet jenis khusus akun prabayar yang dilindungi kata sandi di mana pengguna dapat menghemat uang untuk setiap transaksi online. Termasuk membeli makanan, melakukan pembelian online, dan membelitiket penerbangan.

Menurut (Davis, 1989) dan (Monica & Japariato, 2022) ada 2 indikator yang mengacu pada Technology Acceptance Model yaitu:

##### 1. *Perceived Ease of Use*

Adalah tingkat kepercayaan seseorang bahwa pengguna suatu sistem teknologi informasi secara aktual terbebas dari usaha serta menginginkan dan memudahkan pekerjaan. Variabel *perceived ease of use* dibagi menjadi beberapa dimensi yaitu: *Ease to learn* (teknologi dapat dengan mudah dipelajari), *Controllable* (teknologi dapat dikendalikan dan di aplikasikan sesuai dengan keinginan konsumen), *Clear and Understandable* (teknologi secara jelas memberikan informasi yang dibutuhkan konsumen), *Flexible* (dapat digunakan di mana pun dan kapan pun), dan *Easy to become skillful* (perpaduan dari faktor *easy-to-use* dan *easy-to-remember*).

##### 1. *Perceived Usefulness*

Dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang merasa bahwa dengan menggunakan teknologi informasi mereka merasa adanya keuntungan yang didapat serta kinerja dan produktivitas pengguna teknologi informasi akan meningkat karena pekerjaan dapat

diselesaikan dengan waktu yang lebih singkat. Dimensi dari *usefulness* dibagi menjadi beberapa bagian yaitu: *Work more Quickly, Increase Productivity*, dan *Usefull*.

#### **f. Jenis-jenis E-wallet**

E-wallet diyakini memiliki banyak jenis dan manfaat dalam penggunaannya karena kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan dalam sebuah e-wallet tersebut. Menurut (Fitriyani Puspa Samodra, 2023) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis dompet digital yang populer di Indonesia yaitu:

##### **1. GoPay**

GoPay didirikan oleh PT. Dompot Anak Bangsa yang mulai di operasikan pada 29 Desember 2014 dan merupakan produk star-up decacorn pertama di Indonesia yang menjadi aplikasi layanan dompet digital dengan 90% pengguna aktif. GoPay dalam melakukan to up dengan beberapa metode sekaligus, seperti internet banking, mobile banking, hingga ATM yang dapat digunakan untuk bertransaksi digital dalam berbagai macam aspek seperti transportasi online, pemesanan makanan, pengisian pulsa, pembayaran tagihan hingga jasa pengiriman.

##### **2. DANA**

Dana muai dioperasikan pada 20 Juli 2016 oleh PT. Espay Debit Indonesia Koe sebagai pendatang baru yang langsung menunjukkan kegigihannya sebagai pioner aplikasi dompet digital di Indonesia. DANA merupakan aplikasi layanan dompet digital hasil kerja sama Ant Financial Emtek Group yang secara resmi digunakan untuk transaksi di e-commerce seperti bukalapak melalui buka dompet.

##### **3. OVO**

Adalah salah satu e-wallet paling terkenal di Indonesia, yang menawarkan berbagai manfaat. OVO merupakan aplikasi layanan dompet digital atau e-wallet yang didirikan oleh PT. Visioner Internasional dan mulai beroperasi pada 20 Juli 2016 dengan

pengguna utama 78% pada tahun 2024. OVO dapat digunakan untuk berbagai macam transaksi, seperti transaksi offline seperti di Matahari Department Store, transaksi transportasi grab, serta untuk transaksi e-commerce seperti Tokopedia dan lainnya.

4. LinkAja

Adalah aplikasi layanan dompet digital yang mulai beroperasi pada 22 Februari 2019 dan merupakan gabungan milik BUMN yaitu T-cash milik Telkomsel, Mandiri e-cash milik Bank Mandiri, UnikQu milik BNI, T-money milik Telkomsel dan T-bank milik BRI.

5. Jenius

Dompet digital jenius didirikan oleh PT Bank Tabungan Pensiunan Nasional Tbk (BTPN) pada bulan Agustus 2016 yang merupakan aplikasi situs digital dan kartu debit internasional. Melalui aplikasi jenius, penggunanya dapat melakukan pembukaan rekening hingga perencanaan keuangan. Jenius juga memberikan gratis biaya pembukaan akun, penutupan akun dan biaya penalti.

**g. Kelebihan dan Kekurangan pada E-wallet**

Menurut (Jonni Sihombing, 2024) ada beberapa kelebihan e-wallet yaitu sebagai berikut:

1. Kemudahan dan Kecepatan Transaksi

Pengguna dompet digital dapat melakukan pembayaran hanya dengan beberapa kali klik atau scan QR code, dengan proses yang sangat cepat dan efisien, tanpa perlu membawa uang tunai atau kartu kredit.

2. Keamanan Transaksi

Setiap e-wallet dilengkapi dengan fitur keamanan seperti enkripsi data, autentikasi dua faktor, dan deteksi penipuan, membuat transaksi lebih nyaman. Risiko kehilangan uang atau kartu dapat diminimalisir, karena semua transaksi dilakukan secara elektronik dan tercatat dengan baik.

3. Praktis dan Serbaguna

E-eallet sangat memudahkan penggunaanya dalam mengelola keuangan, tidak hanya untuk pembayaran, tetapi juga untuk layanan finansial lainnya seperti transfer uang, pembayaran tagihan, pembelian tiket dan lain-lain.

Kekurangan menggunakan e-wallet yaitu sebagai berikut:

1. Ketergantungan pada Teknologi

Pengguna harus memiliki perangkat yang mendukung dan akses internet yang stabil, dan jika jaringan internet bermasalah atau perangkat mengalami kerusakan, maka pengguna tidak dapat melakukan transaksi.

2. Risiko Keamanan Digital

Pengguna harus selalu waspada dan menjaga keamanan akun dengan baik, risiko kejahatan siber tetap ada seperti ancaman peretasan, *phising*, dan *malware*.

3. Kurangnya Aksesibilitas bagi sebagian Masyarakat

Pemerintah dan layanan harus bekerja sama untuk meningkatkan literasi digital yang lebih luas, tidak semua orang, memiliki akses atau pengetahuan tentang teknologi yang diperlukan dalam menggunakan e-wallet misalnya di daerah pedesaan atau bagi masyarakat yang kurang paham teknologi.

### 3. Literasi Keuangan

#### a. Pengertian Literasi Keuangan

Berdasarkan ketentuan dalam (OJK, 2019) dalam (Dahrani et al., 2022) memberikan definisi tentang literasi keuangan yaitu pada dasarnya merupakan pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap serta perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan untuk mencapai kesejahteraan masyarakat.

Menurut Chen dan Volpe (1998) dalam (Yushita, 2017) mengartikan bahwa literasi keuangan sebagai pengetahuan untuk mengelola keuangan agar dapat hidup lebih sejahtera dimasa yang akan datang. Sedangkan menurut Servon dan Kaestner (2008) dalam (Wahyuni et al.,

2022) menyatakan bahwa literasi keuangan itu merupakan kemampuan pada seseorang untuk dapat memahami dan memanfaatkan sejauh mana konsep keuangan tersebut.

Menurut (Choerudin et al., 2023) literasi keuangan adalah suatu konsep pengetahuan tentang produk serta konsep keuangan dengan bantuan informasi atau masukan, merupakan sebuah kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami risiko keuangan supaya bisa membuat dan mengambil keputusan tentang keuangan dengan tepat.

Literasi keuangan merupakan kemampuan individu dalam mengaplikasikan pengelolaan keuangannya, baik dalam pendapatan dan pengevaluasian informasi yang umum untuk mengambil keputusan dan melihat konsekuensi yang di terima (Ningtyas, 2019).

Literasi keuangan adalah seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkan seseorang individu untuk membuat keputusan dan efektif dengan sumber daya keuangan mereka. Literasi keuangan yang rendah merupakan persoalan yang sangat serius karena bisa memberikan dampak negatif terhadap perilaku keuangan. Rendahnya tingkat literasi keuangan tidak hanya berakibat negatif terhadap kondisi keuangan, namun juga membuat risiko keuangan yang dihadapi semakin besar akibatnya lahirnya mekanisme dan produk-produk keuangan baru beserta turunnya (*derivatif*) yang semakin kompleks (Asrun & Gunawan, 2024).

#### **b. Aspek Literasi Keuangan**

Literasi keuangan mencakup banyak aspek yang perlu di ukur. Literasi keuangan telah berkembang dalam beberapa tahun terakhir dan mendapatkan perhatian yang lebih, khususnya pada negara-negara maju. Menurut Chen dan Volpe (1998) dalam (Arianti, 2021) membagi literasi keuangan menjadi empat aspek yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan Keuangan Dasar (*basic financial knowledge*)

Yang mencakup pengeluaran, pendapatan, aset, hutang, ekuitas, dan risiko. Pengetahuan dasar ini berhubungan dengan pengambilan

keputusan dalam melakukan investasi atau pembiayaan yang bisa mempengaruhi perilaku seseorang dalam mengelola uang yang dimilikinya.

2. Simpanan dan Pinjaman (*saving and borrowing*)

Merupakan produk perbankan yang lebih dikenal sebagai tabungan dan kredit. Tabungan merupakan sejumlah uang yang disimpan untuk kebutuhan di masa depan. Seseorang yang memiliki pendapatan yang lebih tinggi dibandingkan pengeluarannya maka cenderung menyimpan sisa uangnya untuk kebutuhan dimasa yang akan datang.

3. Proteksi atau Asuransi (*insurance*)

Merupakan suatu bentuk perlindungan secara finansial yang dapat dilakukan dalam bentuk asuransi jiwa, asuransi properti, asuransi pendidikan, dan asuransi kesehatan. Tujuan dari proteksi adalah untuk mendapatkan ganti rugi apabila terjadi hal yang tidak terduga seperti kematian, kehilangan, kecelakaan, atau kerusakan.

4. Investasi

Adalah suatu bentuk kegiatan penanaman dana atau aset dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan di waktu yang akan datang. Bentuk investasi bisa berupa aset riil seperti (properti atau emas), aset keuangan seperti (saham, deposito, obligasi, dan aset keuangan lainnya).

**c. Faktor-faktor Yang Berdampak Pada Literasi Keuangan**

Menurut (Apriliani, 2025) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi literasi keuangan, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Jenis kelamin

Perbedaan jenis kelamin merujuk pada karakteristik biologis dan fisiologis yang secara inheren memisahkan antara individu laki-laki dan perempuan. Jenis kelamin mempengaruhi literasi keuangan, dengan laki-laki cenderung memiliki tingkat literasi lebih tinggi dari pada perempuan. Hal ini dikarenakan perbedaan karakteristik

gender, dimana laki-laki cenderung lebih mandiri, logis, percaya diri, dan kurang mempertimbangkan faktor emosional dalam mengambil keputusan keuangan.

## 2. Tingkat Pendidikan

Melalui pendidikan, individu dapat memperoleh keterampilan mengelola keuangannya dengan baik, memahami konsep dasar keuangan, dan mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan finansial yang bijaksana. Pada dasarnya tingkat pendidikan yang lebih tinggi berkorelasi positif dengan tingkat literasi keuangan yang lebih baik. Individu yang memiliki latar belakang pendidikan yang tinggi umumnya lebih baik karena mereka memiliki kemampuan memahami dan mengetahui serta kepercayaan diri yang diperlukan untuk membuat keputusan keuangan yang lebih baik dan lebih terinformasi.

## 3. Status Mukim

Status mukim dapat mempengaruhi literasi keuangan seseorang. Status mukim mengacu pada status seseorang sebagai penduduk tetap atau sementara di suatu tempat. Orang dengan status mukim yang stabil, seperti penduduk tetap, cenderung memiliki akses yang lebih baik terhadap layanan keuangan dan informasi, serta lebih mungkin terlibat dalam aktivitas keuangan formal seperti pembukaan rekening bank, investasi, dan asuransi.

## 4. Tingkat Pendapatan

Tingkat pendapat memiliki dampak yang signifikan pada literasi keuangan individu. Orang dengan pendapatan lebih tinggi cenderung memiliki akses lebih luas ke sumber daya dan kesempatan pendidikan, membantu mereka memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang manajemen keuangan dan instrumen investasi.

## 5. Status Pekerjaan

Pekerjaan mempengaruhi tingkat literasi keuangan secara signifikan. Faktor ini menunjukkan bahwa individu yang bekerja

dalam bidang yang membutuhkan tingkat pendidikan yang tinggi cenderung memiliki keterampilan keuangan yang lebih baik. Hal ini bisa di sebabkan oleh paparan mereka terhadap informasi dan keuangan yang lebih maju di lingkungan kerja mereka.

#### **d. Indikator-indikator Literasi Keuangan**

Berdasarkan Oseifuah (2010) dalam (Choerudin et al., 2023) terdapat tiga indikator pada literasi keuangan yaitu:

##### **1. Pengetahuan Keuangan**

Adalah suatu pengetahuan tentang terminologi keuangan, seperti tingkat suku atau bunga bank, kartu kredit, kebangkrutan, saham, berbagai layanan jasa perbankan, mengerti terminologi keuangan, kalkulasi atau informasi serta manfaat perpajakan, atau berbagai layanan layanan pengelolaan pensiunan, mengetahui berbagai sumber pendapatan keluarga.

##### **2. Sikap Keuangan**

Adalah suatu kepeminatan pada upaya untuk memperbaiki suatu informasi atau wawancara di bidang keuangan, yaitu upaya untuk merancang program terkait dengan keuangan pensiun untuk pegawai, melaksanakan kebijakan pemerintah dalam urusan perpajakan, atau dengan menggunakan jasa layanan perbankan yang berkaitan dengan transaksi di luar negeri.

##### **3. *Financial Behavior***

Adalah suatu keadaan dalam berorientasi pada *spending* serta *saving*, upaya pencatatan dan penyimpanan catatan permasalahan tentang keuangan pribadi, serta usaha dalam merencanakan pembiayaan waktu yang akan datang, mampu untuk mengelola hutang dan kredit dengan tepat dan benar sesuai dengan *cash flow* perusahaan yang dimiliki.

## B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu ini yang menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian ini. Penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam penulisan penelitian. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa jurnal dan skripsi terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis:

**Tabel 2. 1 Penelitian Relevan**

No.	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Rahman & Purwanto, 2023)	Daya Tarik Minat Generasi Z Dalam Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (E-wallet) (Studi Kasus Pelanggan E-commerce Di DKI Jakarta)	Penelitian ini menunjukkan bahwa variabel efektivitas, kepercayaan dan persepsi kemudahan mempunyai nilai signifikansi t hitung yaitu kurang lebih 0,000, sedangkan nilai hitung kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa efektifitas, kepercayaan dan persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan finansial technology (e-wallet) secara konsisten (sekitar 80,4%) dan sisanya sebesar (19,6%) dipengaruhi oleh faktor lain.

2.	(Pransiska et al., 2023)	Dampak Ekonomi Digital Terhadap Pengguna Aplikasi DANA Pada Gen Z Di Kota Pekan Baru	Kemudahan dan keamanan secara simultan berpengaruh positif terhadap loyalitas pengguna aplikasi DANA terutama generasi Z menyatakan bahwa transaksi yang dilakukan melalui aplikasi DANA sangat baik.
3.	(Mujahudin Ali, 2020)	Pengaruh Fintech E-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Milenial	Hasil penelitian ini pada variabel kualitas layanan dan kepercayaan tidak terdapat pengaruh perilaku konsumtif dan variabel persepsi kemudahan pengguna, persepsi kegunaan dan promosi berpengaruh terhadap perilaku konsumtif.
4.	(Ledy Afista et al., 2024)	Analisis Perilaku Konsumtif Gen-Z Terhadap Digital E-wallet DANA	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tiga alasan mendasar yang mendukung perilaku konsumtif Gen-Z saat, yaitu pelayanan dan fitur yang menarik, kenyamanan, dan

			kemudahan pengguna e-wallet sendiri.
5.	(Kamil, 2020)	Spending Behavior as an Impact of Lifestyle and Financial Literation in the Intensity of use of Mobile Payment Service	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh langsung gaya hidup dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif menunjukkan hasil yang signifikan.</p> <p>Namun dampak tidak langsungnya bagi setiap variabel independen berbeda. Gaya hidup menunjukkan adanya pengaruh tidak langsung melalui intensitas penggunaan layanan pembayaran seluler sedangkan untuk finansial literasi tidak terdapat pengaruh tidak langsung melalui intensitas penggunaan handphone layanan Pembayaran</p>

Kajian penelitian terdahulu dan penelitian saat ini yang berjudul “Pengaruh Fintech E-wallet dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna DANA di Kota Medan)” memiliki kesamaan pada variabel bebas, yaitu pengaruh fintech e-wallet. Kedua variabel ini muncul secara konsisten dalam studi sebelumnya dan fokus pada bagaimana pengaruh fintech e-wallet pada

penggunaannya. Perbedaan juga terdapat pada variabel bebas yang dimana kajian saat ini memiliki dua variabel bebas yaitu fintech e-wallet dan literasi keuangan, variabel terikat yaitu perilaku konsumtif Gen Z, dan pada kajian sebelumnya lebih menyoroti kepada Generasi Milenial yang ada di kota Bandung, dengan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian saat ini kemungkinan akan lebih fokus pada pengaruh penggunaan fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan pada Gen Z di kota Medan.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan pemahaman dalam serangkaian konsep yang dirumuskan dalam suatu penelitian berdasarkan tinjauan pustaka dan menjadi landasan pemikiran selanjutnya. Berdasarkan uraian teoritis dan hubungan antar variabel, yang termasuk variabel independen adalah fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan, sedangkan variabel dependen yaitu perilaku konsumtif.

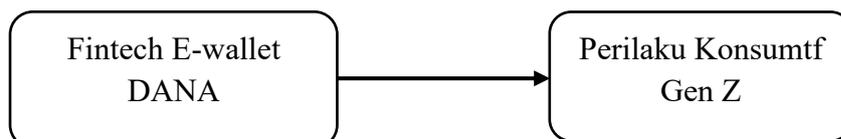
#### 1. Pengaruh Fintech E-wallet DANA Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z

Financial technology menurut The National Digital Research Centre (NCDRC) yaitu inovasi baru pada sektor keuangan dalam lembaga non bank yang memakai teknologi informasi. Secara signifikan, perkembangan teknologi finansial dapat mendorong pertumbuhan ekonomi nasional (Adhitya & Christianto, 2017)

Menurut Dorfleitner (2017) dan (Harahap, 2017) dalam (Mujahudin Ali, 2020) mengelompokkan industri *financial technology* menjadi empat kelompok utama sesuai dengan model bisnis mereka yaitu: sektor pembiayaan, manajemen aset, pembayaran dan fungsi fintech lainnya. Salah satu fintech dalam pembayaran adalah e-wallet (dompet digital) dompet digital merupakan alat transaksi pembayaran non tunai, yang biasanya menggunakan sistem aplikasi atau kartu yang bisa digunakan untuk alat pembayaran, sehingga penggunaannya semakin mudah dalam bertransaksi. Cara menggunakannya melalui penggunaan kode barcode juga dikenal sebagai (QR) kode yang dibuat penjual atau melalui top-up dana. Contohnya di buat oleh DANA salah satunya,

apabila pelanggan atau pembeli ingin bertransaksi dengan metode pembayaran ini, maka perlu memasang aplikasi tersebut di telepon seluler mereka.

Dalam penelitian (Astuti et al., 2023) menemukan hasil positif dan signifikan di mana penggunaan aplikasi e-wallet (fintech e-wallet) mempunyai pengaruh terhadap perilaku konsumtif. Artinya semakin merasakan kegunaan aplikasi tersebut maka akan mendorong untuk berperilaku konsumtif.



## 2. Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z

Literasi keuangan adalah mengenai sejauh mana seseorang memahami konsep keuangan dan pengelolaan keuangan yang tepat sehingga ia dapat mengambil keputusan baik jangka pendek maupun perencanaan jangka panjang (Septiani & Wuryani, 2020)

Literasi keuangan ini juga menjelaskan tentang melihat fenomena tentang kompleksitas pengambilan suatu keputusan permasalahan dan aktivitas ekonomi yang fokus pada kepemilikan pemahaman tentang permasalahan keuangan yang bisa mensupport keberhasilan usaha serta kemampuan, kesiapan menghadapi masa depan pension atau mendatang (Ade Gunawan et al., 2020). Literasi keuangan adalah kemampuan, keinginan, dan kepercayaan diri untuk menerapkan pengetahuan tentang konsep dan risiko keuangan untuk membuat keputusan keuangan yang tepat, serta meningkatkan kesejahteraan keuangan individu dan kolektif, dan berpartisipasi dalam perekonomian (Asari et al., 2023)

Dalam penelitian (Fungki et al., 2021) menemukan hasil positif dan signifikan di mana literasi keuangan mempunyai pengaruh terhadap perilaku konsumtif, dengan pemahaman literasi keuangan yang baik dan cukup bagus, maka kemampuannya untuk mengaplikasikan produk layanan keuangan tersebut pasti akan semakin baik.



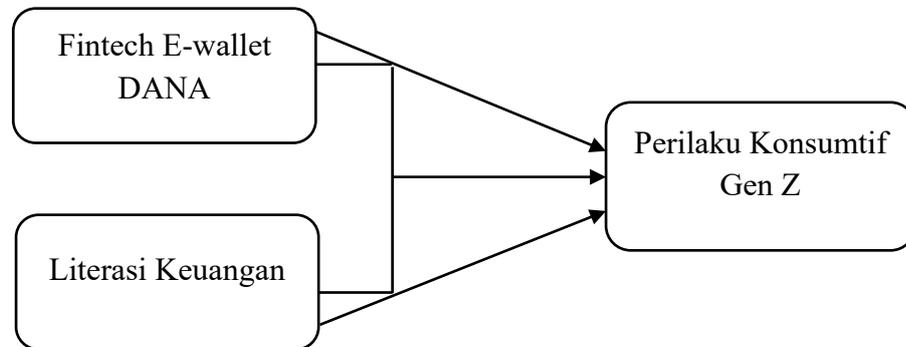
### **3. Pengaruh Fintech E-wallet dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z**

Teknologi keuangan terus mengalami perkembangan seperti transaksi yang sudah menjadi kebutuhan dan gaya hidup seseorang. Menyadari peran penting teknologi dan keuangan memunculkan inovasi yaitu teknologi keuangan atau yang sering kita kenal dengan financial technology (fintech). Dahulu transaksi hanya menggunakan uang tunai dalam sistem pembayaran, tetapi dengan perkembangan waktu saat ini transaksi seperti jual beli juga dapat menggunakan uang selain uang tunai. Dengan hadirnya e-wallet membuat seseorang tidak bisa terpisah dari penggunaan e-wallet untuk memenuhi kebutuhan serta gaya hidup mereka. E-wallet merupakan pelayanan dalam bidang transaksi pembayaran secara non-tunai yang dilakukan untuk memberikan efisiensi, kepraktisan, dan dapat digunakan di smartphone tanpa batasan secara mudah dan aman (Aulia et al., 2023).

Pada dasarnya kekurangan literasi keuangan dapat mempersulit seseorang dalam melakukan estimasi keuangan, mengelola uang, dan membuat rencana keuangan. Orang dapat menghindari kesulitan ekonomi melalui melek huruf. Selain pendapatan yang rendah, manajemen keuangan yang buruk, seperti meminjam dan tidak merencanakan kedepan, menjadi faktor penyebab masalah keuangan lainnya (Muhammad Arifin et al., 2022). Literasi keuangan yang buruk mempengaruhi pengambilan keputusan sehari-hari. Membuat pilihan yang buruk dapat menyebabkan salah satu urusan keuangan dan inefisiensi, yang dapat menyebabkan perilaku orang yang rentan terhadap kesulitan keuangan dan berisiko kehilangan uang untuk kejahatan keuangan (Asari et al., 2023)

Penelitian Alfarizi Muhammad Zida (2024) menunjukkan bahwa fintech e-wallet dan literasi keuangan berpengaruh secara bersama-sama terhadap perilaku konsumtif. Artinya ketika penggunaan fintech e-wallet

didukung dengan pemahaman literasi keuangan yang baik, maka mahasiswa tidak akan menggunakan uangnya untuk hal konsumtif.



**Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran**

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan bagian penting dari penelitian, yang perlu dirancang sejak awal penelitian. Karena hipotesis adalah jawaban sementara atas pertanyaan penelitian, yang diharapkan dapat memandu jalan penelitian. Menurut (Sugiyono, 2021) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan teori yang relevan, belum dari fakta empiris yang didapat dari pengumpulan data.

1. Fintech e-wallet DANA berpengaruh terhadap perilaku konsumtif Gen Z kota Medan.
2. Literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif Gen Z kota Medan.
3. Fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan berpengaruh terhadap perilaku konsumtif Gen Z kota Medan.

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2021) kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Adapun instrumen penelitian berupa kuesioner dengan jenis model analisis regresi linear berganda. Metode ini dipakai untuk mengetahui pengaruh Fintech E-wallet dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (pada Gen Z pengguna DANA di Kota Medan).

**B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

**1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang di inginkan. Lokasi penelitian ini di lakukan pada Gen Z di kota Medan dari lima Kecamatan yaitu: Kec. Medan Timur, Kec. Medan Helvetia, Kec. Medan Tembung, Kec. Medan Deli dan Kec. Medan Kota.

**2. Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian direncanakan atau dilakukan terhitung bulan Februari 2025 sampai dengan selesai. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Jadwal Waktu Penelitian**

No.	Kegiatan Penelitian	2025																							
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan Proposal	■	■	■	■																				
2.	Bimbingan Proposal					■	■	■	■																
3.	Seminar Proposal																								
4.	Pengolahan Data									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
5.	Bimbingan Skripsi													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6.	Sidang Meja Hijau																								■

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah kumpulan unsur atau individu yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Karakteristik di sini diartikan sifat-sifat yang ingin diketahui atau diminati pada suatu penelitian.

Menurut (Sugiyono, 2021) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah Generasi Z di Kota Medan (usia 15-25 tahun) yang masih aktif menggunakan aplikasi DANA (minimal melakukan transaksi 1× per bulan dalam 3 bulan terakhir). Jenis populasi dalam penelitian ini adalah Lemeshow dengan populasi yang tidak diketahui yang dimana sampel ditemukan langsung dari responden ditempat objek penelitian yang sudah ditentukan.

### 2. Sampel

Sampel penelitian menurut (Sugiyono, 2021) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun penentuan sampel menggunakan *porposive sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan faktor kriteria, artinya siapa saja yang secara tidak sengaja bertemu dengan peneliti dan sesuai dengan karakteristiknya maka orang tersebut dapat digunakan sebagai sampel (responden), dengan menggunakan rumus lemeshow adalah rumus uji statistik yang digunakan untuk dapat mengetahui jumlah sampel, di mana sampel tersebut akan berpengaruh pada representasi dari populasi di sebuah penelitian. Perhitungan rumusnya adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2 p(1-p)}{d^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel minimal yang diperlukan

z = nilai standart = 1,96

p = maksimal estimasi = 50% = 0,5

d = alpha (0,10) atau *sampling error* = 10%

Berdasarkan rumus maka,

$$n = \frac{(1,96)^2 \cdot 0,5(1-0,5)}{(0,1)^2}$$

$$n = \frac{3.8416 \cdot 0,5(1-0,5)}{0,01}$$

$$n = \frac{0.9604}{0,01}$$

$$n = 96,04$$

Maka diperoleh hasil jumlah sampel minimal yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 96 responden atau dapat dibulatkan menjadi 100 responden.

#### **D. Variabel Penelitian**

pada dasarnya variabel penelitian merupakan suatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga peneliti akan memperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya, adapun macam-macam variabel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### **1. Variabel Independent**

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel- variabel lain. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel independen yang terdiri dari Fintech E-wallet DANA (X1) dan Literasi Keuangan (X2).

##### **2. Variabel Dependen**

Variabel terikat (dependen variable) adalah sebagai variabel output, kriteria dan konsekuensi. Sebagai variabel respon berarti variabel ini akan muncul sebagai akibat dari manipulasi suatu variabel-variabel yang dimanipulasikan dalam penelitian, yang disebut sebagai variabel bebas (Sugiyono, 2019). Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu Perilaku Konsumtif Pada Gen Z di Kota Medan.

#### **E. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional adalah kegiatan pengukuran variabel penelitian dilihat berdasarkan ciri-ciri spesifik yang tercermin dalam dimensi-dimensi atau indikator-indikator penelitian. Untuk mengetahui preferensi dan perilaku konsumtif pada Gen Z di kota Medan dalam menggunakan DANA digunakan metode skoring

dengan menggunakan skala likert, di mana skala likert di gunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial.

**Tabel 3. 2 Operasional Variabel**

No	Variabel	Definisi	Indikator	Pengukuran
1.	Fintech E-wallet DANA (X1)	<i>financial technology</i> dibagi empat kelompok utama sesuai dengan model bisnis mereka yaitu: sektor pembiayaan, manajemen aset, pembayaran dan fungsi fintech lainnya. Salah satu fintech dalam pembayaran adalah e-wallet (dompet digital) dompet digital merupakan alat transaksi pembayaran non tunai, yang biasanya menggunakan sistem aplikasi atau kartu yang bisa di gunakan untuk alat pembayaran, sehingga penggunaanya semakin mudah	1. Kepercayaan pada pengertian keamanan 2. Menjunjung tinggi privasi data pengguna 3. Menjunjung tinggi kepercayaan pengguna 4. Menjunjung tinggi keamanan proses transaksi	Skala Likert

		dalam bertransaksi (Mujahidin et al., 2020)		
2.	Literasi Keuangan (X2)	Literasi keuangan adalah mengenai sejauh mana seseorang memahami konsep keuangan dan pengelolaan keuangan yang tepat sehingga ia dapat mengambil keputusan baik jangka pendek maupun perencanaan jangka panjang (Septiani & Wuryani, 2020)	1. Pengetahuan keuangan 2. Sikap keuangan 3. Finansial Behavior	Skala Likert
3.	Perilaku Konsumtif	Perilaku konsumtif adalah perilaku mengkonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang atau tidak diperlukan (khususnya yang berkaitan dengan respon terhadap konsumsi barang-barang	1. Mengutamakan keinginan dari pada kebutuhan 2. Memprioritaskan harga dari pada keuntungan 3. Membeli produk secara berlebihan 4. untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup 5. Membeli produk	Skala Likert

		sekunder, yaitu barang-barang yang tidak terlalu dibutuhkan) (Pulungan & Febriaty, 2018)	karna kemasan yang menarik 6. Untuk meningkatkan status sosial.	
--	--	--	--	--

## F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan bahan-bahan penelitian yang akurat dan pasti serta terpercaya. Teknik ini memerlukan adanya hubungan antara peneliti dengan responden. Penyebaran kuesioner ini difokuskan pada Gen Z pengguna DANA di Kota Medan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Riset Lapangan

Pada penelitian ini menggunakan metode teknik pengumpulan data melalui riset lapangan sebagai berikut:

#### a. Kuesioner

Kuesioner bertujuan untuk memberikan beberapa pernyataan dan pertanyaan penelitian mengenai pengaruh fintech e-wallet dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif (pada Gen Z penggunaan DANA di Kota Medan)

#### b. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek yang dipilih dari penelitian. Adapun observasi yang akan dilakukan peneliti yaitu Gen Z pengguna DANA di Kota Medan terkait pengaruh fintech e-wallet dan literasi keuangan.

## 2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan terhadap berbagai jenis dokumen seperti buku, jurnal, penelitian sebelumnya, dan referensi lainnya yang menjadi acuan untuk memperoleh informasi dan data terkait penelitian yang dilakukan terhadap fintech e-wallet dan literasi keuangan.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner. Seluruh variabel dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Di mana setiap pertanyaan yang diberikan kepada responden memiliki opsi sebagai berikut:

**Tabel 3. 3 Instrument Skala Likert**

No	Pendapat	Nilai
1.	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Tidak Setuju	2
3.	Kurang Setuju	3
4.	Setuju	4
5.	Sangat Setuju	5

Skala yang digunakan dalam mengukur jawaban atau respon seseorang yang didapatkan melalui tanggapan secara singkat dari beberapa pertanyaan yang diajukan kepada responden.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk menganalisis data penelitian. Penulis menggunakan *software* SPSS 27. untuk melakukan analisis data. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik, uji regresi linier berganda, dan uji hipotesis untuk mengetahui hubungan antar variabel.

### 1. Uji Validitas Reliabilitas

#### a. Uji Validitas

Uji validitas bersifat reliabel karena merupakan kumpulan seluruh data tercatat yang sesuai dengan apa yang terjadi. Tujuan dari uji validitas ini yaitu untuk mengetahui apakah instrumen penelitian yang sudah disebar

peneliti bersifat akurat atau tidak. Apabila pernyataan-pernyataan yang dimasukkan dalam suatu kuesioner dapat mengukur data maka dikatakan valid. Perhitungan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dukungan *software* SPSS (*Statistical Package For Social Science*). Dan untuk mengetahui apakah data yang diperiksa valid atau tidak, maka dilihat melalui  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$ , sebagai berikut:

- 1) Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari 0,05), artinya item pernyataan pada kuesioner dinyatakan valid atau akurat.
- 2) Apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  (nilai  $r_{hitung}$  lebih kecil dari 0,05), artinya item pernyataan pada kuesioner dinyatakan tidak valid.

#### **b. Uji Reliabilitas**

uji reliabilitas adalah pengujian statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah suatu kuesioner dapat menjelaskan suatu penelitian dengan konsisten. Kuesioner penelitian dapat dikatakan reliabel berdasarkan nilai *alpha ronbach*, maka dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila *cronbach alpha*  $> 0,60$ , artinya instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel
- 2) Apabila *cronbach alpha*  $< 0,60$ , artinya instrumen penelitian dapat dikatakan tidak reliabel

## **2. Asumsi Klasik**

Uji normalitas adalah untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang terdistribusi normal. Jadi uji normalitas bukan dilakukan pada masing-masing variabel tetapi pada nilai residualnya. Sering terjadi kesalahan yang jamak yaitu bahwa uji normalitas dilakukan pada masing- masing variabel. Hal ini tidak dilarang tetapi model regresi memerlukan normalitas pada nilai residualnya bukan pada masing-masing variabel penelitian. Namun uji normalitas dapat dilakukan dengan uji histogram, uji normal P plot, uji *Chi square*, *skewness* dan *Kurtosis* atau uji *Kolmogorov Smirnov*.

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas adalah untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang terdistribusi normal. Jadi uji normalitas bukan dilakukan pada masing-masing variabel tetapi pada nilai residualnya. Model regresi memerlukan normalitas pada nilai residualnya bukan pada masing-masing variabel. Namun uji normalitas dapat dilakukan dengan uji *histogram*, uji norma P plot, uji *Chi Square*, *Skewness* dan *Kurtosis* atau uji *Kolmogorov Smirnov*.

### 1) Uji Kolmogorov Smirnov

Uji kolmogorov smirnov adalah uji yang bertujuan agar dalam penelitian ini dapat mengetahui berdistribusi normal atau tidaknya antara variabel independen dan variabel dependen ataupun keduanya. Uji statistik yang dapat menguji apakah residual berdistribusi normal adalah uji non parametrik kolmogorov smirnov (K-S) dengan membuat hipotesis sebagai berikut;

Ho : Data residual berdistribusi normal

Ho : Data residual berdistribusi tidak normal

Maka ketentuan untuk menguji kolmogorov smirnov adalah:

- a. Jika nilai  $\text{Sig} \geq 0,05$ , maka menolak Ho ; data berdistribusi normal
- b. Jika nilai  $\text{Sig} \leq 0,05$ , maka menerima Ho ; data berdistribusi tidak normal

### 2) Uji normal P-Plot of regression stardardized residual

Uji dapat digunakan untuk melihat model regresi normal atau tidaknya dengan syarat, apabila data mengikuti garis diagonal dan menyebar disekitar garis diagonal tersebut.

- a. Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pada distribusi normal, maka modal regresi memenuhi asumsi normalitas.
- b. Jika data tidak menyebar jauh dari diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pola

distribusi normal, maka modal regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

### **b. Uji Multikolinearitas**

Uji multikolinearitas adalah untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi antara variabel-variabel bebas dalam suatu model regresi linear berganda. Jika ada korelasi yang tinggi diantara variabel-variabel bebasnya, maka hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikatnya menjadi terganggu. Cara mendeteksi adanya multikolinearitas dengan melihat dengan melihat nilai toleransi dan VIF yang ketentuannya sebagai berikut:

- 1) Jika toleransi  $< 0,1$  dan VIF  $> 10$  : maka terjadi multikolinearitas.
- 2) Jika toleransi  $> 0,1$  dan VIF  $< 10$  : maka tidak terjadi multikolinearitas.

Beberapa alternatif cara untuk mengatasi masalah multikolinearitas adalah sebagai berikut:

- 1) Menghapus satu atau beberapa variabel yang memiliki multikolineritas yang signifikan.
- 2) Mengkombinasikan variabel yang berkorelasi tinggi menjadi satu variabel baru.
- 3) Menggunakan metode regresi alternatif yang lebih tahan terhadap multikolineritas
- 4) Meningkatkan jumlah data dengan mengumpulkan lebih banyak sampel

### **c. Uji Heteroskedastisitas**

Uji heteroskedastisitas adalah untuk melihat apakah terdapat tidak samaan varians dari residual satu ke pengamatan yang lain. Model regresi yang memenuhi persyaratan adalah dimana terdapat varians dari residual. Satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap atau disebut heteroskedastisitas. Deteksi heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan metode scatter plot dengan memplotkan nilai ZPRED (nilai prediksi) dengan SRESID (nilai residualnya). Berikut ini ketentuan dengan menggunakan metode *scatterplot* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika terdapat pola tertentu pada grafik *scatterplot* seperti titik-titik yang membentuk pola teratur (bergelombang) maka terjadi heteroskedastisitas.
- 2) Jika tidak ada pola yang jelas dan titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

#### d. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode ke-1 dengan kesalahan periode t-1 (sebelumnya). Jika terjadi korelasi dinamakan adanya problem autokorelasi. Model regresi yang baik adalah bebas dari autokorelasi. Salah satu cara mengidentifikasinya adalah dengan melihat nilai Durbin Watson (D-W) yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika nilai D-W dibawah -2, maka autokorelasi positif
- 2) Jika nilai D-W -2 sampai +2, maka tidak ada autokorelasi
- 3) Jika nilai D-W diatas -2, maka ada autokorelasi negatif.

### 3. Analisis Regresi Linear Berganda

Pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh fintech e-wallet dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif (pada Gen Z pengguna DANA di Kota Medan). Di mana fintech e-wallet DANA ( $X_1$ ), literasi keuangan ( $X_2$ ) dan perilaku konsumtif Gen Z ( $Y$ ). Selain itu untuk mengetahui sejauh mana besarnya pengaruh variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

$$Y = \alpha + b_1 X_1 + b_2 X_2 + \dots + e$$

Keterangan:

$Y$  = Variabel terikat (perilaku konsumtif)

$\alpha$  = konstanta (nilai  $Y$  bila  $X_1, X_2 = 0$ )

$b_1$  = Koefisien regresi antara fintech e-wallet DANA dengan perilaku konsumtif

$b_2$  = Koefisien regresi antara literasi keuangan dengan perilaku konsumtif

$X_1$  = Variabel bebas (fintech e-wallet DANA)

$X_2$  = Variabel bebas (literasi keuangan)

$\varepsilon$  = Error

untuk menilai ketepatan fungsi sampel dalam menaksir nilai aktual dapat diukur dari nilai T, nilai statistik F dan koefisien Determinasi.

#### 4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan pengujian terhadap suatu pernyataan untuk menghasilkan keputusan yaitu menerima atau menolak hipotesis yang telah dibuat. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan cara sebagai berikut:

##### a. Uji T

Uji T pada dasarnya digunakan untuk mengetahui besarnya masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Jika nilai signifikan pada uji  $t > 0,05$ , berarti secara parsial variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dalam hal ini rumus uji t yang digunakan hipotesis sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = t hitung selanjutnya dikonsultasikan dengan table

$r^2$  = korelasi parsial yang ditemukan

n = jumlah sampel

Ketentuan:

- 1) Jika nilai t dengan probabilitas korelasi yakni sig-2 tailed  $<$  taraf signifikan ( $\alpha$ ) sebesar 0,05 maka  $H_0$  diterima
- 2) Sedangkan jika nilai t dengan probabilitas t dengan korelasi yakni sig-2 tailed  $>$  taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05 maka  $H_0$  ditolak.

Bentuk pengujian:

- 1)  $H_0 : r_s = 0$ , artinya tidak terdapat hubungan signifikan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y)
- 2)  $H_0 : r_s = 0$ , artinya terdapat hubungan signifikan

Kriteria penerima/penolakan hipotesis adalah sebagai berikut:

$H_0$  akan diterima jika :  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , pada  $\alpha = 5\%$ ,  $df = n-k$

$H_0$  akan ditolak jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} \leq -t_{tabel}$



**Gambar 3. 4 Uji T**

### b. Uji F

Uji F digunakan untuk menguji pengaruh variabel dependen secara bersama-sama terhadap variabel independen. Pengambilan keputusan perhitungan uji F dilakukan dengan membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ . Jika  $F_{hitung}$  lebih besar dibandingkan  $F_{tabel}$  pada signifikan 5%, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Sebaliknya apabila  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  pada tingkat signifikan 5%, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antar variabel independen terhadap variabel dependen. Rumus uji F yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$F_h = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

Keterangan:

$F_h$  = nilai F hitung

$R^2$  = koefisien korelasi ganda

$K$  = jumlah variabel independen

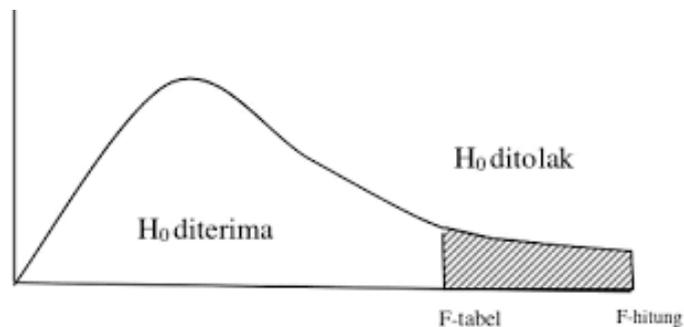
$N$  = jumlah anggota sampel

Bentuk pengujian koefisien:

- 1)  $H_0 = 0$ , berarti secara bersama-sama tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat
- 2)  $H_a = 0$ , berarti secara bersama-sama ada pengaruh variabel ada pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat.

Kriteria pengujian hipotesis:

- 1) Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak
- 2) Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima



**Gambar 3. 5 Uji F**

**c. Uji Koefisien Determinan (*R-Square*)**

Koefisien determinasi dapat ditemukan dengan cara mengkuadratkan koefisien korelas. Koefisien ini disebut koefisien penentu, karena varians yang terjadi pada variabel dependen dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variabel independen.

$$D = R^2 \times 100\%$$

Keterangan:

- D = Determinasi  
 R = Nilai korelasi berganda  
 100% = persentase

Kriteria untuk analisis koefisien determinan adalah:

- 1) Jika D mendeteksi nol (0), maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen lemah
- 2) Jika nilai D mendeteksi satu (1), maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen kuat.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Data

#### 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Responden pada penelitian ini, penulis menjadikan pengolahan data dalam bentuk angket yang terdiri dari 7 pernyataan untuk variabel fintech e-wallet DANA (X1), 7 pernyataan untuk variabel literasi keuangan (X2), dan 6 pernyataan untuk variabel perilaku konsumtif (Y). Teknik pengambilan sampel ini menggunakan teknik *non probability sampling*, tepatnya menggunakan teknik *accidental sampling* dengan menggunakan rumus *lemeshow* yang di mana jumlah angket yang disebar ini diberikan kepada 100 orang Gen Z di kota Medan. Hasil data angket penelitian yang disebar dapat diberikan nilai dengan metode skala likert, kemudian dapat dibuat sebuah tabel tabulasi data dan diolah menggunakan SPSS 27. Pembahasan diatas untuk menghitung variabel bebas X1 dan X2 (Fintech e-wallet DANA dan Literasi Keuangan) maupun variabel Y (perilaku konsumtif). Setiap responden untuk menjawab angket memiliki skor tertinggi 5 dan skor terendah adalah 1, selanjutnya data penelitian dideskripsikan melalui data primer berupa angket yang telah diuji dan selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan disimpulkan sesuai tabel berikut dibawah ini.

### B. Deskripsi Karakteristik Responden

Berikut penjelasan mengenai identitas karakteristik responden dari kuesioner yang sudah disebar sebanyak 100 responden, identitas diri yang ditanyakan adalah usia dan jenis kelamin.

**Tabel 4. 1 Usia Responden**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 15 – 19	7	7,0	7,0	7,0
20 – 24	74	74,0	74,0	81,0
25 – 29	19	19,0	19,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan data tabel 4.1 diketahui bahwa umur responden yang berusia 15 – 19 tahun hanya sebanyak 7 orang (7,0%), terlihat mayoritas responden berada di usia di antaranya 20 – 24 tahun berjumlah 74 orang (74,0%), dan responden yang berusia 25 – 29 tahun berjumlah 19 orang (19,0%).

**Tabel 4. 2 Jenis Kelamin Responden**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-Laki	34	34,0	34,0	34,0
Perempuan	66	66,0	66,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan data tabel 4.2 diketahui bahwa responden penelitian ini terdiri dari laki-laki sebanyak 34 orang (34,0%), dan perempuan sebanyak 66 orang (66,0%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas dari responden ini yaitu perempuan pada lima kecamatan yang di kota Medan. Dapat disimpulkan bahwa perempuan memiliki tingkat pengetahuan yang lebih baik dari pada laki-laki.

**Tabel 4. 3 Pekerjaan**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ASN	17	17,0	17,0	17,0
Wiraswasta	22	22,0	22,0	39,0
Mahasiswa	55	55,0	55,0	94,0
Lainnya	6	6,0	6,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan data tabel 4.3 diketahui pekerjaan responden pada penelitian ini yaitu ASN berjumlah 17 orang (17,0%), Wiraswasta berjumlah 22 orang (22,0%), Mahasiswa berjumlah 55 orang (55,0%), dan lainnya terdapat 6 orang (6,0). Dapat disimpulkan bahwa mayoritas pada responden ini adalah Mahasiswa.

**Tabel 4. 4 Alamat Responden**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Kec.Medan Timur	20	20,0	20,0	20,0
Kec.Medan Helvetia	21	21,0	21,0	41,0
Kec.Medan Tembung	22	22,0	22,0	63,0
Kec.Medan Deli	19	19,0	19,0	82,0
Kec.Medan Kota	18	18,0	18,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan data tabel 4.4 diketahui bahwa responden kota Medan pada lima kecamatan ini yaitu Kec.Medan Timur berjumlah 20 orang (20,0%), Kec.Medan Helvetia berjumlah 21 orang (21,0%), Kec.Medan Tembung berjumlah 22 orang (22,0%), Kec.Medan Deli berjumlah 19 orang (19,0%), dan Kec.Medan Kota berjumlah 18 orang (18,0%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden ini terdapat pada Kec.Medan Tembung.

**Tabel 4. 5 Penghasilan/Uang Saku**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < Rp.1000.000	30	30,0	30,0	30,0
Rp.1.100.000 – Rp.2.000.000	22	22,0	22,0	52,0
Rp.2.100.000 – Rp.3.000.000	16	16,0	16,0	68,0
> Rp.3.100.000	32	32,0	32,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan data tabel 4.5 diketahui bahwa penghasilan responden yang menjadi sampel pada penelitian ini, terlihat pada penghasilan < Rp.1.000.000 berjumlah 30 orang (30,0%), penghasilan Rp.1.100.000 – Rp.2.000.000 berjumlah 22 orang (22,0%), penghasilan Rp.2.100.000 – Rp.3.000.000 berjumlah 16 orang (16,0), dan penghasilan > Rp.3.100.000 berjumlah 32 orang (32,0%). Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas penghasilan responden pada penelitian ini yaitu sebesar > Rp.3.100.000.

**Tabel 4. 6 Frekuensi Pengguna DANA**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < 3 kali	24	24,0	24,0	24,0
4 – 6 kali	46	46,0	46,0	70,0
> 6 kali	30	30,0	30,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan data tabel 4.6 diatas, diketahui bahwa frekuensi pengguna aplikasi DANA responden yang menjadi sampel pada penelitian ini, terlihat pada frekuensi < 3 kali yang menggunakan DANA hanya 24 responden, frekuensi 4 – 6 kali yang menggunakan DANA yaitu sebanyak 46 responden, dan frekuensi > 6 kali yang menggunakan DANA yaitu sebanyak 30 responden. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas frekuensi pengguna DANA yaitu 4 – 6 kali dalam sebulannya.

## C. Hasil Penelitian

### 1. Penyajian Data

Pada tabel dibawah ini akan dijelaskan persentase jawaban responden untuk masing-masing kuesioner yang sudah disebar, penelitian ini menggunakan skala likert dengan skor 1 – 5.

**Tabel 4. 7 Penyajian Data**

Keterangan	Nilai
STS	1
TS	2
KS	3
S	4
SS	5

**a. Fintech E-wallet DANA (X1)**

Berikut merupakan penyajian data dari variabel fintech e-wallet DANA Gen Z kota Medan yang dirangkum di dalam tabel frekuensi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 8 Persentase Jawaban Variabel (X1)**

No. Item	STS (1)		TS (2)		KS (3)		S (4)		SS (5)		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
X1.1	0	0%	0	0%	8	8%	48	48%	44	44%	100	100%
X1.2	0	0%	0	0%	1	1%	41	41%	58	58%	100	100%
X1.3	0	0%	0	0%	8	8%	18	18%	74	74%	100	100%
X1.4	0	0%	0	0%	4	4%	34	34%	62	62%	100	100%
X1.5	0	0%	0	0%	9	9%	35	35%	56	56%	100	100%
X1.6	0	0%	0	0%	6	6%	29	29%	65	65%	100	100%
X1.7	0	0%	0	0%	11	11%	42	42%	47	47%	100	100%

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan tabulasi data 4.8 jawaban responden variabel X1 (Fintech E-wallet DANA) dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Jawaban responden tentang pernyataan “saya merasa mudah dalam menggunakan aplikasi DANA” mayoritas responden menjawab setuju yaitu 48 orang (48%)
- b. Jawaban responden tentang pernyataan “saya sering menggunakan aplikasi DANA untuk berbagai keperluan (belanja online, transfer uang, dll)” mayoritas responden menjawab sangat setuju yaitu 58 orang (58%)
- c. Jawaban responden tentang pernyataan “aplikasi DANA memudahkan saya dalam mengelola keuangan” mayoritas responden menjawab sangat setuju yaitu 74 orang (74%)
- d. Jawaban responden tentang pernyataan “saya merasa aman menggunakan aplikasi DANA untuk transaksi keuangan” mayoritas responden menjawab

- e. Jawaban responden tentang pernyataan “fitur-fitur yang ada di aplikasi DANA sangat membantu saya” mayoritas responden menjawab
- f. Jawaban responden tentang pernyataan “saya merasa terbantu dengan adanya promo dan cashback di aplikasi DANA” mayoritas responden menjawab
- g. Jawaban responden tentang pernyataan “kemudahan akses aplikasi DANA mendorong saya untuk lebih sering bertransaksi” mayoritas responden menjawab

#### b. Literasi Keuangan (X2)

Berikut merupakan penyajian data dari variabel literasi keuangan Gen Z kota Medan yang dirangkum di dalam tabel frekuensi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 9 Persentase Jawaban Variabel (X2)**

No. Item	STS (1)		TS (2)		KS (3)		S (4)		SS (5)		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
X2.1	0	0%	0	0%	3	3%	20	20%	77	77%	100	100%
X2.2	0	0%	4	4%	18	18%	45	45%	33	33%	100	100%
X2.3	0	0%	0	0%	5	5%	49	49%	46	46%	100	100%
X2.4	0	0%	5	5%	4	4%	53	53%	38	38%	100	100%
X2.5	0	0%	0	0%	3	3%	58	58%	39	39%	100	100%
X2.6	0	0%	3	3%	7	7%	57	57%	33	33%	100	100%
X2.7	0	0%	1	1%	3	3%	44	44%	52	52%	100	100%

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan tabulasi data 4.9 jawaban responden variabel X2 (Literasi Keuangan) dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Jawaban responden tentang pernyataan “saya memahami pentingnya menabung dan berinvestasi” mayoritas responden menjawab sangat setuju yaitu 77 orang (77%)

- b. Jawaban responden tentang pernyataan “saya mampu mengelola keuangan dengan baik” mayoritas responden menjawab setuju yaitu 45 orang (45%)
- c. Jawaban responden tentang pernyataan “saya mengerti tentang risiko keuangan, seperti hutang dan inflasi” mayoritas responden menjawab setuju yaitu 49 orang (49%)
- d. Jawaban responden tentang pernyataan “saya membuat anggaran pengeluaran setiap bulan” mayoritas responden menjawab setuju yaitu 53 orang (53%)
- e. Jawaban responden tentang pernyataan “saya selalu mencatat pengeluaran dan pemasukan saya” mayoritas responden menjawab setuju yaitu 58 orang (58%)
- f. Jawaban responden tentang pernyataan “saya memiliki pengetahuan yang cukup tentang produk dan layanan keuangan” mayoritas responden menjawab setuju yaitu 57 orang (57%)
- g. Jawaban responden tentang pernyataan “saya mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan” mayoritas responden menjawab sangat setuju yaitu 52 orang (52%)

**c. Perilaku Konsumtif (Y)**

Berikut merupakan penyajian data dari variabel perilaku konsumtif Gen Z kota Medan yang dirangkum di dalam tabel frekuensi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 10 Persentase Jawaban Variabel (Y)**

No. Item	STS (1)		ST (2)		KS (3)		S (4)		ST (5)		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Y.1	0	0%	0	0%	2	2%	44	44%	54	54%	100	100%
Y.2	0	0%	0	0%	6	6%	44	44%	50	50%	100	100%
Y.3	0	0%	0	0%	3	3%	62	62%	35	35%	100	100%
Y.4	0	0%	0	0%	6	6%	49	49%	45	45%	100	100%
Y.5	0	0%	1	1%	1	1%	53	53%	45	45%	100	100%
Y.6	0	0%	1	1%	7	75%	45	45%	47	47%	100	100%

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan tabulasi data 4.10 jawaban responden variabel Y (Perilaku Konsumtif) dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Jawaban responden tentang pernyataan “saya sering membeli barang atau jasa yang sebenarnya tidak saya butuhkan” mayoritas responden menjawab sangat setuju yaitu 54 orang (54%)
- b. Jawaban responden tentang pernyataan “saya mudah tergoda untuk membeli barang atau jasa karena promosi atau diskon” mayoritas responden menjawab sangat setuju yaitu 50 orang (50%)
- c. Jawaban responden tentang pernyataan “saya cenderung menghabiskan uang lebih banyak dari pada yang saya peroleh” mayoritas responden menjawab setuju yaitu 62 orang (63%)
- d. Jawaban responden tentang pernyataan “saya sering menggunakan kartu kredit atau e-wallet untuk berbelanja secara impulsif” mayoritas responden menjawab setuju yaitu 49 orang (49%)
- e. Jawaban responden tentang pernyataan “saya merasa kesulitan mengendalikan keinginan untuk tidak berbelanja” mayoritas responden menjawab setuju 53 orang (53%)
- f. Jawaban responden tentang pernyataan “saya sering merasa menyesal setelah melakukan pembelian impulsif” mayoritas responden menjawab sangat setuju yaitu 47 orang (47%)

## 2. Uji Validitas dan Reliabilitas

### a. Uji Validitas

Perhitungan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dukungan *software SPSS 27*. Kemudian nilai  $r_{hitung}$  yang diperoleh dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  sesuai dengan jumlah  $n$  dan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 5% dalam pengujian validitas kuesioner dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Sampel responden untuk uji validitas berjumlah 100 orang ( $N=100$ ), dengan  $df=N-2$  ( $df=98$ ) maka  $r_{tabel}$  pada pengujian ini adalah 0,196

**Tabel 4. 11 Uji Validitas X1**

<b>Pernyataan</b>	<b>R tabel</b>	<b>R hitung</b>	<b>Status</b>
X1.1	0,196	0,411	Valid
X1.2	0,196	0,409	Valid
X1.3	0,196	0,674	Valid
X1.4	0,196	0,654	Valid
X1.5	0,196	0,627	Valid
X1.6	0,196	0,628	Valid
X1.7	0,196	0,590	Valid

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa semua item pernyataan dari variabel fintech e-wallet DANA memiliki korelasi atau  $r_{hitung}$  yang lebih besar dari 0,196, maka dapat disimpulkan keseluruhan item dinyatakan valid, sehingga dalam pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis regresi berganda semua pernyataan dihitung.

**Tabel 4. 12 Uji Validitas X2**

<b>Pernyataan</b>	<b>R tabel</b>	<b>R hitung</b>	<b>Status</b>
X1.1	0,196	0,405	Valid
X1.2	0,196	0,523	Valid
X1.3	0,196	0,382	Valid
X1.4	0,196	0,560	Valid
X1.5	0,196	0,463	Valid
X1.6	0,196	0,496	Valid
X1.7	0,196	0,384	Valid

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa semua item pernyataan dari variabel literasi keuangan memiliki korelasi atau  $r_{hitung}$  yang lebih besar dari 0,196, maka dapat disimpulkan keseluruhan item dinyatakan valid,

sehingga dalam pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis regresi berganda semua pernyataan dihitung.

**Tabel 4. 13 Uji Validitas Y**

Pernyataan	R tabel	R hitung	Status
Y.1	0,196	0,422	Valid
Y.2	0,196	0,573	Valid
Y.3	0,196	0,737	Valid
Y.4	0,196	0,690	Valid
Y.5	0,196	0,768	Valid
Y.6	0,196	0,766	Valid

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa semua item pernyataan dari variabel perilaku konsumtif memiliki korelasi atau  $r_{hitung}$  yang lebih besar dari 0,196, maka dapat disimpulkan keseluruhan item dinyatakan valid, sehingga dalam pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis regresi berganda semua pernyataan dihitung.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Untuk mengukur tinggi rendahnya reliabilitas salah satunya dapat menggunakan teknik pengukur koefisien cronbach's alpha, semakin mendekati koefisien 1 alpha dari variabel semakin tinggi konsistensi jawaban skor dari tiap indicator. Reliabilitas yang diatas 0,60 baik.

**Tabel 4. 14 Uji Reliabilitas**

Variabel	Cronbach's Alpha	Std. Alpha	Keterangan
Fintech E-wallet DANA (X1)	0,657	0,60	Reliabel
Literasi Keuangan (X2)	0,833	0,60	Reliabel
Perilaku Konsumtif (Y)	0,742	0,60	Reliabel

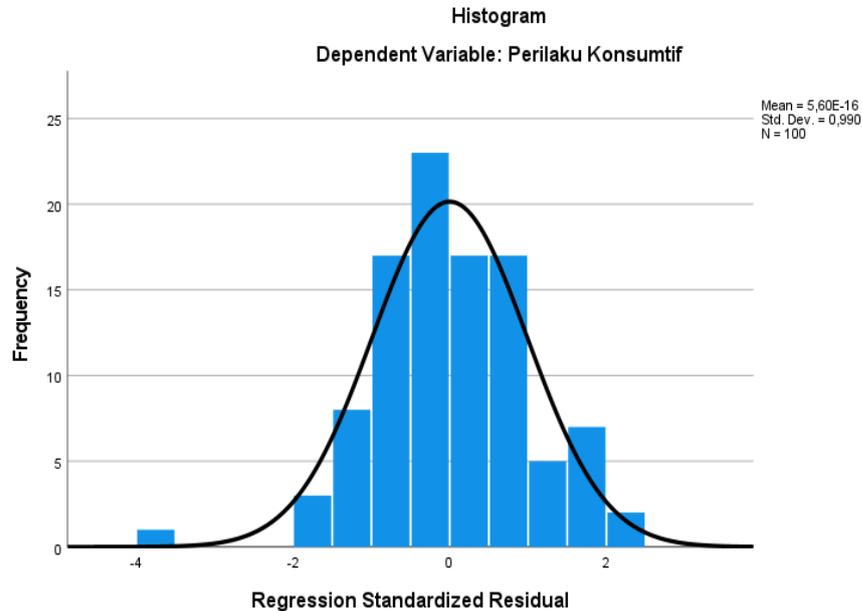
*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Data diatas dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas setiap variabel  $> 0,60$ , dengan demikian dapat dikatakan bahwa setiap variabel dalam penelitian ini reliabel atau dengan kata lain variabel setiap penelitian ini dapat dijadikan alat atau instrumen.

### 3. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Normalitas

Tujuan dari pengujian normalitas data dilakukan untuk melihat apakah dalam model regresi variabel dependen dan independennya memiliki distribusi normal atau tidak normal. Ketentuan pengujian, jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Berikut dibawah ini hasil uji normalitas untuk menguji seluruh data variabel penelitian yang berskala minimal ordinal dengan menggunakan ketentuan uji *kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan program SPSS.



Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025

**Gambar 4. 1 Uji Normalitas**

Pada gambar 4.1 uji grafik histogram berbentuk seperti lonceng cenderung mengikuti garis diagonal dalam mengidentifikasi bahwa pengujian normalitas model regresi pada penelitian ini telah memenuhi asumsi yang telah dikemukakan sebelumnya, sehingga data dalam model regresi berdistribusi normal.

#### 1) Uji Kolmogorov Smirnov

Uji kolmogorov smirnov bertujuan menguji apakah data residual atau error dalam model regresi terdistribusi normal atau tidak normal. Uji ini membandingkan distribusi data residual yang diperoleh dari model dengan distribusi normal yang diharapkan. Uji kolmogorov smirnov sangat berguna untuk mengidentifikasi apakah distribusi data mengikuti normal secara signifikan. Apabila nilai Asymp. Sig < 0,05 berarti data terdistribusi tidak normal secara signifikan dan apabila nilai Asymp. Sig > 0,05 berarti data terdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov:

**Tabel 4. 15 Uji Komogorov Smirnov**

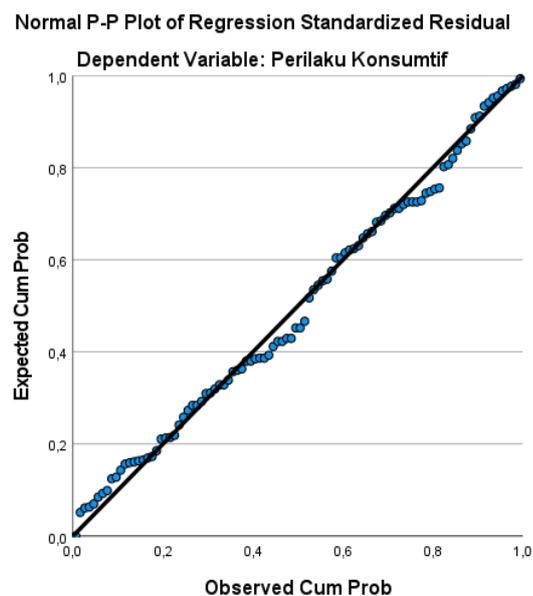
		Unstandardized Residual	
N		100	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	2,03141841	
Most Extreme Differences	Absolute	,062	
	Positive	,062	
	Negative	-,044	
Test Statistic		,062	
Asymp.Sig. (2-tailed)		200 <sup>c</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig.	,454	
	99% Confidence interval	Lower Bound	,442
		Upper Bound	,467
a. Test distribution is normal			
b. Calculate from data			
c. Lilliefors Significance Correction			

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Hasil pengolahan data pada tabel 4.15 diperoleh besarnya nilai uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,062 dan signifikan nilai Asymp. Sig pada penelitian ini diperoleh sebesar 0,200 yang berarti nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka, data residual berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik histogram dan normal *P-P of regression standarzedresidual* di bawah ini:

## 2) Uji normal P-P Plot of regression standardized residual

P-P Plot membandingkan distribusi data residual dengan distribusi normal teoritis. Dalam grafik ini, titi-titik yang mempresentasikan data residual akan dipetakan terhadap nilai yang diharapkan beradsarkan distribusi normal.



*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

**Gambar 4. 2 Uji P-P Plot**

Pada gambar 4.2 dapat dilihat data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis, maka data berdistribusi normal dan model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

### b. Uji Mutlikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah pengujian statistic yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang kuat antar variabel independen pada model regresi penelitian ini. Adapun cara melihat melalui nilai tolerance dan VIF yang ketentuannya sebagai berikut:

- 1) Jika toleransi  $< 0,10$  dan  $VIF > 10$  : maka terjadi multikolinieritas
- 2) Jika toleransi  $> 0,10$  dan  $VIF < 10$  : maka tidak terjadi multikolinieritas

**Tabel 4. 16 Uji Multikolinieritas**

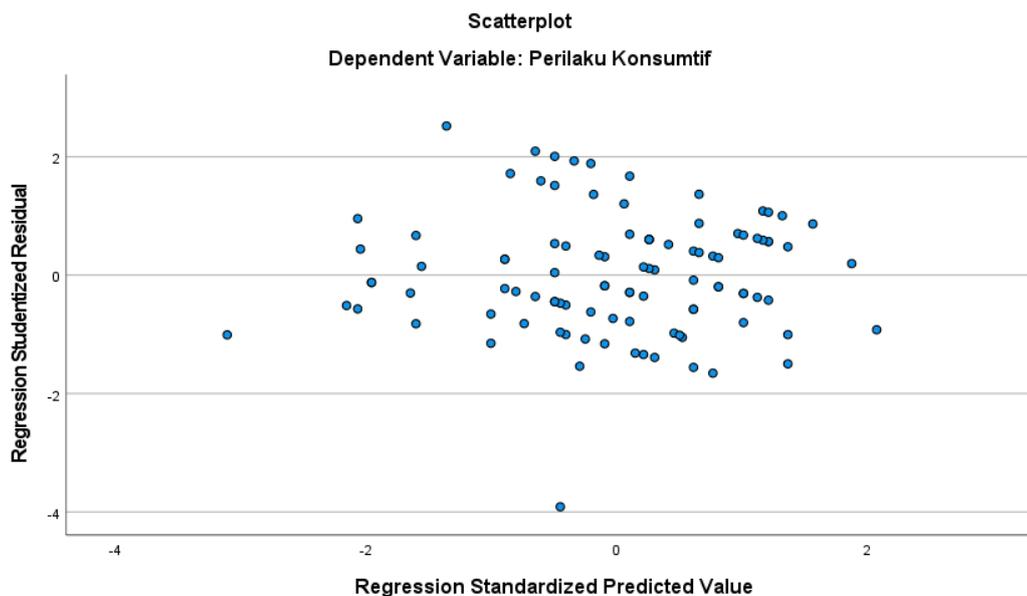
Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Fintech E-wallet DANA	0,924	1,082	Tidak terjadi multikolinieritas
Liteasi Keuangan	0,924	1,082	Tidak terjadi multikolinieritas

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan tabel 4.16 menunjukkan bahwa variabel independen memiliki nilai tolerance sebesar  $0,924 > 0,1$  dan nilai VIF  $1,082 < 10$ . Maka dapat disimpulkan bahwa fintech e-wallet DANA (X1), dan literasi keuangan (X2) tidak memiliki korelasi yang tinggi sehingga asumsi yang diuji dapat terpenuhi.

### c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah pengujian statistic untuk mengetahui apakah model regresi tidak terjadi kesamaan varians dan residual pengamatan data. Uji heteroskedastisitas ini dapat diketahui melalui gambar scatterplot yang tidak membentuk suatu pola. Apabila titi-titiknya melebar, menyempit, dan bergelombang maka terjadi heteroskedastisitas. Berikut adalah hasil uji heteroskedastisitas menggunakan SPSS 27 dalam penelitian ini.



*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

**Gambar 4.3 Uji Heteroskedastisitas**

Berdasarkan gambar pada gambar 4.3 menunjukkan titi-titik dalam gambar tersebut menyebar secara acak dan tidak membentuk suatu pola. Selain itu titi-titiknya juga tersebar merata di atas dan dibawah angka nol pada sumbu Y, maka pada gambar diatas menunjukkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

#### **d. Uji Autokorelasi**

Uji autokorelasi digunakan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara nilai residual (kesalahan prediksi) pada satu periode dengan nilai residual pada periode sebelumnya( $t-1$ ) pada uji autokorelasi. Dalam konteks model prediksi, uji autokorelasi sangat penting untuk memastikan bahwa tidak ada ketergantungan antara kesalahan yang terjadi pada waktu yang berbeda, yang dapat mempengaruhi kendala dan validitas hasil model regresi. Kriteria untuk autokorelasi Durbin-Watson (DW-test) yaitu jika nilai  $DW < DL$  atau  $DL > 4-DW$  maka autokorelasi bersifat positif (terjadi autokorelasi). Jika nilai  $DU < DW < 4-DU$  maka autokorelasi bersifat negatif (tidak terjadi autokorelasi). Berikut hasil uji autokorelasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 17 Uji Autokorelasi**

Model Summary <sup>b</sup>					
Model	Df1	Df2	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	1	97	0,223	2,05225	1,787
a. Predictor: (Constant), Literasi Keuangan, Fintech E-wallet DANA					
b. Dependen Variabel: Perilaku Konsumtif					

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan tabel 4.17 dapat dilihat hasil DW 1,787. Dalam Durbin Watson ditemukan direntang nilai  $<1$  dan  $>3$ . Karena DW 1,787 bernilai kurang dari 3, maka baik secara positif maupun negatif tidak terjadi autokorelasi pada model regresi yang digunakan. Hasil autokorelasi diketahui nilai  $DW > DL$  yaitu  $1,787 > 1,6131$  atau  $DW < 4 - DL$  yaitu  $1,787 < 2,3869$  dan nilai  $DU < DW < 4 - DU$  yaitu  $1,7364 < 1,787 < 2,2636$  sehingga dapat disimpulkan bersifat negatif tidak terjadi autokorelasi pada model regresi yang digunakan.

Setelah melakukan pengujian pada asumsi-asumsi klasik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh asumsi klasik dalam model regresi. Dengan demikian, perolehan data dapat disimpan dan digunakan untuk analisis lebih lanjut menggunakan metode regresi linear berganda.

#### **4. Analisis Regresi Linear Berganda**

Uji regresi linear berganda adalah pengujian statistik yang bertujuan untuk mengetahui nilai variabel dependen apabila variabel independen mengalami perubahan nilai. Selain itu uji regresi linear ini berfungsi untuk melihat pengaruh fintech e-wallet DANA (X1), literasi keuangan (X2) terhadap perilaku konsumtif pada Gen Z. Berikut adalah hasil olah data pada penelitian ini.

**Tabel 4. 18 Uji Regresi Linear Berganda**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients <sup>a</sup>		Standardized Coefficients <sup>a</sup>	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6,996	3,545		1,974	,051
	X1	,227	,087	,239	2,597	,011
	X2	,404	,102	,366	3,969	<,001

a. Dependen Variabel : Perilaku Konsumtif

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan tabel 4.18 dapat dilihat bahwa variabel fintech e-wallet DANA (X1) memiliki nilai 0,227 dan literasi keuangan (X2) memiliki nilai 0,404 sedangkan untuk nilai constantnya berjumlah 6,996. Maka didapat persamaan model regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

$$Y = 6,996 + 0,227 + 0,404 + e$$

Jadi, kesimpulan yang didapat dari model persamaan regresi linear diatas sebagai berikut;

- Nilai konstanta 6,996 menunjukkan bahwa apabila nilai variabel fintech e-wallet DANA (X1), dan literasi keuangan (X2) dalam keadaan constant atau tidak mengalami perubahan.
- Nilai koefisien variabel fintech e-wallet DANA (X1) memberikan nilai sebesar 0,227 yang berarti bahwa jika kepercayaan dilakukan dengan baik dengan asumsi variabel bebas lain tetap, maka fintech e-wallet DANA akan mengalami peningkatan sebesar 22,7%.
- Nilai koefisien variabel literasi keuangan (X2) memberikan nilai sebesar 0,404 yang berarti bahwa jika pengetahuan dilakukan dengan baik dengan asumsi variabel bebas lain tetap, maka literasi keuangan akan mengalami peningkatan sebesar 40,4%.

## 5. Uji Hipotesis

### a. Uji Parsial (T)

Uji parsial atau uji T adalah salah satu uji hipotesis yang bertujuan untuk menunjukkan seberapa jauh tingkat hubungan dan pengaruh satu variabel bebas yaitu fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan secara individual terhadap variabel terikat yaitu perilaku konsumtif Gen Z di kota Medan dengan kriteria:

- 1) Jika nilai  $T_{hitung} < T_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak (tidak berpengaruh)
- 2) Jika nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima (berpengaruh)
- 3) Nilai signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak (tidak berpengaruh)
- 4) Nilai signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima (berpengaruh)

Untuk mendapatkan nilai  $T_{tabel}$  dalam penelitian ini maka menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} T_{tabel} &= t(a; n - k) \\ &= t(0,05; 100 - 3) \\ &= 0,05; 97 \\ &= 1,660 \end{aligned}$$

Keterangan:

a = nilai signifikan

n = jumlah sampel

k = jumlah variabel

### 1) Pengaruh Fintech E-wallet DANA (X1) terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z (Y)

**Tabel 4. 19 Uji Parsial X1 dan Y**

Coefficients <sup>a</sup>			
Model		T	Sig.
1	(Constant)	1,974	,051
	Fintech E-wallet DANA (X1)	2,597	,011
	Literasi Keuangan (X2)	3,969	<,001
a. Dependen Variabel: Perilaku Konsumtif (Y)			

Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025

Berdasarkan pada tabel 4.19 dapat diketahui nilai perolehan Coefficients adalah sebagai berikut:

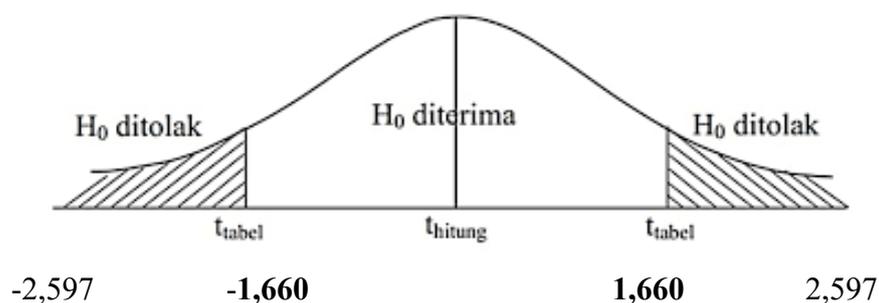
$$T_{hitung} = 2,597$$

$$T_{tabel} = 1,660$$

Dengan kriteria pengambilan keputusan:

$H_0$  diterima apabila :  $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , pada  $\alpha = 5\%$  ds =  $n - 1$

$H_0$  ditolak apabila :  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} \leq -t_{tabel}$



**Gambar 4. 4 Uji Parsial X1 dan Y**

Berdasarkan hasil pengujian gambar 4.4 pengaruh antara variabel Fintech E-wallet DANA (X1) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 1,660 dan diperoleh  $t_{hitung}$  2,597 dengan arti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai signifikan  $0,011 < 0,05$ . Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan antara variabel fintech e-wallet DANA (X1) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) Gen Z di kota Medan.

## 2) Pengaruh Literasi Keuangan (X2) terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z (Y)

**Tabel 4. 20 Uji Parsial X2 dan Y**

Coefficients <sup>a</sup>			
Model		T	Sig.
1	(Constant)	1,974	,051
	Fintech E-wallet DANA (X1)	2,597	,011
	Literasi Keuangan (X2)	3,969	<,001

a. Dependen Variabel: Perilaku Konsumtif (Y)

Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025

Berdasarkan pada tabel 4.20 dapat diketahui nilai perolehan Coefficients adalah sebagai berikut:

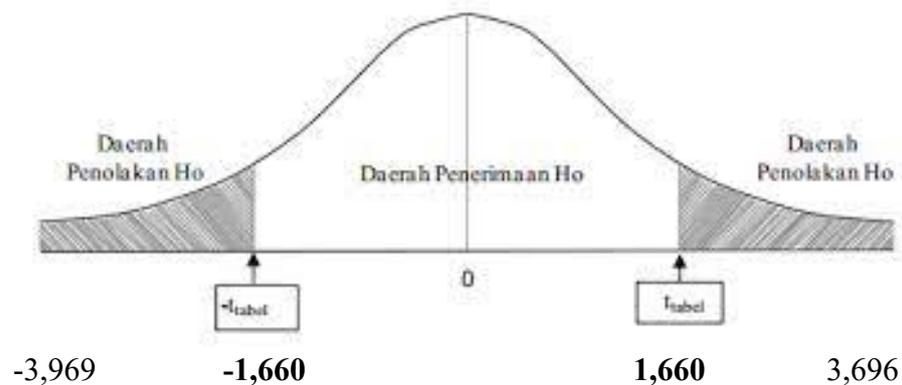
$$T_{hitung} = 3,969$$

$$T_{tabel} = 1,660$$

Dengan kriteria pengambilan keputusan:

Ho diterima apabila :  $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , pada  $\alpha = 5\%$  ds =  $n - 1$

Ho ditolak apabila :  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} \leq -t_{tabel}$



**Gambar 4. 5 Uji Parsial X2 dan Y**

Berdasarkan hasil pengujian gambar 4.5 pengaruh Literasi Keuangan (X2) terhadap Perilaku Konsumtif (Y) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,696 dan diperoleh nilai  $t_{tabel}$  1,660 dengan arti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai signifikan sebesar  $<0,001 < 0,05$ . Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan antara variabel fintech e-wallet DANA (X2) terhadap perilaku konsumtif (Y) Gen Z di kota Medan .

#### **b. Uji Simultan (F)**

Uji simultan atau uji F adalah salah satu hipotesis yang bertujuan untuk melihat apakah variabel bebas yaitu fintech e-wallet DANA (X1) dan literasi keuangan (X2) berpengaruh secara bersamaan terhadap variabel terikat yaitu perilaku konsumtif (Y). Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka Ho ditolak dan Ha diterima (berpengaruh)

2. Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (tidak berpengaruh)
3. Nilai signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima (signifikan)
4. Nilai signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima (tidak signifikan)

Untuk menentukan  $F_{tabel}$  pada penelitian ini dapat dilihat dari jumlah  $N = 100$

**Tabel 4. 21 Uji Simultan**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	128,371	2	64,185	15,240	<,001 <sup>b</sup>
	Residual	408,539	97	4,212		
	Total	536,910	99			
a. Dependen Variabel: Perilaku Konsumtif						
b. Predictors: (Constant), Fintech E-wallet DANA, Literasi Keuangan						

*Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025*

Berdasarkan dari tabel 4.21 dapat disimpulkan pada hipotesis sebagai berikut:

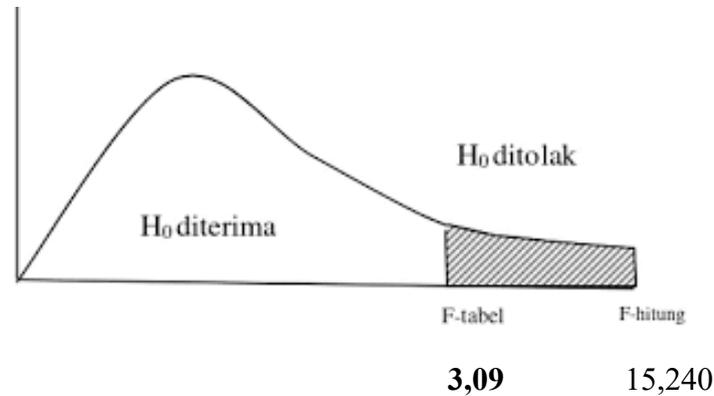
Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  (15,240)  $> F_{tabel}$  (3.09) dapat disimpulkan bahwa  $H_{03}$  ditolak dan  $H_{a3}$  diterima (berpengaruh). Nilai signifikan sebesar  $<0,001 < 0,05$  dapat disimpulkan bahwa  $H_{a3}$  diterima,  $H_{03}$  ditolak (signifikan) yang berarti secara simultan ada pengaruh signifikan antara variabel fintech e-wallet DANA ( $X_1$ ) dan literasi keuangan ( $X_2$ ) terhadap perilaku konsumtif ( $Y$ ).

Berdasarkan data uji F pada tabel 4.21 untuk menguji hipotesis statistik diatas maka, dilakukan uji F pada tingkat  $\alpha = 5\%$ . Nilai  $F_{hitung}$  untuk  $n = 100$  adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 df_1 &= (k - 1) \\
 &= (2 - 1) \\
 &= 1 \\
 df_2 &= n - k - 1 \\
 &= 100 - 2 - 1 \\
 &= 97
 \end{aligned}$$

Maka diperoleh nilai  $F_{\text{tabel}}$  sebesar 3,09

Kriteria penelitian Hipotesis:



**Gambar 4. 6 Uji Simultan**

Berdasarkan data uji F gambar 4.6 dengan kriteria diatas diperoleh nilai  $F_{\text{hitung}}$  sebesar  $15,240 >$  nilai  $F_{\text{tabel}}$  3,09 dengan tingkat signifikan  $<0,001$ . Berdasarkan nilai kurva tersebut dapat dipahami bahwa terdapat pengaruh signifikan secara simultan antara variabel Fintech E-wallet DANA (x1) dan Literasi Keuangan (X2) terhadap Perilaku Konsumtif (Y).

### c. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji koefisien determinasi adalah salah satu pengujian statistik yang digunakan dalam analisis regresi untuk mengetahui sejauh mana variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat. Uji  $R^2$  bertujuan untuk mengevaluasi seberapa baik model regresi menjelaskan variabel dependen. Berikut hasil olah data uji koefisien determinasi pada penelitian ini.

**Tabel 4. 22 Uji Koefisien Determinan**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,489 <sup>a</sup>	0,239	0,223	2,05225
a. Predictor: (Constant), Literasi Keuangan, Fintech E-wallet DANA				
b. Dependen Variabel: Perilaku Konsumtif				

Sumber: Output SPSS 27 diolah, 2025

Berdasarkan pada tabel 4.22 dapat dilihat bahwa nilai Adjusted R Square atau dikenal dengan nilai koefisien determinan sebesar 0,223 dengan rumus  $D = R^2 \times 100\%$ . Dapat disimpulkan bahwa fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif Gen Z kota Medan sebesar 22,3% sisanya 77,7% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak digunakan pada penelitian ini.

#### **D. Interpretasi Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif Gen Z di kota Medan. Adapun analisis olah data yang sudah dilakukan melalui *software* SPSS 27 untuk pembahasan lebih lanjut akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengaruh Fintech E-wallet DANA terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z di kota Medan

Hasil dari uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai signifikan fintech e-wallet DANA ( $X_1$ ) yaitu  $0,011 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} (2,597) > \text{nilai } t_{tabel} (1,660)$ . Dapat disimpulkan bahwa secara parsial fintech e-wallet DANA berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Gen Z di kota Medan. Penggunaan fintech e-wallet DANA memiliki peran kemudahan transaksi dan promosi yang ditawarkan e-wallet dapat mendorong pengeluaran yang lebih besar. Hal tersebut didasarkan pada banyaknya jawaban setuju dan sangat setuju terhadap kuesioner yang diisi oleh responden. Dimana kemudahan, promosi, cashback dan faktor lain seperti pendapatan, gaya hidup, serta pengaruh media sosial juga berperan penting dapat mendorong pengeluaran Gen Z yang lebih besar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Mujahudin Ali, 2020) menemukan hasil bahwa persepsi kemudahan pengguna OVO dan Gopay mempunyai pengaruh terhadap perilaku konsumtif pada generasi millennial. Hasil ini menunjukkan bahwa generasi millennial menginginkan aplikasi fintech e-wallet yang mudah di gunakan dalam pemakaiannya, pada hasil penelitian ini terlihat bahwa dengan adanya promosi yang diberikan OVO

dan Gopay para generasi millennial memanfaatkan untuk melakukan pembelian.

## 2. Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z di kota Medan

Hasil dari uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai signifikan literasi keuangan ( $X^2$ ) yaitu  $< 0,001 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung}$  (3,969)  $>$  nilai  $t_{tabel}$  (1,660). Dapat disimpulkan bahwa secara parsial literasi keuangan berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Gen Z di kota Medan. Hal ini dapat dilihat dari jawaban responden Gen Z kota Medan tentang literasi keuangan yang baik dapat membantu individu membuat keputusan keuangan yang lebih rasional, termasuk dalam pengelolaan keuangan. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas Gen Z di kota Medan sangat setuju sebanyak 77 responden (77%) pada pertanyaan pertama mengenai pemahaman menabung dan investasi yang merupakan produk keuangan yang paling memberikan rasa aman bagi masa depan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Oktaviani et al., 2023) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif generasi Z pada mahasiswa FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Palangka Raya, maka dari itu melalui literasi keuangan, mahasiswa dapat diharapkan dapat lebih bijak dalam mengelola keuangan pribadi dan berbelanja sesuai dengan kebutuhan serta lebih mempertimbangkan manfaat dari suatu barang yang ingin dibeli ketika berbelanja.

## 3. Pengaruh Fintech E-wallet DANA dan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Gen Z di kota Medan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh tentang fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif Gen Z di kota Medan. Hal ini dapat dilihat signifikan  $F$  pengaruh fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif bahwa  $F_{hitung}$  lebih besar dari pada  $F_{tabel}$  ( $15,240 > 3,09$ ) dengan signifikan ( $< 0,001 < 0,05$ ) menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya hal ini menunjukkan bahwa semakin baik pemahaman fintech e-

wallet DANA dan tingkat literasi keuangan maka, semakin berkurangnya perilaku konsumtif Gen Z di kota Medan.

Fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan mencakup aspek yang sangat penting pada kehidupan setiap orang yang dimana harus mempunyai keterampilan dan pengetahuan mengenai pemahaman dan pengelolaan keuangan pribadi setiap individu secara efektifitas untuk kesejahteraan mereka (Aulia et al., 2023).

penelitian ini sejalan dengan penelitian (Abidzar et al., 2023) menunjukkan bahwa dompet digital atau e-wallet dan literasi keuangan berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di kota surakarta. Artinya, kemudahan penggunaan dan manfaat dompet digital membantu seseorang dalam bertransaksi. Hal tersebut mengubah pola konsumsi generasi-generasi yang mahir menggunakan *smartphone*. Jika penggunaan dompet digital didukung dengan literasi keuangan yang baik maka akan mengontrol generasi-generasi dari penggunaan dompet digital untuk hal konsumtif.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh fintech e-wallet dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif (pada Gen Z pengguna DANA di kota Medan). Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fintech e-wallet DANA berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif Gen Z kota Medan. Hal ini dikarenakan fintech e-wallet DANA memberikan kemudahan, kecepatan, dan menawarkan fitur-fitur seperti: cashback, diskon, dan kemudahan transaksi yang begitu mudah dimengerti. Hubungan seperti ini memiliki arti bahwa semakin tinggi kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan maka semakin mendorong Gen Z untuk melakukan pembelian tanpa pertimbangan rasional, serta meningkatkan intensitas perilaku konsumtif Gen Z kota Medan.
2. Literasi keuangan berpengaruh secara parsial terhadap perilaku konsumtif Gen kota Medan. Hal ini dikarenakan Gen Z yang memiliki tingkat literasi keuangan yang rendah cenderung memiliki kontrol yang lemah dalam pengelolaan keuangannya sehingga rentan melakukan pembelian impulsif dan konsumtif. Hubungan seperti ini memiliki arti bahwa semakin tinggi literasi keuangan maka akan semakin berkurangnya pembelian secara impulsif dan konsumtif, dan sebaliknya semakin rendah literasi keuangan maka semakin besar risiko Gen Z melakukan pembelian impulsif dan konsumtif.
3. Fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan berpengaruh secara simultan terhadap perilaku konsumtif Gen Z kota Medan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan kemudahan dalam transaksi digital dan rendahnya kemampuan mengelola keuangan memperbesar kecenderungan perilaku konsumtif pada Gen Z kota Medan. Hal seperti memiliki arti bahwa semakin tinggi penggunaan fintech e-wallet DANA dan literasi keuangan, maka akan semakin tinggi perilaku konsumtif Gen Z kota Medan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, adapun saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Generasi Z kota Medan harus dapat mengetahui dan menggunakan fintech e-wallet DANA dengan baik, meskipun DANA menawarkan kemudahan transaksi, gunakan fitur-fitur tersebut secara bertanggung jawab. Serta dapat di hindari penggunaan fitur kredit atau pinjaman jika tidak benar-benar dibutuhkan dan mampu membayarnya.
2. Generasi Z di kota Medan perlu meningkatkan pemahaman tentang pengelolaan keuangan pribadi, termasuk perencanaan anggaran, dan menabung agar mendapatkan kehidupan yang lebih baik dimasa yang akan datang.
3. Generasi Z kota Medan, peneliti menyarankan agar Gen Z kota Medan membuat anggaran bulanan dan melakukannya secara konsisten dapat mengontrol penggunaan fitur-fitur pengontrol pengeluaran yang mungkin tersedia pada aplikasi DANA tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidzar, M., Indriayu, M., & Hindrayani, A. (2023a). *Pengaruh Dompot Digital dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Di Kota Surakarta* (Vol. 2). <https://doi.org/10.23969/oikos.v7i2.6439>
- Ade Gunawan, Wimpi Siski Pirarari, & Maya Sari. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Pengeloaan Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Humaniora*, 4(2548–9585), 23–35. <https://doi.org/10.30601/humaniora.v4i2.1196>
- Adhitya, I., & Chrismastianto, W. (2017). *Analisi SWOT Implementasin Teknologi Finansial Terhadap Kualitas Layanan Perbankan Di Indonesia* (Vol. 20, Issue 1). [www.eMarketer.com](http://www.eMarketer.com)
- Afifah Rohmawati, Cris Kuntadi, & Rachmat Pramukty. (2023). Pengaruh E-Wallet, Mobile Banking, dan E-Money Terhadap Transaksi Bisnis Digital Pasca Covid-19. *Profit: Jurnal Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 2(3), 206–219. <https://doi.org/10.58192/profit.v2i3.1002>
- Andriani, D., & Nugraha, N. (2018). Spending habits and financial literacy based on gender on employees. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 407(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/407/1/012089>
- Annisa Retno Utami. (2022). Persepsi Penggunaan E-wallet OVO pada Generasi Z di Masa Pandemi Covid-19. *MAMEN: Jurnal Manajemen*, 1(3), 409–415. <https://doi.org/10.55123/mamen.v1i3.828>
- Apriliani, R. (2025). *Literasi Keuangan Berbasis Teknologi Digital*.
- Arianti, B. F. (2021). *Literasi Keuangan (Teori Dan Implementasinya)*.
- Asari, A., Misbahul Munir, M., Sri Gustini, M., Valentine Siagian, Ms., Rasjid, H., Siti Inayatul Faizah Ulfi Pristiana, M., & Abdurohim, Ms. (2023). *Literasi Keuangan*. [www.madzamedia.co.id](http://www.madzamedia.co.id)
- Asrun, N. A., & Gunawan, A. (2024). Pengaruh Gaya Hidup dan Media Sosial terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Kota Medan dengan Literasi Keuangan sebagai Media Intervening. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Keuangan*, 5(1), 173–186. <https://doi.org/10.51805/jmbk.v5i1.205>
- Astuti, H., Bayu Firmansah, M., & Bayu Wicaksono, A. (2023). Perilaku Konsumtif Dengan Penggunaan Fintech E-wallet. *Dimensi*, 12, 725–738. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms>

- Aulia, T. N., Suryadi, E., & Safitri, H. (2023a). Pengaruh Penggunaan E-Wallet dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Pembelian Impulsif. *Owner*, 7(3), 2010–2020. <https://doi.org/10.33395/owner.v7i3.1601>
- Aulia, T. N., Suryadi, E., & Safitri, H. (2023b). Pengaruh Penggunaan E-Wallet dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Pembelian Impulsif. *Owner*, 7(3), 2010–2020. <https://doi.org/10.33395/owner.v7i3.1601>
- Choerudin, A., Rahmatya, Z., & Lady, W. (2023). *Literasi Keuangan*. [www.globaleksekitifteknologi.co.id](http://www.globaleksekitifteknologi.co.id)
- Dahrani, D., Saragih, F., & Ritonga, P. (2022). Model Pengelolaan Keuangan Berbasis Literasi Keuangan dan Inklusi Keuangan : Studi pada UMKM di Kota Binjai. *Owner*, 6(2), 1509–1518. <https://doi.org/10.33395/owner.v6i2.778>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Diva, M., & Anshori, I. (2024). Penggunaan E-Wallet Sebagai Inovasi Transaksi Digital: Literatur Review. *Multiple*, 2(6). <https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple>
- Fitri Harseno, D., & Achjari, D. (2021). Analisis Faktor-faktor Yang Memengaruhi Penggunaan. *Accounting Business and Informations Sistens*, 9(4). <https://doi.org/10.22146/abis.v9i4.70384>
- Fitriyani Puspa Samodra. (2023). *E-Wallet adalah Dompot Digital, Ketahui Jenis dan Kelebihannya*. Liputan 6.
- Fungki, T., Sari, T. puspita, & Sanjaya, V. F. (2021). Pengaruh Gaya Hidup Serta Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z pada Masa Pandemi (Studi Kasus Mahasiswa/i Manajemen Bisnis Syariah, UIN Raden Intan Lampung Angkatan 2019). *Valuasi*, 1(1), 82–98. <https://doi.org/10.46306/vls.v2i1.71>
- Hidayatinnisa, N., Maharani Trivena, S., Nurul Aini, Y., & HerawatyGalih Wicaksono, V. (2021). The Effect of Financial Literacy and Financial Inclusion on Economic Growth in Indonesia. *Manajemen Dan Perbankan*, 7(2). <https://doi.org/10.21070/jbmp.v7vi2.1539>
- Idayanti, R., & Ulandari, P. (2023). *Peran Aplikasi Dompot Digital Indonesia (DANA) Dalam Memudahkan Masyarakat Melakukan Pembayaran Digital*.

- Islami, F., Rafidah, & Lubis, P. A. (2023). Pengaruh Penggunaan E-money Dan Sistem Pembayaran Shopee Paylater Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FEBI UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Dalam Perspektif Syari'ah. *INFOTECH Journal*, 9(2), 339–344. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i2.6072>
- Jonni Sihombing. (2024). *Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Tren Dompot Digital*. Radio Republik Indonesia.
- Kamil, I. (2020). *Spending Behavior as an Impact of Lifestyle and Financial Literation in the Intensity of use of Mobile Payment Services*. <https://doi.org/10.55942/jeb1.v4i2.285>
- Kusuma, H., Wiwiek, D., & Asmoro, K. (2020). Perkembangan Financial Technology (Fintech) Berdasarkan Perspektif Ekonomi Islam. *Studi Ekonomi Syariah*, 141–163. <https://doi.org/10.30762/istithmar.v4i2.14>
- Latifah Salsabila, A., Khumaira, L., Khairani, K., Dwi Fitria, A., Haridani, H., Cucu Khetri Sianturi, A., Rahmawati, N., Arya Satyo, R., Indah Syahrina, R., Ani Riski Lubis, R., & Fathani Manik, H. (2022). *IDENTIFIKASI GENERASI MILENIAL GOLONGAN Z DI DESA TUNTUNGAN II KECAMATAN PANCUR BATU*. <https://doi.org/10.61721/pendis.v1i2.41>
- Ledy Afista, T., Lulu Fuadina, A., Aldi, R., Ayu Nofirda, F., Studi Manajemen, P., & Ekonomi dan Bisnis, F. (2024). Analisis Perilaku Konsumtif Gen-Z Terhadap Digital E-wallet DANA. *Pendidikan Tabusai*, 8, 3344–3350.
- Lestari, E., Karimah, H., Febrianti, N., Ranny, & Harlina, D. (2017). Perilaku Konsumtif Dikalangan Remaja. *Jurnal Riset Tindakan Indonesi*, 2(2), 1–6. <http://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>
- Monica, F., & Japariato, E. (2022). Analisis Pengaruh Perceived Ease Of Use Dan Melalui Perceived Enjoyment Terhadap Behavior Intention Pada Digital Payment. *Manajemen Pemasaran*, 16(1), 9–15. <https://doi.org/10.9744/pemasaran.16.1.9–15>
- Muhammad Arifin, Rudianto, Radiman, Wirda Rizky Anggiani, & Putri Febria Liza. (2022). Pengaruh Gaya Hidup dan Media Sosial terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z di Kota Medan dengan Literasi Keuangan sebagai Media Intervening. *TUNAS*, 4(2715–2715), 19–24. <https://doi.org/10.51805/jmbk.v5i1.205>
- Mujahidin, A., Pristia, R., & Astuti, F. (2020). Pengaruh Fintech E-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial. *Inovasi Bisnis*, 8(2), 143–150.

- Mujahudin Ali, F. A. R. P. (2020). Pengaruh Fintech e-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial. *Inovasi Bisnis*, 8, 143–150.
- Ningtyas, M. N. (2019). Literasi Keuangan pada Generasi Milenial. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, 13(1), 20–27. <https://doi.org/10.32812/jibeka.v13i1.111>
- OJK. (2024). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024*.
- Oktaviani, M., Oktaria, M., Alexandro, R., Eriawaty, E., & Rahman, R. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 9(2), 136–145. <https://doi.org/10.23887/jiis.v9i2.68587>
- Pohan, M., Azhar, M. E., Purnama, N. I., & Jasin, H. (2022). Model Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Swasta Di Kota Medan. *Owner*, 6(2), 1498–1508. <https://doi.org/10.33395/owner.v6i2.777>
- Pransiska, L., Nofirda, F. A., Manajemen, J., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (2023). *Dampak Ekonomi Digital terhadap Penggunaan Aplikasi DANA pada Gen Z di Kota Pekanbaru*.
- Pulungan, D. R., & Febriaty, H. (2018). Pengaruh Gaya Hidup Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. In *Jurnal Riset Sains Manajemen* (Vol. 2, Issue 3).
- Purwati, R., Pristiyono, P., & Halim, Abd. (2023). Analisis Perilaku Konsumtif Terhadap Belanja Online Sebagai Kebutuhan Ataukah Gaya Hidup. *Jesya*, 6(2), 2152–2166. <https://doi.org/10.36778/jesya.v6i2.1175>
- Rahman, A. N., & Purwanto, S. (2023). Daya Tarik Minat Generasi Z Dalam Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (E-Wallet). *Strata Business Review*, 1(2), 139–152. <https://doi.org/10.59631/sbr.v1i2.88>
- Rustandi Kartawinata, B. (2023). *Fintech Syariah*. <https://www.researchgate.net/publication/368879208>
- Septiani, R. N., & Wuryani, E. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Inklusi Keuangan Terhadap Kinerja UMKM Di Sidoarjo. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 9(8), 3214. <https://doi.org/10.24843/ejmunud.2020.v09.i08.p16>
- St Aisyah Tibrisi, A., Hasan, M., Dinar, M., & Ihsan Said Ahmad, M. (2020). *The Effect of the Intensity of Accessing Instagram and Financial Literacy on the Consumptive Behavior: a Research Study*. [www.ijassjournal.com](http://www.ijassjournal.com)

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif: dan R&D* (Sutopo, Ed.; Edisi Kesatu). ALFABETA.
- Wahyuni, S. F., Radiman, R., Jufrizen, J., Hafiz, M. S., & Gunawan, A. (2022). Model Praktik Manajemen Keuangan Pribadi Berbasis Literasi Keuangan, Orientasi Masa Depan dan Kecerdasan Spiritual pada Generasi “Y” Di Kota Medan. *Owner*, 6(2), 1529–1539. <https://doi.org/10.33395/owner.v6i2.780>
- Yessica, Y., & Sutanto, E. M. (2020). Faktor yang mempengaruhi pemilihan aplikasi pembayaran seluler. *Journal of Business and Banking*, 10(1), 53. <https://doi.org/10.14414/jbb.v10i1.2139>
- Yordian Novianus. (2023). *Konsumtif: Indikator, Faktor, Dampaknya dan Tips Mengatasinya*. Cermati.
- Yushita, A. N. (2017). Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Pengelolaan Keuangan Pribadi. *Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 6(2202–5430), 11–25. <https://doi.org/10.21831/nominal.v6i1.14330>

## LAMPIRAN

### Hasil Output Olah Data

#### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,489 <sup>a</sup>	,239	,223	2,05225	1,787

a. Predictors: (Constant), Literasi Keuangan, Fintech E-wallet DANA

b. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

#### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	128,371	2	64,185	15,240	<,001 <sup>b</sup>
	Residual	408,539	97	4,212		
	Total	536,910	99			

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

b. Predictors: (Constant), Literasi Keuangan, Fintech E-wallet DANA

#### Coefficients<sup>a</sup>

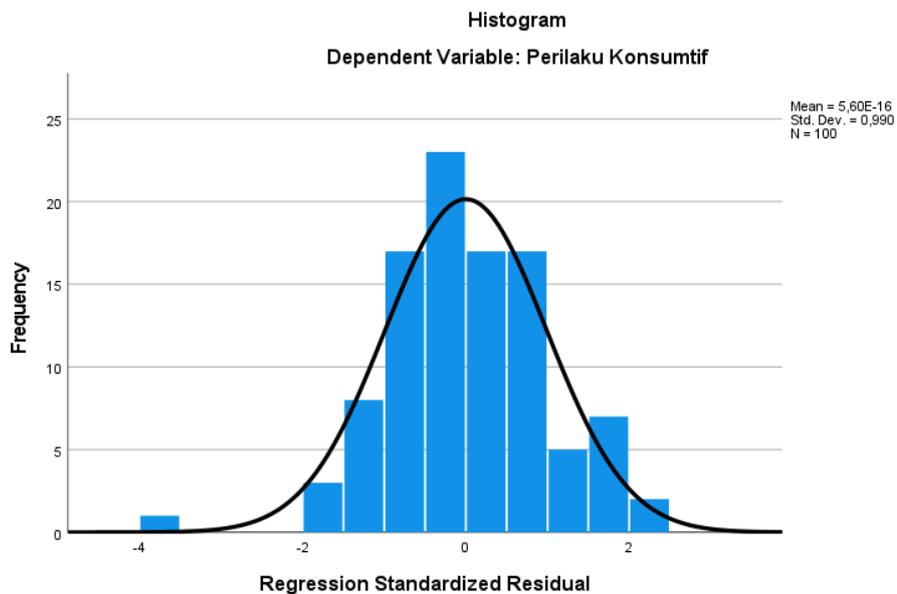
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	6,996	3,545		1,974	,051		
	Fintech E-wallet DANA	,227	,087	,239	2,597	,011	,924	1,082
	Literasi Keuangan	,404	,102	,366	3,969	<,001	,924	1,082

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumtif

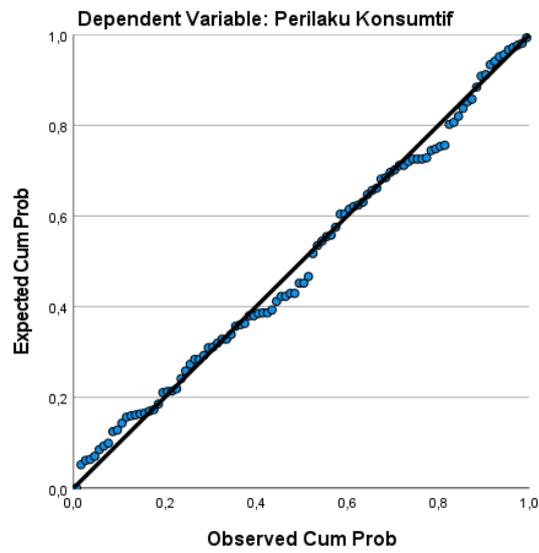
## One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		100	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	2,03141841	
Most Extreme Differences	Absolute	,062	
	Positive	,062	
	Negative	-,044	
Test Statistic		,062	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		,200 <sup>d</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig.	,454	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,442
		Upper Bound	,467

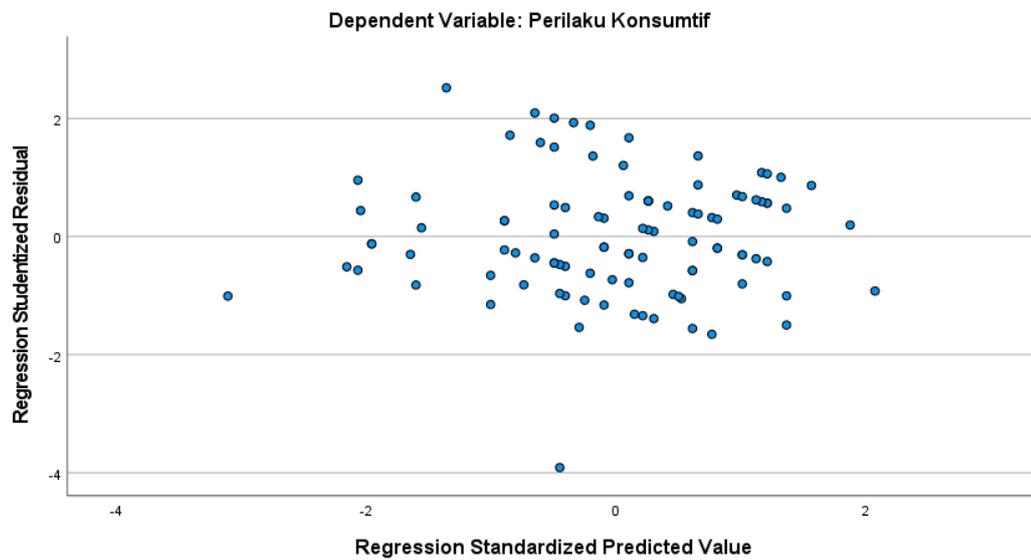
- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.
- e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.



Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Scatterplot



## KUESIONER PENELITIAN



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Responden yang terhormat

Dalam rangka penyusunan skripsi untuk menyelesaikan Studi Strata (S1) pada Fakultas Agama Islam Program Studi Perbankan Syariah Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Saya Uli Wulan Dari saat ini sedang melakukan tugas akhir/skripsi yang membahas tentang “*Pengaruh Fintech E-wallet dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna DANA di kota Medan)*”. Bersama ini saya mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/I untuk dapat mengisi kuesioner ini dengan tujuan sebagai data untuk penelitian. Setiap jawaban yang Bapak/Ibu/Saudara/I berikan merupakan informasi yang sangat berharga bagi penelitian ini. Atas perhatian dan kerja samanya, saya ucapkan terima kasih.

### **1. DATA IDENTITAS RESPONDEN**

- a. Alamat Email :.....(dapat diisi atau tidak)
- b. Jenis Kelamin :
  - Laki – Laki
  - Perempuan
- c. Usia :
  - 15 – 19 Tahun
  - 20 – 24 Tahun
  - 25 – 29 Tahun
- d. Pekerjaan :
  - ASN  Mahasiswa
  - Wiraswasta  Lainnya
- e. Alamat Responden :
  - Kec. Medan Timur
  - Kec. Medan Helvetia
  - Kec. Medan Tembung
  - Kec. Medan Deli
  - Kec. Medan Kota

f. Penghasilan/Uang Saku Per Bulan :

< Rp. 1.000.000

Rp. 1.100.000 – Rp. 2.000.000

Rp. 2.100.000 – Rp. 3.000.000

> Rp. 3.100.000

g. Frekuensi Pengguna DANA

< 3 kali

4 – 6 kali

> 6 kali

## 2. DAFTAR PERNYATAAN

Berilah tanda ceklis  pada pilihan yang tersedia untuk jawaban Anda. Setiap pernyataan dari kuesioner tersebut memiliki jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (5)

S : Setuju (4)

KS : Kurang Setuju (3)

TS : Tidak Setuju (2)

STS : Sangat Tidak Setuju (1)

*\*Keterangan : angka 1-5 adalah point atau skor*

## 3. PERNYATAAN PENELITIAN

Berikan tanda ceklis  untuk jawaban yang sesuai dengan pilihan Anda (sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju)

### VariabelX1 (Fintech E-wallet DANA)

No	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa mudah menggunakan aplikasi DANA untuk bertransaksi					
2.	Saya sering menggunakan aplikasi DANA untuk keperluan (belanja online, transfer uang, dll)					
3.	Aplikasi DANA memudahkan saya dalam mengelola keuangan					

4.	Saya merasa aman menggunakan aplikasi DANA untuk bertransaksi keuangan					
5.	Fitur-fitur yang ada di aplikasi DANA sangat membantu saya					
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya promo dan cashback di aplikasi DANA					
7.	Kemudahan akses aplikasi DANA mendorong saya untuk lebih sering bertransaksi					

**Variabel X2 ( Literasi Keuangan)**

No	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya memahami pentingnya menabung dan berinvestasi					
2.	Saya mampu mengelola keuangan pribadi dengan baik					
3.	Saya mengerti tentang risiko keuangan, seperti hutang dan inflasi					
4.	Saya membuat anggaran pengeluaran setiap bulan					
5.	Saya selalu mencatat pengeluaran dan pemasukan saya					
6.	Saya memiliki pengetahuan yang cukup tentang produk dan layanan keuangan					
7.	Saya mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan					

**Variabel Y (Perilaku Konsumtif)**

No	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya sering membeli barang atau jasa yang sebenarnya tidak saya butuhkan					
2.	Saya mudah tergoda untuk membeli barang atau jasa karena promosi atau diskon					
3.	Saya cenderung menghabiskan uang lebih banyak dari pada yang saya peroleh					
4.	Saya sering menggunakan kartu kredit atau e-wallet untuk berbelanja secara impulsif					
5.	Saya merasa kesulitan mengendalikan keinginan untuk tidak berbelanja					
6.	Saya sering merasa menyesal setelah melakukan pembelian impulsif					



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**UMSU**  
 Unggul | Cerdas | Tangguh

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019  
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003  
 http://fai.umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan



Hal : Permohonan Persetujuan Judul  
 Kepada Yth :  
 Dekan FAI UMSU

15 Jumadil Akhir 1446 H  
 17 Desember 2024 M

Di -  
 Tempat



Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Uli Wulan Dari  
 NPM : 2101270006  
 Program Studi : Perbankan Syariah  
 Kredit Kumalatif : 3,76

Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Pengaruh Fintech E-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna Dana di Kota Medan)	-	-	19/12/24 [Signature]	Sri Fitri Wahyuni	[Signature] 20/12/24
2	Pengaruh Fintech Terhadap Kinerja Keuangan di Perbankan Syariah Periode 2021-2023					
3	Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kemudahan, Manfaat, Keamanan dan Pengaruh Sosial Terhadap Minat Pengguna Fintech					

Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam  
 Hormat Saya

Uli Wulan Dari

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :

1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map

\*\* Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak



PEMERINTAH KOTA MEDAN  
**KECAMATAN MEDAN TIMUR**

Jalan H.M. Said No. 1, Medan Timur, Medan, Sumatera Utara 20235,  
Telepon : (061) 4556007,

Laman : [medantimur.medan.go.id](http://medantimur.medan.go.id) Pos- el [medantimur@medan.go.id](mailto:medantimur@medan.go.id)

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor : 070 / 589

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NOOR ALFI PANE, AP  
Nip : 19770622 1995111001  
Pangkat/Gol : Pembina Tingkat I /(IV-b)  
Jabatan : Camat Medan Timur

Menerangkan bahwa :

Nama : Uli Wulan Dari  
NIM : 2101270006  
Judul Skripsi : Pengaruh Fintech E-Wallet dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna Dana Di Kota Medan)  
Fakultas : Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Telah melaksanakan penelitian di wilayah Kecamatan Medan Timur mulai tanggal 14 Maret 2025 s/d 14 April 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 8 Mei 2025  
Camat Medan Timur



Noor Alfi Pane. AP  
Pembina Tk. I/(IV.b)  
NIP 197706221995111001



UMSU  
Unggul | Cerdas | Berprestasi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK.BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> [M fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [f umsumedan](https://www.facebook.com/umsu) [@ umsumedan](https://www.instagram.com/umsu) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsu) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsu)

Siapa yang bertani di agri sudahlah  
Sumu dan menggigitnya



**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Perbankan Syariah  
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Rahmayati, M.E.I  
Dosen Pembimbing : Sri Fitri Wahyuni, SE, MM

Nama Mahasiswa : Uli Wulan Dari  
Npm : 2101270006  
Semester : VII (tujuh)  
Program Studi : Perbankan Syariah  
Judul Skripsi : Pengaruh Fintech E-wallet Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (pada Gen Z Pengguna Dana di Kota Medan)

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
23/12 2024	Bab I / perbaiki latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, Tujuan penelitian dan manfaat penelitian		
6/01 2025	Bab II / perbaiki teori, perbaiki kerangka pemertan dan hipotesis		
14/01 2025	Bab III / perbaiki populasi dan sampel		
17/01 2025	Bab IV / Gunakan mendelay dan referensi dosen UMSU		
22/01 2025	Bab V / perbaiki instrumen pengumpulan data penelitian		
16/02 2025	ACC Seminar proposal		

Medan, 19 februari 2025

Diketahui/Disetujui  
Dekan  
  
Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui  
Ketua Program Studi  
  
Assoc. Prof. Dr. Rahmayati, M.E.I

Pembimbing Proposal  
  
Sri Fitri Wahyuni, SE, MM



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89SK/BAN-PT/Akre-PT/III/2019  
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003  
http://fai.umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Ulu manganti, urai ni apa? **Maaf!**  
Mama dan tangganya

**BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI**  
**PERBANKAN SYARIAH**

Pada hari Kamis, 27 Februari 2025 telah diselenggarakan Seminar Program Studi Perbankan Syariah dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Uli Wulan Dari  
Npm : 2101270006  
Semester : VII  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Perbankan Syariah  
Judul Proposal : Pengaruh Fintech E-wallet Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna Dana Di Kota Medan)

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	Perbaiki Daftar Isi
Bab I	Perbaiki identifikasi masalah di point 3.
Bab II	Pertanyaan & Perbedaan Penelitian terdahulu dengan ts akan diteliti.
Bab III	
Lainnya	
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 27 Februari 2025

Tim Seminar

Ketua

(Assoc. Prof. Dr. Rahmayati, S.E.I, M.E.I)

Sekretaris

(Dr. Riyan Pradesyah, S.E.Sy, M.E.I)

Pembimbing

(Sri Fitri Wahyuni, SE., MM)

Pembahas

(Dr. Isra Hayati, S.Pd., M.Si)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.twitter.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Ulu marhabah umu'ni hi kullu thabibin  
Sukkur dan Maghfirah

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**Pengesahan Proposal**

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Perbankan Syariah yang diselenggarakan pada Hari Kamis, 27 Februari 2025 dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Uli Wulan Dari  
Npm : 2101270006  
Semester : VII  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Perbankan Syariah  
Judul Proposal : Pengaruh Fintech E-wallet Dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif (Pada Gen Z Pengguna Dana Di Kota Medan)

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 27 Februari 2025

**Tim Seminar**

**Ketua Program Studi**

(Assoc. Prof. Dr. Rahmayati, S.E.I, M.E.I)

**Sekretaris Program Studi**

(Dr. Riyan Pradesyah, S.E.Sy, M.E.I)

**Pembimbing**

(Sri Fitri Wahyuni, SE., MM)

**Pembahas**

(Dr. Isra Hayati, S.Pd., M.Si)

**Diketahui/ Disetujui**

**A.n Dekan  
Wakil Dekan I**



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**Nama** : Uli Wulan Dari  
**Tempat, tanggal lahir** : Atu Singkih, 13 Desember 2002  
**Alamat** : Atu Singkih, Aceh Tengah  
**Agama** : Islam  
**Warga Negara** : Indonesia  
**Orang Tua**  
    **Ayah** : Tardi  
    **Ibu** : Jamilah  
**Email** : uuliwulandari@gmail.com  
**Riwayat Hidup** :  
    1. SDN 4 Rusip Antara  
    2. MTS Al – Zahrah  
    3. MAS Al – Zahrah  
    4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian riwayat hidup penulis dengan sebenar-benarnya

Medan, 23 Juni 2025

**Uli Wulan Dari**  
2101270006