

**DIGITAL MONEY TRAP: PENGARUH LITERASI KEUANGAN
DAN PENGGUNAAN WALLET DANA TERHADAP PERILAKU
OVERSPENDING GENERASI Z DI ERA DIGITAL
KABUPATEN BOJONEGORO**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
NABILA AFIATUN NISA
22210019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP BOJONEGORO
2026**

**DIGITAL MONEY TRAP: PENGARUH LITERASI KEUANGAN
DAN PENGGUNAAN *E WALLET* DANA TERHADAP PERILAKU
OVERSPENDING GENERASI Z DI ERA DIGITAL
KABUPATEN BOJONEGORO**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
IKIP PGRI BOJONEGORO
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
NABILA AFIATUN NISA
22210019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP BOJONEGORO
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "*DIGITAL MONEY TRAP: Pengaruh Literasi Keuangan dan Penggunaan E Wallet DANA Terhadap Perilaku Overspending Generasi Z Di Era Digital Kabupaten Bojonegoro*" disusun oleh:

Nama : Nabila Afiatun Nisa
NIM : 22210019
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing dan diajukan di tahap sidang skripsi

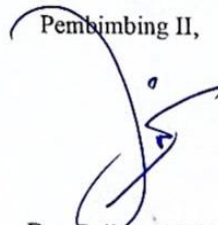
Bojonegoro, 08 Juli 2026

Pembimbing I,



Dr. Ali Mujahidin, S.Pd., M.M.
NIDN. 0417078206

Pembimbing II,



Drs. Sujiran, M.Pd
NIDN. 0002106302

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "*DIGITAL MONEY TRAP: Pengaruh Literasi Keuangan dan Penggunaan E Wallet DANA Terhadap Perilaku Overspending Generasi Z Di Era Digital Kabupaten Bojonegoro*" disusun oleh:

Nama : Nabila Afiatun Nisa
NIM : 22210019
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Rabu, tanggal 15 Juli 2026

Bojonegoro, 23 Juli 2026

Ketua,



Dr. Ernia Dwi Saputri, S.Pd., M.H
NIDN.0707019001

Sekretaris,



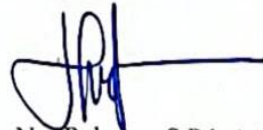
Nur Rohman, S.Pd., M.Pd
NIDN.0713078301

Penguji I,



Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd
NIDN.0727128902

Penguji II,



Nur Rohman, S.Pd., M.Pd
NIDN.0713078301

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN.0014016501

MOTTO

لَا الشَّمْسُ يَنْبَغِي لَهَا أَنْ تُدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ ۚ وَكُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ

Artinya:

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan, dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.” (QS. Yasin: 40)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan memanjatkan Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, atas karunia dan nikmatnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik Sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu saya tercinta, Jiknarti, Terima kasih atas cinta, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang tidak pernah berhenti sejak saya kecil yang telah merawat, membesarkan, dan mendidik saya seorang diri dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Di tengah berbagai keterbatasan dan tantangan hidup yang kita hadapi sebagai sebuah keluarga, Ibu tidak pernah menyerah untuk memberikan yang terbaik bagi saya. Menjadi bagian dari keluarga yang tidak utuh bukanlah perjalanan yang mudah. Namun, dari setiap kesulitan tersebut, Ibu mengajarkan saya arti ketegaran, kesabaran, kerja keras, dan keikhlasan. Berkat doa, perjuangan, dan dukungan Ibu, saya mampu bertahan hingga menyelesaikan pendidikan ini. Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud rasa hormat, cinta, dan terima kasih yang tak terhingga. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, umur yang penuh berkah, serta membalas seluruh pengorbanan dan kebaikan Ibu dengan pahala yang berlipat ganda, Amiin
2. Bapak Nur Rohman, M. Pd., Terima kasih atas kebaikan, dukungan, dan bantuan yang telah Bapak berikan, sehingga saya memiliki kesempatan untuk menempuh pendidikan di IKIP PGRI Bojonegoro. Semoga segala kebaikan dan ketulusan Bapak mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt.
3. Bapak Dr. Ali Mujahidin, S.Pd.,M.M. Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Sujiran, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II, Terima kasih atas segala bimbingan, arahan, kesabaran, serta ilmu yang telah Bapak berikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah membimbing saya dengan tulus dan penuh dedikasi, mulai dari proses menentukan judul, memperbaiki teknik penulisan, hingga penyusunan isi skripsi, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
4. Almamater tercinta, IKIP PGRI Bojonegoro, Terima kasih telah menjadi

tempat saya menimba ilmu, mengembangkan potensi, memperoleh pengalaman, serta membentuk karakter dan wawasan selama menempuh pendidikan.

5. Kakak-kakak saya tercinta, Wahyu Rahmadtulloh dan Alfahad Ayatulloh, Terima kasih kepada Kakak Wahyu Rahmadtulloh yang telah berusaha menjadi sosok penguat dan mengambil banyak tanggung jawab di tengah keadaan keluarga kami. Terima kasih telah menjadi tempat saya bersandar, memberikan dukungan, serta selalu berusaha mencukupi kebutuhan keluarga. Terima kasih juga kepada Kakak Alfahad Ayatulloh atas doa, perhatian, dan semangat yang selalu diberikan. Di tengah perjalanan hidup yang tidak selalu mudah, kehadiran dan dukungan kalian menjadi kekuatan bagi saya untuk terus bertahan dan menyelesaikan pendidikan ini.
6. Kepada seluruh keluarga tercinta, Terima kasih atas doa, kasih sayang, perhatian, serta dukungan yang selalu diberikan kepada saya. Kehadiran dan semangat dari keluarga menjadi kekuatan bagi saya untuk terus bertahan dan berjuang menyelesaikan pendidikan ini.
7. Sahabat-sahabat saya tercinta, Lailiyatun Nadhifa dan Miswa Aprillia Putri, Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya selama masa perkuliahan. Kalian bukan hanya teman, tetapi juga tempat berbagi cerita, keluh kesah, tawa, dan semangat di setiap proses yang kita lalui bersama. Terima kasih karena selalu hadir, saling menguatkan, dan menemani saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga persahabatan yang telah terjalin tetap abadi, dipenuhi kebahagiaan, dan membawa kita menuju kesuksesan di masa depan.
8. Terakhir, untuk diri saya sendiri “Nabila Afiatun Nisa” Terima kasih karena telah bertahan, bangkit, dan tidak pernah menyerah meskipun perjalanan ini tidak selalu mudah. Terima kasih telah berjuang menyelesaikan pendidikan sambil bekerja, menghadapi berbagai tekanan, serta terus melangkah di tengah keadaan keluarga yang tidak utuh. Tidak sedikit air mata, rasa lelah, dan keraguan yang harus dilalui, tetapi semua itu tidak pernah menghentikan langkah untuk terus berusaha menjadi pribadi yang lebih kuat dan mandiri. Terima kasih karena telah percaya bahwa setiap kesulitan akan

membawa pelajaran dan setiap perjuangan akan menemukan hasilnya pada waktu yang tepat. Skripsi ini menjadi bukti bahwa masa lalu dan keadaan bukanlah penghalang untuk meraih cita-cita. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik, membawa kebahagiaan bagi diri sendiri, keluarga, dan orang-orang yang selalu mendukung, serta menjadi pengingat bahwa saya mampu melewati setiap badai dengan penuh ketegaran

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nabila Afiatun Nisa

NIM : 22210019

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

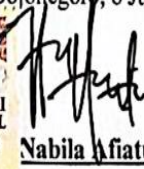
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

DIGITAL MONEY TRAP: Pengaruh Literasi Keuangan dan Penggunaan *E Wallet* DANA Terhadap Perilaku *Overspending* Generasi Z Di Era Digital Kabupaten Bojonegoro"

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 8 Juli 2026

 
Nabila Afiatun Nisa

NIM. 22210019

ABSTRAK

Nisa, N. A., Mujahidin, A., & Sujiran, S. (2026, June). Pengaruh Literasi Keuangan dan Penggunaan *E Wallet* Dana Terhadap Perilaku *Overspending* Gen Z. In *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri)* (Vol. 4, No. 1, pp. 600-609).

Kata Kunci: Literasi Keuangan, *E-Wallet* DANA, Perilaku *Overspending*, Generasi Z, *Digital Money Trap*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan dan penggunaan e-wallet DANA terhadap perilaku *Overspending* pada Generasi Z di Kabupaten Bojonegoro. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *explanatory research*. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner menggunakan Google Forms kepada 100 responden pengguna e-wallet DANA dari kalangan Generasi Z di Kabupaten Bojonegoro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku *Overspending*, sedangkan penggunaan e-wallet DANA berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *Overspending*. Secara simultan, kedua variabel juga berpengaruh signifikan terhadap perilaku *Overspending*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemudahan transaksi, promo cashback, dan sistem pembayaran digital dapat mendorong perilaku konsumtif pada Generasi Z. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam memahami perilaku *Overspending* Generasi Z serta pentingnya pengendalian diri dalam penggunaan e-wallet DANA.

ABSTRACT

Keywords: Financial Literacy, DANA E-Wallet, *Overspending* Behavior, Generation Z, *Digital Money Trap*

This study aims to determine the effect of financial literacy and the use of the DANA e-wallet on *Overspending* behavior among Generation Z in Bojonegoro Regency. The study used a quantitative approach with an explanatory research design. Data were collected through questionnaires distributed via Google Forms to 100 respondents from Generation Z who use the DANA e-wallet in Bojonegoro Regency. The results showed that financial literacy did not have a significant effect on *Overspending* behavior, while the use of the DANA e-wallet had a positive and significant effect on *Overspending* behavior. Simultaneously, both variables also had a significant effect on *Overspending* behavior. The findings indicate that transaction convenience, cashback promotions, and digital payment systems can encourage consumptive behavior among Generation Z. This study is expected to serve as a reference for understanding Generation Z's *Overspending* behavior and the importance of self-control in using the DANA e-wallet.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "DIGITAL MONEY TRAP: PENGARUH LITERASI KEUANGAN DAN PENGGUNAAN *E WALLET* DANA TERHADAP PERILAKU *OVERSPENDING* GENERASI Z DI ERA DIGITAL KABUPATEN BOJONEGORO".

Skripsi ini digunakan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di IKIP PGRI Bojonegoro. Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M. Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah mengesahkan Skripsi ini.
2. Ibu Dr. Ernia Dwi Saputri, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang mengesahkan Skripsi ini.
3. Bapak Nur Rohman, M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Ali Mujahidin, S.Pd.,M.M. Selaku Dosen Pembimbing I atas arahan dan bimbingan dengan sabar dalam penyusunan proposal skripsi ini sampai akhir penulisan.
5. Bapak Drs. Sujiran, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II atas arahan dan bimbingan dengan sabar dalam penyusunan proposal skripsi ini sampai akhir penulisan.
6. Bapak dan ibu dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro, terimakasih atas ilmu dan bimbingan yang sudah diberikan selama peneliti menjalani perkuliahan.
7. Pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, namun telah memberikan banyak motivasi serta kritikan dalam penyelesaian Skripsi ini.
8. Responden yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, namun telah

sangat berjasa membantu peneliti dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.

Penulis berharap Skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran ekonomi. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih memiliki keterbatasan sehingga memerlukan perbaikan dan penyempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca sangat diperlukan guna penyempurnaan Skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Bojonegoro, 08 Juli 2026

Nabila Afiatun Nisa

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Definisi Operasional	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	15
A. Kajian Pustaka	15
B. Kerangka Teoritis.....	20
1. Theory of Planed Behavior	20
2. Literasi Keuangan	26
3. Penggunaan E-Wallet dalam Sistem Keuangan Digital.....	36
4. Perilaku Overspending	45
C. Kerangka Berpikir.....	56
D. Hipotesis	59

BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Pendekatan Penelitian	60
B. Tempat dan Waktu Penelitian	60
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	61
D. Teknik Pengumpulan Data.....	65
E. Teknik Analisis Data.....	71
F. Teknik Validasi Data	79
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 83
A. Hasil Penelitian.....	83
B. Pembahasan	102
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran	114
 DAFTAR PUSTAKA	 116
LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	16
Tabel 3.1 <i>Timeline</i> Penelitian	50
Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuisisioner	56
Tabel 3.3 Bobot Penilaian Kuisisioner.....	58
Tabel 3.4 Kriteria Validitas Soal	68
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas Soal	70
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas	76
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	78
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas	80
Tabel 4.4 Hasil Uji Multikolinearitas	82
Tabel 4.5 Hasil Uji-t Parsial	86
Tabel 4.6 Hasil Uji F Simultan	87
Tabel 4.7 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	88
Tabel 4.8 Hasil Analisis Linear Berganda	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>E-Wallet</i> DANA.....	41
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir	59
Gambar 2.3 Bagan Model Penelitian.....	60
Gambar 4.1 Jenis Kelamin	85
Gambar 4.2 Usia	86
Gambar 4.3 Tingkat Pendidikan	87
Gambar 4.4 Intensitas Penggunaan <i>E-Wallet</i> DANA	88
Gambar 4.5 Hasil Uji Normalitas Dengan Histogram	94
Gambar 4.6 Hasil Uji Normalitas Dengan Normal P-Plot	95
Gambar 4.7 Hasil Uji Heteroskedastisitas	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Kuesioner	121
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian.....	124
Lampiran 3. Tabulasi Data Jawaban Responden Variabel Literasi Keuangan	129
Lampiran 4. Tabulasi Data Jawaban Responden Variabel Penggunaan E-Wallet DANA	132
Lampiran 5. Tabulasi Data Jawaban Responden Variabel Perilaku <i>Overspending</i>	135
Lampiran 6. Hasil Uji Penelitian.....	138
Lampiran 7. Tabel t.....	144
Lampiran 8. Tabel R_{tabel}	145
Lampiran 9. Dokumentasi Foto Penelitian.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang ekonomi dan keuangan. Transformasi digital yang berlangsung cepat dan masif tidak hanya mengubah pola komunikasi dan interaksi sosial, tetapi juga secara fundamental memengaruhi cara masyarakat bertransaksi dan mengelola keuangan. Dalam konteks tersebut, kemunculan *financial technology* (fintech) menjadi salah satu inovasi yang paling menonjol dan berpengaruh terhadap dinamika ekonomi modern. Fintech telah merevolusi sistem keuangan dengan menghadirkan berbagai layanan berbasis digital yang memungkinkan masyarakat melakukan aktivitas finansial seperti menabung, berinvestasi, hingga bertransaksi secara lebih efisien, cepat, dan praktis. Salah satu inovasi fintech yang paling populer di Indonesia adalah dompet digital atau *electronic wallet* (e-wallet). Kemudahan akses, kecepatan transaksi, serta berbagai fitur dan promosi yang ditawarkan menjadikan e-wallet semakin banyak digunakan dalam aktivitas sehari-hari.

Perkembangan penggunaan *e-wallet* tidak hanya memberikan kemudahan dalam bertransaksi, tetapi juga memunculkan fenomena yang dikenal sebagai *Digital Money Trap*. Fenomena ini menggambarkan kondisi ketika kemudahan, kecepatan, dan berbagai insentif yang ditawarkan oleh sistem pembayaran digital, seperti *cashback*, diskon, voucher, dan promo lainnya, membuat pengguna cenderung kurang menyadari besarnya

pengeluaran yang dilakukan. Berbeda dengan pembayaran menggunakan uang tunai yang memberikan pengalaman nyata ketika mengeluarkan uang, transaksi digital membuat proses pembayaran berlangsung lebih cepat, praktis, dan minim hambatan sehingga keputusan pembelian sering kali dilakukan tanpa pertimbangan yang matang.

Kondisi tersebut menyebabkan pengguna lebih mudah melakukan pembelian secara spontan, meningkatkan frekuensi transaksi, serta mengeluarkan uang untuk kebutuhan yang sebenarnya tidak direncanakan. Menurut konsep *pain of paying*, penggunaan metode pembayaran non-tunai dapat mengurangi sensasi psikologis atau rasa kehilangan ketika seseorang mengeluarkan uang, sehingga kecenderungan untuk berbelanja menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan pembayaran menggunakan uang tunai (Prelec & Loewenstein, 1998; Soman, 2003). Semakin rendah *pain of paying* yang dirasakan, semakin besar pula kemungkinan seseorang melakukan pembelian impulsif dan mengeluarkan uang melebihi kemampuan finansialnya. Apabila kondisi tersebut terjadi secara berulang dan tidak diimbangi dengan literasi keuangan serta kemampuan mengelola keuangan yang baik, maka pengguna berpotensi mengalami perilaku *overspending*. Salah satu faktor yang mendorong munculnya kondisi tersebut adalah semakin berkembangnya penggunaan *electronic wallet (e-wallet)* sebagai alat pembayaran digital yang menawarkan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam bertransaksi.

E-wallet merupakan aplikasi keuangan yang memungkinkan penggunanya menyimpan uang dalam bentuk saldo digital untuk berbagai keperluan transaksi, mulai dari pembayaran tagihan, pembelian barang, hingga

transfer antar pengguna. Kehadiran e-wallet membawa kemudahan yang signifikan dalam kehidupan masyarakat, terutama dari segi kecepatan, keamanan, dan efisiensi transaksi. Di Indonesia, tren penggunaan e-wallet meningkat pesat seiring dengan penetrasi internet dan penggunaan *smartphone* yang kian meluas di seluruh lapisan masyarakat. Menurut laporan Bank Indonesia (2024), transaksi uang elektronik (e-money) terus menunjukkan pertumbuhan yang sangat kuat dalam beberapa tahun terakhir. Sebagai contoh, dalam Laporan Kebijakan Moneter Triwulan III 2024, volume transaksi uang elektronik tercatat sebesar 4.001,11 juta (sekitar 4 miliar) transaksi, naik 29,11 % secara tahunan. Selain itu, dalam Tinjauan Kebijakan Moneter Juni 2024, nilai transaksi uang elektronik mencapai Rp 92,79 triliun, meningkat 35,24 % (yoy) dibanding periode sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa e-wallet seperti GoPay, OVO, ShopeePay, dan DANA atau platform digital uang elektronik semakin mengakar sebagai metode pembayaran utama dalam ekosistem keuangan digital di Indonesia.

Sejalan dengan pesatnya pertumbuhan transaksi digital tersebut, penggunaan DANA sebagai salah satu e-wallet terbesar di Indonesia juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Berdasarkan laporan Statistik Sistem Pembayaran Bank Indonesia (2025), DANA tercatat sebagai salah satu e-wallet paling populer dan banyak digunakan di seluruh wilayah Indonesia. Temuan ini sejalan dengan laporan SWA (2025) yang menyatakan bahwa sepanjang tahun 2024, DANA berhasil mencapai lebih dari 200 juta pengguna dan menggandeng sekitar 1 juta UMKM sebagai mitra bisnis. Capaian ini menegaskan bahwa DANA tidak hanya berfungsi sebagai platform pembayaran

digital, tetapi telah menjadi bagian dari aktivitas finansial sehari-hari masyarakat. Dengan penetrasi yang begitu luas, DANA memengaruhi cara masyarakat melakukan transaksi, mengelola pengeluaran, serta berinteraksi dengan layanan keuangan modern. Pengaruh tersebut semakin kuat karena DANA tidak hanya berperan sebagai sarana pembayaran digital, tetapi juga menyediakan berbagai fitur transaksi seperti pembayaran tagihan, pembelian pulsa, belanja daring, hingga transfer antar pengguna yang didukung oleh sistem keamanan berbasis teknologi enkripsi dan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Beragam kemudahan ini menjadikan DANA pilihan utama bagi masyarakat, khususnya generasi muda yang memiliki mobilitas tinggi dan terbiasa dengan gaya hidup serba digital. Namun, di balik berbagai kemudahan DANA, muncul tantangan baru berupa meningkatnya ketergantungan terhadap sistem keuangan digital. Ketika penggunaan e-wallet dilakukan secara intensif tanpa disertai kemampuan literasi keuangan yang baik, kondisi tersebut berpotensi mendorong perilaku konsumtif dan meningkatkan risiko pengeluaran yang tidak terkontrol (*Overspending*). Risiko ini semakin nyata ketika melihat bagaimana karakteristik penggunaan e-wallet yang serba cepat, praktis, dan minim hambatan psikologis dalam bertransaksi membuat kelompok tertentu lebih rentan terdorong untuk melakukan pengeluaran secara spontan. Kerentanan ini tidak muncul secara merata, tetapi lebih kuat pada generasi yang sejak dini telah akrab dan terlibat aktif dalam penggunaan teknologi digital. Kondisi tersebut semakin relevan ketika dikaitkan dengan karakteristik kelompok usia yang paling intens bersentuhan dengan teknologi, sehingga kerentanan ini tampak lebih jelas pada individu

yang sejak awal kehidupannya terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital dan lingkungan berbasis internet.

Fenomena tersebut paling terlihat di kalangan Generasi Z kelompok yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 yang tumbuh dan berkembang di tengah pesatnya kemajuan teknologi digital. Generasi ini dikenal sangat adaptif terhadap teknologi, aktif menggunakan media sosial, dan mengandalkan platform digital dalam hampir seluruh aktivitas kesehariannya, termasuk dalam hal bertransaksi keuangan. Namun, kemudahan dan kecepatan transaksi digital sering kali membuat mereka kehilangan kendali terhadap pengeluaran. Akses instan ke platform belanja daring serta kemudahan pembayaran melalui e-wallet terbukti mendorong munculnya perilaku impulsive buying, yakni pembelian yang dilakukan tanpa perencanaan matang. Penelitian oleh Sari & Rahmawati (2022) dari Universitas Islam Malang menunjukkan bahwa kecepatan transaksi dan kemudahan antarmuka e-wallet dapat menurunkan pain of paying, sehingga pengguna lebih terdorong melakukan pembelian spontan. Temuan tersebut diperkuat oleh Putri & Rahadian (2021) dari Universitas Gadjah Mada, yang menjelaskan bahwa fitur promo, cashback, serta notifikasi belanja dari aplikasi digital memperkuat kecenderungan perilaku konsumtif pada generasi muda. Sejalan dengan itu, studi lain juga mengonfirmasi bahwa penggunaan e-wallet yang tinggi berhubungan erat dengan meningkatnya pengeluaran tidak terkendali. Jika perilaku impulsif ini berlangsung terus-menerus tanpa didukung kemampuan literasi keuangan yang memadai, maka kondisi tersebut dapat berkembang menjadi *Overspending*, yaitu pengeluaran berlebihan yang melebihi kapasitas finansial individu.

Perilaku *Overspending* di kalangan generasi muda saat ini kian dipicu oleh strategi pemasaran digital yang agresif, seperti promo, potongan harga, dan cashback yang ditawarkan oleh aplikasi e-wallet. DANA, misalnya, secara rutin menghadirkan berbagai program promosi dan sistem notifikasi yang menarik secara visual untuk mendorong pengguna melakukan lebih banyak transaksi. Ditambah dengan pengaruh media sosial dan fenomena fear of missing out (FOMO), banyak individu merasa terdorong untuk mengikuti tren konsumsi yang tidak selalu sesuai dengan kemampuan finansial mereka. Hal ini menunjukkan adanya potensi jebakan keuangan digital atau digital money trap, yaitu kondisi di mana pengguna terperangkap dalam kenyamanan transaksi digital hingga kehilangan kontrol atas perilaku keuangannya.

Dalam konteks ini, literasi keuangan memiliki peran strategis sebagai benteng pengendali perilaku konsumtif di tengah derasnya arus digitalisasi sistem pembayaran. Kemajuan teknologi finansial yang menawarkan kemudahan transaksi dan beragam insentif menuntut individu untuk memiliki kemampuan pengelolaan keuangan yang memadai agar tidak terjebak dalam pola pengeluaran berlebihan. Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK, 2022), literasi keuangan merupakan pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap serta perilaku seseorang dalam mengelola keuangan guna mencapai kesejahteraan. Definisi tersebut menegaskan bahwa literasi keuangan tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep keuangan, tetapi juga tercermin dalam kemampuan individu mengendalikan perilaku konsumsi sehari-hari. Individu dengan tingkat literasi keuangan yang baik cenderung mampu mengambil keputusan finansial secara rasional, memahami risiko

penggunaan produk keuangan, serta mengelola pengeluaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan. Sebaliknya, rendahnya literasi keuangan menyebabkan individu lebih rentan terhadap godaan konsumsi instan yang ditawarkan oleh ekosistem digital, seperti promo diskon, cashback, dan kemudahan pembayaran melalui e-wallet. Kondisi tersebut mendorong individu melakukan transaksi tanpa perencanaan yang matang, sehingga meningkatkan risiko terjadinya perilaku *Overspending*.

Kondisi ini semakin mengkhawatirkan ketika melihat bahwa peningkatan literasi keuangan secara nasional ternyata tidak sepenuhnya mencerminkan kemampuan yang dimiliki oleh kelompok usia muda. Meskipun secara nasional indeks literasi keuangan dilaporkan meningkat menjadi 66,46% pada 2025 menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK) bersama Badan Pusat Statistik (BPS), data rinci berdasarkan kelompok usia menunjukkan bahwa literasi keuangan pada kelompok remaja dan generasi muda masih relatif rendah. Sebagai contoh, dalam hasil survei SNLIK 2025 disebutkan bahwa kelompok usia 15–17 tahun hanya mencatat indeks literasi sebesar 51,86% jauh di bawah rata-rata nasional. Sementara itu, meskipun kelompok usia 18–25 tahun (yang mencakup sebagian besar generasi Z) memiliki indeks literasi keuangan yang lebih tinggi sekitar 73,22% menurut rilis 2025 capaian ini bisa dianggap belum optimal mengingat tingkat akses ke layanan keuangan digital dan e-wallet yang sangat luas di kalangan mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih ada bagian dari generasi muda yang rentan terhadap kesenjangan antara akses keuangan modern dan kemampuan pengelolaan keuangan pribadi. Oleh karena itu, literasi keuangan di kelompok generasi muda tetap perlu

diperkuat agar kemudahan transaksi digital tidak berbalik menjadi pemicu perilaku konsumtif. Sebagai tindak lanjut atas urgensi tersebut, diperlukan kajian empiris yang lebih mendalam, di mana kesenjangan antara tingginya akses digital dan tingkat literasi keuangan yang belum optimal pada Generasi Z sebagaimana ditunjukkan oleh data Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2025 (OJK, 2025) menjadi sebuah tantangan mendesak yang memerlukan respons penelitian yang terfokus.

Dalam konteks ini, Kabupaten Bojonegoro dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang mendukung berkembangnya fenomena *Digital Money Trap*. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Bojonegoro, jumlah penduduk Kabupaten Bojonegoro pada tahun 2024 mencapai sekitar 1,37 juta jiwa, dengan 63,62% di antaranya berada pada usia produktif (15–59 tahun). Selain itu, kelompok usia 15–24 tahun yang termasuk dalam kategori Generasi Z berjumlah sekitar 189,3 ribu jiwa atau hampir 14% dari total penduduk. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Bojonegoro memiliki proporsi penduduk usia muda yang cukup besar sebagai kelompok yang paling aktif memanfaatkan teknologi digital dan layanan pembayaran elektronik.

Dari sisi digitalisasi, Pemerintah Kabupaten Bojonegoro terus mendorong penerapan transaksi non-tunai pada berbagai layanan publik. Badan Pendapatan Daerah (Bapenda) Kabupaten Bojonegoro melaporkan bahwa pada tahun 2024 sekitar 57% penerimaan pajak daerah dan 56% penerimaan retribusi daerah telah dilakukan melalui kanal pembayaran digital, seperti QRIS, mobile banking, internet banking, dan platform pembayaran elektronik lainnya.

Kondisi ini menunjukkan bahwa budaya transaksi digital di Kabupaten Bojonegoro semakin berkembang dan diterima oleh masyarakat. Penelitian Rahmawati dan Fahrullah (2024) juga menemukan bahwa promosi dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan Generasi Z di Kabupaten Bojonegoro dalam menggunakan sistem pembayaran digital QRIS, sedangkan penelitian Aristina (2024) membuktikan bahwa penggunaan e-wallet berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif Generasi Z di Kecamatan Malo, Kabupaten Bojonegoro. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa Bojonegoro merupakan lokasi yang relevan untuk menguji fenomena *Digital Money Trap*, yaitu kondisi ketika kemudahan transaksi digital berpotensi mengurangi *pain of paying* sehingga meningkatkan risiko perilaku *overspending*.

Konteks lokal inilah yang memperjelas bagaimana fenomena *Digital Money Trap* mulai tampak di tengah masyarakat, khususnya di kalangan Generasi Z Kabupaten Bojonegoro. Meningkatnya penggunaan e-wallet dan berbagai sistem pembayaran non-tunai memberikan kemudahan, kecepatan, serta kenyamanan dalam bertransaksi. Namun, di balik berbagai kemudahan tersebut, muncul risiko berupa berkurangnya kesadaran pengguna terhadap jumlah uang yang telah dikeluarkan. Sistem pembayaran digital yang tidak menampilkan wujud fisik uang dapat mengaburkan persepsi terhadap nilai uang, sehingga pengguna cenderung lebih mudah melakukan pengeluaran tanpa pertimbangan yang matang karena tidak merasakan kehilangan secara nyata sebagaimana ketika menggunakan uang tunai. Kondisi ini berpotensi mendorong perilaku pembelian impulsif, meningkatkan frekuensi transaksi,

serta memicu perilaku *overspending*. Apabila berlangsung secara terus-menerus tanpa diimbangi dengan literasi keuangan dan pengendalian diri yang baik, fenomena tersebut dapat berdampak negatif terhadap kesehatan finansial individu, seperti kesulitan mengelola anggaran, menurunnya kemampuan menabung, hingga meningkatnya risiko masalah keuangan di masa mendatang.

Uraian tersebut menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat antara literasi keuangan, penggunaan e-wallet, dan perilaku *Overspending*. Individu dengan tingkat literasi keuangan yang rendah cenderung lebih mudah terdorong oleh kemudahan transaksi digital serta berbagai promosi yang ditawarkan e-wallet, sehingga berpotensi lebih besar mengalami perilaku konsumtif berlebihan. Sebaliknya, individu dengan literasi keuangan yang baik diharapkan mampu mengelola dan mengontrol pengeluaran meskipun dihadapkan pada kemudahan akses serta berbagai stimulus dalam transaksi digital. Dengan demikian, penting untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana interaksi antara literasi keuangan dan penggunaan e-wallet dapat memengaruhi perilaku keuangan seseorang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian yang berjudul “*DIGITAL MONEY TRAP: Pengaruh Literasi Keuangan dan Penggunaan E-Wallet DANA terhadap Perilaku Overspending Generasi Z di Era Digital Kabupaten Bojonegoro*” menjadi penting dan layak untuk dilaksanakan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh literasi keuangan dan penggunaan e-wallet DANA terhadap perilaku overspending pada Generasi Z di Kabupaten Bojonegoro. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar dalam merumuskan upaya peningkatan literasi

keuangan serta mendorong penggunaan layanan pembayaran digital secara lebih bijaksana dan bertanggung jawab, sehingga manfaat perkembangan teknologi finansial dapat dirasakan tanpa menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi keuangan individu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat dirumuskan beberapa permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh positif signifikan literasi keuangan terhadap perilaku *Overspending* pada Generasi Z di Kabupaten Bojonegoro?
2. Apakah terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan e-wallet DANA terhadap perilaku *Overspending* pada Generasi Z di Kabupaten Bojonegoro?
3. Apakah literasi keuangan dan penggunaan e-wallet DANA secara simultan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku *Overspending* pada Generasi Z di Kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh positif signifikan literasi keuangan terhadap perilaku *Overspending* Generasi Z di Kabupaten Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui positif signifikan penggunaan e-wallet DANA terhadap perilaku *Overspending* Generasi Z di Kabupaten Bojonegoro.
3. Untuk mengetahui pengaruh positif signifikan literasi keuangan dan penggunaan e-wallet DANA secara simultan terhadap perilaku *Overspending* Generasi Z di Kabupaten Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang ekonomi dan perilaku keuangan, khususnya dalam konteks keuangan digital. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi akademik mengenai hubungan antara literasi keuangan, penggunaan e-wallet, dan perilaku *Overspending* di era digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian empiris mengenai konsep *digital money trap* dan memberikan dasar bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan perilaku finansial generasi muda dalam menghadapi kemajuan teknologi finansial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat (Khususnya Generasi Z)

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran generasi muda tentang pentingnya literasi keuangan dalam mengelola keuangan pribadi secara bijak, serta membantu mereka memahami dampak negatif dari perilaku *Overspending* akibat penggunaan e-wallet secara berlebihan.

b. Bagi Pemerintah Daerah Kabupaten Bojonegoro

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan atau program edukasi keuangan bagi masyarakat, khususnya bagi generasi muda agar mampu memanfaatkan

teknologi finansial secara bertanggung jawab dan produktif.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kurikulum atau kegiatan literasi keuangan di lingkungan kampus atau sekolah sebagai upaya membentuk perilaku finansial yang sehat di kalangan mahasiswa dan pelajar.

d. Bagi Pengembang Aplikasi E-Wallet (terutama DANA)

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pengembang e- wallet dalam menciptakan fitur-fitur yang lebih edukatif dan bertanggung jawab terhadap perilaku konsumsi pengguna, serta mendukung peningkatan literasi keuangan masyarakat.

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, definisi operasional digunakan untuk memperjelas makna setiap variabel yang diteliti agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pengukuran dan interpretasi hasil. Setiap variabel akan dijelaskan berdasarkan konteks penggunaannya dalam penelitian sehingga dapat diukur secara konkret dan objektif.

1. Literasi Keuangan

Literasi keuangan adalah tingkat pemahaman, kemampuan, dan sikap individu dalam mengelola keuangan pribadinya secara bijak, meliputi kemampuan dalam membuat keputusan finansial, mengatur pengeluaran, serta memahami manfaat dan risiko dari berbagai produk keuangan digital.

2. Penggunaan *E Wallet* DANA

Penggunaan e-wallet DANA didefinisikan sebagai intensitas dan

cara individu memanfaatkan aplikasi DANA sebagai sarana transaksi keuangan digital dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan ini mencakup frekuensi penggunaan aplikasi, jenis transaksi yang dilakukan (seperti pembayaran tagihan, belanja online, atau transfer dana), serta motivasi di balik penggunaannya, baik karena faktor kemudahan, promo, maupun gaya hidup.

3. Perilaku *Overspending*

Perilaku *Overspending* didefinisikan sebagai kecenderungan individu mengeluarkan uang secara berlebihan atau tidak terencana, melebihi kemampuan finansial yang seharusnya. Perilaku ini biasanya dipicu oleh dorongan emosional, pengaruh promosi digital, serta kemudahan dalam melakukan transaksi non-tunai melalui aplikasi seperti DANA. Individu yang mengalami *Overspending* cenderung tidak mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, sehingga seringkali melakukan pembelian impulsif (*impulsive buying*) tanpa pertimbangan rasional.