

## RANCANGAN IMPLEMENTASI *DIGITAL PAYMENT* SEBAGAI INISIATIF PEMBAYARAN *CASHLESS* PADA KANTOR PELAYANAN PERBENDAHARAAN NEGARA SURABAYA II

Laily Rahmawati Afrida<sup>1\*</sup>, Oktaviani Ari Wardhaningrum<sup>2</sup>, Dewi Ayu Puspita<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Akuntansi, Universitas Jember  
\*Email: lailyafrida06@gmail.com

### ABSTRAK

*Digital Payment* (DigiPay) adalah aplikasi yang dibuat untuk menghimpun vendor dalam menyediakan pengadaan barang dan jasa keperluan pemerintah atau transaksi pemerintah. Pengguna DigiPay ini adalah satuan kerja (satker) yang menggunakan dana APBN melalui mekanisme Uang Persediaan (UP) dalam bentuk Kartu Kredit Pemerintah. Salah satunya adalah KPPN Surabaya II, yang merupakan bendahara umum negara di daerah dan langsung terjun dalam pengaplikasian sistem DigiPay untuk memudahkan satker-satker yang dinaungi dalam pengadaan barang dan jasa. Namun dalam penerapannya selama ini masih terjadi satu transaksi saja. Hal ini menjadi urgensi perlunya rancangan mekanisme implementasi DigiPay. Langkah awal yang dilakukan adalah analisis terkait implementasi DigiPay dalam pengadaan barang/jasa di KPPN Surabaya II, kemudian dilakukan analisis perbedaan sebelum dan sesudah implementasi DigiPay. Selanjutnya, dilakukan analisis lanjutan untuk mengidentifikasi tantangan dan hambatan dalam penerapan DigiPay, kemudian dibuat tutorial dan rancangan mekanisme penerapan DigiPay yang *applicable*. Hasilnya adalah mekanisme penerapan DigiPay mulai dari pemahaman singkatan dalam aplikasi DigiPay, *user* dan *role* aplikasi DigiPay, fitur user management dan fitur transaksi, alur proses bisnis dan transaksi DigiPay, serta efisiensi DigiPay.

**Kata Kunci:** *digital payment*, KPPN Surabaya II, Pengadaan Barang/Jasa

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan pandemi Covid-19 menuntut adanya modernisasi terhadap proses bisnis termasuk pada Direktorat Jenderal Perbendaharaan (DJPb) khususnya di Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) Surabaya II, salah satunya dalam hal pelaksanaan belanja dan pembayaran atas beban Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) [1]. Pelaksanaan dan pembayaran atas APBN ini bisa dilakukan melalui mekanisme UP (Uang Persediaan) [2]. Pada saat pandemi diperlukan pembayaran yang dapat dilakukan secara elektronik melalui sistem *marketplace* yaitu menghubungkan antara pemesanan dan pembayaran [3].

Sebagai sistem pelayanan dalam pengadaan barang dan jasa elektronik, pemerintah juga melengkapi sistem *marketplace* dengan metode pembayaran digital atau *Digital Payment* (*DigiPay*). *DigiPay* adalah aplikasi yang dibuat oleh Himpunan Bank Milik Negara (Himbara) untuk menghimpun vendor dalam menyediakan pengadaan barang dan jasa keperluan pemerintah atau transaksi pemerintah yang pembayarannya menggunakan Uang

Persediaan (UP) dalam bentuk Kartu Kredit Pemerintah (KKP) [4].

Perbedaan *DigiPay* dengan *e-commerce* yang lain adalah pada proses pengiriman barang dan pembayaran. Pada aplikasi *DigiPay* barang harus datang terlebih dahulu untuk diperiksa (barangnya sesuai spesifikasi atau tidak, barangnya benar atau tidak, jumlahnya benar atau tidak) [5]. Untuk pembayarannya dilakukan jika barang sudah diperiksa, sudah dinyatakan dengan berita acara serah terima barang, dan dikeluarkan berita acara pembayaran oleh pihak Pejabat Pembuat Komitmen (PPK) [6]. Sedangkan *e-commerce* yang lain, pembayaran harus dilakukan terlebih dahulu lalu barang akan tiba kecuali *Cash on Delivery* (COD) [7]. Pengguna dari *DigiPay* ini adalah satuan kerja (satker) yang menggunakan dana APBN. Rincian satuan kerja pengguna *DigiPay* dapat dilihat pada *Online Monitoring* Sistem Perbendaharaan dan Anggaran Negara (OM-SPAN). Untuk sistem pembayarannya, pemerintah khususnya DJPb telah bekerja sama dengan Bank BRI, Bank Mandiri, dan Bank BNI untuk mengembangkan sebuah platform *e-*

*catalog* dan *Digital Payment* yang kemudian dinamakan *DigiPay* [8].

Kementerian Keuangan melalui DJPB khususnya KPPN sejak Triwulan IV tahun 2019 memperkenalkan penggunaan UP melalui sistem *Digital Payment/Marketplace* [9]. Penggunaan sistem *DigiPay* ternyata sejalan dengan upaya simplifikasi proses bisnis dan efisiensi pelaksanaan anggaran yang ingin dicapai melalui penggunaan internet banking, kartu debit dan KKP. Secara konsep dan alur proses bisnis, efisiensi dan simplifikasi diharapkan dengan peningkatan akuntabilitas, efisiensi waktu dan berkurangnya UP Tunai (*cashless*) yang digantikan dengan *limit* penggunaan kartu kredit [10].

Berbagai upaya pengembangan dan manfaat sudah dijelaskan dalam berbagai literatur, namun di lapangan masih sering terjadi kendala dan ketidakpahaman dalam pengaplikasian *DigiPay* ini [11], [12]. Hal tersebut menjadikan KPPN Surabaya II turut andil dalam mengapresiasi dan mengabdikan dalam penerapan *DigiPay* yang telah dibuat oleh pemerintah kepada satker-satker yang dinaungi untuk pengadaan barang dan jasa. Namun hingga saat ini, di KPPN Surabaya II masih terjadi satu transaksi saja dalam penerapan *DigiPay*. KPPN Surabaya II merupakan bendahara umum negara di daerah yang langsung terjun dalam pengaplikasian sistem *DigiPay*. Hal tersebut menjadi kendala dan tantangan dalam implementasi *DigiPay* yang dihadapi oleh KPPN Surabaya II. Selain itu, mekanisme juga berperan penting dalam penerapan *DigiPay* [13], [14]. Semua permasalahan tersebut melatarbelakangi perlunya dilakukan evaluasi lebih lanjut terkait aplikasi *DigiPay* di KPPN Surabaya II. Tujuan dari evaluasi ini yaitu untuk mengetahui penyebab masih terjadinya satu transaksi dan kendala yang dihadapi oleh satker-satker dalam penggunaan aplikasi ini.

#### METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada para satker dilakukan melalui telaah kritis dan sosialisasi. Sosialisasi *DigiPay* didukung oleh ketiga pihak bank yang bekerja sama dengan aplikasi ini yaitu Bank BRI (*DigiPay002/Govstore*), Bank BNI (*DigiPay008/DigiPro*), dan Bank Mandiri (*DigiPay009/BelanjaMandiri*). Sosialisasi bertempat di KPPN Surabaya II. Dalam

pelaksanaannya sosialisasi ini dilakukan melalui memberikan pengertian dan arahan terkait *DigiPay* serta melakukan review dan evaluasi apa saja yang menghambat pengaplikasian *DigiPay* ini.

Gambar 1 dan 2 berikut ini menunjukkan proses sosialisasi dan evaluasi yang telah dilakukan.



Gambar 1. Sosialisasi Aplikasi *DigiPay*



Gambar 2. Diskusi dan Evaluasi Implementasi *DigiPay*

#### HASIL YANG DICAPAI

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian pada para satker, diperoleh rancangan mekanisme implementasi aplikasi *DigiPay* melalui sosialisasi yang sudah dilaksanakan di KPPN Surabaya II kepada para satker yang menghadiri. Ketika sosialisasi dilaksanakan, ada salah satu satker yang memiliki rekening yang tidak sama dengan sosialisasi dari pihak bank yang diberikan, sehingga menghambat satker tersebut untuk melakukan evaluasi lebih lanjut.

Berawal dari pembukaan kepala KPPN Surabaya II dan pihak bank, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan yang diberikan oleh pihak bank dibantu oleh salah satu pihak KPPN Surabaya II dan melakukan evaluasi apa

saja yang menjadi kendala serta hambatan yang dihadapi para satker dalam mengaplikasikan *DigiPay*. Sebelum itu, para satker juga harus mengenal dan memahami terlebih dahulu singkatan dalam aplikasi *DigiPay*, *user* dan *role* aplikasi *DigiPay*, fitur *user management* dan fitur transaksi, alur proses bisnis dan transaksi *DigiPay*, serta efisiensi *DigiPay*. Berikut singkatan pada aplikasi *DigiPay* yang harus dipahami.

1. PKN: Pengelola Kas Negara
2. KPPN: Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara
3. Satker: Satuan Kerja
4. PPK: Pejabat Pemutus Komitmen
5. URL: *Universal Resource Locator*
6. VA: *Virtual Account*
7. KKP: Kartu Kredit Pemerintah
8. Order Masuk: Status untuk pesanan yang baru diajukan oleh staff pemesan
9. Order Diteruskan Ke Pengadaan: Status untuk pesanan yang sudah disetujui PPK dan sedang menunggu persetujuan dari pejabat pengadaan
10. Order Diteruskan Ke Vendor: Status untuk pesanan yang sudah disetujui pejabat pengadaan dan sedang menunggu persetujuan dari vendor
11. Order Diproses Vendor: Status untuk pesanan yang sudah disetujui vendor dan sedang diproses vendor
12. Order Dikirim: Status untuk pesanan yang sedang dalam proses pengiriman vendor
13. Order Diterima: Status untuk pesanan yang sudah diterima oleh penerima barang/staff PPK
14. Order Pending: Status untuk pesanan yang sudah dikirim vendor tetapi ada barang yang tidak sesuai spesifikasi/ rusak, sehingga mengharuskan vendor untuk mengirim ulang sejumlah barang yang tidak sesuai spesifikasi tersebut
15. Order Pending Sedang Dikirim: Status untuk pesanan yang pending yang sudah dikirim oleh vendor
16. Order Ditolak PPK: Status untuk pesanan yang ditolak PPK
17. Order Ditolak Pengadaan: Status untuk pesanan yang ditolak pejabat pengadaan
18. Order Ditolak Vendor: Status untuk pesanan yang ditolak vendor
19. Order Terbayar: Status untuk pesanan yang sudah berhasil dibayar bendahara

Aplikasi *DigiPay* juga memiliki beberapa *user* dengan tanggung jawab yang berbeda-beda, dijelaskan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. *User* dan *Role* Aplikasi *DigiPay*

| No | User                          | Role  |
|----|-------------------------------|---|
| 1  | Super Admin (dari pihak bank) | Menambah, mengubah dan menghapus Admin PKN  |
| 2  | Admin PKN                     | Menambah, mengubah dan menghapus Admin KPPN   |
| 3  | Admin KPPN                    | Menambah, mengubah dan menghapus Admin Satker   |
| 4  | Admin Satuan Kerja (Satker)   | Menambah, mengubah dan menghapus staff pemesanan, PPK, Pejabat Pengadaan, Bendahara dan penerima barang; Menambah dan menghapus kode kegiatan   |
| 5  | Staff Pemesan                 | Membuat order baru; Mencetak kuitansi   |
| 6  | Staff PPK                     | Menyetujui atau menolak order yang diajukan staff pemesanan   |
| 7  | Pejabat Pengadaan             | Menyetujui atau menolak order yang diajukan staff pemesanan; Melakukan negosiasi harga dengan penyedia barang dan jasa; Menambah, mengubah dan menghapus penyedia barang dan jasa; Menambah, mengubah dan menghapus KKP |
| 8  | Staff Bendahara               | Melakukan pembayaran terhadap tagihan dari staff pesanan yang sudah diterima oleh penerima barang   |

|    |   |  |
|----|---|--|
| 9  | Staff<br>Penerima<br>Barang             | Melakukan konfirmasi atau penolakan (pending) terhadap pesanan yang sudah sampai   |
| 10 | Admin<br>Penyedia<br>Barang dan<br>Jasa | Menambah, mengubah dan menghapus produk yang akan dijual; Menambah, mengubah dan menghapus staff dan kurir penyedia barang dan jasa; Melakukan negosiasi harga barang dengan pejabat pengadaan; Menyetujui atau menolak pesanan; Menentukan kurir yang akan mengantarkan pesanan |
| 11 | Staff<br>Penyedia<br>Barang dan<br>Jasa | Menambah, mengubah dan menghapus produk yang akan dijual; Melakukan negosiasi harga barang dengan pejabat pengadaan; Menyetujui atau menolak order; Menentukan kurir yang akan mengantarkan pesanan  |
| 12 | Kurir<br>Penyedia<br>Barang<br>dan Jasa | Mengantarkan pesanan   |

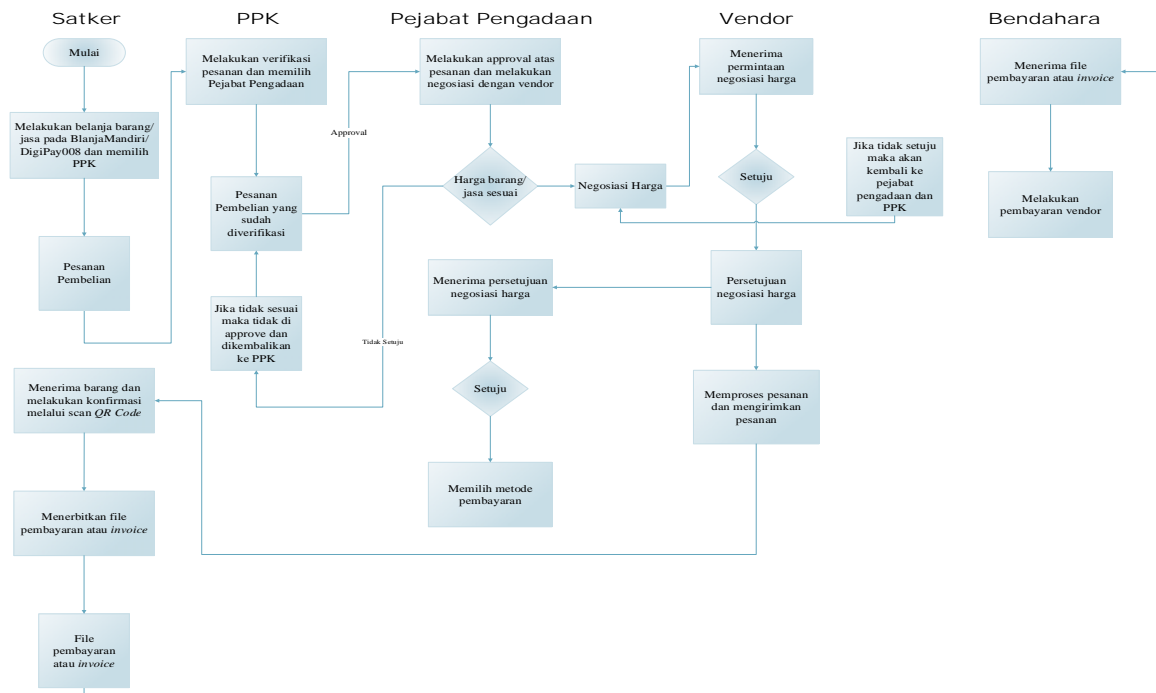
Untuk fitur *DigiPay* terbagi menjadi dua fitur, yaitu fitur *user management* dan fitur transaksi yang dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Fitur User Management dan Fitur Transaksi

| Fitur <i>User Management</i>  | Fitur Transaksi  |
|---|--|
| <b>a. Admin PKN</b><br><b>b. Admin KPPN</b><br><b>c. Admin Satker</b><br><b>d. Admin Mitra/Vendor</b> | Satuan Kerja:<br>a. Permohonan/Pengajuan (Pemesanan Barang/Jasa)<br>b. Persetujuan<br>c. Negosiasi<br>d. Penerimaan Barang<br>e. Scan <i>QR Code</i> untuk penerimaan barang<br>f. Pembayaran<br>g. Tracking<br>h. Reporting |
|   | Mitra/Vendor:<br>a. Negosiasi<br>b. Pengiriman Barang<br>c. Database Inventori   |

Fitur *user management* adalah fitur yang terdiri dari pengguna yang akan menjalankan aplikasi *DigiPay*. Pengguna akan melakukan registrasi sebagai *user DigiPay* dan akan diverifikasi berjenjang. Fitur transaksi digunakan oleh pengguna untuk melakukan proses bisnis dan transaksi pada aplikasi *Digipay* misalnya untuk pemesanan barang/jasa, persetujuan pengadaan barang/jasa, negosiasi, pembayaran, dan lain sebagainya.

Mekanisme penerapan *Digipay* tidak terlepas dari alur proses bisnis dan transaksinya. Secara umum alur proses bisnis dan transaksi di setiap bank yang bekerja sama dengan *DigiPay* hampir sama. Perbedaan *DigiPay* di setiap bank adalah pada *user interface* saja yang dikembangkan sendiri oleh masing-masing bank. Pada Gambar 1. menjelaskan alur proses bisnis dan transaksi yang dilakukan para satker untuk pengadaan barang/jasa menggunakan aplikasi *DigiPay*.



Gambar 1. Flowchart Alur Proses Bisnis dan Transaksi *DigiPay*

Penjelasan dari flowchart tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Satker melakukan belanja barang/jasa pada aplikasi *DigiPay* dan memilih Pejabat Pemutus Komitmen (PPK).
- b. Pihak PPK akan melakukan verifikasi data pesanan satker. Ketika verifikasi data pesanan sudah dilakukan, PPK memilih Pejabat Pengadaan untuk melakukan *approval* atau persetujuan atas data pesanan yang sudah diverifikasi.
- c. Pejabat Pengadaan akan melakukan negosiasi dengan vendor terkait harga pesanan setelah melakukan *approval* data pesanan.
- d. Vendor dan Pejabat Pengadaan sudah menyetujui negosiasi harga akhir, maka Pejabat Pengadaan akan menerima persetujuan negosiasi harga tersebut dan memilih metode pembayaran yang akan digunakan oleh satker dimana metode pembayaran bisa menggunakan Kartu Kredit Pemerintah (KKP) atau *Virtual Account* (VA). Kemudian vendor memproses pesanan dan mengirimkannya menggunakan kurir vendor tersebut.
- e. Satker atau penerima barang melakukan konfirmasi melalui scan *QR Code* pada aplikasi setelah menerima barang. Ketika konfirmasi dilakukan, file pembayaran atau

*invoice* akan terbit pada menu *VA download file* di user bendahara.

- f. Bendahara melakukan pembayaran dengan upload file pembayaran dari *DigiPay* ke *Cash Management System*.

*Digital Payment-Marketplace* mengintegrasikan satker pengguna APBN, UMKM sebagai penyedia barang/jasa, dan perbankan dalam satu ekosistem. *DigiPay* ditujukan untuk efektifitas sistem pembayaran pemerintah dalam upaya mendukung efisiensi dan kualitas pengelolaan keuangan negara. Hal tersebut menjadi efisiensi tersendiri bagi *DigiPay* yang diterapkan oleh para penggunanya. Banyak yang dirasakan para pengguna *DigiPay* setelah *DigiPay* diterapkan. Pengadaan barang/jasa dilakukan secara daring atau *online* dan tidak dilakukan secara tatap muka lagi atau *offline* untuk meminimalisir interaksi dengan vendor sehingga pada proses negosiasi mengurangi kemungkinan terjadinya KKN (Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme) [10]. Adanya *DigiPay* menjadikan proses pengadaan dilakukan melalui sistem yang transparan dan melibatkan seluruh personil pengadaan. Perbedaan setelah adanya *DigiPay* juga dirasakan di KPPN Surabaya II. Berikut perbedaan sebelum dan setelah adanya *DigiPay* pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbedaan Sebelum dan Setelah Adanya *DigiPay*

| Sebelum 2019   | tahun | Tahun 2019-sekarang  |
|--|-------|--|
| Pengadaan barang/jasa masih dilakukan secara <i>offline</i> atau tatap muka dengan vendor. |       | Pengadaan barang/jasa dilakukan secara <i>online</i> atau daring.  |
| Sistem pembayaran tidak terintegrasi dengan sistem pengadaan.                              |       | Sistem pembayaran digital ( <i>cashless</i> ) terintegrasi dengan sistem pengadaan elektronik (digital) dalam satu platform. |
| Harga barang/jasa belum transparan atau belum tertera langsung pada katalog.               |       | Harga barang/jasa tersaji transparan sesuai dengan katalog.  |
| Memerlukan biaya transportasi untuk belanja langsung ke vendor.                            |       | Belanja secara daring, tidak perlu biaya transportasi.   |

Selama sosialisasi berlangsung, penerapan *DigiPay* tidak terlepas dari kendala dan hambatan yang dialami, termasuk ada beberapa evaluasi yang dibahas. Berikut kendala dan hambatan serta pembahasan evaluasi baik dari satker maupun KPPN Surabaya II.

- Kurangnya partisipasi satker dalam mengenalkan sistem *DigiPay* kepada vendor sehingga terbatasnya vendor untuk penyedia barang/jasa;
- Satker sering mengalami sistem yang eror dalam penggunaan aplikasi ini;
- Ketiadaan mesin *Elektronik Data Capture* (EDC) dan potensi biaya-biaya lain yang ditagihkan oleh rekanan/penyedia;
- Penggunaan *DigiPay* baru dapat dilakukan untuk pengadaan dan pembayaran kepada rekanan/penyedia yang memiliki rekening di bank penyedia platform aplikasi *DigiPay* yang digunakan oleh satker;
- Di KPPN Surabaya II sendiri masih terjadi satu transaksi saja atau bisa dikatakan dalam pengadaan barang/jasa masih terjadi satu kali. Hal tersebut terjadi karena sistem dari penyedia barang/jasa (vendor) masih *trial* dan eror dimana sistem *DigiPay* di

setiap bank berbeda, tergantung di bank mana vendor membuka rekening.

Saran atau perbaikan yang perlu dilakukan dalam menghadapi kendala penerapan *DigiPay* adalah satker-satker berupaya untuk mengenalkan potensi *DigiPay* kepada penyedia barang/jasa (vendor) agar vendor tidak terbatas pada aplikasi *DigiPay* yang dijalankan oleh setiap satker dan agar vendor lebih paham akan adanya mesin EDC serta potensi biaya-biaya lain yang ditagihkan pada saat satker melakukan pengadaan barang/jasa pada vendor tersebut. Setiap bank yang bekerja sama dengan aplikasi *DigiPay* juga harus memperbaiki sistem untuk meminimalisir *trial and eror* saat aplikasi dijalankan oleh satker.

## KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *DigiPay* baik di KPPN Surabaya II maupun untuk para satker masih belum optimal karena sistem pada bank yang dipilih untuk aplikasi *DigiPay* terkadang masih *trial and eror* sehingga diperlukan perbaikan dan uji coba lagi dari pihak bank. Selain kendala yang dihadapi, *DigiPay* memudahkan baik di KPPN Surabaya II maupun di satker yang lain dalam pengadaan barang/jasa, namun pengenalan potensi *DigiPay* kepada rekanan/penyedia juga diperlukan, selain untuk membantu perekonomian di masa pandemi, rekanan/penyedia untuk aplikasi *DigiPay* tidak terbatas lagi. Pengenalan potensi *DigiPay* juga sebagai solusi dari isu permasalahan inisiatif sebelumnya, khususnya terkait kebutuhan mesin EDC dan potensi pengenaan biaya-biaya yang tidak seharusnya dalam penggunaan KKP [15].

## DAFTAR PUSTAKA

- Erlina, O. S. R. dan Rasdianto. 2015. *Akuntansi Keuangan Daerah Berbasis Akrua*. Jakarta Selatan: Salemba Empat
- Kemenkeu. 2021. *Potensi dan Tantangan DigiPay Marketplace dalam Pengelolaan Uang Persediaan*, (Online), (<https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/> (diakses 27 Juli 2022)).
- Silalahi, D.E., dan R. R. Ginting. 2020. Strategi Kebijakan Fiskal Pemerintah Indonesia untuk Mengatur Penerimaan dan Pengeluaran Negara dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah (Jesy)*, Vol. 3, No. 2.

- [4] Peraturan Direktur Jenderal Perbendaharaan Nomor Per-20/PB/2019. *Uji Coba Penggunaan Uang Persediaan Melalui Sistem Marketplace dan Digital Payment Pada Satuan Kerja*. 15 November 2019. Jakarta.
- [5] KPPN Surabaya II. 2022. *Digipay Lebih dari Sekadar platform pengadaan barang dan jasa pemerintah*, (Online), (<https://djp.kemenkeu.go.id/kppn/surabaya2/id/data-publikasi/berita-terbaru/2913>) (diakses 27 Juli 2022).
- [6] Alifah, F. N. 2021. *Digitalisasi Pengadaan Barang Jasa Meningkatkan Efisiensi Penggunaan Uang Persediaan pada Setiap Unit Satuan Kerja di Direktorat Jenderal Perbendaharaan Kementerian Keuangan RI Jakarta*, (Online), (<https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/1507/>) (diakses pada 27 Juli 2022)
- [7] Yadnya, I. D. G. S. 2022. Effect of Perception of Usability and Perception of Ease of Use of Digital Payment on the Performance of Cashless Society Programs in the Management of State Finances. *Journal of World Science*, Vol. 1 No. 5.
- [8] Adirinekso, G. P., S. Budiono, J. T. Purba. 2021. Switching Intention of ATM Link to Digital Transactions in Responding Himbara's Bank New Policy: PPM Framework Perspective. *Proceedings of the Second Asia Pacific International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*
- [9] Kemenkeu. 2020. *Laporan Capaian IS RBTk & Quickwins Ditjen Perbendaharaan 2020*, (Online), ([https://djp.kemenkeu.go.id/tk/images/quickwins/QUICKWINS\\_DJPB\\_2020.pdf](https://djp.kemenkeu.go.id/tk/images/quickwins/QUICKWINS_DJPB_2020.pdf)) (diakses 29 Juli 2022).
- [10] Kurniati, P. N., dan B. Y. Nugroho. 2020. Cashless Government: A Corruption Prevention Strategy in Government Agencies. *Asia Pacific Fraud Journal*, Vol. 5, No. 2.
- [11] Sriyani, S., Samudra, I. K. B., & Syahputra, B. D. A. (2022). Implementasi kartu kredit pemerintah pada kantor pelayanan perbendaharaan Negara Amlapura. *Jurnal Manajemen Retail Indonesia*, 3(1), 70–85. <https://doi.org/10.33050/jmari.v3i1.2166>
- [12] Mulyono, P. E. 2017. Analisis Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Secara Elektronik Pada Pemerintah Kabupaten Gresik. *Airlangga Development Journal*. Vol. 1 No. 1:32-42.
- [13] Yadnya, I. D. G. S. 2022. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan Digital-Marketplace dalam Belanja APBN. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, Vol. 3 No. 6.
- [14] Rokhman, Arief. 2021. *Membangun Sistem Marketplace Instansi Pemerintah di Daerah*, (Online), (<http://www.djp.kemenkeu.go.id/kppn/ka-loka/id/data-publikasi/berita-terbaru/2891membangun-sistem-marketplace-instansi-pemerintah-di-daerah.html>) (diakses 27 Juli 2022).
- [15] Maulid, L. C., & Sudibyoy, Y. A. (2020). Kartu kredit pemerintah sebagai alat pembayaran belanja negara di Indonesia: permasalahan dan solusi. *AkunTabel*, 17(2), 301–313