



Pengaruh Lingkungan Sosial dan Digital *Payment* terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta

Jesisca Amanda Prihana^{1*}, Dianing Widya Kusumastuti²

¹⁻²Program Studi Akuntansi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: amandajesisca@gmail.com

Abstract. *The development of digital technology has revolutionized the way people conduct transactions, including university students. Digital payment, as one of the most widely used innovations, enables cashless transactions through e-wallet applications that provide convenience, promotions, and cashback. Beyond technology, the social environment also plays a crucial role in students' financial management, as peers, families, and communities can influence spending behavior. This study aims to analyze the influence of digital payment and social environment on the financial management of STIE Surakarta students. The research employed a quantitative method with a survey approach. The sample consisted of students who actively use digital payment, and data were collected through questionnaires. Multiple linear regression analysis was applied to examine the effect of each variable on financial management. The findings reveal that both digital payment and social environment have a positive and significant effect on students' financial management. This indicates that students are not only motivated by the convenience of digital transactions but also by social interactions that shape spending behavior and financial management. The use of digital payment combined with social awareness helps students budget expenses, monitor income, and reduce wasteful behavior. In conclusion, understanding how digital payment is utilized and how it is influenced by the social environment can support students in creating more effective budgets, maintaining income records, and improving personal financial control. Furthermore, the results of this study provide valuable insights for digital payment providers in developing programs that assist students in managing their finances.*

Keywords: *Digital Payment; Financial Behavior; Financial Literacy; Financial Management; Social Environment.*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital telah merevolusi cara masyarakat bertransaksi, termasuk mahasiswa. *Digital payment* adalah suatu inovasi yang paling banyak dipakai dalam hal ini, yaitu transaksi non-tunai melalui aplikasi dompet digital yang menawarkan kemudahan, promosi, dan cashback. Selain teknologi, lingkungan sosial juga menjadi faktor penentu dalam pengelolaan keuangan mahasiswa karena teman, keluarga, dan masyarakat dapat memengaruhi perilaku belanja. Penelitian ini bermaksud guna menganalisa dampak pembayaran digital dan lingkungan sosial pada pengelolaan keuangan mahasiswa STIE Surakarta. Metode penelitian yang dipakai ialah kuantitatif dengan pendekatan survei. Sampel penelitian adalah mahasiswa yang aktif menggunakan *digital payment*, dan data dikumpulkan melalui kuesioner. Analisis data memakai uji regresi linier berganda untuk melihat pengaruh tiap-tiap variabel pada pengelolaan keuangan. Perolehan penelitian memperlihatkan bahwa *digital payment* dan lingkungan sosial memiliki dampak positif dan signifikan pada pengelolaan keuangan mahasiswa. Demikian memperlihatkan bahwasannya mahasiswa tidak hanya termotivasi oleh kemudahan transaksi digital, tetapi juga oleh interaksi sosial yang membentuk perilaku belanja dan pengelolaan keuangan. Penggunaan *digital payment* yang dikombinasikan dengan kesadaran sosial dapat membantu mahasiswa dalam menganggarkan pengeluaran, memantau pendapatan, dan mengurangi perilaku boros. Kesimpulan, pemahaman tentang bagaimana *digital payment* digunakan dan bagaimana hal itu dipengaruhi oleh lingkungan sosial akan membantu mahasiswa membuat anggaran lebih efektif, memelihara catatan pendapatan, serta meningkatkan kontrol terhadap keuangan pribadi. Perolehan penelitian ini juga bisa menjadi pertimbangan bagi penyedia layanan *digital payment* dalam mengembangkan program yang membantu mahasiswa mengelola keuangan.

Kata kunci: *Digital Payment; Literasi Keuangan; Lingkungan Sosial; Pengelolaan Keuangan; Perilaku Keuangan*

1. LATAR BELAKANG

Saat ini, perkembangan teknologi digital sangat pesat, mengubah cara masyarakat, bahkan mahasiswa, dalam melakukan transaksi. Teknologi mengubah pembayaran tunai menjadi non-tunai. Artinya, pembayaran dilakukan secara *digital payment* atau yang sering disebut dompet digital, di mana semua transaksi hanya menggunakan internet, dengan banyak promo dan cashback yang menarik. Dengan adanya *digital payment* generasi anak muda, tidak perlu lagi menggunakan kartu debit atau ATM karena dengan menggunakan smartphone pembayaran lebih mudah dan praktis hanya dengan *scan QR*. Menurut hasil survey Populix mencatatkan 54% generasi Z dan Milenial memakai bank digital termasuk *top-up e-wallet*, sedangkan riset dari JakPat 2024 memperlihatkan 94% gen Z di Indonesia memakai *e-wallet* untuk transaksi offline maupun online. Sejumlah 60% di antaranya dijadikan menjadi tempat penyimpanan dana. Sedangkan Bank Indonesia, mencatat transaksi QRIS 2025 mencapai 2,6 miliar transaksi. Pertumbuhan nilai transaksi juga mencapai 150%. Di 2024, nominal transaksi hingga Rp659,93 triliun sesudah setahun sebelumnya baru hingga Rp226 triliun. Demikian menggambarkan adanya pergeseran pada tindakan finansial di antara kelompok usia ini, dari sistem perbankan beralih ke opsi digital yang lebih efisien.

Namun, meskipun teknologi *digital payment* ini terus meningkat, masih dapat tantangan untuk mahasiswa dalam mengelola keuangannya. Masih banyaknya mahasiswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengatur keuangan yang tepat melalui kemudahan digital payment. Terdapat perolehan riset dari OCBC *Financial Fitness Index 2024*, memperlihatkan bahwasannya 80% anak muda menghabiskan uangnya agar menyesuaikan diri dengan gaya hidup di lingkungan pertemanan, meningkat sampai 73% pada tahun 2023. Terlihat bahwa fenomena FOMO (*Fear of Missing Out*) yang kuat masih berlangsung di dalam kelompok generasi muda Hal tersebut menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan membuat mahasiswa sulit mengelola keuangan secara efektif, sementara teknologi *digital payment* memudahkan mereka dalam bertransaksi.

Lingkungan sosial merupakan faktor utama yang mempengaruhi tumbuh kembangnya perilaku, kebiasaan, dan karakter seseorang, termasuk dalam hal pengelolaan keuangan. Sejak dini, sudah mulai menanamkan pola pikir tentang uang dalam hubungannya dengan lingkungan terdekatnya, yaitu keluarga. Keluarga sebagai lingkungan sosial utama sama pentingnya dalam memberikan edukasi dan nilai-nilai penting tentang uang, seperti perilaku menabung, belajar cara membuat anggaran, dan membedakan keinginan dari kebutuhan. Nilai-nilai tersebut, jika ditanamkan sejak dini, akan menjadi landasan yang baik dalam menangani kegagalan finansial di kemudian hari. Lingkungan sosial seperti teman sebaya juga memiliki peran secara langsung

maupun tidak langsung. Tekanan sosial, kebiasaan, dan kebutuhan untuk selalu mengikuti perkembangan zaman dapat menyebabkan siswa untuk menyesuaikan diri meskipun tidak sesuai dengan kondisi ekonominya. Hal ini semakin menjadi tren di era internet saat ini, di mana akses instan ke situs belanja web dan sistem belanja daring lainnya membuat siswa rentan terhadap perilaku berbelanja. Oleh karena itu, perlu dipahami pengaruh lingkungan sosial untuk dapat memahami bagaimana mahasiswa membentuk kebiasaan dan sikap dalam membelanjakan uangnya.

Beberapa mahasiswa tidak dapat mengelola keuangannya, apalagi mereka biasanya hanya mengandalkan uang jajan dari orang tua tanpa penghasilan yang pasti. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa mahasiswa biasanya mengalami kesulitan dalam mengelola keuangan karena tidak memiliki penghasilan tetap dan hanya dapat mengandalkan uang saku orang tua. Sebagian besar dari mereka mungkin akan menghabiskan uang untuk keinginan sementara daripada kebutuhan yang diperlukan, sehingga gagal mengelola keuangan dengan benar (Irsan dan Jalaluddin, 2024). Berlandaskan survei GoodStats, hanya 30,1% responden yang mencatatkan mempunyai tabungan, lalu sedikitnya 70% sisanya sekarang ini sedang tidak menabung. Mereka yang menabung pun mencatat kurang mampu menyisihkan penghasilannya secara rutin supaya ditabung. Sejumlah 23,4% responden mengakui masih belum rutin dalam menabung.

Digital payment serta gaya hidup terbukti memiliki dampak yang signifikan pada tindakan konsumen mahasiswa. Artinya, lingkungan sosial dan *digital payment* yakni suatu faktor eksternal yang berperan saat pengelolaan keuangan generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan edukasi keuangan yang sistematis agar mahasiswa dapat memanfaatkan *digital payment* dengan baik dan memiliki pengelolaan keuangan yang efektif (Mursalim, dkk, 2024). Oleh karena itu, edukasi keuangan yang sistematis sangat dibutuhkan agar mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi digital secara tepat dan sehat serta memiliki keterampilan pengelolaan keuangan yang efektif.

STIE Surakarta dipilih menjadi lokasi penelitian dikarenakan menjadi kampus yang mempunyai ciri-ciri yang hampir sesuai dengan cakupan penelitian ini. Sebagai kampus yang menyelenggarakan program studi ekonomi dan bisnis, mahasiswa STIE Surakarta pada umumnya sudah memiliki dasar-dasar tentang pengelolaan keuangan. Bahkan, sebagian besar dari mereka juga memiliki pekerjaan paruh waktu di sela-sela perkuliahan. Hal ini menjadikan mereka sebagai kelompok yang layak untuk diteliti, karena mereka terpapar oleh sumber keuangan yang beragam, baik uang saku orang tua, maupun uang dari pekerjaan. Selain itu, penggunaan layanan *digital payment* berupa e-wallet dan aplikasi pembayaran melalui internet

juga cukup umum di kalangan mahasiswa di kampus ini. Fenomena ini menunjukkan bahwa mahasiswa STIE Surakarta terbuka terhadap pengaruh dunia sosial dan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kampus ini dijadikan lokasi penelitian untuk melihat bagaimana kedua faktor tersebut membantu keterampilan pengelolaan keuangan mahasiswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Theory of Planned Behavior

Theory of Planned Behavior (Ajzen, 1991) menegaskan bahwasannya tindakan ditetapkan oleh niat yang berkembang dari sikap, norma subjektif, dan kendali perilaku. Teman sebaya dan keluarga mempengaruhi siswa dalam hal mengelola keuangan dan memilih metode pembayaran. Hal ini sejalan dengan *Social Learning Theory* (Bandura, 1977), yang menegaskan bahwa individu belajar melalui observasi langsung maupun tidak langsung dan peniruan perilaku orang lain melalui antarmuka daring. Mahasiswa juga mengadopsi perilaku yang tampak menguntungkan, seperti diskon pembayaran daring, menurut konsep penguatan perwakilan dan determinisme resiprokal.

Technology Acceptance Model

Davis, (1989) menjelaskan bahwa seseorang akan menggunakan teknologi bila mereka merasakan teknologi itu mudah dipakai (*perceived ease of use*) serta bermanfaat (*perceived usefulness*). Sementara itu, *Prospect Theory* (Kahneman & Tversky, 1979) menjelaskan bahwa individu tidak selalu rasional dalam mengambil keputusan, terutama dalam kondisi yang berisiko atau tidak pasti. Individu cenderung menghindari risiko ketika menghadapi keuntungan (*risk averse*), tetapi mencari risiko ketika menghadapi kerugian (*risk seeking*), dan lebih menyukai hasil tertentu daripada hasil berbasis peluang (*certainty effect*). Hal ini menegaskan bahwa mahasiswa dapat bertindak gegabah ketika dihadapkan pada keadaan ekonomi yang sulit.

Pengelolaan Keuangan

Pengelolaan keuangan adalah tindakan mengelola keuangan seseorang, termasuk perencanaan, penganggaran, pengendalian pengeluaran, tabungan, dan perlindungan risiko. Menurut Cummins dkk. (2009), kemampuan seseorang dalam mengelola keuangan sangat penting bagi kesuksesan hidup. Bagi mahasiswa, manajemen keuangan membantu mengelola pendapatan dan pengeluaran, menabung, menciptakan dana darurat, dan mencegah keadaan darurat keuangan. Basis anggaran adalah pengeluaran (misalnya, cicilan, tabungan, asuransi, dan kebutuhan hidup) dan pendapatan (misalnya, tunjangan orang tua atau gaji). Melalui

pemantauan dan analisis anggaran, siswa dapat lebih berhati-hati dalam pengeluaran mereka dan menghindari pengeluaran yang tidak perlu.

Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial yakni suatu aspek penentu perilaku keuangan mahasiswa. Max Weber menjelaskan bahwa lingkungan sosial adalah struktur hubungan interpersonal dalam masyarakat. Purba, (2002) menekankan bahwa lingkungan sosial terdiri dari interaksi antar individu, kelompok sosial, media massa, serta norma dan nilai yang berlaku. Menurut L.L. Bernard membedakan dunia sosial menjadi tiga: lingkungan *fisiososial* (peralatan, teknologi, dan benda mati), lingkungan *biososial* (interaksi manusia dengan organisme dan sumber daya organik), dan lingkungan *psikososial* (keyakinan, nilai, sikap, dan budaya). Ketiganya saling terkait dan membentuk cara berpikir, bertindak, dan mengambil keputusan, termasuk keputusan finansial.

Digital Payment

Digital Payment yakni sistem pembayaran elektronik di mana pembayaran dilaksanakan tanpa menggunakan uang tunai secara langsung. Sistem ini menggunakan platform digital seperti ponsel dan perangkat lunak seperti dompet elektronik, mobile banking, dan kode QR untuk melakukan transaksi dengan cepat dan efisien (Mulya dan Juwita, 2024). *Digital payment* memungkinkan gaya hidup non-tunai yang nyaman serta kebebasan dan transparansi karena riwayat keuangan disimpan secara otomatis. *Cashback*, diskon, dan hadiah juga menarik minat mahasiswa, sehingga meningkatkan penggunaan. Namun, kemudahan juga memiliki sisi negatifnya, seperti meningkatnya konsumerisme. *Teori Pain of Paying* (Prelec & Loewenstein, 1998) membahas bahwa pembayaran non-tunai mengurangi perasaan kehilangan uang, sehingga pengguna berbelanja tanpa benar-benar merasakannya. Lebih lanjut, ketergantungan pada internet, risiko data, dan gangguan pada sistem juga merupakan kelemahan *digital payment*.

Pengaruh lingkungan sosial pada pengelolaan keuangan mahasiswa STIE Surakarta

Lingkungan sosial seperti teman dan keluarga sangat mempengaruhi cara mahasiswa mengelola keuangan. Orang-orang di sekitar mereka mencontohkan cara mereka mengatur keuangan melalui gaya hidup, perilaku, dan rekomendasi. Orang tua menjadi panutan dengan mendorong perilaku berhemat, sementara teman sebaya mempengaruhi perilaku belanja. Lingkungan yang kondusif pengelolaan yang efektif akan membuat mahasiswa lebih cermat dalam mengatur pemasukan dan pengeluaran, menabung, dan menghindari konsumerisme. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu menurut Abdurrahman dan Oktapiani (2020) dan Aprinthsari & Widiyanto (2020) mengungkapkan bahwasannya lingkungan sosial

mempunyai dampak yang kuat dan positif pada perilaku keuangan mahasiswa. Pendidikan, keluarga, teman, dan media ditemukan mempengaruhi pengendalian pengeluaran dan perilaku menabung.

Namun, berbeda dengan penelitian menurut Rabbani dkk. (2024) dan Deccasari dkk. (2023) menunjukkan temuan yang berlawanan, yang mengatakan bahwasannya lingkungan sosial belum berdampak pada pengelolaan keuangan mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwasannya di beberapa lingkungan, pengambilan keputusan ekonomi mahasiswa lebih dipengaruhi oleh faktor individu dibandingkan lingkungannya. Berlandaskan perolehan itu sehingga diajukkannya perumusan hipotesis yakni:

H1: Lingkungan sosial berdampak signifikan pada pengelolaan keuangan Mahasiswa STIE SURAKARTA.

Pengaruh digital payment pada pengelolaan keuangan mahasiswa STIE Surakarta

Digital payment mempengaruhi kendali keuangan mahasiswa karena kemudahan transaksi yang ditawarkannya, misalnya dengan dompet elektronik atau mobile banking. Di sisi positif, hal ini memudahkan pelacakan pengeluaran dan pengelolaan keuangan yang teratur. Di sisi negatif, kemudahan dan diskon yang ditawarkan mendorong konsumerisme. Oleh karena itu, penggunaan *digital payment* harus diimbangi dengan kesadaran dan kendali agar tidak berdampak negatif pada keuangan mahasiswa.

Riset tentang dampak *digital payment* pada pengelolaan keuangan mahasiswa telah menghasilkan hasil yang saling bertentangan. Ramadhan dan Rahmawati (2024) dan Aisa, D. P. (2023) menemukan bahwa pembayaran nontunai mempunyai dampak positif dan signifikan pada pengelolaan keuangan mahasiswa yang efektif. Semakin tinggi penggunaan dompet elektronik atau aplikasi digital, semakin baik kemampuan mereka dalam mengelola keuangan. Namun, Umi Khulsum & Irsad Andriyanto (2022) menyatakan sebaliknya. Mereka menunjukkan bagaimana penggunaan *digital payment* mendorong kebiasaan yang lebih konsumtif. Hal ini menunjukkan bahwa dengan kurangnya pengendalian diri, kemudahan dalam *digital payment* menghambat pengelolaan keuangan mahasiswa. Berlandaskan perolehan itu sehingga diajukkannya perumusan hipotesis yakni:

H2: *Digital Payment* berdampak signifikan pada pengelolaan keuangan Mahasiswa STIE SURAKARTA.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif dipilih karena mampu mengukur hubungan sebab-akibat antara variabel lewat analisa data numerik dan pengujian statistik (Sugiyono, 2022). Pengolahan data dilaksanakan dengan memakai aplikasi IBM SPSS Statistics 25 guna pemastian hasil analisis lebih akurat dan objektif. Kuesioner dijadikan sebagai instrumen utama dalam penelitian ini melalui *online (Google Form)* dengan skala pengukuran *likert* 1–5. Sebelum penyebaran, kuesioner diuji dengan uji validitas dan reliabilitas.

Jenis dan Sumber Data

Penelitian terdapat data primer dan data sekunder. Data primer langsung melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa aktif STIE Surakarta. Instrumen berbentuk skala likert dengan indikator yang telah diturunkan dari variabel penelitian, yaitu lingkungan sosial, penggunaan *digital payment*, dan pengelolaan keuangan. Kemudian data sekunder diperoleh dari literatur pendukung berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, serta data dari situs resmi yang relevan untuk memperkuat landasan teori dan analisis.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan semua mahasiswa aktif di STIE Surakarta yang terdaftar dalam program Sarjana (S1) dengan total sebanyak 1.515. Pemilihan sampel dilakukan dengan pendekatan purposive sampling berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan, yaitu mahasiswa yang aktif selama tahun akademik 2022–2025 baik dari kelas pagi maupun malam, serta mereka yang sudah melakukan transaksi dengan pembayaran digital minimal tiga kali. Setelah itu, total sampel diambil mengacu pada rumus *Slovin*, dimana margin kesalahan (*e*) yang ditentukan sebesar 10%, sehingga diperoleh jumlah responden yang mampu mewakili untuk keperluan analisis.

Definisi Operasional Variabel

Setiap variabel dalam penelitian memiliki definisi operasional yang diukur melalui indikator terpilih dan instrumen kuesioner berbasis skala Likert (1–5).

- a. Lingkungan Sosial: aktivitas sosial individu dengan keluarga dan teman dalam konteks pengendalian keuangan dan penggunaan *digital payment* (Oktapiani, 2020).
- b. *Digital Payment*: penggunaan serta penerimaan layanan pembayaran digital yang dipengaruhi oleh persepsi kemudahan, kegunaan, pengaruh sosial, dan minat pengguna (Khulsum & Andriyanto, 2022).

- c. Pengelolaan Keuangan: kemampuan individu dalam merencanakan, mencatat, serta mengelola aliran dana pribadi secara efektif (Nababan & Sadalia, 2012; Aprilia & Adriyanto, 2023).

Teknik Analisis Data

Data dikelola SPSS 25 software melalui beberapa tahap. Pertama, dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan instrumen kuesioner layak digunakan. Kedua, dilaksanakan uji asumsi klasik (normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas) guna menjamin kesesuaian model regresi. Selanjutnya digunakan regresi linear berganda untuk menguji pengaruh lingkungan sosial dan *digital payment* terhadap pengelolaan keuangan mahasiswa. Hasil regresi kemudian diuji dengan uji t untuk pengaruh parsial, uji F untuk pengaruh simultan, serta koefisien determinasi (R^2) guna menganalisa besarnya kontribusi variabel independen atas variabel dependen.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Instrumen Data

Uji Validitas

Pengukuran ini memanfaatkan SPSS (*Statistical Packages for Social Science*) metode validitas dengan menghitung total bagian (*Corrected Item Total Correlation*). Pengujian validitas *Corrected Item Total Correlation* berfungsi guna mengetahui item mana yang valid serta item mana yang tidak valid, dengan memakai tingkat signifikansinya $< 0,05$.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas.

Variabel	No Item	rHitung	rTabel	Keterangan
Lingkungan Sosial (X1)	LK1	0,707	0,174	Valid
	LK2	0,667	0,174	Valid
	LK3	0,631	0,174	Valid
	LK4	0,360	0,174	Valid
	LK5	0,259	0,174	Valid
	LK6	0,402	0,174	Valid
<i>Digital Payment</i> (X2)	DP1	0,544	0,174	Valid
	DP2	0,478	0,174	Valid
	DP3	0,558	0,174	Valid
	DP4	0,454	0,174	Valid
	DP5	0,479	0,174	Valid
	DP6	0,411	0,174	Valid
	DP7	0,369	0,174	Valid

Variabel	No Item	rHitung	rTabel	Keterangan
Pengelolaan Keuangan	DP8	0,476	0,174	Valid
	DP9	0,356	0,174	Valid
	PK1	0,449	0,174	Valid
	PK2	0,403	0,174	Valid
	PK3	0,488	0,174	Valid
	PK4	0,681	0,174	Valid
	PK5	0,566	0,174	Valid
	PK6	0,630	0,174	Valid
	PK7	0,587	0,174	Valid
	PK8	0,522	0,174	Valid
	PK9	0,612	0,174	Valid
	PK10	0,405	0,174	Valid
PK11	0,384	0,174	Valid	
PK12	0,562	0,174	Valid	

Sumber : Olah Data SPSS,2025

Skor rtabel dalam penelitian ini sebanyak 0,174 didapatkan dari rumus $\alpha = 0,05$; $df = n-2 = 127-2 = 125$ (0,05; 0,174). Korelasi diantara tiap-tiap indikator (X1,X2, dan Y) memperlihatkan perolehan yang signifikan yakni skor Sig. (2-tailed). Maka masing-masing indikator pertanyaan dari variabel Lingkungan Sosial (X1), *Digital Payment* (X2), dan variabel Pengelolaan Keuangan (Y) ialah valid.

Uji Reliabilitas

Perolehan pengujian reliabilitas data dilaksanakan dengan memahami konsistensi koef. *Cronbach's Alpha* terhadap semua kriteria instrument bisa dinyatakan reliable bila skor koef. reliabilitas $\alpha > 0,60$.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas.

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Koefisien Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Lingkungan Sosial (X1)	0,60	0,758	Tinggi Reliabel
Digital Payment (X2)	0,60	0,762	Tinggi Reliabel
Pengelolaan Keuangan (Y)	0,60	0,852	Sangat Tinggi Reliabel

Sumber : Olah Data SPSS,2025

Berlandaskan tabel diatas, memperlihatkan bahwasannya keseluruhan pertanyaan variabel Lingkungan Sosial, *Digital Payment*, dan Pengelolaan Keuangan memiliki nilai *Cronbach Alpha* tinggi dan sangat tinggi reliabel maka mendapatkan reliabel.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Pada penelitian ini memakai metode Kolmogorov-Smirnov, yaitu dengan cara melihat skor signifikansi. Bila skor *Asymp.Sig (2-tailed)* > 0,05 ataupun 5% dinyatakan berdistribusi normal. Tapi bila *Asymp.Sig (2-tailed)* < 0,05 atau 5% dinyatakan tidak terdistribusikan normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		127
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.88566796
Most Extreme Differences	Absolute	.079
	Positive	.079
	Negative	-.068
Test Statistic		.079
Asymp. Sig. (2-tailed)		.052 ^c

Sumber : Olah Data SPSS,2025

Tabel diatas menunjukkan bahwa perolehan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada penelitian ini dikatakan semua variabel berdistribusikan normal, sebab *Asymp.Sig (2-tailed)* melebihi 0,05 yaitu 0,52.

Uji Multikolinearitas

Uji ini untuk menilai apakah ada hubungan yang kuat di antara variabel-variabel independen dalam model regresi. Model regresi yang ideal seharusnya tidak menunjukkan adanya hubungan antar variabel bebas atau tidak mengalami masalah multikolinieritas. Berdasarkan nilai toleransi, jika nilai tersebut lebih dari 0,1, maka multikolinieritas tidak terjadi, sedangkan jika nilai toleransi kurang dari 10,00, maka dapat dikatakan multikolinieritas terjadi.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas.

Model	Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
	B	Std. Error	Beta				
1 (Constant)	11.148	3.616		3.082	3		
TOTAL LK	943	116	.552	8.158	0	.903	1.108
TOTAL DP	401	94	.288	4.261	0	.903	1.108

a. Dependent Variable: TOTAL PK

Sumber : Olah Data SPSS,2025

Berdasarkan tabel diatas diketahui Skor Tolerance dan VIF dari Lingkungan Sosial adalah 0,903 dan 1,108, Skor Tolerance dan VIF dari *Digital Payment* adalah 0,903 dan 1,108. Maka diambil Keputusan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini belum ada multikolinieritas, sebab skor Tolerance > 0,1 dan VIF < 10.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas pada regresi berganda bermaksud guna memahami apakah variasi dari residual absolut sama ataupun tidak. Model regresi yang baik ialah bila tidak terdapat permasalahan heteroskedastisitas. Penelitian ini melaksanakan uji heteroskedastisitas dengan memakai metode *Spearman rho*. Dalam metode *Spearman rho* kriteria belum terjadi masalah heteroskedastisitas bila skor sig. > 0,05 terbebas heteroskedastisitas, dan bila skor sig. < 0,05 sehingga tidak terbebas heteroskedastisitas.

Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas.

		Correlations			Unstandardized Residual
		TOTAL LK	TOTAL DP		
Spearman's rho	TOTAL LK	Correlation Coefficient	1.000	.307**	-.54
		Sig. (2-tailed)	.	0	.550
		N	127	127	127
	TOTAL DP	Correlation Coefficient	.307**	1.000	.61
		Sig. (2-tailed)	0	.	.495
		N	127	127	127
Unstandardized Residual		Correlation Coefficient	-.54	.61	1.000
		Sig. (2-tailed)	.550	.495	.
		N	127	127	127

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Olah Data SPSS,2025

Berdasarkan hasil uji Spearman's rho, diketahui terdapat skor signifikansi antara variabel independen Lingkungan Sosial dan *Digital Payment* dengan residual di atas 0,05, masing-masing sebesar 0,550 dan 0,495. Demikian memperlihatkan belum adanya korelasi yang signifikan diantara variabel Lingkungan Sosial dan *Digital Payment* dengan residual, sehingga model regresi penelitian ini dapat dipastikan terbebas dari gejala heteroskedastisitas.

Uji Analisis Data

Uji Regresi Berganda

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Berganda.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	11.148	3.616		3.082	.003
TOTAL LK	.943	.116	.552	8.158	.000
TOTAL DP	.401	.094	.288	4.261	.000

Sumber : Olah Data SPSS,2025

Berlandaskan hasil pengolahan data dalam tabel diatas, bisa dirumuskan model persamaan regresi berganda yakni:

$$Y = 11,148 + 0,943X_1 + 0,401X_2$$

Persamaan diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

- Skor Konstanta yang diperoleh 11,148 maka bisa diartikan jika variabel (Lingkungan Sosial dan *Digital Payment*) bernilai 0 (konstan) maka variable Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta bernilai 11,148.
- Skor Koefisien Regresi Variabel Lingkungan Sosial (X_1) bernilai positif (+) sejumlah 0,943 sehingga dapat dikatakan bahwasannya variabel Lingkungan Sosial (X_1) bertambah jadi variabel Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta juga nantinya bertambah, begitu juga sebaliknya.
- Skor Koefisien Regresi Variabel *Digital Payment* (X_2) bernilai positif (+) sejumlah 0,401 sehingga dapat dikatakan bahwasannya variabel *Digital Payment* (X_2) bertambah maka variabel Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta juga nantinya bertambah, begitu juga sebaliknya.

Uji Hipotesis

Uji Parsial (Uji T)

Bila skor Sig. < 0,05 berkesimpulan adanya dampak secara signifikan, serta bila skor Sig tepat diangka 0,05 sehingga guna memahami ada ataupun tidaknya dampak Variabel Independen terhadap variable Dependen bisa memakai perbandingan T hitung dan T tabel.

Tabel 7. Hasil Uji Parsial (Uji T).

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	11.148	3.616		3.082	.003
TOTAL LK	.943	.116	.552	8.158	.000
TOTAL DP	.401	.094	.288	4.261	.000

Sumber : Olah Data SPSS,2025

Berlandaskan perolehan uji-t, nilai t Lingkungan Sosial (X1) adalah 8,158 dengan signifikansi 0,000 (<0,05), yang berarti Lingkungan Sosial (X1) mempunyai dampak positif serta signifikan pada variabel dependen. Sebaliknya, nilai t *Digital Payment* (X2) adalah 4,261 dengan signifikansi 0,000 (<0,05), jadi *Digital Payment* (X2) juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta. Dengan demikian, tepat jika dikatakan bahwa kedua variabel Lingkungan Sosial dan *Digital Payment* berkontribusi secara parsial terhadap variabel Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta.

Uji Simultan (Uji F)

Dalam penelitian ini terdapat kriteria untuk pengambilan keputusan, yaitu sebagai berikut: jika skor signifikansi kurang dari 0,05, sehingga variabel independen dianggapnya mampu untuk menjelaskan variabel dependen. Sebaliknya, jika skor signifikansi melebihi 0,05, sehingga variabel independen dianggapnya belum layak untuk menjelaskan variabel dependen (Wicaksono 2023).

Tabel 8. Hasil Uji Simultan (Uji F).

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2858.774	2	1429.387	58.932	.000 ^b
Residual	3007.589	124	24.255		
Total	5866.362	126			

Sumber : Olah Data SPSS,2025

Berlandaskan perolehan ANOVA (uji F), skor F sejumlah 58,932 ditentukan pada skor signifikansi 0,000 (<0,05). Hal ini menunjukkan bahwasannya model regresi yang dipakai layak guna dianalisis, serta variabel independen Lingkungan Sosial dan Digital Payment secara bersamaan mempunyai dampak yang signifikan pada variabel dependen.

Uji Koefisien Determinasi

Skor koefisien determinasi berkisar antara 0 hingga 1. Apabila R² mencapai 1 atau hampir 1, maka dampak variabel independen pada variabel dependen menjadi makin kuat, serta sebaliknya, jika skor R² mendekati 0, sehingga dampak variabel independen pada variabel dependen menjadi makin lemah (Wicaksono,2023).

Tabel 9. Hasil Uji Koefisien Determinasi.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.698 ^a	.487	.479	4.925

Sumber : Olah Data SPSS,2025

Berdasarkan hasil uji tersebut, nilai R Square sebesar 0,487 menunjukkan bahwa 48,7% variabilitas variabel Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta dipengaruhi oleh variabel independen Lingkungan Sosial (X1) dan Digital Payment (X2), namun 51,3% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar model penelitian ini. Skor R sebanyak 0,698 cukup untuk memperlihatkan keterkaitan diantara variabel dependen serta variabel independen.

Pembahasan Hasil Penelitian

1) Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta

Perolehan penelitian ini menunjukkan bahwasannya Lingkungan Sosial berdampak positif dan signifikan pada Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta dengan nilai hitung t Lingkungan Sosial (X1) adalah 8,158 dengan signifikansi 0,000 (<0,05). Artinya, makin baik lingkungan sosial seorang mahasiswa, makin baik pula pengelolaan keuangannya. Lingkungan sosial ini terdiri dari keluarga, teman, dan lingkungan di

sekitarnya, yang semuanya bekerja sama untuk memberikan contoh, bantuan, dan mengelola keuangan.

Temuan ini sesuai pada penelitian Abdurrahman & Oktapiani (2020) yang membahas bahwasannya perilaku keuangan mahasiswa ditentukan oleh lingkungan sosial, terutama terkait kebiasaan belanja dan menabung. Demikian pula, temuan Aprinhasari & Widiyanto (2020) menunjukkan bahwa determinan sosial, mulai dari keluarga hingga lingkungan sosial, dapat memengaruhi kesadaran mahasiswa untuk mengelola keuangan secara lebih cermat. Kedua penelitian ini memvalidasi temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa lingkungan sosial tidak dapat diabaikan dalam membentuk praktik pengelolaan keuangan.

Namun, temuan ini bertentangan dengan penelitian Rabbani dkk. (2024) dan Deccasari dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa lingkungan sosial tidak memengaruhi pengelolaan keuangan mahasiswa secara signifikan. Bagi mereka, pengelolaan keuangan terutama bergantung pada faktor intrinsik, seperti kemampuan individu dalam mengelola keuangan, pengetahuan keuangan, dan disiplin pribadi dalam mengendalikan konsumsi. Perbedaan hasil ini mungkin disebabkan oleh perbedaan karakteristik responden, status sosial ekonomi, dan budaya keuangan di setiap wilayah studi.

Lingkungan sosial terbukti memiliki pengaruh yang substansial dan positif terhadap pembentukan kebiasaan dan pola pengelolaan keuangan mahasiswa STIE Surakarta. Keluarga, teman, dan media memengaruhi mahasiswa untuk menjadi pengguna sumber daya keuangan yang lebih bertanggung jawab.

2) Pengaruh *Digital Payment* Terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta

Perolehan uji-t menunjukkan bahwasannya variabel *Digital Payment* mempunyai skor t sejumlah 4,261 serta skor signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini memperlihatkan bahwasannya penggunaan pembayaran digital berdampak signifikan dan positif pada pengelolaan keuangan mahasiswa di STIE Surakarta. Hal ini menunjukkan bahwasannya makin sering mahasiswa memakai *digital payment*, makin terampil mereka dalam mencatat transaksi, mengelola pengeluaran, dan mengendalikan anggaran pribadi.

Penemuan ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Ramadhan & Rahmawati (2024) dan Aisa (2023) yang menunjukkan bahwa pembayaran non-tunai berdampak positif terhadap efisiensi pengelolaan keuangan. Fitur-fitur seperti pencatatan pembayaran, riwayat transaksi, dan pengingat pengeluaran bisa mempermudah mahasiswa mengelola keuangan mereka sendiri.

Namun hal ini tidak sejalan dengan penelitian Umi Khulsum & Irsad Andriyanto (2022) yang menyatakan bahwa pembayaran digital sendiri justru menyebabkan perilaku konsumtif. Promo, cashback, dan kemudahan memang membuat mahasiswa lebih rentan melakukan pembelian impulsif. Dengan demikian, meskipun uji-t menunjukkan efek positif, keberhasilan pembayaran digital juga masih sangat bergantung pada literasi keuangan dan disiplin diri siswa itu sendiri. Dengan demikian, terbukti bahwa dampak *digital payment* terhadap pengelolaan keuangan mahasiswa bersifat dua dimensi. Di satu sisi, pembayaran digital mendorong pengelolaan keuangan yang lebih realistis dan efisien, tetapi di sisi lain, memperkuat konsumtif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan dari kuesioner penelitian Lingkungan Sosial dan *Digital Payment* terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta dapat ditarik Kesimpulan bahwa Terdapat pengaruh positif dan signifikan Lingkungan Sosial berpengaruh positif serta signifikan pada Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta. Terbukti dari hasil Uji Regresi Linier Berganda, bahwa Lingkungan Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta dari perolehan uji SPSS, diketahui bahwa nilai t 8,158 dengan signifikansi 0,000 ($<0,05$). Perolehan ini mendukung bahwa lingkungan sosial berperan penting dalam membentuk pengelolaan keuangan mahasiswa. Dukungan keluarga dapat memberikan dasar bagi kebiasaan keuangan yang baik, teman sebaya dapat memengaruhi pilihan gaya hidup dan pola konsumsi, dan lingkungan kelas serta media bisa membuat siswa agar lebih menyadari dalam mengelola keuangan. Oleh karena itu, lingkungan sosial terbukti menjadi faktor yang berkontribusi signifikan dalam membantu mahasiswa mengendalikan dan mengelola keuangan pribadi mereka.

Kemudian ada dampak positif serta signifikan *Digital Payment* berpengaruh positif dan signifikan pada Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta. Terbukti dari hasil Uji Regresi Linier Berganda, bahwa *Digital Payment* berpengaruh positif serta signifikan pada Pengelolaan Keuangan Mahasiswa STIE Surakarta dari hasil uji SPSS, diketahui bahwa nilai t sebesar 4,261 serta skor signifikan $0,000 < 0,05$. Kemudahan penggunaan, kecepatan transaksi, dan berbagai keunggulan lain yang ditawarkan aplikasi *digital payment* mendorong mahasiswa untuk lebih bijaksana dalam mencatat, merencanakan, dan membelanjakan pengeluaran mereka. Penawaran yang ditawarkan, cashback, dan promo juga membantu mengarahkan mahasiswa untuk membelanjakan uang mereka dengan lebih bijak. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan bahwa *digital payment* tidak hanya melambangkan metode transaksi modern,

tetapi juga memainkan peran penting dalam memberdayakan mahasiswa untuk membangun praktik pengelolaan keuangan yang lebih baik dan efektif, sesuai dengan kebutuhan mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Abdurrahman, S. W., & Oktapiani, S. (2020). Pengaruh literasi keuangan dan lingkungan sosial terhadap perilaku keuangan mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa. *JEBI: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*, 5(2), 50-55. <https://doi.org/10.37673/jebi.v5i02.855>
- Aisa, D. P., & Muarrifah, S. (2024). Pengaruh literasi keuangan, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai media pembayaran cashless society (Studi kasus pada mahasiswa di wilayah Purwokerto). Repository UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri. <https://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/26546>
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Aprilia, N. S., & Adriyanto, A. T. (2023). Pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku pengelolaan keuangan dengan financial self efficacy sebagai variabel intervening (Studi pada mahasiswa Akuntansi Sore angkatan 2019 Universitas Semarang). Universitas Semarang. <https://eskripsi.usm.ac.id/detail-B21A-3069.html>
- Aprinthatari, M. N., & Widiyanto, W. (2020). Pengaruh literasi keuangan dan lingkungan sosial terhadap perilaku keuangan mahasiswa fakultas ekonomi. *Business and Accounting Education Journal*, 1(1), 65-72. <https://doi.org/10.15294/baej.v1i1.38925>
- Cummins, M. M., Haskell, J. H., & Jenkins, S. J. (2009). Financial attitudes and spending habits of university freshmen. *Journal of Economics and Economic Education Research*, 10(1). <https://www.alliedacademies.org/articles/financial-attitudes-and-spending-habits-of-university-freshmen.pdf>
- Deccasari, D. D., Janan, S. S., & Marli, M. (2023). Pengaruh literasi keuangan, gaya hidup, lingkungan sosial, dan kontrol diri terhadap pengelolaan keuangan mahasiswa ekonomi (Studi kasus pada mahasiswa STIE Malangkecwara). *Dinamika Ekonomi: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 16(2), 343-360. <https://doi.org/10.53651/jdeb.v16i2.449>
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi analisis multivariat dengan program IBM SPSS 23 (8th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goodstats. (2024, February 12). Kesadaran pengelolaan keuangan di Indonesia masih rendah. <https://goodstats.id/article/survei-goodstats-kesadaran-pengelolaan-keuangan-di-indonesia-masih-rendah-kRNo1>
- Irsan, M., & Jalaluddin, J. (2024). Pengaruh literasi keuangan, sikap keuangan, dan religiusitas terhadap pengelolaan keuangan (Studi kasus pada mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Syiah Kuala). *JIMEKI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Islam*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.24815/jimeki.v1i1.27522>
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). Prospect theory: An analysis of decision under risk. *Econometrica*, 47(2), 263-291. <https://doi.org/10.2307/1914185>
- Khulsum, U., & Andriyanto, I. (2022). Pengaruh penggunaan e-commerce dan digital payment terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa IAIN Kudus. IAIN Kudus Repository. <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/8326>

- Listia, A., & Sihotang, M. K. (2024). Pengaruh digital payment dan e-commerce terhadap perilaku konsumtif: Studi kasus pada mahasiswa Fakultas Agama Islam UMSU. *Al Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(7), 5730-5744. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i7.3476>
- Media Indonesia. (2024, July 18). Dompot digital jadi rekening e-wallet bikin kaum muda gampang menabung. <https://mediaindonesia.com/ekonomi/769032/dompot-digital-jadi-rekening-e-wallet-bikin-kaum-muda-gampang-menabung>
- Mulya, A. T., & Jiwa Juwita, H. A. (2023). Pengaruh financial technology payment, financial knowledge, dan financial attitude terhadap financial management behavior. *Jurnal Manajemen Risiko dan Keuangan*, 3(3). <https://doi.org/10.21776/jmrk.2024.03.3.06>
- Mursalim, Oktaviani, A. R., & Abdullah. (2024). Pengaruh literasi keuangan, digital payment, dan lifestyle terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. *MASSARO: Jurnal Aplikasi Manajemen & Kewirausahaan*, 6(2), 76-90. <https://doi.org/10.37476/massaro.v6i2.4777>
- OCBC Indonesia. (2024, August 16). OCBC FFI 2024. <https://www.ocbc.id/en/tentang-ocbc-nisp/informasi/siaran-pers/2024/08/16/ocbc-ffi-2024>
- Panggabean, R. W., Bebasari, N., & Satpatmantya, K. (2023). Pengaruh literasi keuangan, lingkungan sosial, dan financial technology terhadap perilaku keuangan karyawan PT Tiara Persada Medika. *SEIKO: Journal of Management & Business*, 6(2), 226-233. <https://doi.org/10.37531/sejaman.v6i2.4953>
- Prelec, D., & Loewenstein, G. (1998). The red and the black: Mental accounting of savings and debt. *Marketing Science*, 17(1), 4-28. <https://doi.org/10.1287/mksc.17.1.4>
- Purba, J. (2002). *Pengelolaan lingkungan sosial*. Yayasan Obor Indonesia.
- Rabbani, A. A., Tubastuvi, N., Rahmawati, I. Y., & Widyaningtyas, D. (2024). Pengaruh literasi keuangan, status sosial ekonomi, lingkungan sosial, locus of control, dan gaya hidup terhadap pengelolaan keuangan mahasiswa. *MEA: Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi*, 8(1), 456-475. <https://doi.org/10.31955/mea.v8i1.3701>
- Rahayu, K., & Mulyadi, D. (2023). Pengaruh digital payment terhadap perilaku konsumtif masyarakat. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(3), 290-298. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/NJPC/article/view/314/341>
- Ramadhan, A. W., & Rahmawati, R. A. (2024). Pengaruh cashless payment terhadap efektivitas pengelolaan keuangan pada mahasiswa di Kota Surabaya. *JEMB: Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 421-427. <https://doi.org/10.62017/jemb.v2i2.3107>
- Soekanto, S. (2001). *Sosiologi: Suatu pengantar* (4th ed.). RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif* (4th ed.). Alfabeta.
- Warren, E., & Tyagi, A. W. (2005). *All your worth: The ultimate lifetime money plan*. Free Press.
- Wicaksono, B. S., Anwar, K., & Na'afi, S. (2023). Pengaruh literasi keuangan dan kemudahan dalam pembayaran digital terhadap keputusan penggunaan QRIS. *Repository Walisongo*.