
Journal of Economic Eduation

Year: 2025, Volume: 4, Issue: 2 Page: 148-157

DOI: 10.22437/jeec.v4i2.52215

Homepage: <https://online-journal.unja.ac.id/JEec>

Address: Kampus Pinang Masak Jl. Lintas Jambi-Ma.Bulian KM.15 Mendalo Indah-Jambi
Indonesia kode pos 36361

Aplikasi Money Manager sebagai *Technology-Enhanced Learning Tool* dalam Pembelajaran Ekonomi Digital: Studi Kasus Perubahan Perilaku Kedisiplinan Keuangan Mahasiswa

Sri Wahyuni^a, Fadilla Ulfah^b, Dwi Rayana Siregar^c, Sudawan Supriadi^d, Roza Sri Susanti^e

^{a b c d}Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

^eUniversitas Riau, Riau, Indonesia

ARTICLE HISTORY

Submitted: December 30, 2025

Reviewed: December 30, 2025

Accepted: December 31, 2025

ABSTRACT

This qualitative case study research aims to analyze the mechanism and effectiveness of the Money Manager Application as a Technology-Enhanced Learning Tool (T-E Learning Tool) in fostering Financial Discipline among 6 students of the Economics Education Study Program at Jambi University, emphasizing its relevance within Digital-Based Economics Learning. The research procedure involved three phases: Pre Intervention, 14-day Intervention, and Post Intervention. Data were collected primarily through in-depth interviews and observational documentation, and subsequently analyzed using Descriptive Content Analysis to identify narrative findings. The results indicate that the Money Manager Application effectively overcame student behavioral barriers (such as laziness and inconvenience) and served as a practical learning tool that facilitated the comprehension of financial management concepts. The key finding resides in the mechanism of Instant Visual Feedback provided by the application; this feature triggered self-evaluation and accountability, thus significantly improving students' control and allocation of financial resources. It is concluded that this digital application is a powerful catalyst in achieving the goals of Digital-Based Economics Learning concerning Financial Discipline formation. Formal integration of similar digital tools into the curriculum is recommended, along with necessary technical improvements and minimization of disruptions (advertisements) to maximize its pedagogical potential.

KEYWORDS

Financial Discipline, Digital-Based Economics Learning, Qualitative Case Study, Technology-Enhanced Learning Tool, Money Manager Application

1. Pendahuluan

Lanskap keuangan global telah bertransformasi secara radikal seiring masifnya adopsi teknologi finansial (*Fintech*) dan sistem transaksi digital. Perubahan mendasar ini menuntut perlunya redefinisi dan adaptasi Model Pembelajaran Ekonomi di perguruan tinggi. Jika sebelumnya pembelajaran ekonomi berfokus pada konsep makro dan teori, kini tuntutan utamanya adalah menggeser fokus dari konsep teoretis menjadi pedagogi digital yang membekali mahasiswa dengan kompetensi ekonomi praktis dan kemampuan untuk membuat keputusan *real-time* dalam lingkungan digital (Bank Indonesia, 2021; Douglas W. Arner & Janos Barberis, 2021). Ironisnya, di tengah kemudahan bertransaksi secara digital, banyak mahasiswa menghadapi kesulitan dalam membangun kedisiplinan keuangan berkelanjutan, yang seringkali berujung pada konsumsi yang tidak terkontrol (Pande Made Sari & Rima Wulandari, 2023). Meskipun data Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Tahun 2022 menunjukkan peningkatan inklusi keuangan, tingkat literasi keuangan secara umum masih menjadi tantangan (49,68%), yang mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran ekonomi tradisional belum berhasil menjembatani teori dan praktik perilaku ekonomi rasional (Otoritas Jasa Keuangan (OJK), 2022).

Tantangan utama dalam pedagogi ekonomi digital saat ini adalah menemukan cara untuk mengintegrasikan proses pencatatan, akuntabilitas, dan perencanaan keuangan ke dalam kurikulum praktis. Secara konvensional, pengelolaan keuangan pribadi dilakukan secara manual atau diabaikan, metode yang terbukti tidak efektif karena kurangnya umpan balik instan yang vital untuk mendorong perubahan perilaku. Situasi ini menyebabkan mahasiswa sulit menginternalisasi konsep ekonomi praktis seperti penganggaran, alokasi sumber daya, dan akuntabilitas finansial. Kesenjangan Penelitian yang relevan dengan bidang Pembelajaran Ekonomi Berbasis Digital adalah belum teranalisisnya secara mendalam fungsi pedagogis Aplikasi *Money Manager* sebagai *Technology-Enhanced Learning Tool* yang efektif dalam konteks Pembelajaran Ekonomi Digital (OECD, 2022; Wanying Chen & Shiyan Liu, 2023). Aplikasi ini perlu dieksplorasi secara naratif sebagai alat simulasi yang menempatkan mahasiswa pada peran manajer keuangan pribadi (I Putu Pratama, 2022).

Aplikasi pengelola keuangan berbasis *mobile*, seperti Aplikasi *Money Manager* by RealByte, menawarkan solusi inovatif untuk mengisi kesenjangan model pembelajaran ini. Aplikasi ini berfungsi sebagai *Technology-Enhanced Learning Tool* (alat pembelajaran yang diperkaya teknologi) yang secara langsung menerapkan teori ekonomi mikro ke dalam praktik kehidupan sehari-hari (Wahyuni et al., 2023). Fitur visualisasi, kategorisasi pengeluaran, dan pelacakan anggaran yang ditawarkan aplikasi ini mentransformasi

pengelolaan keuangan dari sekadar tugas administrasi menjadi sebuah proses pembelajaran aktif (*T-E Learning*) tentang perilaku ekonomi rasional. Penelitian internasional menegaskan bahwa alat *budgeting* berbasis *mobile* efektif dalam meningkatkan kedisiplinan pengeluaran melalui umpan balik visual *real-time* (Kaiser & Menkhoff, 2017; Wanying Chen & Shiyang Liu, 2023).

Berdasarkan urgensi reformasi Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Digital dan kesenjangan penelitian yang ditemukan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam (studi kasus) proses dan mekanisme perubahan perilaku Kedisiplinan Keuangan Mahasiswa akibat penggunaan Aplikasi Money Manager sebagai *Technology-Enhanced Learning Tool*. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik signifikan dalam merumuskan kerangka Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Digital yang adaptif, praktis, dan efektif dalam membentuk perilaku ekonomi mahasiswa di era digital, sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Studi Kasus Implementasi (*Implementation Case Study*) (Robert K. Yin, 2021). Pendekatan ini dipilih untuk menganalisis secara mendalam (*in-depth*) dan interpretatif mengenai pengalaman serta mekanisme perubahan perilaku Kedisiplinan Keuangan Mahasiswa, yang sangat penting dalam konteks *Technology-Enhanced Learning* (OECD, 2023). Fokus studi kasus adalah menggali temuan naratif tentang bagaimana Aplikasi Money Manager berfungsi sebagai *Technology-Enhanced Learning Tool* dalam kerangka Pembelajaran Ekonomi Digital. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Subjek penelitian ditetapkan sebanyak 6 orang mahasiswa aktif dari program studi tersebut. Subjek dipilih berdasarkan kriteria bahwa mereka memiliki gawai cerdas, memiliki pemahaman dasar ekonomi, dan belum pernah menggunakan aplikasi pengelola keuangan sejenis secara rutin, sehingga pengalaman intervensi yang didapat adalah pengalaman baru.



Gambar 3.1. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian melibatkan tiga fase selama periode intervensi dua minggu (14 hari), sejalan dengan tahapan studi kasus implementasi (Pande Made Sari & Rima Wulandari, 2023; Wanying Chen & Shiyang Liu, 2023). Fase pertama adalah Pra-Implementasi, di mana dilakukan wawancara mendalam untuk memetakan kondisi awal pengelolaan keuangan pribadi subjek dan persepsi mereka terhadap kedisiplinan keuangan. Hasil wawancara dicatat secara rinci dalam pencatatan lapangan oleh peneliti (Sugiyono, 2021). Fase kedua adalah Intervensi, di mana ke-6 mahasiswa diwajibkan menggunakan Aplikasi Money Manager by RealByte untuk mencatat, menganggarkan, dan mengevaluasi transaksi harian. Peneliti memverifikasi konsistensi implementasi secara periodik melalui pengumpulan bukti data mandiri (dokumentasi tangkapan layar fitur laporan) yang diserahkan oleh subjek. Fase ketiga adalah Pasca-Implementasi, berupa wawancara mendalam kembali untuk mengevaluasi hasil pengalaman belajar, mengidentifikasi perubahan perilaku kedisiplinan yang dirasakan, serta menganalisis temuan positif dan negatif aplikasi.



Gambar 3.2. Tahapan Analisis Isi Deskriptif

Pengumpulan data utama dilakukan melalui wawancara mendalam dan diperkuat oleh dokumentasi observasi (catatan harian dan tangkapan layar aplikasi). Data kualitatif yang terkumpul dari catatan lapangan wawancara dan dokumentasi dianalisis menggunakan analisis isi deskriptif (Margrit Schreier & Carina Stamann, 2022; Novi Anggraeni Putri, 2023). Analisis ini berfokus pada merangkum dan mengelompokkan temuan-temuan kunci yang muncul dari pernyataan subjek. Peneliti melakukan reduksi data naratif, mengkategorikan temuan menjadi kategori positif dan negatif, dan memperkuat setiap kesimpulan dengan kutipan kunci yang dirangkum dari pernyataan subjek (Novi Anggraeni Putri, 2023). Analisis ini bertujuan merumuskan temuan akhir yang menjelaskan mekanisme kerja aplikasi sebagai *Technology-Enhanced Learning Tool* dan hubungannya dengan perubahan perilaku kedisiplinan keuangan mahasiswa, memberikan kontribusi pada studi kasus inovasi pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil temuan dari studi kasus implementasi Aplikasi Money Manager sebagai *Technology-Enhanced Learning Tool* terhadap 6 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi selama periode intervensi 14 hari. Hasil diuraikan melalui tiga fase, yaitu kondisi Pra-Implementasi, Temuan Pasca-Implementasi (Perubahan Perilaku), dan Analisis Mekanisme Pembelajaran (Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi).

3.1 Fase Pra-Implementasi: Kondisi Kedisiplinan Keuangan Awal

Wawancara mendalam yang dilakukan pada fase pra-implementasi menunjukkan bahwa tingkat kedisiplinan keuangan 6 mahasiswa subjek penelitian berada pada kategori sangat rendah hingga nihil. Terdapat dua pola utama perilaku pengelolaan keuangan:

1. Kegagalan Pencatatan Manual: Dua informan (I1, I4) pernah mencoba mencatat keuangan secara manual di buku, namun menemui kegagalan. Alasannya adalah proses yang merepotkan, memakan waktu (*ribet*), dan seringkali lupa mencatat, yang mengakibatkan data tidak terorganisir dan tidak akurat (I1, I4).
2. Penghindaran Pencatatan Total: Empat informan (I2, I3, I5, I6) sama sekali tidak pernah melakukan pencatatan. Motivasi penghindaran ini beragam, mulai dari perasaan terlalu merepotkan/terbebani (I2, I3), kemalasan (I6), hingga ilusi bahwa uang terasa lebih banyak jika tidak dicatat (I5).

Temuan pra-implementasi ini menguatkan urgensi penelitian: kurangnya kedisiplinan bukan hanya masalah ketidaktahuan, tetapi masalah perilaku dan alat yang tidak efektif (Sugiyono, 2021). Kondisi ini secara kuat menunjukkan perlunya *Technology-Enhanced Learning Tool* yang mampu menyederhanakan proses pencatatan dan memberikan motivasi eksternal.

3.2 Fase Pasca-Implementasi: Perubahan Perilaku Kedisiplinan Keuangan

Setelah 14 hari intervensi menggunakan Aplikasi Money Manager, Analisis Isi Deskriptif dari wawancara akhir menunjukkan perubahan perilaku kedisiplinan pada seluruh subjek, yang dikelompokkan dalam beberapa tema kunci:

1. Peningkatan Kontrol dan Penghematan
 - a. Peningkatan Kesadaran dan Kehematan: Subjek (I2, I5) secara eksplisit menyatakan bahwa mereka lebih hemat dan lebih bijak dalam menggunakan uang karena semua pengeluaran

terekam. Informan 5 mengatakan, "*Setelah saya menggunakan aplikasi Money Manager by RealByte, saya menjadi lebih sadar semua pengeluaran yang telah saya lakukan. Sehingga saya mulai lebih bijak dan hemat dalam mengatur keuangan sehari-hari.*" Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi berhasil mengubah *mindset* penghindaran pencatatan (seperti pada I5 di awal) menjadi kesadaran akan dampak pengeluaran.

b. Pengeluaran Terkontrol: Informan 4 melaporkan, "*pengeluaran saya menjadi lebih terkontrol dan terstruktur sehingga saya dapat membatasi pengeluaran sehari-hari*". Fenomena ini didukung oleh temuan kelompok bahwa mereka semakin sadar akan jumlah pemasukan dan pengeluaran setiap harinya sehingga dapat merencanakan pengeluaran dengan lebih bijak.

2. Pemahaman Alur Akuntabilitas Keuangan

Intervensi ini juga berfungsi sebagai alat simulasi Pembelajaran Ekonomi Digital, di mana mahasiswa mulai memahami konsep akuntansi dan perencanaan secara praktis.

a. Memahami Alur Sistem Akuntansi: Subjek secara kolektif melaporkan bahwa mereka memahami alur sistem informasi akuntansi mulai dari pencatatan, pengklasifikasian, hingga penyajian laporan. Aplikasi ini secara efektif menjembatani teori akuntansi yang kaku dengan praktik harian.

b. Pengelolaan Real-Time: Informan 3 menegaskan, "*Dengan penggunaan aplikasi Money Manager by RealByte membantu saya mencatat pemasukan dan pengeluaran secara real time sehingga keuangan menjadi lebih terstruktur dan transparan.*" Ini menunjukkan aplikasi berhasil mengatasi kendala manual yang lambat (I1, I4), menggantinya dengan proses *real-time* yang efisien.

c. Mengurangi Stres Keuangan: Subjek juga melaporkan bahwa kontrol yang lebih baik (I4) dan pandangan yang lebih jelas terhadap keuangan (I6) membantu mereka mengurangi stres keuangan.

3.3 Analisis Mekanisme Technology-Enhanced Learning Tool: Kelebihan dan Kekurangan

Untuk mengevaluasi efektivitas Aplikasi Money Manager sebagai *Technology-Enhanced Learning Tool*, dilakukan analisis isi deskriptif terhadap temuan positif (mekanisme belajar) dan temuan negatif (hambatan implementasi).

1. Temuan Positif (Mekanisme Pembelajaran)

Tabel 3.1. Temuan Positif Implementasi Aplikasi Money Manager sebagai *T-E Learning Tool*

| Mekanisme Pembelajaran Digital | Deskripsi |
|--------------------------------|-----------|
|--------------------------------|-----------|

| | |
|---|--|
| Visualisasi sebagai Alat Evaluasi | Fitur grafik dan laporan keuangan membantu subjek mengevaluasi perilaku belanja. I2: "Saya menjadi lebih hemat... karena pada aplikasi tersebut ditampilkan grafik dan laporan keuangan yang membantu dalam mengevaluasi belanja." |
| Akses Langsung (<i>Anytime, Anywhere</i>) | Aplikasi berhasil mengatasi masalah "lupa" dan "merepotkan" dari pencatatan manual (I1, I4). I1: "Saya merasa sangat terbantu karena saya bisa mencatat keuangan secara langsung dimanapun dan kapanpun." |
| Spesifikasi dan Detail Data | Aplikasi memungkinkan detail pengeluaran yang lebih spesifik daripada ingatan (I6). I6: "Saya jadi mengetahui pengeluaran keuangan secara lebih spesifik karena dapat melihat data yang sudah saya masukan..." |
| Penyusunan Anggaran (<i>Budgeting</i>) | Aplikasi memfasilitasi subjek dalam mengatur anggaran menjadi lebih baik dan mengelola keuangan lebih efektif. |

Uraian temuan positif di atas menunjukkan bahwa Aplikasi Money Manager berfungsi secara efektif sebagai sarana Pembelajaran Ekonomi Digital yang adaptif dan *real-time*. Mekanisme utamanya adalah Visualisasi Data yang secara langsung memfasilitasi proses refleksi dan evaluasi perilaku (*self-evaluation*). Mahasiswa, yang sebelumnya kesulitan mengorganisir data (I1, I4), kini diberikan laporan ringkas dan grafik yang mengubah data mentah menjadi informasi yang dapat ditindaklanjuti. Proses ini memenuhi konsep *Technology-Enhanced Learning* karena aplikasi tidak hanya menyimpan data, tetapi juga memproses data menjadi pengetahuan (OECD, 2023). Selain itu, kemudahan akses *anytime, anywhere* berhasil mengatasi hambatan psikologis utama pada fase pra-implementasi, yaitu rasa merepotkan (I2, I3), dan kemalasan (I6), karena pencatatan kini dapat dilakukan secara cepat dan terintegrasi dengan aktivitas *mobile* sehari-hari. Dengan demikian, aplikasi ini mentransformasi tugas administrasi keuangan menjadi proses pembelajaran mandiri yang memicu akuntabilitas dan meningkatkan Kedisiplinan Keuangan (I Putu Pratama, 2022).

2. Temuan Negatif (Hambatan Implementasi)

Meskipun mekanisme pembelajaran positif telah terbentuk, terdapat kendala yang dilaporkan, yang perlu dipertimbangkan dalam konteks Pembelajaran Ekonomi Digital:

- a. Gangguan Iklan (I4, I5): hambatan paling umum adalah banyaknya iklan yang muncul saat aplikasi digunakan (I4, I5). Hal ini mengganggu konsentrasi dan efisiensi proses pencatatan yang seharusnya serba cepat (*real-time*).
- b. Inakurasi dan Inkonsistensi Data: beberapa subjek mengalami masalah teknis yang mengganggu kredibilitas data, seperti data yang kurang akurat (I1, I3), saldo menjadi minus, atau perbedaan data saat pergantian bulan (I2). Hal ini dapat merusak motivasi kedisiplinan dan bertentangan dengan prinsip akuntabilitas (I3).
- c. Kelebihan Fitur: Informan 6 merasa fitur-fitur yang tersedia terlalu banyak sehingga membingungkan saat melakukan pencatatan. Dalam konteks T-E Learning Tool, *user interface* yang terlalu kompleks dapat menjadi penghalang pedagogis.

-
- d. Lupa Input Pengeluaran Kecil: meskipun aplikasi mudah diakses, masalah perilaku manusia tetap muncul. I3 melaporkan masih ada pengeluaran kecil yang tidak tercatat, karena lupa menginput data. Ini mengindikasikan bahwa aplikasi hanya alat, dan konsistensi bergantung pada disiplin diri subjek.

3.4 Aplikasi Money Manager sebagai Katalisator Pembelajaran Ekonomi Digital

Hasil studi kasus ini menunjukkan bahwa Aplikasi Money Manager berfungsi sebagai katalisator yang efektif dalam mentransformasi perilaku kedisiplinan keuangan mahasiswa, sekaligus menyediakan simulasi praktis dari konsep ekonomi digital.

Temuan ini sangat relevan dengan kepakaran Pembelajaran Ekonomi Digital karena:

1. Integrasi Teori dan Praktik (*T-E Learning*): aplikasi ini menyediakan alur informasi akuntansi secara otomatis dan *real-time* (I3), mengubah proses manual yang merepotkan (I1, I4) menjadi proses yang terstruktur. Ini membuktikan hipotesis bahwa T-E Learning Tool dapat menjembatani *gap* antara teori ekonomi (penganggaran) dan praktik perilaku (Novi Anggraeni Putri, 2023).
2. Mekanisme Umpan Balik Visual: peningkatan kesadaran keuangan (I5) dan kemampuan untuk mengevaluasi belanja (I2) secara langsung disebabkan oleh fitur visualisasi grafik. Mekanisme ini sejalan dengan temuan OECD (2023) bahwa *Fintech Apps* efektif karena menyediakan umpan balik instan yang mendorong akuntabilitas diri.
3. Implikasi Pedagogis: kelebihan aplikasi (aksesibilitas, visualisasi) menunjukkan potensi aplikasi ini untuk diintegrasikan sebagai media ajar wajib dalam mata kuliah ekonomi terapan di Universitas Jambi. Namun, kendala teknis (akurasi data, iklan) dan kompleksitas fitur (I6) perlu menjadi catatan penting bagi pendidik atau pengembang aplikasi, agar *T-E Learning Tool* benar-benar optimal dan tidak mengganggu proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, meskipun tidak dapat digeneralisasi secara statistik, studi kasus ini memberikan temuan analitik yang kuat bahwa pengenalan aplikasi digital dalam waktu singkat (14 hari) mampu mengatasi hambatan perilaku malas, merepotkan, dan membentuk dasar kedisiplinan keuangan pada mahasiswa.

4. Kesimpulan

Secara keseluruhan, studi kasus implementasi Aplikasi Money Manager ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut berhasil berfungsi sebagai *Technology-Enhanced Learning Tool* yang efektif dalam konteks Pembelajaran Ekonomi Digital di Universitas Jambi, dengan katalisasi signifikan terhadap kedisiplinan keuangan mahasiswa. Penelitian menyimpulkan bahwa mekanisme utama perubahan perilaku terletak pada kemampuan aplikasi dalam mengatasi

hambatan psikologis seperti rasa malas dan merepotkan (yang ditemukan pada fase pra-intervensi), dengan menyediakan umpan balik visual instan melalui grafik dan laporan. Mekanisme *real-time* ini memicu *self-evaluation* dan akuntabilitas, sehingga mahasiswa dapat mentransformasi kebiasaan pasif menjadi praktik pencatatan dan penganggaran yang terstruktur, sekaligus memahami alur sistem informasi akuntansi secara praktis.

Oleh karena itu, bagi institusi pendidikan, disarankan agar alat digital sejenis diintegrasikan secara formal ke dalam kurikulum mata kuliah terapan untuk memperkuat implementasi Pembelajaran Ekonomi Digital. Namun demikian, untuk optimalisasi *T-E Learning Tool* ini, pengembang aplikasi perlu memperhatikan dan mengatasi kendala implementasi yang dilaporkan, seperti gangguan iklan dan inkonsistensi data, yang dapat merusak kredibilitas dan efisiensi proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan melakukan studi longitudinal untuk mengukur keberlanjutan perubahan perilaku dalam jangka panjang dan melakukan perbandingan aplikasi untuk mengidentifikasi fitur pedagogis terbaik.

Referensi

- Bank Indonesia. (2021). *Laporan Kajian Stabilitas Keuangan*.
- Douglas W. Arner, & Janos Barberis, R. P. B. (2021). *Fintech and the future of finance: Market structure, disruption and regulation*. Kluwer Law International B.V. Kluwer Law International B.V.
- I Putu Pratama. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi pengelola keuangan digital terhadap perilaku pengelolaan keuangan mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 15(2), 112–125.
- Kaiser, T., & Menkhoff, L. (2017). Does Financial Education Impact Financial Literacy and Financial Behavior, and If So, When? *The World Bank Economic Review*, 31(3), 611–630.
<https://doi.org/10.1093/wber/lhx018>
- Margrit Schreier, & Carina Stamann. (2022). Qualitative content analysis in educational research: Exploring behavioral changes through mobile apps. *Qualitative Research in Education*, 11(2), 187–205.
- Novi Anggraeni Putri. (2023). Analisis kualitatif perubahan perilaku keuangan mahasiswa melalui intervensi aplikasi digital: Kasus di Universitas Indonesia. *Media Ekonomi Dan Manajemen*, 38(3), 321–335.
- OECD. (2022). *Financial literacy and inclusion: Evidence and policy issues*.
- OECD. (2023). *Digital financial education: Case studies and best practices (Digital Financial Education Report)*.
- Otoritas Jasa Keuangan (OJK). (2022). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2022*.
- Pande Made Sari, & Rima Wulandari. (2023). Tingkat literasi keuangan dan perilaku konsumsi pada mahasiswa pendidikan ekonomi. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 56(1), 101–115.

-
- Robert K. Yin. (2021). Case study research in education: A qualitative approach to understanding implementation. *International Journal of Qualitative Methods*, 20, 1–13.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif dalam pendidikan: Panduan untuk studi kasus dan analisis naratif*. Alfabeta.
- Wahyuni, S., Suarman, & Kartikowati, S. (2023). Development of Android-based Learning Media for Economics Learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1181–1193.
- Wanying Chen, & Shiyang Liu. (2023). Behavioral economics and mobile application design for financial literacy: A review. *Journal of Financial Education*, 48(3), 205–220.