

## A Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Terhadap Mental *Accounting* pada Remaja di Kota Medan

<sup>1</sup>Raudah Azzahra Manurung, <sup>2</sup>Purnama Ramadani Silalahi

<sup>1,2</sup>Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: [1raudahazzahra288@gmail.com](mailto:1raudahazzahra288@gmail.com), [2purnamaramadani@uinsu.ac.id](mailto:2purnamaramadani@uinsu.ac.id)

### ABSTRACT

*A digital wallet, or electronic wallet, is a type of electronic payment account that allows users to save money for future transactions. According to Thaler (1985), mental accounting is a set of cognitive operations that individuals and households use to code, classify, and evaluate financial activities. The purpose of this study was to find out how the use of digital wallets affects the mental accounting of teenagers in Medan. This study uses a descriptive method, a questionnaire distribution method with intentional simplification, a quantitative survey approach using criteria for adolescents aged 20-24 years with a sample of 100 people, and a test tool using SPSS 25. The results of this study explain when digital wallet (X) increases, mental accounting (Y) also increases, and conversely, when digital wallet (X) decreases, mental accounting (Y) also decreases.*

**Keyword:** *Digital wallet, Mental Accounting, Quantitative, SPSS.*

### ABSTRAK

Dompot digital, atau dompet elektronik, adalah jenis akun pembayaran elektronik yang memungkinkan pengguna menyimpan uang untuk transaksi di masa mendatang. Menurut Thaler (1985), *mental accounting* adalah seperangkat operasi kognitif yang digunakan individu dan rumah tangga untuk mengkode, mengklasifikasikan, dan mengevaluasi aktivitas keuangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan dompet digital mempengaruhi *mental accounting* remaja di Medan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, metode penyebaran angket dengan intensional simplification, pendekatan survey kuantitatif dengan menggunakan kriteria remaja usia 20-24 tahun dengan sampel 100 orang, dan alat tes menggunakan SPSS 25. hasil penelitian ini menjelaskan ketika dompet digital (X) meningkat, *mental accounting* (Y) juga meningkat, dan sebaliknya, ketika dompet digital (X) menurun, *mental accounting* (Y) juga menurun.

**Kata Kunci:** Dompot digital, *Mental Accounting*, Kuantitatif, SPSS.

## PENDAHULUAN

Di era industri digital, teknologi berkembang pesat dan maju. Kehadiran perubahan teknologi dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan individu yang mempengaruhi aktivitas sehari-hari. Teknologi saat ini terutama didasarkan pada teknologi digital menggunakan akses Internet. Internet merupakan server yang dapat terhubung dengan sistem komunikasi. Banyak dari kita yang sudah tahu, dan rata-rata menggunakan internet sebagai media komunikasi dan pencarian informasi.

Pengguna *smartphone* dapat dengan mudah mengakses internet. Penggunaan telepon pintar di Internet meningkat setiap tahun. *Smartphone* saat ini sudah menjadi kebutuhan di masyarakat, dan kebanyakan orang menggunakannya untuk berbagai keperluan yang berhubungan dengan informasi dan komunikasi. Pertumbuhan tahunan menyebabkan munculnya berbagai inovasi, salah satunya terkait *financial technology (fintec)*.

*Financial technology (fintech)* merupakan adanya pemanfaatan teknologi yang menyangkut financial atau keuangan sehingga dapat menghasilkan suatu produk serta dapat memberikan pelayanan dalam melakukan pembayaran. Industri financial technology di era digital saat ini populer di berbagai kalangan masyarakat terutama para remaja dalam kategori Generasi Z. Di Indonesia telah dilakukan pembangunan segala bentuk infrastruktur fisik serta digital guna untuk lebih memudahkan masyarakat dalam hal bertransaksi. Adanya fenomena ini membuat para pelaku bisnis terus menciptakan sebuah inovasi dalam pemanfaatan *financial technology* untuk mendukung kegiatan bisnisnya. Salah satunya yaitu menciptakan berbagai alat pembayaran digital yang bervariasi. Metode pembayaran digital menggunakan media elektronik berupa server. Jika Anda menggunakan perangkat pembayaran digital, Anda memerlukan koneksi internet untuk melakukan transaksi. Kebanyakan orang yang menggunakan metode pembayaran ini menggunakan alat pembayaran digital saat melakukan pembelian online dan offline dengan alasan yang lebih nyaman, aman, dan efisien daripada menggunakan uang tunai. Kehadiran *FinTec* juga berdampak positif terhadap terselenggaranya kegiatan pengurangan uang beredar yang dikenal dengan *Less Cash Society* (Fitri & Reni, 2021).

Menurut penelitian Deni, dkk (2020), menurut Dahlberg, Mallat, Ondrus & Zmijewska, 2008, mobile payment dapat diartikan sebagai pembayaran barang, jasa dan tagihan menggunakan jaringan nirkabel menggunakan perangkat seperti telepon seluler. Dan teknologi komunikasi lainnya. Dalam sebuah studi oleh Deni, dkk (2020), Goeke & Pousttchi, 2010, menggambarkan pembayaran seluler sebagai jenis transaksi pembayaran di mana proses pembayaran melalui perangkat seluler memulai, menyetujui, dan menyelesaikan pembayaran.

Dompot digital atau *e-wallet* adalah jenis akun pembayaran elektronik yang memungkinkan pengguna menyimpan uang untuk transaksi di masa mendatang. Dompot elektronik dilindungi kata sandi. Dengan bantuan *e-wallet*, Anda dapat melakukan pembayaran belanjaan, pembelian online, tiket pesawat, dan lainnya. *Ewallet* terdiri dari dua komponen utama, perangkat lunak dan informasi, Komponen perangkat lunak menyimpan informasi pribadi dan memastikan keamanan

dan enkripsi data Anda. Komponen informasi adalah database yang berisi informasi pengguna seperti nama, alamat pengiriman, metode pembayaran, jumlah pembayaran, dan detail kartu kredit digital, lebih murah dibandingkan jasa keuangan tradisional yang menguntungkan pengguna (Femmy, 2020).

Dompot digital telah ada di Indonesia sejak tahun 2009, dan dompet digital pertama yang disetujui oleh Bank Indonesia adalah dompet elektronik milik PT. Indosat, Tbk bernama Paypro (Bank Indonesia, 2019). Namun, perkembangan dompet elektronik sebagai alat pembayaran pada saat itu belum diketahui secara umum. Hanya orang-orang tertentu yang mengetahui dan menggunakannya. Selain kurangnya pemasaran, pertumbuhan dompet digital masih sangat lambat, karena opsi dukungan tidak cukup pada saat itu. Di Indonesia, dengan diperkenalkannya GOPAY sejak pertengahan tahun 2016, dompet digital telah berkembang pesat. GOJEK Digital Wallet telah berhasil meningkatkan minat masyarakat terhadap penggunaan dompet digital, khususnya konsumen GOJEK. Salah satu alasan pengguna GOJEK beralih dari pembayaran tunai ke GOPAY adalah pembayaran menggunakan GOPAY memudahkan transaksi layanan transportasi dan pemesanan makanan secara online. Selain itu, di penghujung tahun 2016, GRAB bekerja sama dengan Lippo Group menerbitkan dompet digital bernama OVO. (Nada & Egi, 2020).

Alat pembayaran digital terus berkembang hingga saat ini dalam bentuk aplikasi dompet digital yang menawarkan semua jenis transaksi pembayaran, menyimpan dana, atau mentransfer uang ke pengguna lain. Memiliki dompet digital dapat mempermudah transaksi baik online maupun offline. Saat ini, berbagai macam aplikasi dompet digital tersedia di Indonesia, seperti ShopeePay, GoPay, Link aja, Dana, Ovo, yang bekerja sama dengan ratusan ribu pedagang online dan offline.

Salah satu manfaat positif dari dompet digital adalah dapat digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk belanja online, pembayaran tagihan, pemesanan tiket, pembelian makanan, dan pembayaran transportasi. Dengan dompet digital, Anda dapat melakukan pembayaran hanya dengan memindai kode QR, tanpa perlu repot mengeluarkan atau menukar uang tunai. Proses trading sangat praktis dan efisien, karena beberapa pembayaran juga dilakukan secara otomatis. Terlebih lagi, dengan dompet digital, Anda tidak perlu membawa banyak uang tunai, sehingga lebih aman dan tidak perlu khawatir akan pencurian atau kehilangan uang. Efek positif berikutnya adalah ketika transaksi dijalankan di dompet digital, semua detail dicatat dan disimpan dengan benar. Rincian saldo dan pengeluaran dapat dengan mudah dipantau di perangkat Anda. Hal ini memudahkan Anda untuk mengelola anggaran dan mengontrol transaksi Anda. Efek positif lainnya adalah penyebaran layanan dompet digital telah menyebabkan persaingan yang ketat. Akibatnya, dompet digital sering menawarkan banyak promosi menarik kepada pelanggannya. (Stephanus, dkk. 2021).

Dalam teori *mental accounting* mengemukakan bahwa *mental accounting* berfokus pada bagaimana seharusnya seseorang menyikapi dan mengevaluasi suatu situasi saat terdapat dua atau lebih kemungkinan hasil, khususnya bagaimana mengkombinasikan kemungkinan-kemungkinan dari hasil tersebut. (Thaler ,1985). Dalam *mental accounting*, individu menentukan tingkat utilitas

yang berbeda pada tiap-tiap akun kekayaan sehingga mempengaruhi keputusan konsumsi mereka. Sementara itu, realita dimasyarakat justru menjadikan dompet digital yang harusnya mempermudah penggunaan untuk melakukan perencanaan keuangan justru memberikan dampak negatif dari dompet digital tersebut.

Ini juga memiliki efek negatif pada dompet digital. Artinya, aplikasi dompet digital diakses melalui perangkat dan membutuhkan jaringan internet untuk membuka aplikasi tersebut. Transaksi pembayaran tidak akan diproses jika perangkat dimatikan atau terjadi pemadaman listrik yang menghalangi Anda untuk terhubung ke Internet. Oleh karena itu, berurusan dengan dompet digital sangat bergantung pada listrik dan jaringan internet. Dampak negatif kedua adalah meningkatnya gaya hidup yang dikonsumsi. Kemudahan dalam pengolahan dan berbagai promosi yang menarik dapat menyebabkan melekatnya gaya hidup mewah yang mengarah pada konsumerisme. Agar terhindar dari hal tersebut sebaiknya penggunaan dompet digital dibarengi dengan sikap bijak dan dapat mengontrol diri. Dampak negatif ketiga adalah rentan terhadap pencurian data. Kekurangan dompet digital adalah beresiko terjadinya pencurian data. Jika terjadi peretasan, data pribadi yang ada pada dompet digital bisa disalah gunakan. Dampak negatif keempat adalah meningkatkan ketergantungan pada gawai. Saat menggunakan gadget sebagai alat pembayaran, orang-orang sangat bergantung pada gadget sehingga setiap aspek kehidupan mereka bergantung padanya. Efek negatif terakhir adalah risiko penipuan. Menggunakan dompet digital yang dapat diakses multi-perangkat menyebabkan mode jahat dan saldo dompet digital pengguna hilang. (Stephanus, dkk. 2021).

Dompet digital dan *e-wallet* tidak hanya memfasilitasi perdagangan, tetapi kesederhanaan perdagangan dan berbagai promosi dapat mengarah pada gaya hidup mewah yang mengarah pada konsumsi remaja. Selain itu, dompet digital adalah penipuan dan pengguna dapat mengaksesnya dari mana saja, tetapi dompet digital juga dapat memiliki konsekuensi yang tidak terduga, seperti hilangnya jaringan internet dan ketidakmampuan untuk memproses transaksi.

Dengan latar belakang di atas, penulis ingin menggunakan survei ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan dompet digital mempengaruhi *mental* accounting anak muda di Medan.

Penelitian ini akan membantu menambah dan mengembangkan wawasan, informasi, ide dan pengetahuan kepada pemangku kepentingan lainnya. Sebagai referensi dan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya khususnya terkait penggunaan dompet digital untuk *mental accounting*.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Dompet Digital**

Dompet digital, atau dompet elektronik, adalah jenis akun pembayaran elektronik yang memungkinkan pengguna menyimpan uang untuk transaksi di masa mendatang. Dompet

elektronik dilindungi kata sandi. Dengan bantuan e-wallet, Anda dapat melakukan pembayaran belanjaan, pembelian online, tiket pesawat, dan lainnya. Ewallet terdiri dari dua komponen utama, perangkat lunak dan informasi, Komponen perangkat lunak menyimpan informasi pribadi dan memastikan keamanan dan enkripsi data Anda. Komponen informasi adalah database yang berisi informasi pengguna termasuk nama, alamat pengiriman, metode pembayaran, jumlah pembayaran, dan detail kartu kredit digital, lebih murah dibandingkan jasa keuangan tradisional yang menguntungkan pengguna (Femmy, 2020).

### ***Mental Accounting***

Menurut Thaler (1985), *mental accounting* adalah seperangkat operasi kognitif yang digunakan individu dan rumah tangga untuk mengkode, mengklasifikasikan, dan mengevaluasi aktivitas keuangan. Akuntansi mental berfokus pada bagaimana menilai situasi ketika ada dua atau lebih hasil yang mungkin, terutama bagaimana menggabungkan hasil yang mungkin. Dalam akuntansi mental, seorang individu menentukan tingkat utilitas yang berbeda untuk setiap akun aset. Hal ini mempengaruhi keputusan konsumsi (Linda, 2012).

## **METODELOGI PENELITIAN**

Survei ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif berbasis pendekatan survei ketika pengumpulan data dari survei ini menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada sampel survei, tetapi tentu saja sampel survei berasal dari subjek survei yang akan digali. Populasi penelitian ini adalah 255.921 (hasil dari data survey Badan Pusat Statistik Kota Medan Tahun 2019), sehingga peneliti menggunakan metode Slovin untuk menentukan sampel survey. Metode penyebaran angket menggunakan penyederhanaan yang disengaja, kriteria untuk remaja berusia 20-24 tahun. Alat uji menggunakan SPSS25.

Rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

E= Persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir; e = 0,1

$$n = \frac{255.921}{1+255.921 (0,1)^2} = 99,96$$

Jumlah sampel digenapkan menjadi 100

Sampel dalam penelitian ini adalah remaja di Kota Medan yang berumur 20-24 yang diambil dalam sebanyak 100 orang dengan karakteristik sebagai berikut:

Tabel 1 Karakteristik Responden Dilihat Dari Usia

No.	Umur	Jumlah Sample (Orang)	Persentase (%)
1	20	52	52%
2	21	31	31%
3	22	8	8%
4	23	4	4%
5	24	5	5%
	<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Tabel 2 Karakteristik Responden Dilihat dari Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Sample (Orang)	Persentase (%)
1	Laki-Laki	34	34%
2	Perempuan	66	66%
	<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

## METODE ANALISIS DATA

### a. Skala Likert

Menurut Siregar (2016:138), skala likert adalah ukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu objek atau fenomena tertentu. Fenomena ini didefinisikan dengan jelas oleh penulis dan disebut di bawah ini sebagai variabel penelitian.

Tabel 3 Skor Jawaban Responden

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

### b. Uji Validitas

Menurut Siregar (2016:162) validitas atau validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat mengukur apa yang ingin diukurnya. Di sisi lain, Muhidin dan Abdurahman (2017:30) mengemukakan bahwa alat ukur yang mengukur efektif jika alat ukur tersebut dapat mengukur secara akurat apa yang ingin diukurnya. Untuk rhitung dengan taraf signifikansi 0,05  $r_{tabel}$ . Jika  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , perangkat divalidasi.

### c. Uji Reliabilitas

Menurut Muhidin dan Abdurahman (2017:37), suatu alat ukur dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten akurat. Oleh karena itu, kami melakukan uji keandalan alat dengan tujuan untuk mengetahui keawetan hasil pengukuran sebagai alat ukur yang handal. Hasil pengukuran dapat diandalkan hanya jika beberapa pengukuran oleh penguji dalam kelompok yang sama menghasilkan hasil yang relatif sama, kecuali aspek yang diukur dari penguji telah berubah.

### d. Analisis Regresi Linier Sederhana

Menurut Muhidin dan Abdurahman (2017:187), analisis regresi mengkaji hubungan antara dua variabel atau lebih, terutama untuk pola hubungan yang modelnya belum diketahui sepenuhnya, atau untuk beberapa variabel independen. Digunakan untuk

mengetahui bagaimana variabilitas terkait dengan satu sama lain dalam fenomena yang kompleks.

e. Uji t ( Uji Parsial)

Menurut Priyastama (2017: 88), uji t digunakan untuk menguji secara parsial pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Ini juga dapat digunakan untuk menentukan pengujian hipotesis untuk variabel apa pun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Uji Validitas

Tabel 4 Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel X

Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Kemudahan			
1	0,792	0,444	Valid
2	0,771	0,444	Valid
Kepercayaan			
1	0,868	0,444	Valid
2	0,897	0,444	Valid
Resiko			
1	0,759	0,444	Valid
2	0,726	0,444	Valid

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Kuisioner Variabel Y

Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
<i>Mental Budget</i>			

1	0,640	0,444	Valid
2	0,687	0,444	Valid
<i>Self Control</i>			
1	0,612	0,444	Valid
2	0,536	0,444	Valid
<i>Short Term Orientation</i>			
1	0,577	0,444	Valid
2	0,445	0,444	Valid

Dari dua tabel di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa semua pertanyaan tentang variabel kompetensi digital (variabel X) dan *mental accounting* (variabel Y) telah divalidasi karena nilai semua perangkat lebih besar dari  $r_{tabel}$  dan hasilnya valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Variabel X

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,799	7

Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Variabel Y

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,727	7

Dari kedua tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai cronbach's alpha lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  yaitu 0,444, dan kedua variabel tersebut dapat dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat akuisisi data.

### 3. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 8 Hasil Uji Analisa Regresi Sederhana

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	10,721	1,584		6,767	,000
	DOMPET DIGITAL	,437	,070	,532	6,212	,000

a. Dependent Variable: *Mental Accounting*

Berikut adalah persamaan regresi linier sederhana dengan dua variabel bebas:

$$Y = a + b X$$

Y adalah variabel dependen prediktif, a adalah nilai konstanta, b adalah koefisien regresi, dan X adalah variabel independen. Dari hasil pengolahan data sederhana analisis regresi linier di atas dapat dirumuskan:

$$Y = 10,721 + 0,437 X$$

Dari rumusan di atas dapat dijelaskan bahwa nilai konstanta adalah 10,721. Artinya jika nilai variabel dompet digital adalah 0, maka variabel *mental accounting* adalah Nilai tetapnya adalah 10.721. Nilai koefisien untuk dompet digital adalah 0,437. Artinya semakin bertambahnya variabel dompet digital sebesar satu satuan maka nilai variabel *mental accounting* meningkat sebesar 0,437.

### 4. Uji t ( Uji Parsial)

Tabel 9 Hasil Uji t (Uji Parsial)

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.

1	(Constant)	10,721	1,584		6,767	,000
	DOMPET DIGITAL	,437	,070	,532	6,212	,000

a. Dependent Variable: *Mental Accounting*

Pada hasil tabel hasil uji t (parsial) didapat nilai  $t_{hitung}$  variabel dompet digital (X) sebesar 6,212 lebih besar dari 1,984 dan nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel dompet digital (X) berpengaruh positif secara signifikan terhadap variabel *mental accounting* (Y). Nilai  $t_{hitung}$  menunjukkan angka positif, menunjukkan pengaruh yang positif yang artinya apabila dompet digital (X) meningkat maka *mental accounting* (Y) juga meningkat dan sebaliknya apabila dompet digital (X) menurun *mental accounting* juga ikut menurun (Y).

## KESIMPULAN

Berikut ini penulis tarik kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan.

1. Hasil uji validitas angket yang disebar menunjukkan bahwa semua butir angket dalam angket valid dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$ .  $r_{hitung}$  untuk setiap elemen lebih besar dari  $r_{tabel}$ .
2. Hasil uji reliabilitas yang dilakukan terhadap angket yang disebar menunjukkan bahwa nilai cronbach's alpha lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,444, sehingga kedua variabel tersebut dapat dinyatakan reliabel dan digunakan sebagai alat pengumpulan data.
3. Berdasarkan uji-t (subtest), nilai  $t_{hitung}$  untuk variabel X (dompet digital) adalah 6,212 lebih besar dari 1,984 dan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Nilai  $t_{hitung}$  menunjukkan angka positif. Ini memiliki efek positif. Artinya, ketika dompet digital (X) meningkat, demikian juga *mental accounting* (Y), dan ketika dompet digital (X) menurun, demikian juga *mental accounting* (Y).

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdani, F & Nurdin, F. (2019). Kausalitas Mental Accounting dan Pengambilan Keputusan Investasi Mesin Produksi: Suatu Studi Eksperimen. *Jurnal Ilmu Akuntansi*, 12(2): 147.
- Daulay, dkk. (2020). Faktor Penentu Penggunaan Dompet Digital pada Konsumen di Daerah Jabodetabek. *Jurnal Indonesia Business Review*, 3(1) :77.
- Effendy, Femmy. (2020). Pengaruh Perceived Of Benefit Terhadap Niat Untuk Menggunakan Layanan Dompet Digital Di Kalangan Milenial. *Jurnal Interkom*, 15(2): 4.

Goenawan, dkk. (2021). Analisa Timbangan Data Dampak Positif Dan Negatif Dompot Digital. *Prosiding Seminar Nasional Riset dan Teknologi Terapan (RITEKTRA)*, ISSN: 2807-999X :2.

Mahastanti, L. (2012). Mental Accounting Dan Variabel Demografi : Sebuah Fenomena Pada Penggunaan Kartu Kredit. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, 16(2): 89-90.

Mawardani, F & Dwijayanti, R. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Promosi Cashback Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan Dompot Digital Shopeepay Pada Aplikasi Shopee. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(3) :1455-1456.

Muhidin, Sambas Ali, dan Maman Abdurahman. 2017. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian Dilengkapi dengan Aplikasi Program SPSS*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Rembulan, N & Firmansyah, E. (2020). Perilaku Konsumen Muslim Generasi-Z Dalam Pengadopsian Dompot Digital. *Vakid Jurnal Ilmiah*, 17(2) : 112.

Siregar, Sofyan. 2016. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Badan Pusat Statistik Kota Medan. (2019). *Jumlah Penduduk Kota Medan Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (Jiwa), 2017-2019*. Diakses pada 14 Desember 2021, dari <https://medankota.bps.go.id/indicator/12/102/1/jumlah-penduduk-kota-medan-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>