BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

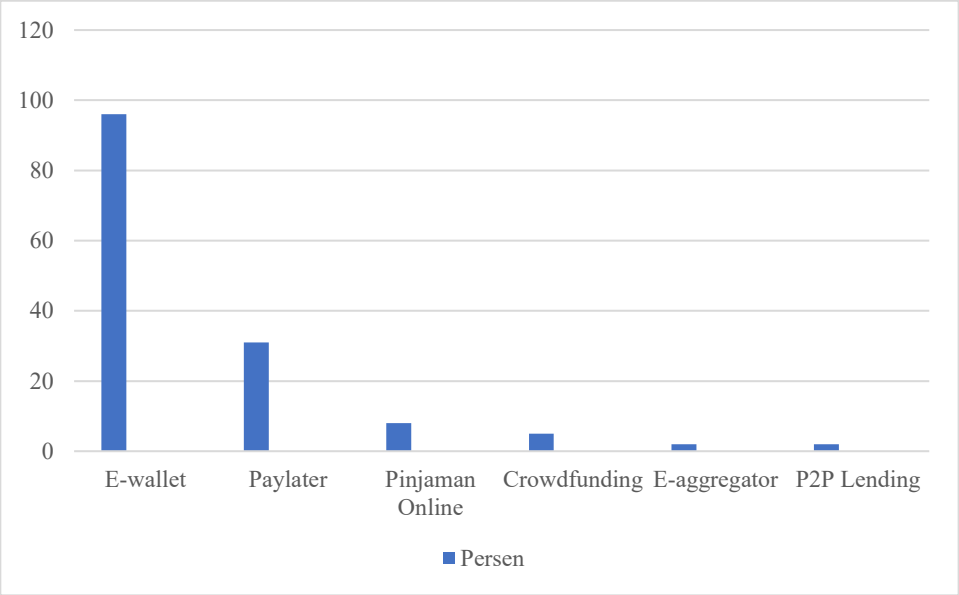
Kemajuan teknologi pada era modern saat ini sudah menjadi hal yang tidak dapat terpisah dari kehidupan manusia. Teknologi saat ini memengaruhi hampir seluruh aspek yang berkaitan dengan manusia, mulai dari komunikasi, pendidikan, kesehatan, dan salah satunya adalah ekonomi. Dengan mengenal adanya teknologi, kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh masyarakat berkembang dengan pesat. Kegiatan yang paling sering dilakukan masyarakat dalam bidang ekonomi yaitu bertransaksi. Sebelum adanya teknologi, transaksi yang dilakukan oleh masyarakat hanya sebatas bertatap muka. Dengan hadirnya teknologi masyarakat bisa bertransaksi dengan daring atau tanpa bertatap muka. *Financial technology* atau *fintech* memiliki pengertian yaitu penggunaan suatu teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan produk, fungsi, dan layanan dalam jasa keuangan.[2] *Fintech* hadir sebagai inovasi dalam mempermudah segala aktivitas dalam sektor ekonomi.

Fintech sistem pembayaran merupakan salah satu dari empat jenis fintech. *Fintech* jenis ini adalah sistem yang terkait dengan layanan dalam pembayaran. Salah satu layanan yang disediakan *fintech* sistem pembayaran yaitu *e-wallet*. *E-wallet* adalah layanan digital untuk melakukan

[2] Aditya Wardhana et al., "Pengantar dan Sejarah *Fintech*," dalam https://www.researchgate.net/publication/358981791, diakses 12 Oktober 2025

pembayaran dengan menyimpan uang di dalamnya.[3] Menurut survei yang dilakukan oleh jakpat pada tahun 2024, *e-wallet* menjadi jenis *fintech* yang paling dominan digunakan oleh warga Indonesia sebanyak 96%, disusul oleh *pay later* di posisi kedua dan pinjol (pinjaman *online*) di posisi ketiga.[4]

Gambar 1. 1 Penggunaan *Fintech* di Indonesia



Sumber: *Website* Data Indonesia Ekonomi Digital

Pada tahun 2022, perkembangan pesat *e-wallet* berawal dari pandemi covid-19.[5] Pandemi yang terjadi pada awal 2019 sampai pertengahan 2022 tersebut mengubah pola hidup masyarakat yang semula beraktivitas dengan normal menjadi dituntut untuk mampu melakukan

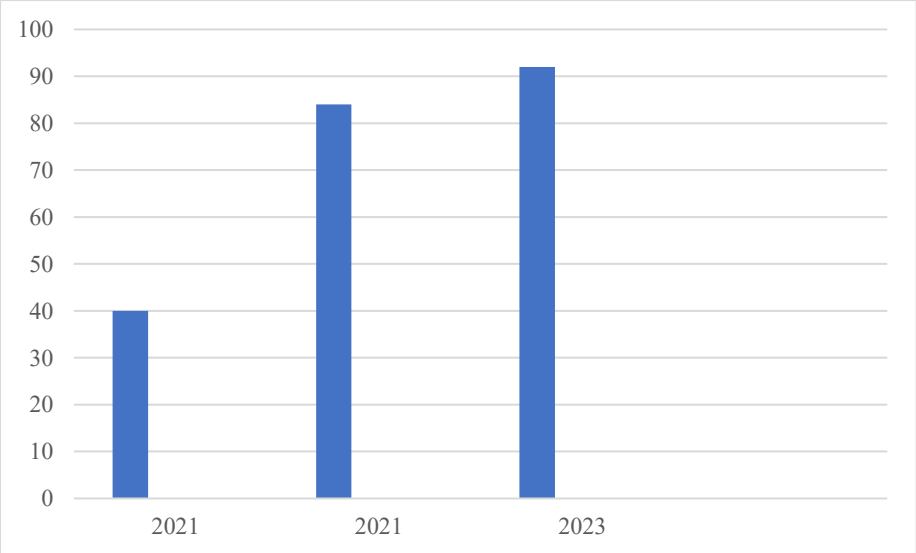
[3] Mirza Yuniar Isnaeni Mara, *Ekonomi dan Keuangan Digital: Konsep dan Implementasi di Indonesia,* (Jakarta: BI Institute, 2025), hal. 123

[4] Monavia Ayu Rizaty, "Hasil Survei Jenis Fintech yang Paling Banyak Dimiliki Warga Indonesia," dalam https://dataindonesia.id/ekonomi-digital/detail/hasil-survei-jenis-fintech-yang-paling-banyak-dimiliki-warga-indonesia, diakses 12 Oktober 2025

[5] Supanji Setyawan Laela Nur Janah, "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Penggunaan Dompet Digital Di Indonesia," dalam http://bajangjournal.com/index.php/JOEL, diakses 12 Oktober 2025

aktivitasnya secara daring. Sama halnya dalam bertransaksi, masyarakat yang semula berbelanja secara luring, saat pandemi berbelanja secara daring. Hal ini yang menjadikan penggunaan *e-wallet* melesat dibandingkan dengan sebelum adanya pandemi. Hal ini juga dibuktikan dengan penelitian Indriastuti pada tahun 2025, yang menunjukkan bahwa pada tahun 2021 terjadi lonjakan penggunaan *e-wallet* sebesar 40%, di tahun berikutnya melonjak sebesar 44%, dan pada tahun 2023 mencapai angka 92%.[6] Hal ini mengindikasikan bahwa kemudahan yang ditawarkan oleh *fintech* berupa e-wallet sangat dirasakan oleh masyarakat.

Gambar 1. 2 Perkembangan Penggunaan *E-Wallet*



Sumber: Jurnal Eksopoda

[6] A. Fadel Muhammad Indriastuti Tri Lestari Anwar, Nofilia, Sri Mulkhia, "Analisis Pertumbuhan Pengguna E-Wallet Terhadap Nilai Transaksi E-Commerce Di Indonesia Periode Tahun 2021-2023," dalam https://www.eksopoda-publisher.com/index.php/JUNTER/article/view/253, diakses 14 Oktober 2025

Melesatnya penggunaan *e-wallet* dilatarbelakangi oleh kemampuan masyarakat menggunakan teknologi yang ada. Generasi Z menjadi kelompok utama yang mendorong perkembangan penggunaan *e-wallet*. Sebagai generasi yang tumbuh bersama perkembangan internet dan *smartphone*, Gen Z memiliki tingkat adaptasi digital yang tinggi serta kecenderungan untuk memilih segala sesuatu yang serba praktis dan cepat. Dari 5.204 orang Gen Z, sebesar 68% memakai *e-wallet* dalam aktivitas sehari-harinya. Survei ini dilakukan oleh Katadata Insight Center secara daring pada tahun 2021.[7] Angka ini menunjukkan bahwa generasi muda telah menjadikan dompet digital sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari pola hidup modern. Alasan kepraktisanlah yang menjadi latar belakangnya. Perubahan teknologi ini direspon secara adaptif oleh generasi Z, terutama kalangan mahasiswa.

Penerimaan terhadap suatu teknologi sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, salah satunya adalah generasi Z terutama mahasiswa adalah persepsi terhadap kemudahan penggunaan layanan tersebut. Mahasiswa atau generasi Z terbiasa melakukan sesuatu dengan mengutamakan kemudahan. Hal ini berdasarkan teori dari Danang Sunyoto bahwa generasi Z hidup dalam dunia yang sangat mudah untuk mengakses informasi melalui internet.[8] Oleh karena itu, kemudahan merupakan salah

[7] Lavinda, "Survei KIC: Gen Z Lebih Pilih Pakai e-Wallet Dibanding ATM Bank," dalam https://katadata.co.id/finansial/keuangan/61e0ee6ef1b27/survei-kic-gen-z-lebih-pilih-pakai-e-wallet-dibanding-atm-bank, diakses 14 Oktober 2025

[8] Danang Sunyoto, *Buku Mengasah Generasi Z*, (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2024), hal. 11

satu faktor yang mendorong mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet*. Mahasiswa atau generasi Z lebih memilih *e-wallet* karena menawarkan kemudahan seperti memberikan tampilan yang sederhana, sistemnya yang cepat, dan juga *user-friendly*. Keamanan dari beberapa aplikasi *e-wallet* juga tidak diragukan lagi karena seiring berkembangnya zaman keamanan *cyber* juga akan semakin mengalami pembaruan.

Selain kemudahan, gaya hidup masyarakat modern turut berperan penting dalam pengambilan keputusan menggunakan *e-wallet*. Gaya hidup menggambarkan pola kegiatan, ketertarikan, dan pandangan seseorang yang merepresentasikan nilai-nilai hidupnya. Gaya hidup menggambarkan karakter seseorang secara keseluruhan ketika berhubungan dengan dunia di sekitarnya.[9] Gaya hidup generasi Z yang semua aspek kehidupannya bersentuhan dengan teknologi menjadikan gaya hidupnya menjadi modern. *E-wallet* dianggap bukan hanya sebagai alat pembayaran, melainkan telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari gaya hidup modern. Hanya dari *smartphone* dan aplikasi *e-wallet,* masyarakat sudah bisa melakukan aktivitasnya seperti membeli makanan atau barang-barang yang dikehendakinya tanpa harus menempuh jarak. Gaya hidup seperti inilah yang mencerminkan generasi Z dengan kecanggihan teknologi saat ini.

Selain pengaruh gaya hidup individu, faktor sosial seperti pengaruh teman sebaya atau *peer influence* juga berperan besar dalam membentuk

[9] Salim Al Idrus, *Kualitas Pelayanan dan Keputusan Pembelian: Konsep dan Teori* (Malang: Media Nusa Creative, 2019), hal. 21

perilaku penggunaan *e-wallet* di lingkungan generasi Z atau kalangan mahasiswa. Di kalangan mahasiswa, opini teman atau suatu komunitas sering kali memengaruhi keputusan seseorang dalam melakukan sesuatu. Penggunaan *e-wallet* bisa jadi disebabkan oleh opini dari teman atau orang lain yang menyebabkan suatu pribadi seseorang tertarik untuk menggunakan *e-wallet*. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa keputusan penggunaan *e-wallet* tidak semata-mata muncul dari kebutuhan pribadi, tetapi juga dari keinginan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Semakin kuat dorongan sosial dan rekomendasi dari teman sebaya, semakin tinggi pula kecenderungan individu untuk mencoba dan berakhir menggunakan *e-wallet*.

Meskipun penggunaan *e-wallet* telah banyak diteliti, hasil penelitian sebelumnya masih menunjukkan adanya perbedaan temuan (*research gap*). Beberapa penelitian menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*, sementara penelitian lain menunjukkan hasil yang berbeda. Begitu pula pada variabel gaya hidup dan *peer influence*, terdapat penelitian yang menyatakan kedua variabel tersebut berpengaruh terhadap penggunaan layanan digital *payment*, namun ada pula penelitian yang menemukan bahwa pengaruhnya tidak signifikan. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan *e-wallet* masih perlu dikaji lebih lanjut, khususnya pada mahasiswa Perbankan Syariah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung sebagai bagian dari generasi digital yang aktif

menggunakan teknologi finansial. Mahasiswa Perbankan Syariah yang tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi digital, tetapi juga sebagai calon praktisi industri keuangan syariah di masa depan. Dengan demikian, perilaku penggunaan *e-wallet* pada lingkup mahasiswa ini menjadi penting untuk dianalisis karena dapat mencerminkan tingkat penerimaan teknologi finansial digital di lingkungan akademik berbasis syariah

Berdasarkan uraian sebelumnya, penulis tertarik untuk meneliti sejauh mana persepsi kemudahan, gaya hidup, dan *peer influence* terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*. Penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu menyajikan bukti empiris mengenai hubungan antara persepsi-persepsi pada masyarakat dengan penggunaan layanan digital *e-wallet* yang nantinya dapat dijadikan acuan bagi bank syariah dan institusi pendidikan Islam dalam mengembangkan strategi digitalisasi yang sesuai dengan kebutuhan generasi muslim saat ini. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul **"Pengaruh Persepsi Kemudahan, Gaya Hidup, dan *Peer Influence* terhadap Penggunaan Layanan *Digital Payment E-Wallet* pada Mahasiswa Perbankan Syariah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung"** ini memiliki urgensi dalam memberikan pemahaman mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi perilaku penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa perbankan syariah, yang merupakan calon pelaku industri keuangan syariah di masa depan.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah kemudahan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*?
2. Apakah gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*?
3. Apakah *peer influence* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*?
4. Apakah kemudahan, gaya hidup, dan *peer influence* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.
2. Untuk mengetahui pengaruh gaya hidup terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.
3. Untuk mengetahui pengaruh *peer influence* terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.
4. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan, gaya hidup, dan *peer influence* secara simultan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.

D. Kegunaan Penelitian

Dalam studi ini, penulis berharap bahwa hasil yang diperoleh akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya adalah sebagai berikut

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman dan menambah literatur ilmiah terkait faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan layanan *digital payment e-wallet*, khususnya dalam konteks persepsi kemudahan, gaya hidup, dan *peer influence.*

2) Kegunaan secara praktis

a. Bagi kalangan akademik

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, serta dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang perbankan syariah di Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

b. Bagi peneliti berikutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber acuan atau pedoman bagi peneliti lain yang berminat mengkaji topik serupa di masa mendatang, sehingga dapat memperdalam kajian ilmiah di bidang ini.

c. Bagi pemerintahan

Bagi pemerintah, penelitian ini memberikan informasi empiris yang dapat digunakan sebagai dasar dalam merumuskan strategi atau kebijakan terkait pengembangan ekosistem pembayaran digital di Indonesia. Temuan mengenai faktor-faktor

yang memengaruhi penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa dapat membantu pemerintah dalam memahami dinamika perilaku pengguna pada segmen generasi muda sebagai kelompok yang dominan dalam adopsi teknologi digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat mendukung upaya pemerintah dalam memperluas inklusi keuangan, meningkatkan keamanan transaksi digital, serta menyusun program edukasi keuangan digital yang lebih tepat sasaran sesuai kebutuhan masyarakat..

d. Bagi masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan yang lebih dalam bagi masyarakat, terutama bagi pengguna layanan *digital payment e-wallet*. Dengan memahami peran persepsi akan kemudahan, gaya hidup, dan dampak dari teman sebaya, masyarakat dapat mengevaluasi aspek-aspek tersebut untuk memaksimalkan penggunaan layanan pembayaran digital dengan cara yang lebih bijaksana, aman, dan efisien. Di samping itu, hasil penelitian ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan pengetahuan literasi keuangan digital di kalangan masyarakat, sehingga dapat mendukung terbentuknya perilaku transaksi yang lebih responsif terhadap inovasi di bidang teknologi keuangan.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada analisis sejauh mana persepsi kemudahan, gaya hidup, dan *peer influence* mempengaruhi penggunaan layanan *digital payment e-wallet*. Variabel yang diteliti meliputi variabel bebas yaitu persepsi kemudahan, gaya hidup, dan *peer influence* serta variabel terikat berupa penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.

Untuk menjaga agar penelitian ini tetap terarah dan tidak meluas ke pembahasan di luar topik, peneliti menetapkan batasan ruang lingkup variabel yang diteliti. Oleh karena itu, fokus penelitian dibatasi hanya pada 3 variabel, yaitu persepsi kemudahan, gaya hidup, dan *peer influence*. Terdapat keterbatasan lain yaitu keterbatasan responden. Subjektivitas dari data yang diperoleh melalui survei bergantung pada kejujuran serta sudut pandang masing-masing responden.

F. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual
    a. Persepsi Kemudahan

        Kemudahan diartikan sebagai sejauh mana pengguna menginginkan bahwa sistem tersebut tidak menghadirkan hambatan saat digunakan, serta merujuk pada persepsi individu mengenai tingkat usaha fisik dan mental yang diperlukan untuk

memanfaatkan sistem tertentu.[10] Menurut Susanti Rizki Aprilia Dwi, kemudahan merupakan keyakinan individu terhadap proses pengambilan keputusan dalam menggunakan suatu sistem. Jika seseorang percaya bahwa sistem informasi dan teknologi mudah digunakan, maka ia akan lebih terdorong untuk memakainya. Sebaliknya, apabila sistem teknologi tersebut dianggap sulit digunakan, maka kecenderungannya untuk memanfaatkannya menjadi lebih rendah.[11]

b. Gaya Hidup

Gaya hidup menggambarkan bagaimana seseorang menjalani kehidupannya yang terlihat dari kegiatan, hobi, dan pandangannya terhadap berbagai hal.[12] Menurut Kezia Michelle Setiawan dan Handojo Djoko W, gaya hidup melibatkan aspek yang lebih luas daripada hanya status sosial atau karakter individu.[13] Gaya hidup sangat memengaruhi segala keputusan yang diambil oleh seseorang.

---

[10] I Gede Prayudi and Al Et., *A Studi: Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Kegunaan untuk Membangun Kepercayaan dan Niat Menggunakan Kembali Layanan Mobile Banking,* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), hal. 17

[11] Susanti Dwi Aprilia Rizki, Fardahlia Dewi, dan Poppy Indrihastuti, "Kemudahan Dan Kemanfaatan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Penggunaan Sistem Pembayaran E-Money Ovo, Go-Pay, Dan Dana," dalam *https://www.neliti.com/id/publications/432185/kemudahan-dan-kemanfaatan-pengaruhnya-terhadap-keputusan-penggunaan-sistem-pemba*, diakses 17 Oktober 2025

[12] Suharno dan Yudi Sutarso, *Marketing In Practice,* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hal. 89

[13] Kezia Michelle W. dan Handojo Djoko Setiawan, "Pengaruh Gaya Hidup, *Brand Image*, dan *Word of Mouth* Keputusan Pembelian Oppo Smartphone," dalam https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrPrsxqBi5pMAIAsA_LQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1765833578/RO=10/RU=https%3a%2f%2fejournal3.undip.a

c. *Peer Influence* (Pengaruh Teman Sebaya)

Teman sebaya merupakan teman yang rentang usianya sama. Pengaruh teman sebaya atau *peer influence* mengacu pada segala bentuk pengaruh yang ditimbulkan oleh rekan-rekan sebaya terhadap seseorang, termasuk sikap, tindakan, serta cara pengambilan pilihan.[14] Dalam melakukan kegiatan ekonomi, rekan-rekan sebaya dapat memiliki dampak, dan lokasi tempat tinggal juga dapat berpengaruh terhadap cara berpikir dalam membuat keputusan.[15]

d. Penggunaan Layanan

Menurut Kotler dan Amstrong, pilihan untuk menggunakan jasa adalah elemen dari perilaku konsumen, yang merupakan bagaimana individu, kelompok, atau organisasi mengambil keputusan dalam menentukan pilihan, serta bagaimana produk atau jasa mampu memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Penggunaan layanan merupakan langkah di mana seseorang

---

c.id%2findex.php%2fjiab%2farticle%2fdownload%2f21839%2f20125/RK=2/RS=0S9juEii_bHn9Y9LNU4KMD8Bt_s-, diakses 17 Oktober

[14] Qorinatu Mailaffayza dan Dian Kartika Amelia Arbi, "Hubungan *Peer Influence* terhadap Munculnya Perilaku *Non-Suicidal Self-Injury* pada Remaja" dalam https://doi.org/10.20473/brpkm.v3i2.51299, diakses 17 Oktober 2025

[15] Alfina Yulia Saputri, Ika Indriasari, dan Rr Hawik Ervina I, "Pengaruh Religiusitas, *Self Control*, Teman Sebaya, *Parental Income* terhadap Perilaku Menabung pada Generasi Z (Studi Kasus Mahasiswa Pondok Pesantren Al-Mas'udiyyah Blater, Bandungan)" dalam https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr1UaKEBy5pRAIA6NbLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1765833861/RO=10/RU=https%3a%2f%2fpaperity.org%2fjournal%2f497324%2finnovative-journal-of-social-science-research%2f476/RK=2/RS=7Zhv85Rp7UHQTMpcG.DGv4UyRq0-, diakses pada 18 Oktober 2025

menggunakan layanan yang difasilitasi oleh pihak penyedia layanan guna memenuhi kebutuhan khusus yang dimilikinya.[16]

2. Definisi Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan pengaruh persepsi kemudahan, gaya hidup, dan *peer influence* terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet* dalam penelitian ini adalah sejauh mana tingkat kemudahan yang dirasakan, gaya hidup mahasiswa, serta pengaruh teman sebaya memengaruhi keputusan dan intensitas mahasiswa Perbankan Syariah UIN SATU Tulungagung dalam menggunakan layanan *e-wallet*. Persepsi kemudahan diukur dari sejauh mana mahasiswa merasa bahwa *e-wallet* mudah digunakan, dipelajari, dan dioperasikan tanpa memerlukan banyak usaha. Gaya hidup diukur melalui kebiasaan, minat, dan aktivitas mahasiswa dalam memanfaatkan *e-wallet* sebagai bagian dari gaya hidup modern dan praktis di era digital. Sedangkan *peer influence* atau pengaruh teman sebaya diukur dari sejauh mana opini, dorongan, atau ajakan dari teman dan lingkungan sosial memengaruhi keputusan mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet*.

[16] Philip Kotler dan Gary Amstrong, *Prinsip-Prinsip Pemasaran,* (Jakarta: Erlangga, 2018), hal. 177

G. Sistematika Pembahasan

Struktur penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga komponen utama, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

Bagian awal

Terdiri dari bagian pembuka seperti halaman sampul luar dan dalam, lembar persetujuan, lembar persetujuan pembimbing, pernyataan orisinalitas, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian isi

Berisi enam bagian utama sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang isu, perumusan isu, maksud dan keuntungan studi, wilayah kajian, dan kendala penelitian, serta penjelasan istilah operasional.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan teori dari hasil studi serta rekomendasi yang diajukan kepada pihak-pihak yang berwenang dan peneliti di masa mendatang.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan serta analisis data, serta instrumen penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Menyajikan data penelitian termasuk deskripsi data, pengujian hipotesis, dan interpretasi awal dari hasil.

BAB V PEMBAHASAN

Menganalisis hasil penelitian secara lebih mendalam dan mengaitkannya dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya.

BAB VI KESIMPULAN

Berisi simpulan dari hasil yang diteliti serta saran yang diberikan kepada pihak terkait dan peneliti selanjutnya.

Bagian Akhir

Menampilkan daftar pustaka yang memuat seluruh sumber referensi yang digunakan dalam penelitian serta lampiran pendukung lainnya seperti kuesioner, keluaran statistik, dan dokumen pendukung lainnya.