

## PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN APLIKASI PEMBAYARAN DIGITAL DALAM MELAKUKAN TRANSAKSI

Hendra Purwanto<sup>1</sup>, Handaru Indrian Sasmito Adi<sup>2</sup>, Henny Sri Astuty<sup>3</sup>, Suwarno<sup>4</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

<sup>1</sup> Email: hendrauchia@gmail.com

<sup>2</sup> Email: handaru.indriansa89@gmail.com

<sup>3</sup> Email: hennysriastuty@gmail.com

<sup>4</sup> Email: suwarnoklaten1964@gmail.com

### ABSTRAK

Di era industri digital ini, teknologi mengalami perubahan yang sangat cepat. Hal ini juga terjadi di Indonesia, pengguna *Financial technology (fintech)* meningkat setiaptahunnya, salah satunya adalah aplikasi pembayaran digital yang digunakan untuk melakukan transaksi. Aplikasi ini terdiri dari paper.id, OVO, dana, LinkAja, Sakuku, GoPay, ShopeePay, iSaku, PayPal, POSPAY, Dan Flip. Mudahnya ketika mengoperasikan *software* ini menjadikannya daya tarik untuk menggunakan aplikasi tersebut. Tak hanya itu, dengan adanya aplikasi pembayaran digital ini para pengguna tak perlu ribet lagi jika tidak membawa uang cash saat melakukan transaksi. Jenis riset ini yaitu menggunakan studi kepustakaan. bahwa mengacu pada hasil uji simultan di variabel persepsi fungsi juga persepsi mudahnya penggunaan secara simultan berdampak secara baik pada penggunaan bayar dengan cara digital. Berbanding lurus dengan studi yang dikaji oleh Arif dkk (2022) mengemukakan bahwasanya persepsi penggunaan dan persepsi kemudahan berdampak secara baik juga cepatnya keputusan pada keinginan menggunakannya.

**Kata Kunci:** Persepsi Kemudahan, Minat Penggunaan, Aplikasi Pembayaran Digital, Transaksi

### PENDAHULUAN

Pada zaman yang serba modern, pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan beberapa hal yang biasa dilakukan secara langsung (*offline*) menjadi bisa dilakukan secara online melalui jaringan internet, satu dari banyaknya contoh aktivitas yang sudah bisa dilakukan dengan menggunakan internet yaitu aplikasi membayar secara digital (Alghifari & Rahayu, 2021). Kini aplikasi pembayaran digital sudah tidak terdengar asing lagi di hampir semua kalangan, baik remaja maupun dewasa. Sebagian besar orang-orang di masa sekarang penggunaan dompet digital untuk melakukan pembayaran belanja offline ataupun online, sebab jauh lebih mudah juga terjamin keamanannya daripada menggunakan uang tunai langsung (Brahmanta & Wardhani, 2021). Perubahan cara membayar dengan mengoperasikan sebuah aplikasi dompet digital menjadi salah satu solusi untuk meminimalkan sebuah tindakan kriminal. Pengguna juga dapat melakukan aktivitas jual beli secara efisien tanpa terbatas ruang dan waktu juga tanpa harus membawa uang tunai. selain itu, aplikasi pembayaran digital lebih aman dan terpercaya karena telah dilengkapi dengan enkripsi dan sertifikat keamanan (Dewi & Falah, 2023).

Aplikasi pembayaran digital merupakan solusi teknologi modern yang memungkinkan individu dan bisnis melakukan berbagai transaksi keuangan melalui perangkat elektronik (Eltin, 2019). Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan menggunakan jaringan internet adalah membayar transaksi. Pemakaian jaringan internet menggunakan smartphone memiliki peningkatan penggunaan setiap tahunnya, sehingga memunculkan hal baru yang salah satunya terkait *fintech (financial technology)* (Mukarromah, 2023). *Fintech (financial technology)* dalam prakteknya memanfaatkan

teknologi terkait financial ataupun keuangan bisa memproduksi produk dan bisa memberi layanan saat membayar suatu transaksi, dan terkenal diseluruh kalangan masyarakat khususnya generasi Z (Goldstein, Jiang, & Karolyi, 2019). Ketika menggunakan *software* dompet digital pengguna memerlukan jaringan internet agar bisa membayar tagihan. Salah satu upaya pemerintah Indonesia guna memudahkan masyarakat dalam bertransaksi ialah membangun segala bentuk infrastruktur fisik dan digital (Giglio, 2021). Terdapatnya *fintech* berpengaruh baik untuk mengurangi total *cash* (uang tunai) yang beredar yang dinamai dengan *less cash society*. Perilaku ini guna melakukan pengurangan uang tunai untuk melakukan aktivitas jual beli tidak mendominasi perubahan system (Gai, Qiu, & Sun, 2018). Tetapi penggunaannya mengubah tingkah laku, kebiasaan (budaya), juga sesuai aturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016. Mengacu pada aturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 terkait proses jual beli menggunakan metode pembayaran digital, dompet elektronik (*electronic wallet*), merupakan suatu pelayanan online untuk melakukan penyimpanan data, instrument pembayaran. Contoh diantaranya adalah penggunaan *card* (kartu) ataupun uang elektronik, yang bisa menghimpun saldo guna membayar transaksi (Sari, Mildawati, Yahya, & Kurnia, 2022).

Aplikasi dompet digital pastinya selalu *update* ke arah yang lebih modern seiring dengan bertambahnya ilmu pengetahuan. Untuk saat ini satu aplikasi dompet digital bisa melayani berbagai jenis transaksi pembayaran, diantaranya melakukan penyimpanan uang, membayar tagihan listrik/internet, atau membagi dana kepada user lainnya secara cepat (Reza & Susanti, 2019). Berikut ini ada contoh-contoh bentuk pembayaran di Indonesia diantaranya: Kartu Perbankan, Electronic Wallet (dompet digital), scan QRIS, M-Banking, Micro ATM, Internet Banking, Terminal PoS, Virtual Account (VA), Online Credit Card, QR Code (Rahayu, 2022). Menggunakan transaksi dalam bentuk pembayaran digital dapat menghindari resiko salah hitung saat memberikan kembalian kepada customer. Selain itu, membayar secara digital juga bisa meningkatkan retensi customer dengan cara program loyalitas atau promo yang diselenggarakan di platfrom PoS ataupun payment gateway (Lestari, Santoso, & Indarto, 2021).

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan studi kepustakaan (library research). Studi kepustakaan adalah metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan, mengkaji, dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian, yang dalam hal ini adalah pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan aplikasi pembayaran digital dalam melakukan transaksi.

### Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber literatur, termasuk:

- a. **Artikel Jurnal:** Penelitian ini mengkaji artikel-artikel ilmiah yang relevan dengan topik persepsi kemudahan dan minat penggunaan teknologi, khususnya dalam konteks aplikasi pembayaran digital.
- b. **Buku:** Literatur dari buku-buku yang membahas teori-teori terkait teknologi informasi, perilaku konsumen, dan keuangan digital juga menjadi sumber data penting dalam penelitian ini.
- c. **Laporan Penelitian:** Penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini, baik yang telah dipublikasikan dalam jurnal internasional maupun laporan riset yang diterbitkan oleh lembaga pendidikan atau institusi lainnya.

### **Prosedur Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a. **Identifikasi Sumber:** Menentukan dan mengidentifikasi literatur yang relevan dengan topik penelitian. Ini termasuk literatur yang membahas persepsi kemudahan penggunaan teknologi, aplikasi pembayaran digital, serta faktor-faktor yang mempengaruhi minat pengguna.
- b. **Pengumpulan Literatur:** Mengumpulkan sumber-sumber literatur yang sudah diidentifikasi dari perpustakaan, database online (seperti Google Scholar, ScienceDirect, JSTOR), dan sumber lainnya.
- c. **Seleksi Literatur:** Menyeleksi literatur yang paling relevan dan memiliki kualitas akademik yang tinggi. Kriteria seleksi meliputi kesesuaian topik, metode penelitian yang digunakan, serta relevansi dengan tujuan penelitian.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber literatur dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif. Tahapan analisis meliputi:

- a. **Klasifikasi:** Mengklasifikasikan literatur yang dikumpulkan ke dalam kategori-kategori tertentu sesuai dengan tema yang muncul, seperti persepsi kemudahan, minat penggunaan, dan aplikasi pembayaran digital.
- b. **Sintesis:** Mengintegrasikan hasil temuan dari berbagai sumber literatur untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan aplikasi pembayaran digital.
- c. **Interpretasi:** Menginterpretasikan temuan yang diperoleh dari analisis literatur untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis yang diajukan. Proses ini juga mencakup pengidentifikasian kesenjangan dalam literatur dan potensi kontribusi dari hasil penelitian ini.

### **Validitas dan Reliabilitas**

Meskipun penelitian ini merupakan studi kepustakaan, validitas dan reliabilitas data tetap dijaga dengan cara:

- a. **Kredibilitas Sumber:** Hanya literatur dari sumber yang kredibel dan diakui dalam bidangnya yang digunakan, seperti jurnal terindeks, buku teks yang diakui, dan laporan riset dari lembaga terpercaya.
- b. **Konsistensi Analisis:** Teknik analisis data dilakukan secara konsisten dengan fokus pada tema utama yang telah ditetapkan sejak awal penelitian.

### **Kesimpulan dan Implikasi**

Setelah melakukan analisis terhadap literatur yang telah dikumpulkan, penelitian ini menarik kesimpulan mengenai bagaimana persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi pembayaran digital. Kesimpulan tersebut tidak hanya berdasarkan satu sumber, melainkan dari sintesis berbagai temuan yang ada dalam literatur. Implikasi dari penelitian ini juga dibahas untuk memberikan panduan bagi pengembangan aplikasi pembayaran digital dan strategi pemasaran yang lebih efektif.

### **Keterbatasan Penelitian**

Sebagai penelitian yang menggunakan metode studi kepustakaan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. **Keterbatasan Data Primer:** Penelitian ini tidak menggunakan data primer yang diperoleh melalui survei atau wawancara, sehingga tidak dapat mengukur secara langsung persepsi dan minat pengguna.
- b. **Ketergantungan pada Literatur yang Ada:** Hasil penelitian sangat bergantung pada kualitas dan ketersediaan literatur yang ada. Jika literatur terbatas atau tidak cukup mendalam, hasil penelitian juga akan terbatas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Persepsi Kemudahan**

Sudut pandang (persepsi) ialah proses seseorang ketika melakukan pemilahan, pengartian, dan melakukan pengorganisasian seluruh pesan yang masuk supaya menciptakan sebuah gambaran terkait dunia nyata (Saputro et al., 2023). Sudut pandang (persepsi) kemudahan adalah suatu tingkatan dimana individu yakin bahwasanya menggunakan sistem tertentu bisa menyebabkan seseorang bebas dari dunia usaha (Sholihah & Ariyani, 2023). Setidaknya ada lima faktor yang digunakan dalam pengukuran kemudahan yaitu: “(1). Mudah difungsikan, (2). Mudah dikendalikan, (3). Mudah dipahami, (4). Memiliki fleksibilitas, dan (5). Jelas dan dapat dimengerti” (Maulidah, Krisdiyawati, & Utami, 2022).

Saat individu percaya bahwasanya teknologi bisa dioperasikan secara mudah, maka minatnya individu tadi untuk memakai teknologi juga akan bisamengalami peningkatan. Sudut pandang seseorang tentang kemudahan dalam menggunakan teknologi ini akan bebas dari kesalahan dan suatu usaha (Fachrunnisa, Windarti, & Sari, 2024). Semakin mudah seseorang dalam mengaplikasikan teknologi maka semakin kecil tenaga yang mesti dikeluarkan individu yang pada akhirnya bisa menaikkan usaha seseorang dalam menghemat waktu. Persepsi penggunaan pada mudahnya penggunaan teknologi diakibatkan oleh faktor-faktor sebagai berikut: (a.) Berfokus terhadap teknologi, seperti pengalaman user pada pemakaian teknologi yang hampir sama. (b.) Citra teknologi yang didapat user. (c.) Tersedianya mekanisme pendukung yang handal (Tan, Kusumah, & Damanik, 2021).

### **Minat Penggunaan**

Minat merupakan tindakan seseorang yang diungkapkan melalui reaksi (Rizkiyah, Nurmayanti, Macdhy, & Yusuf, 2021). Perilaku ini mungkin umum atau tidak lazim, dan tingkah laku ini mungkin bisa diterima atau tidak”. Minat atau keinginan juga diartikan suatu situasi saat seorang individu belum bertindak, dan bisa digunakan untuk melakukan prediksi tingkah laku seorang individu. Maka kesimpulannya keinginan Penggunaan merupakan niat individu untuk tetap memakai suatu merek tertentu (Siswanti, 2023). Sedangkan minat menggunakan aplikasi merupakan niat seseorang untuk tetap menggunakan suatu aplikasi yang dibutuhkan. Minat Penggunaan aplikasi dapat teridentifikasi dengan menerapkan indikator sebagai berikut: (a). Minat melakukan transaksi, merupakan condongnya keinginan individu untuk menggunakan suatu aplikasi, (b). Minat menjadikannya referensi, merupakan kecondongan individu untuk merekomendasikan aplikasi kepada user lain, (c). Minat Prefensial, merupakan minat yang mendefinisikan tingkah laku individu yang mempunyai prefensi utama di aplikasi berdasarkan kepuasan, (d). Minat Eksploratif, yaitu minat yang mendeskripsikan tingkah laku seseorang untuk mencari informasi yang berkaitan dengan aplikasi (Saputro et al., 2023).

## Aplikasi Pembayaran Digital

Aplikasi pembayaran digital merupakan aplikasi yang menyediakan layanan transaksi pembayaran melalui platform yang disediakan, seperti pembayaran untuk belanja, pembayaran Listrik, air, tiket pesawat, kereta api sampai bus dan lainnya (Artha, Sari, Sari, Khairi, & Suhartini, 2023). Beberapa keuntungan yang didapat jika menggunakan aplikasi pembayaran digital di antaranya: lebih praktis karena bisa diakses melalui smartphone tanpa harus bawa dompet, banyak promo, poin, diskon, hingga cashback. Berikut ini macam-macam aplikasi pembayaran: (1). Paper.id adalah platform yang peruntukannya untuk membayar bisnis B2B. kemudahan memakai Paper.id adalah ketika membuat invoice yang kebiasaannya memakai jasa bank transfer, kini dapat menggunakan Kartu Kredit juga. Dan memudahkan penerimaan metode bayar online dari customer dengan berbagai cara pembayaran secara otomatis yang telah tertata dengan rapi. (2). DANA dirilis tahun 2018, juga sudah melebihi 50 juta unduhan, aplikasi ini sejenis dengan GoPAY, DANA juga dapat dipakai untuk membayar tagihan BPJS, keuntungan menggunakan aplikasi DANA yaitu tidak dikenai biaya transfer. Namun hanya bagi merchant yang menjalin kerja sama. (3). OVO dirilis tahun 2017 yang didirikan oleh Lippo Group dan telah mengadakan kerja sama dengan ratusan merchant termasuk GRAB. Aplikasi OVO ini dapat dipakai untuk membayar pulsa, cicilan hingga investasi reksadana (hasil kerja sama dengan BAREKSA) (Norhabiba, Palupi, & Rohimah, 2019). Top Up saldo OVO bisa dilakukan melalui ATM, M-Banking, internet banking, debit card ataupun merchant tertentu. Keunggulan dari aplikasi OVO ini yaitu sering memberikan promo maupun cashback di GRAB. (4). LinkAja merupakan platform pembayaran milik BUMN, sudah diunduh lebih dari 10 juta pengguna. LinkAja berkerja sama dengan alfamart, indomaret hingga Circle K untuk Top Up. Selain itu aplikasi ini juga menyediakan LinkAJA Syariah bagi yang ingin melakukan transaksi dengan prinsip syariah. Melalui LinkAja bisa berdonasi infaq, wakaf, zakat, dan qurban. (5). Sakuku adalah platform digital *payment* yang berasal dari Bank BCA. Aplikasi ini tidak memotong tagihan bulanan kepada penggunanya. Kemudian ada jual beli online dan *payment* digital (Handayani & Rianto, 2021). Ketika sering melakukan transaksi di aplikasi Sakuku akan mendapatkan promo seperti diskon atau cashback. (6). Gopay, dengan menggunakan aplikasi ini bisa digunakan untuk pembelian pulsa, transfer, sampai Pay Later. Cara mengisi saldo pun bisa dengan menggunakan kartu debit, ATM, Dan M-banking. Keunggulan dari aplikasi Gopay ini yaitu menjamin uang Kembali apabila saldo Gopay hilang. (7). ShopeePay merupakan suatu aplikasi bayar digital yang dikembangkan Shopee, yang menampilkan berbagai fitur untuk memudahkan melakukan pembayaran secara efisien yaitu pembayaran di dalam platform shopee, pembayaran offline melalui mitra usaha yang beragam, membeli pulsa atau paket data, bayar tagihan, dan mengirim uang ShopeePay kepada sesama user (Widyasanti & Suarmanayasa, 2023). Keunggulan di aplikasi ShopeePay yaitu dapat mengakses E-commerce yang luas dan beragam, serta menawarkan cashback.(8). iSaku merupakan aplikasi pembayaran digital yang berkerja sama dengan indomaret. Aplikasi ini menyediakan Solusi praktis dalam transaksi termasuk pembayaran tagihan, pembelian produk, dan isi saldo. iSaku juga memberikan promo dan potongan harga bagi pemakai iSaku ketika berbelanja atau membayar tagihan di Indomaret. (9). PayPal merupakan satu dari beberapa platform pembayaran terkemuka di dunia dalam bentuk dolar dan mata uang lainnya. Keunggulan dari aplikasi PayPal ini yaitu adanya fasilitas pembayaran antar negara dengan mata uang yang berbeda. Pengguna bisa memilih mata uang yang diinginkan kemudian secara otomatis PayPal bisa melakukan pengalihan mata uang tersebut. (10). POSPAY merupakan aplikasi pembayaran digital bagi yang mempunyai rekening Giro dari kantor pos. *Software* ini melayani jenis-jenis tagihan pembayaran diantaranya tagihan listrik, BPJS, PDAM, kredit mobil/atau motor, dan lainnya. (11).Flip merupakan aplikasi yang dapat mentransfer uang tanpa biaya admin, selain itu juga bisa digunakan untuk melakukan Top Up dompet digital salah satunya Gopay. Adapun jenis-jenis pembayaran digital di

Indonesia yaitu: (1). Mobile Banking, (2). SMS Banking, (3). Internet Banking, (4). Uang Elektronik atau e-money (Wibowo & Ratnawati, 2023).

### **Transaksi**

Transaksi merupakan sebuah kesepakatan antara pembeli dan penjual sebagai bentuk pengikat dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan. Fungsi dari transaksi yaitu sebagai alat identifikasi, sebagai alat pencegah kesalahan dengan menyatakan setiap informasi dalam bentuk tulisan, dan sebagai pencegah duplikasi dalam pengumpulan data keuangan. Di era yang serba digital ini, dalam melakukan transaksi harus ada bukti transaksi (Vogel, Hollenbach, Haering, Augurzky, & Geissler, 2024). Bukti transaksi merupakan dokumen tertulis yang digunakan sebagai tanda bukti untuk mendata segala apa yang terjadi ditransaksi tersebut seperti nota debit, nota kredit, faktur, kwitansi, cek, bilyet giro, dan lainnya (Maulidah et al., 2022).

Transaksi berdasarkan penukaran uang dibedakan menjadi 3 yaitu: 1.) Transaksi Tunai yaitu transaksi uang tunai dibayar langsung ketika terjadi transaksi. Di era yang serba modern ini transaksi tunai tidak memiliki batasan pada uang kertas ataupun koin saja, tetapi bisa dilakukan menggunakan kartu debit atau kredit dan menggunakan Gopay, OVO, Dana, atau yang lain. 2.) Transaksi digital merupakan transaksi yang tak terikat dengan cash yang sudah dibayar ataupun akan dibayar pada waktu yang akan mendatang. 3.) Transaksi Kredit merupakan uang tunai yang tak langsung beralih tangan ketika terjadi transaksi .

### **Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital dalam Melakukan Transaksi**

Persepsi seseorang terkait kemudahan dalam menggunakan aplikasi pembayaran digital yaitu sebagai suatu tingkat kepercayaan bahwa menggunakan teknologi itu sangat memberi kemudahan juga tak membutuhkan upaya yang keras. Untuk mengikuti perkembangan zaman yang serba modern, maka seseorang dituntut harus bisa menggunakan teknologi seperti halnya dengan menggunakan aplikasi pembayaran digital ini. Kebanyakan para pengusaha telah menerapkan pembayaran digital ini agar lebih efisien dan untuk mencegah adanya sesuatu yang tak diinginkan contohnya konsumen membayar dengan uang palsu. Dengan adanya aplikasi pembayaran digital, maka para pengguna tidak perlu ribet jika tidak mempunyai uang cash.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Auliya dan Kristina Sisilia (2023) menemukan bahwa didasarkan kepada hasil pengujian simultan di variabel sudut pandang fungsi juga sudut pandang kemudahan secara simultan berefek secara baik pada penggunaan pembayaran secara digital. Berbanding lurus dengan studi yang dilaksanakan oleh Arif dkk di tahun 2022 mengemukakan bahwasanya sudut pandang penggunaan dan persepsi kemudahan berefek secara baik dan signifikan pada keinginan pemakaian (Siswanti, 2023).

### **KESIMPULAN**

Zaman semakin modern, teknologi pun juga semakin canggih. Dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat maka dampaknya juga berimbas pada digitekonomi yang salah satunya adalah aplikasi pembayaran digital. Sudah banyak marketplace yang menyediakan aplikasi pembayaran digital, selain itu belanja offline juga sudah update ke aplikasi pembayaran digital yang bertujuan agar transaksi pembayaran lebih simpel dan praktis. Dalam aplikasi pembayaran digital tersebut telah dilengkapi keamanan sehingga tidak perlu ada yang ditakutkan.

Kemudahan dalam menggunakan aplikasi pembayaran digital ini akan memikat data tarik pengguna. Ini berbanding lurus dengan riset yang dikaji oleh Rahma Auliya juga Kristina Sisilia (2023) menemukan bahwa mengacu pada hasil pengujian simultan di variabel sudut pandang

manfaat dan sudut pandang kemudahan secara simultan berefek baik pada minat penggunaan pembayaran digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alghifari, A. Y., & Rahayu, T. S. M. (2021). Pengaruh Diskon, Kualitas Website, Persepsi Risiko Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Pada Online Shop Shopee: Studi Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Derivatif: Jurnal Manajemen*, 15(2), 223–236.
- Artha, B., Sari, U. T., Sari, N. P., Khairi, A., & Suhartini, T. (2023). Keuangan digital: suatu studi literatur. *Entrepreneurship Bisnis Manajemen Akuntansi (E-BISMA)*, 84–91.
- Brahmanta, G. P., & Wardhani, N. I. K. (2021). Pengaruh persepsi kebermanfaatan, kemudahan, risiko terhadap minat menggunakan ulang shopeepay di Surabaya. *Sains Manajemen: Jurnal Manajemen Unsera*, 7(2), 97–108.
- Dewi, L. S., & Falah, A. S. (2023). Pengaruh Faktor Kemudahan Penggunaan Terhadap Persepsi Konsumen Gopay Pada Pegawai SKK Migas Divisi Pengadaan Kota Jakarta. *Journal of Management Review*, 7(3), 950–957.
- Eltin, G. Q. (2019). Pengaruh kepercayaan, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap niat berperilaku dalam mengadopsi Financial Technology (Fintech).
- Fachrunnisa, Z. H., Windarti, N. P., & Sari, R. P. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan, Digital Payment dan Kemampuan Menyusun Laporan Keuangan terhadap Kinerja UMKM. *Jurnal Fairness*, 14(1), 1–14.
- Gai, K., Qiu, M., & Sun, X. (2018). A survey on FinTech. *Journal of Network and Computer Applications*, 103, 262–273.
- Giglio, F. (2021). Fintech: A literature review. *European Research Studies Journal*, 24(2B), 600–627.
- Goldstein, I., Jiang, W., & Karolyi, G. A. (2019). To FinTech and beyond. *The Review of Financial Studies*, 32(5), 1647–1661.
- Handayani, M., & Rianto, M. R. (2021). Pengaruh Financial Knowledge, Pendapatan dan Social influence terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pembayaran Digital pada Generasi Milenial Islam di Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(3), 1858–1865.
- Lestari, R. I., Santoso, D., & Indarto, I. (2021). Meningkatkan literasi keuangan digital pada pelaku UMKM melalui sosialisasi gerakan nasional non-tunai. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4(3), 378–390.
- Maulidah, H., Krisdiyawati, K., & Utami, E. U. S. (2022). Peran Financial Technology Berbasis Digital Payment System E-Wallet dalam Meningkatkan Literasi Keuangan. *Owner: Riset Dan Jurnal Akuntansi*, 6(4), 3324–3332.
- Mukarromah, Y. M. (2023). Problematika sistem pembayaran aplikasi DANA sebagai e-wallet di Indonesia berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq JEMBER.
- Norhabiba, F., Palupi, M. F. T., & Rohimah, A. (2019). Hubungan Terpaan Iklan Shopee Serta Tokopedia, Akses Aplikasi Dan Minat Membeli Pada Mahasiswa Untag Surabaya. *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 3(2), 93–101.
- Rahayu, R. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat literasi keuangan digital: studi pada generasi Z di Indonesia. *Reviu Akuntansi Dan Bisnis Indonesia*, 6(1), 74–87.
- Reza, H. K., & Susanti, M. (2019). *Keuangan Digital*. Wiyata Bestari Samasta.
- Rizkiyah, K., Nurmayanti, L., Macdhy, R. D. N., & Yusuf, A. (2021). Pengaruh digital payment terhadap perilaku konsumen di era revolusi industri 4.0 (Studi kasus pengguna platform digital payment OVO). *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 16(1), 107–126.
- Saputro, N., Purnama, M. Y. I., Nugroho, L. I., Toro, M. J. S., Pamungkas, P., Prameswari, A. P., & Trinugroho, I. (2023). Literasi Keuangan Digital untuk mendorong Wirausaha Berbasis Digital. *Manajemen Dewantara*, 7(1), 46–51.
- Sari, J., Mildawati, T., Yahya, Y., & Kurnia, K. (2022). Pemanfaatan aplikasi keuangan digital untuk mewujudkan UKM handal. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 5(2), 210–220.

- Sholihah, E., & Ariyani, D. (2023). Intensi Kontinuitas Penggunaan Digital Payment: Peran Mahasiswa Sebagai Warga Keuangan Digital. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Jayakarta*, 4(02), 73–84.
- Siswanti, T. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Digital dan Sosial Ekonomi terhadap Pemanfaatan Digital Payment dengan Budaya sebagai Variabel Moderating. *Jurnal Bisnis & Akuntansi Unsuraya*, 8(1).
- Tan, E., Kusumah, D. H., & Damanik, A. (2021). Impresi e-Payment dan Niat Berperilaku Baru Bagi Pemanfaatan Inklusi Keuangan Digital UMK. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23(3), 163–174.
- Vogel, J., Hollenbach, J., Haering, A., Augurzky, B., & Geissler, A. (2024). The association of hospital profitability and digital maturity – An explorative study using data from the German DigitalRadar project. *Health Policy*, 142. <https://doi.org/10.1016/j.healthpol.2024.105012>
- Wibowo, E., & Ratnawati, T. (2023). The Influence of Collaborative Networks, Information Technology, Entrepreneurial Orientation Towards Financial Literacy At SMEs Batik Surakarta. *International Conference On ...*, 1009–1017.
- Widyasanti, I. A. H., & Suarmanayasa, I. N. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Mahasiswa Prodi S1 Manajemen Universitas Pendidikan Ganesha. *Bisma: Jurnal Manajemen*, 9(2), 145–154.