

## Analisis Minat Transaksi Mahasiswa STEBIS IGM Terhadap Aplikasi Dana

**Popi Anggraini**

Sekolah Tinggi Ekonomi dan Bisnis Syariah (STEBIS) Indo Global Mandiri  
Email: Popi15448@gmail.com

### Abstrak

Bedasarkan skripsi yang berjudul "Analisis Minat Mahasiswa STEBIS IGM Terhadap Aplikasi dana". Penelitian pada tanggal 09 juni 2023, oleh karena itu permasalahan yang diambil penulis adalah bagaimana minat transaksi mahasiswa pada aplikasi dana di bandingkan dompet digital lainnya dan bagaimana kelebihan dan kekurangan aplikasi dana sebagai alat transaksi. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui bagaimana minat transaksi mahasiswa pada aplikasi dana dibandingkan dompet digital lainnya dan Untuk mengetahui bagaimana kekurangan dan kelebihan aplikasi dana sebagai alat transaksi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskripsi. Sumber data yang digunakan adalah data primer dengan wawancara dan data skunder dengan internet serta Teknik analisis data dengan metode deskripsi kualitatif. Hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa minat mahasiswa dalam menggunakan uang elektronik berbasis aplikasi dana dengan narasumber Mahasiswa yang aktif menggunakan dana.

**Kata Kunci:** *Minat, Transaksi, Mahasiswa, Aplikasi, Dana*

### Abstract

*Based on the thesis entitled "Analysis of STEBIS IGM Student Interests in the Application of Funds". Research on June 9, 2023, therefore the problem that the author takes is how students' interest in transactional funds is compared to other digital wallets and what are the advantages and disadvantages of applying funds as a transaction tool. The purpose of this research is to find out how interest students have in transactional funds compared to other digital wallets and to find out the advantages and disadvantages of applying funds as a transaction tool. This study uses a type of qualitative research with a description method. Sources of data used are primary data with interviews and secondary data with the internet and data analysis techniques with qualitative*

*description methods. The results of this study were to find out how interested students are in using electronic money based on the application of funds with student informants who actively use funds.*

**Keywords:** *Interest, Transactions, Students, Applications, Funds*

## **Pendahuluan**

Digital payment adalah metode pembayaran yang marak digunakan saat ini oleh kebanyakan pelaku usaha yang kecil hingga besar. Business to Business (B2B) ataupun Business to Customer (B2C), banyak yang sudah beralih ke metode pembayaran digital. Digital payment di Indonesia berkembang dengan pesat berkat gagasan yang dibuat Bank Indonesia (BI). Bank Indonesia pernah mengungkapkan sebuah gagasan pada tanggal 14 Agustus 2014 yaitu Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Di Indonesia pemanfaatan pembayaran elektronik sudah memiliki legisasi hukum, yaitu Hukum Bank Indonesia Nomor 18/17/PBI/2016 perihal uang elektronik (elektronik money) aturan tersebut diharapkan dapat menjadi dasar hukum yang mampu meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap pembayaran non tunai, memberi fasilitas serta keselamatan dan keamanan kepada masyarakat pengguna sehingga menjadi sebuah transaksi yang mudah, aman, dan efisien (F,Ariyanti, 2019).

Konsep dari dana sendiri adalah aplikasi mobile payment open platform, dibuat dan dikembangkan oleh salah satu startup yang sudah berbadan hukum Indonesia kemudian dana memiliki fokus pada payment system provider yang bisa digunakan oleh banyak individu untuk melakukan transaksi dalam movie tiket, e-commerce, dan juga transportasi, tentu pada tahun ini fungsi dan kegunaanya lebih banyak tidak hanya bisa digunakan untuk melakukan transaksi pada 3 hal tersebut saja. Dana sudah melakukan banyak kerjasama dengan layanan yang berbasis online ataupun offline (Taufiq, 2019).

Kegiatan masyarakat dan perilaku mereka yang kini mulai bisa menerima digitalisasi karena mereka merasa teknologi digital dalam transaksi keuangan bisa memudahkan kehidupan mereka karena tidak memerlukan banyak waktu dan tenaga dalam melakukan transaksinya karena ketika melakukan transaksi menggunakan cara yang lebih konvensional contohnya saja ketika kita ingin ke warung biasanya kita akan membawa uang yang jumlahnya itu tidak tentu dan tiba-tiba warung tersebut tidak bisa memberikan kembalian uang, hal yang sederhana tersebut menurut beberapa orang mungkin bisa menjadi sebuah masalah dan juga masalah bagi pemilik warung tersebut itu

sendiri tapi semenjak adanya dana ketika warung sudah terintegrasi dengan aplikasi yang sudah bisa membayar menggunakan dana pembeli hanya perlu mentransfer nominal yang sesuai dengan keperluan yang telah dia beli dan pemilik warung tersebut juga tidak bingung untuk mencari kembalian karena nominal uang yang diberikan sudah pas sesuai harga barang yang diperlukan oleh pembeli tersebut dan masih banyak kemudahan-kemudahan yang ditawarkan oleh dana (Sutanto, Eddy Madiono,2020).

Pembayaran elektronik diatur oleh Peraturan Bank Indonesia No.20/06/PBI/2018 tentang pembayaran elektronik, yang mendefinisikan pembayaran elektronik sebagai metode pembayaran yang mencakup beberapa komponen dengan mengeluarkannya secara elektronik pada server media atau chip berdasarkan nilai dana awal yang disimpan dengan penyelenggara dan bukan merupakan simpanan yang dimaksud dalam undang-undang tentang perbankan. Dalam melakukan proses transaksi terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan sebagaimana tercantum dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 diantaranya yaitu pratransaksi, otorisasi, kliring, penyelesaian akhir (setelmen), dan pasca transaksi (Naomi & Priyanto, 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin membahasnya lebih jauh mengenai minat penggunaan aplikasi dana dikalangan mahasiswa STEBIS IGM, sehingga penulis menuangkannya dalam sebuah judul skripsi yang berjudul “ Analisis Minat Transaksi Mahasiswa Terhadap Aplikasi Dana”.

## Landasan Teori

### a. Pengertian Minat

Pengertian minat secara *Etimologi* ialah usaha dan kemauan untuk mempelajari dan mencari sesuatu, sedangkan secara *Terminologi* minat adalah keinginan, kesukaan, dan

kemauan terhadap sesuatu hal. Minat dapat diartikan pula sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak secara terhadap orang, aktivitas, atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai dengan perasaan senang, secara garis besar minat memiliki dua pengertian yang pertama usaha dan kemauan untuk mempelajari dan mencari sesuatu, kedua merupakan dorongan pribadi seseorang dalam mencapai tujuan tertentu.

Minat dalam kamus umum Bahasa Indonesia mempunyai arti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (*KBBI*). Minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan bahwa minat adanya pengertian subjek terhadap obyek yang menjadi sasaran karena obyek tersebut menarik perhatian dan menimbulkan perasaan senang sehingga cenderung kepada obyek tersebut Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya (Fabiana Meijon Fadul,(2019).

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. minat tidak termasuk istilah populer dalam Psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti: pemusatan perhatian,keingintahuan, motivasi dan kebutuhan.Minat secara umum dapat diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh individu kepada suatu objek baik objek berupa benda hidup maupun benda yang tidak hidup (Guanabara, E., Ltda, K.2019).

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat Menurut Reber dalam (Soraya, 2015) antara lain :

1. Faktor Internal adalah sesuatu yang membuat berminat yang datangnya dari dalam diri seseorang. Faktor internal adalah pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan.
2. Faktor Eksternal adalah sesuatu yang membuat berminat yang datangnya dari luar diri, seperti keluarga, rekan, tersedia prasarana dan sarana atau fasilitas dan keadaan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Minat adalah ketertarikan individu pada sesuatu yang sifatnya tetap agar lebih mengingat dan memperhatikan secara terus menerus yang diikuti dengan rasa senang untuk memperoleh sesuatu kepuasan dalam mencapai kepuasan penggunaan teknologi. Seseorang akan lebih sering

menggunakan teknologi, jika kepuasan yang dirasakan memiliki manfaatnya (richard oliver,Zeithml. 2021).

Aplikasi Dana adalah *platform* dompet digital diselenggarakan oleh PT Espay Debit Indonesia Koe yang didesain untuk menjadikan setiap transaksi dapat dilakukan secara non tunai, baik *online* maupun *offline*. Dana pertama hadir dengan mengusung tiga kapabilitas mendasar yaitu Kirim Uang, Isi Ulang Pulsa, dan Kode Referral dalam tiga tahun eksistensinya,dana telah berhasil mengembangkan ratusan fitur yang dapat berfungsi memudahkan penggunanya bertransaksi non tunai secara digital dengan mudah, aman dan nyaman. Aplikasi dana yang kehadirannya mempermudah penggunanya dalam melakukan transaksi, tanpa harus membawa banyak uang. Cukup dengan mengisi saldo, pengguna bisa membelanjakan berbagai kebutuhan layaknya membawa uang asli dengan dana (Pramadita, 2021).

## **b. Pengertian Dompet Digital**

Dompet digital adalah alat pembayaran yang sah dibawah pengawasan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), contohnya Shopeepay, Gopay, OVO, LinkAja, Dana, dll. Pengguna dapat memilih jenis pembayaran sesuai dengan tingkat ekonomi dan niat dari pengguna itu sendiri. Adanya koneksi internet dapat membantu perkembangan teknologi untuk memaksimalkan pengoperasian dompet digital. Dompet digital akan dapat lebih memudahkan pengguna untuk bertransaksi apabila dompet digital tersebut sudah tersebar luas diseluruh daerah layanan pembayaran ini merupakan salah satu layanan keuangan ritel yang memiliki paling banyak pengguna karena pengguna dapat menggunakannya sehari-hari. Layanan ini memberikan kesempatan bagi pengguna baru untuk mencari pengalaman pembayaran yang efisien dalam hal kecepatan, kenyamanan,

aksesibilitas penggunaan yang cepat. Layanan pembayaran ini memiliki 2 jenis pembayaran yaitu untuk pertama untuk pembayaran konsumen dan ritel, kedua untuk pembayaran grosir dan perusahaan (Li & Pustaka, 2019).

Definisi dompet digital menurut Bank Indonesia adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran, antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat menampung dana untuk melakukan pembayaran. Dompet digital memiliki teknologi yang berbasis server yang selanjutnya dieksekusi dengan menggunakan aplikasi. Setiap penggunaannya harus terhubung dengan jaringan internet dan penyedia layanan agar bisa menggunakannya. Dua komponen utama yang dimiliki dompet digital adalah perangkat lunak dan informasi. Perangkat lunak menyimpan informasi pribadi dan menyediakan keamanan dan enkripsi data, sedangkan komponen informasi adalah basis data rincian yang diberikan oleh pengguna yang mencakup data-data pribadi seperti, nama, alamat pengiriman, metode pembayaran, jumlah yang harus dibayarkan serta nomor kartu debit maupun kredit. Saldo maksimal yang dapat diisi pada *e-wallet* sebesar 10 juta rupiah (Fitriyani et al., 2019).

### **c. Penggunaan Dompet Digital di Indonesia**

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik, Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran terdiri dari dua kelompok penyelenggara, yaitu kelompok penyelenggara *front end* dan penyelenggara *back end*. Dompet digital merupakan produk yang dikeluarkan dari Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran kelompok penyelenggara *front end*. Kelompok penyelenggara *front end* terdiri dari penerbit, *acquirer*, *payment gateway*, dompet digital dan transfer dana. Sedangkan kelompok *back end* yang terdiri dari *principal*, *switching*, kliring dan penyelenggara penyelesaian akhir. Berdasarkan data Bank Indonesia terdapat beberapa dompet digital yang sudah mendapatkan lisensi dari Bank Indonesia, diantaranya adalah Go-pay, OVO, DANA, Shopee-pay, Link Aja dan lain lain ( S. F. Enni Soerjati Priowirjanto, R. F. H, 2020).

### **d. DANA**

Sejarah Aplikasi Dana adalah dompet digital Indonesia yang didesain untuk menjadikan setiap transaksi non-tunai dan non-kartu secara digital, baik *online* maupun

*offline* dapat berjalan dengan cepat, praktis dan tetap terjamin keamanannya. Dana memiliki tiga pilar, yaitu *trusted* dimana dana menjamin keamanan 100% dalam transaksi pengguna, *friendly* yakni menjadi platform terbuka yang menghubungkan pengguna ke pelaku usaha untuk pengalaman yang lebih baik, dan *accessible* dimana dana anggota pengguna dan pelaku usaha cara untuk melakukan serta mengakses pembayaran tanpa uang tunai (Elausta, 2021).

### Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yakni suatu strategi penelitian yang berusaha mendeskripsikan fenomena atau peristiwa secara sistematis sesuai dengan apa adanya. Penelitian ini biasanya tidak terlalu spesifik, memiliki fokus bahasan yang lebih luas, menelaah inti dari suatu fenomena. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa tujuan dari penelitian kualitatif ialah menemukan jawaban terhadap suatu kenyataan atau mendapatkan jawaban melalui prosedur ilmiah dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dengan *stakeholders* yang mengetahui tentang Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan Aplikasi Dana.

### Hasil dan Pembahasan

#### 1. Minat Transaksi Mahasiswa Pada Aplikasi Dana Dibandingkan Dompot Digital Lainnya.

Aplikasi dana sebagai alat transaksi yaitu Sistem ekonomi yang telah diterapkan oleh pemerintah, guna untuk memajukan perkembangan perekonomian di Indonesia. telah banyaknya alat pembayaran yang sekarang berkembang. Mulai dari uang tunai

maupun yang non tunai. Alat pembayaran dengan tunai menggunakan uang kertas yang selama ini kita gunakan sebagai alat pembayaran, sedangkan uang non tunai banyak macamnya, seperti Gopay, Ovo, Linkaja, Dana, kartu Atm, cek, giro. Internet banking dan yang sekarang muncul adalah uang digital. Berbeda dengan yang lainnya uang digital adalah uang yang disimpan dalam dompet digital salah satunya aplikasi dana, tetapi sifatnya bukan seperti tabungan yang ada di Bank melainkan Bank hanya menyediakan jasa untuk pengisian uang digital. Jumlah uang yang akan disimpan dalam uang digital sama dengan uang yang dibayarkan (Gudiño León. et al., 2021).

Aplikasi Dana adalah *platform* dompet digital diselenggarakan oleh PT Espay Debit Indonesia Koe yang didesain untuk menjadikan setiap transaksi dapat dilakukan secara non tunai, baik *online* maupun *offline*. Dana pertama hadir dengan mengusung tiga kapabilitas mendasar yaitu Kirim Uang, Isi Ulang Pulsa, dan Kode Referral dalam tiga tahun eksistensinya, dana telah berhasil mengembangkan ratusan fitur yang dapat berfungsi memudahkan pengguna bertransaksi non tunai secara digital dengan mudah, aman dan nyaman. Aplikasi dana yang kehadirannya mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi, tanpa harus membawa banyak uang. Cukup dengan mengisi saldo, pengguna bisa membelanjakan berbagai kebutuhan layaknya membawa uang asli dengan dana (Pramadita, 2021).

Adapun alasan mereka memilih aplikasi dana yaitu :

1. Yaitu **murni buatan anak bangsa** dana merupakan aplikasi buatan anak Indonesia. Dengan download aplikasi dana dan menggunakannya, berarti kita sudah mendukung dan memajukan *startup fintech* dalam negeri untuk bersaing dengan *fintech* dari luar. Tentunya ini amat membanggakan bahwa produk dalam negeri tidak kalah dengan produk dari luar negeri.
2. **Ditopang 2 centre data** kelebihan aplikasi Dana selanjutnya yakni sudah didukung dua data center yang menjadi jaminan transaksi karena telah terintegrasi dengan Sistem kependudukan sipil kementerian dalam negeri. Jadi pendaftaran dan verifikasi akun hanya memakan waktu beberapa detik.
3. **Banyak promo menarik.** Daya tarik dana lainnya yakni ditopang berbagai promo menarik. Kamu cukup upgrade akun ke versi premium lalu dapat kupon.
4. isi pulsa gratis (kondisional tergantung waktu dan situasi). Selanjutnya tinggal

masukkan nomor telepon dan pulsa masuk saat itu juga.

5. Nominal saldo awal yang fleksibel. Besaran saldo awal saat menggunakan aplikasi dompet digital bisa jadi pertimbangan bagi konsumen, terlebih bila relatif tinggi. Ternyata dana hanya mensyaratkan biaya Rp10 ribu saja sebagai saldo awal. Kamu bisa menggunakannya untuk berbelanja maupun transfer ke akun dana lain. Ada baiknya kamu meng-*upgrade* akun dana biasa ke premium supaya bisa mendapatkan berbagai fitur dan keuntungan lainnya. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan pengguna aplikasi dana dikalangan Mahasiswa STEBIS IGM mengenai pemahaman pengguna dalam memilih.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan dari aplikasi dana.

Kekurangan adalah sesuatu yang tidak dimiliki oleh seseorang. kelebihan adalah suatu kemampuan yang menonjol dari seseorang. Kelebihan dari aplikasi dana yaitu satunya *platform* yang bisa *approve* dan registrasi realtime dan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk proses registrasi. Aplikasi Dana telah mendapatkan empat lisensi Bank Indonesia (BI) yaitu perizinan penggunaan *e-wallet* dan *e-payment*. Lembaga keuangan digital serta transfer uang online agar meyakinkan para nasabah atau pelanggan bahwa aplikasi Dana aman untuk bertransaksi. Dengan menggunakan Dana masyarakat yang sedang sulit untuk mendapatkan akses perbankan bisa memakai Dana dalam kegiatan transaksinya (Heryanti, 2023).

Sedangkan kekurangan aplikasi adalah beresiko terjadinya pencurian data. Jika terjadi peretasan, data-data pribadi yang ada pada dompet digital bisa disalah gunakan meningkatkan ketergantungan pada gawai. Saat menggunakan gadget sebagai alat pembayaran, orang-orang sangat bergantung pada gadget sehingga setiap aspek

kehidupan mereka bergantung padanya (Manurung & Silalahi, 2022).

Adapun poin-poin dari kelebihan dan kekurangan pada aplikasi dompet digital sebagai berikut :

Kelebihan dari dompet digital adalah sebagai berikut :

1. Adanya kenyamanan dalam bertransaksi dengan lebih mudah.
2. Praktis cepat dan efisien sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama
3. Kemudian dompet digital juga menjamin data lebih aman dengan sistem keamanan yang terjamin dan optimal
4. Seluruh riwayat transaksi yang dilakukan tercatat dengan otomatis pada aplikasi.
5. Adanya banjir reward dan diskon yang sangat bervariasi, seperti mendapatkan *cashback*, diskon pembayaran yang tentunya sangat menguntungkan pengguna aplikasi dompet digital (Afdiani, 2022).

Sedangkan kekurangan yang dimiliki oleh dompet digital antara lain adalah sebagai berikut:

1. Membuat penggunaannya menjadi sangat konsumtif dan bergantung kepada adanya smartphone.
2. Adanya biaya transaksi tambahan pada proses pembayaran
3. *Merchant* partner yang masih terbatas.
4. Mendorong perilaku pembelian impulsif yaitu pembelian yang tidak terencana (Afdiani, 2022).

Sistem Pembayaran Aplikasi Dana di Indonesia Berdasarkan Kompilasi Hukum Ekonomi syariah Jika dilihat berdasarkan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, dalam proses pengisian dana (*top up*) pada aplikasi Dana menggunakan akad wadi'ah, yang digambarkan sebagai penitipan uang antara pemilik dana dan penerima titipan yang dipercaya untuk menjaga aset dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pasal 20 ayat 17. Dalam akad wadi'ah ini pengguna dana menitipkan saldonya pada penyelenggara dana untuk menjaga dana tersebut di aplikasi dana. Pasal 409 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah mendefinisikan empat unsur yang membentuk akad wadi'ah *muwaddi'* (penitip), *mustauda* (penerima titipan), objek wadi'ah (harta titipan) (Agung, 2019).

Menurut Pasal 416, *mustauda* harus menjaga objek wadi'ah di tempat yang seharusnya. Menurut Pasal 411, tujuan wadi'ah harus dikuasai dan diberikan. Kemudian dalam melakukan transaksi pada aplikasi dana akad yang digunakan perlu dilihat terlebih

dahulu dari segi objeknya. Jika transaksi yang objeknya berupa barang seperti pembelian pulsa/paket data dan pembayaran menggunakan *QRIS*, maka akad jual beli adalah yang digunakan. Sedangkan *Bai'* didefinisikan sebagai jual beli barang dengan uang atau penukaran benda dengan benda dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pasal 20 ayat 2 (Agung, 2019).

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Minat transaksi IGM terhadap aplikasi dana di Perguruan Tinggi STEBIS IGM

1. Aplikasi Dana merupakan aplikasi uang digital berbasis internet yang berusaha memberikan pelayanan yang dapat memuaskan para penggunanya. Aplikasi Dana menawarkan berbagai keuntungan diantaranya transfer uang tanpa adanya biaya administrasi, banyaknya promo diskon yang diberikan, lebih ekonomis serta praktis. Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia telah mengeluarkan fatwa yang berkaitan dengan uang digital, dikatakan alat pembayaran yang sah apabila memenuhi beberapa unsur yakni diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetorkan terlebih dahulu kepada penerbit, jumlah nominal uang di simpan secara digital dalam suatu media yang teregistrasi jumlah nominal uang digital yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan dan digunakan sebagai alat pembayaran
2. Kelebihan dan kekurangan mahasiswa berpendapat bahwa kekurangan aplikasi ini dari segi sistem dan dari segi fitur. yaitu mencakup dari segi *to up* yang gagal.

Kelebihan yaitu mereka bisa melakukan penarikan saldo kapanpun digeraif alfamart terdekat tanpa harus membawak kartu seperti ATM.

### **Daftar pustaka**

- Abrilia, N. D., & Tri, S. (2020). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya*. Jurnal Pendidikan Tata Niaga, 8(3).
- Ariyanti, F. (2019). *Metode Pembayaran Menggunakan Business To Business (B2B)*. 2019, 1–12.
- Abubakar, R. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Suka-Pers UIN Sunan Kalijaga. 2 no 2.
- Afdiani, S. (2022). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Perbankan Syariah Dalam Menggunakan Dompot Digital (Aplikasi Dana)*. 2018.
- Dian, W. (2017). *Metode Penelitian Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43. <http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BABIII.pdf>
- Djamrah, S. B. (2019). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Desminar. (2019). *Akad Wadiah Dalam Perspektif Fiqih Muamalah*. Menara Ilmu, XIII(3), 25–35.
- Sutanto, Eddy Madiono, dan Yessica. (2020). *“Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran DANA.” JBB 10, no. 1 (2020): 53–69.*
- Slameto. (2020). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Renika Cipta,1991),h.57. Slameto, 5(3).