

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL DI KOTA DENPASAR

M. Kevin Alfaresi Pulungan¹

Ni Luh Karmini²

^{1, 2}Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana (Unud), Bali,
Indonesia

ABSTRAK

Dompot digital menjadi salah satu daya tarik yang kuat di tengah transformasi-transformati sistem keuangan yang diterapkan oleh pemerintah serta pelaku usaha. Dompot digital menawarkan kesempatan baru kepada pelaku usaha dalam mencatat penjualannya serta memudahkan masyarakat untuk bertransaksi dengan beberapa klik saja, namun banyaknya kegiatan promosi yang dilakukan hanya mendukung pertumbuhan pengguna baru saja, tanpa meningkatkan nominal transaksi secara signifikan. Penelitian ini menjelaskan pengaruh simultan dan parsial dari variabel pendapatan, pengaruh sosial, dan kemudahan terhadap minat penggunaan, serta faktor yang paling memengaruhi minat tersebut. Penelitian dilakukan terhadap 96 responden di Kota Denpasar yang telah menggunakan dompet digital sebagai media pembayaran dengan menyebarkan kuesioner Google Form secara online dan analisis data menggunakan software SPSS. Penelitian dilakukan guna mengetahui pengaruh parsial dan simultan variabel bebas terhadap variabel terikat penelitian. Hasil yang didapatkan dari penelitian adalah pendapatan berpengaruh secara positif signifikan terhadap minat penggunaan, pengaruh sosial seseorang berpengaruh secara positif signifikan terhadap penggunaan, dan kemudahan berpengaruh secara positif signifikan terhadap minat penggunaan. Pendapatan, pengaruh sosial, dan kemudahan berpengaruh secara simultan terhadap minat penggunaan. Pengaruh sosial memiliki pengaruh yang paling dominan dalam minat seseorang dalam menggunakan dompet digital di Kota Denpasar

Kata Kunci: *minat, pendapatan, pengaruh sosial, kemudahan*

ABSTRACT

Digital wallets have become one of the strong attractions amidst the financial system transformations implemented by the government and business players. Digital wallets offer new opportunities for businesses to record their sales and make it easier for people to transact with just a few clicks, but the many promotional activities carried out only support the growth of new users, without significantly increasing the transaction amount. This study aims to explain the simultaneous and partial influence of income, social influence, and ease of use on user interest, as well as the most influential factor on that interest. The study was conducted on 96

respondents in Denpasar City who have used digital wallets as a payment method by distributing online questionnaires through Google Form and analyzing the data using SPSS software. The study aimed to determine the partial and simultaneous influence of the independent variables on the dependent variable. The results obtained from the study are that income has a positive significant effect on user interest, social influence has a positive significant effect on usage, and ease of use has a positive significant effect on user interest. Income, social influence, and ease of use have a simultaneous effect on user interest. Social influence has the most dominant influence on a person's interest in using digital wallets in Denpasar City.

Keywords: interest, income, social influence, convenience

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dengan laju yang sangat cepat membawa banyak perubahan bagi kehidupan masyarakat, terutama dalam bidang perekonomian. Sektor yang senantiasa mendorong pertumbuhan perekonomian dengan memanfaatkan teknologi sebagai jawaban atas permasalahan di masyarakat adalah sektor perbankan dan keuangan. Sistem pembayaran tunai melalui uang kartal mulai bergeser ke ranah non-tunai seperti Alat Pembayaran Menggunakan Kartu, bilyet giro, cek, nota debit, dan uang elektronik. Kemudahan pola pembayaran ini dapat mempercepat perputaran uang yang ada dan dibuktikan Ginting, et al. (2018) bahwa alat pembayaran elektronik yaitu kartu debit, kredit, dan uang elektronik secara simultan berpengaruh terhadap perputaran uang. Perputaran yang cepat ini dapat memicu peningkatan tingkat konsumsi di masyarakat.

Banyaknya perubahan cara masyarakat dalam bertransaksi ini menghasilkan suatu istilah baru yang oleh para ahli disebut dengan Ekonomi Digital. Menurut Musafak (2012), ekonomi digital merujuk pada suatu bentuk ekonomi yang bergantung pada barang elektronik dan layanan yang dihasilkan oleh bisnis elektronik serta diperdagangkan melalui platform perdagangan elektronik. Ekonomi digital membuat peluang - peluang dan

pola transaksi yang baru bagi pemerintah, bisnis, dan juga masyarakat yang ikut serta didalamnya. Ekonomi digital berpengaruh positif terhadap perekonomian, yang dibuktikan dalam penelitian Nizar dan Sholeh (2021) yang menjelaskan pertumbuhan ekonomi dipengaruhi signifikan oleh sektor ekonomi digital.

Perekonomian digital semakin dikuatkan oleh pandemi Covid-19 yang meningkatkan permintaan penggunaan layanan digital untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Google, Temasek, dan Bain & Company (2021) melakukan riset dan menemukan bahwa masyarakat mulai menerima layanan digital sebagai cara hidup yang baru, dengan sektor-sektor seperti transportasi online dan pengantaran makanan yang membuat masyarakat mengeluarkan lebih banyak dana untuk mendapatkan layanan tersebut. Pandemi covid-19 yang berkelanjutan ini membawa momentum kuat untuk pertumbuhan layanan digital, salah satunya adalah pengadopsian pembayaran digital. Menurut analisis yang dilakukan Bain & Company (2021), uang kas mulai kehilangan relevansinya karena disusul dompet digital yang semakin relevan sebagai alat pembayaran di masyarakat. Penggunaan dompet digital meningkat 45 persen dibandingkan sebelum pandemi, dan diperkirakan nilai transaksi akan meningkat dua kali lipat pada 2025.

Menurut Bank Indonesia, dompet digital (elektronik) adalah sebuah layanan elektronik yang digunakan untuk sebagai penyimpanan data instrumen pembayaran, seperti kartu dan/atau uang elektronik. Dompet digital ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan dana yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran. Bisnis-bisnis besar seperti e-commerce, penyedia jasa logistik dan transportasi, sosial media, dan banyak bisnis lainnya sudah mulai menggandeng/menciptakan dompet digital sebagai salah satu alat pembayaran mereka. Salah satu perusahaan yang

menyediakan dompet digital tersebut adalah Gojek, perusahaan yang pada awalnya berfokus kepada jasa transportasi saja, menciptakan layanan pembayaran yang dinamakan Gopay untuk mempermudah pembayaran atas layanan lainnya yang ditawarkan. Populix (2022) melalui survei mengungkapkan bahwa dari 1000 responden, 88 persen pernah menggunakan Gopay, disusul 83 persen menggunakan dana dan 79 persen menggunakan OVO. Dua alasan utama pemilihan dompet digital tersebut adalah kemudahannya dalam transaksi serta terintegrasi dengan e-commerce.

Perubahan yang dibawa oleh dompet digital banyak mempengaruhi masyarakat di Bali, khususnya kota Denpasar sebagai kota komersial dan pusat pemerintahan provinsi Bali. Bali yang sempat mengalami banyak penurunan pertumbuhan ekonomi dikarenakan sektor pariwisata yang anjlok akibat pandemi Covid-19 yang menyebabkan macetnya roda perekonomian kini kembali bangkit dengan pola kehidupan yang baru. Bank Indonesia (2022) mendukung akselerasi pemulihan ekonomi Bali dalam sistem keuangan melalui ketersediaan uang yang beredar di masyarakat, perluasan sistem pembayaran nontunai berbasis QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard), dan penerapan Elektronifikasi Transaksi Pemerintah (ETP).

Akselerasi yang dilakukan oleh Bank Indonesia untuk mendukung pemulihan ekonomi menunjukkan hasil yang positif, dibuktikan melalui sistem pembayaran QRIS yang dapat menjadi pilihan pembayaran UMKM melalui dompet digital tumbuh positif sebesar 22,61 persen (qtq) menjadi 395.838 pada kuartal 1 2022 (Bank Indonesia, 2022). Indeks Elektronifikasi Pemerintah Daerah (IETPD) provinsi Bali mencapai 86,2 persen yang menandakan baiknya utilisasi Pemda Bali dan seluruh pelaku usaha untuk mendorong pembayaran nontunai pada seluruh penerimaan pajak daerah.

Tingkat pertumbuhan ini masih perlu dioptimalisasi lagi, seperti melakukan sosialisasi intensif untuk memperkenalkan dan mendorong masyarakat menggunakan metode pembayaran non-tunai, meningkatkan kualitas layanan publik, dan mempercepat integrasi ekonomi dan keuangan digital. Antusiasme masyarakat sangatlah diperlukan demi mempercepat perluasan ETP di provinsi Bali (Bank Indonesia, 2022).

Banyaknya gencaran yang dilakukan Pemerintah Bali dan Bank Indonesia mendukung tren positif perkembangan transaksi Uang Elektronik (UE) di Bali. Nominal transaksi UE yang pada kuartal I 2022 mencapai Rp 1.11 triliun, bertumbuh sebesar 264,60 persen (yoy), namun apabila dibandingkan dengan kuartal IV 2021 yaitu sebesar Rp. 1.36 Triliun, tingkat pertumbuhan justru mengalami pola perlambatan sebesar 18 persen dari kuartal sebelumnya. Perlambatan ini cukup menjadi kekhawatiran dikarenakan jumlah akun UE di Bali pada kuartal I 2022 tumbuh lebih dari 100 persen dibanding kuartal IV 2021 (Bank Indonesia, 2022). Pertumbuhan yang tidak sejalan ini menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana masyarakat bertransaksi secara elektronik, mengapa jumlah akun yang bertumbuh begitu pesat selama 1 kuartal tidak menyebabkan pertumbuhan yang sama pada nominal transaksi uang elektronik.

Salah satu hal yang dapat menyebabkan permasalahan ini adalah pola perilaku masyarakat yang bertransaksi sesaat, seperti ketika ada promosi yang dijalankan oleh penyedia produk dan jasa di masyarakat yang mengharuskan mengunduh dompet digital tertentu untuk mendapatkan promosi tersebut. Hal ini menjadikan nominal transaksi yang tidak terlalu banyak dan di lain sisi menyebabkan jumlah akun yang semakin bertambah. Apabila pola masyarakat yang seperti ini tetap berlanjut maka akan muncul ketidaksetiaan masyarakat untuk tetap menggunakan dompet digital untuk transaksi diluar promosi yang dijalankan. Perhatian lebih perlu dituju

kepada minat masyarakat dalam menggunakan dompet digital untuk melakukan transaksi demi menjaga pertumbuhan pembayaran digital.

Survei Google (2021) menunjukkan bahwa faktor utama masyarakat memilih layanan digital, khususnya dompet digital dikarenakan kemudahannya. Kehadiran dompet digital diharapkan dapat memudahkan dalam bertransaksi digital sehingga dapat menjadi pola rutinitas baru bagi masyarakat. Menurut Jogiyanto (2007), kemudahan dapat didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan seseorang terhadap penggunaan teknologi akan membebaskan mereka dari usaha yang berlebihan, mudah dipelajari, dipahami, sederhana, dan mudah dalam pengoperasiannya. Teknologi yang semakin mudah dan praktis digunakan akan menarik perhatian masyarakat untuk mencoba menggunakannya. Kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan ditemukan oleh Mualthazam, *et. al.* (2021). Penelitian Meuthia, *et. al.* (2020) menemukan hal yang serupa dimana kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan.

Pemilihan dompet digital sebagai alat pembayaran juga dapat disebabkan oleh pendapatan, dimana tingginya pendapatan seseorang akan meningkatkan daya beli yang dimiliki dan tingkat konsumsi orang tersebut (Hanum, 2017). Aksami dan Jember (2019) melalui penelitian yang dilakukan menemukan bahwa semakin tinggi pendapatan seseorang maka minat menggunakan akan semakin tinggi. Hasil yang berbeda justru ditemukan oleh Nursal *et al.* (2021) dan Eviana dan Saputra (2022) dimana pendapatan justru tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan. Hasil yang berbeda menimbulkan pertanyaan apakah pendapatan seseorang mempengaruhi bagaimana minat orang tersebut dalam menggunakan dompet digital.

Pelaku usaha banyak yang memilih menerima pembayaran digital dikarenakan masyarakat sudah mulai mengadopsi pembayaran digital untuk pemenuhan kebutuhannya. Masyarakat pun memilih menggunakan

dompet digital ketika banyaknya layanan dan kebutuhan yang menawarkan metode pembayaran tersebut. Hal ini menandakan bahwa tingginya pengaruh dari sekitar seseorang dalam memilih untuk menggunakan dompet digital. Meuthia, et. al. (2020) menemukan bahwa pengaruh sosial merupakan pengaruh yang paling kuat dalam minat penggunaan, serupa dengan penelitian Handayani dan Riyanto (2021) menemukan bahwa pengaruh sosial secara signifikan mempengaruhi secara signifikan minat.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang dilakukan adalah asosiatif kuantitatif melalui tiga variabel bebas, Pendapatan (X1), Pengaruh Sosial (X2), dan Kemudahan (X3) serta pengaruhnya terhadap Minat Penggunaan (Y). Lokasi penelitian dilakukan di Kota Denpasar dikarenakan memiliki tingkat kepadatan penduduk tertinggi di Bali, mobilitas yang tinggi, dan banyaknya sosialisasi pembayaran digital yang dilakukan pemerintah terhadap masyarakat Kota Denpasar. Accidental sampling digunakan sebagai teknik penentuan sampel yaitu nonprobability sampling yaitu dengan jumlah sampel sebesar 96 yang ditentukan melalui rumus *Lemeshow*.

Data penelitian didapat dari sumber primer, yaitu jawaban responden dan sumber sekunder yaitu data aktual perekonomian dan penggunaan dompet digital serta hasil studi empiris. Cara mendapatkan data primer penelitian adalah melalui kuesioner Google Form yang disebarkan kepada responden. Pertanyaan pada kuesioner mewakili tiap instrumen dalam penelitian dan dinilai menggunakan skala *likert* satu sampai lima, dimana satu menandakan sangat tidak berpengaruh dan lima menandakan sangat berpengaruh.

Uji validitas untuk dan uji reliabilitas sebagai pengujian instrumen

penelitian. Hasil penelitian dijelaskan melalui analisis deskriptif dan sebelum dilakukan analisis inferensial, dilakukan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi. Uji terhadap pengaruh simultan dan parsial dilakukan dengan analisis regresi linear berganda. Alat bantu untuk melakukan uji statistik adalah IBM SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Rekapitulasi Data Responden

No	Variabel	Klasifikasi	Jumlah (orang)	Persen (%)
1	Jenis kelamin	Laki-laki	68	71
		Perempuan	28	29
		Jumlah	96	100
2	Usia	10 – 19	23	24
		20 – 29	41	43
		30 – 39	26	27
		40 - 49	4	4
		50 – 59	2	2
		>= 60	0	0
		Jumlah	96	100
3	Pendidikan terakhir	SMA/K	42	44
		Diploma	5	5
		S1	47	49
		S2	2	2
		S3	0	0
		Jumlah	96	100
4	Pekerjaan	PNS	5	5
		TNI/Polri	0	0
		Pegawai Swasta	21	22
		Wiraswasta	9	9
		Pelajar	27	28
		Lainnya	34	36
		Jumlah	96	100

Sumber: Data primer (2022)

Mayoritas responden paling tidak sudah menamatkan S1 dengan jumlah 47 (49 persen), disusul dengan tamatan SMA/K sebanyak 42

responden (43,8 persen), diploma sebanyak lima responden (5,2 responden), dan S2 sebanyak 2 responden (2,1 responden). Pendidikan terakhir responden didominasi oleh pekerjaan lainnya sebesar 34 (35,4 persen), pelajar sebesar 27 (28,1 persen), pegawai swasta sebesar 21 (21,9 persen), wiraswasta sebesar 9 (9,4 persen), dan PNS sebesar 5 (5,2 persen). Responden dengan pendapatan diatas dua juta rupiah sebesar 79 (82,3 persen), diantara satu juta dan dua juta rupiah sebesar (14, 6 persen), dan dibawah satu juta rupiah sebesar (3,1 persen)

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No	Variabel	Instrumen	<i>Pearson Correlation</i>	Keterangan
1	Pengaruh Sosial (X ₂)	X _{2.1}	0,883	Valid
		X _{2.2}	0,933	Valid
		X _{2.3}	0,858	Valid
		X _{2.4}	0,894	Valid
2	Kemudahan (X ₃)	X _{3.1}	0,922	Valid
		X _{3.2}	0,937	Valid
		X _{3.3}	0,877	Valid
		X _{3.4}	0,958	Valid
3	Minat Penggunaan (Y)	Y ₁	0,920	Valid
		Y ₂	0,969	Valid
		Y ₃	0,926	Valid

Sumber: Data Diolah (2022)

Seluruh instrumen penelitian pada Tabel 2 memiliki *Pearson Correlation* yang lebih tinggi daripada 0,361. Hal ini menunjukkan bahwa setiap instrumen valid dan dapat dikatakan lulus dari uji validitas.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
1.	Pengaruh Sosial (X ₂)	0,910	Reliabel
2.	Kemudahan (X ₃)	0,938	Reliabel
3.	Minat menggunakan (Y)	0,930	Reliabel

Sumber: Data Diolah (2022)

Seluruh variabel penelitian pada Tabel 3 memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih tinggi dari 0,6 sehingga variabel dapat dikatakan reliabel dan lulus dari uji reliabilitas.

Tabel 4. Hasil Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.787	1.119		.703	.484
Pendapatan (X_1)	.264	.110	.171	2.411	.018
Pengaruh Sosial (X_2)	.415	.101	.475	4.102	.000
Kemudahan (X_3)	.224	.099	.263	2.268	.026
R ²	.540				
F	35.965				
Sig F	.009				

Sumber: Data Diolah (2022)

Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui persamaan regresi terhadap model. Hasil analisis regresi dijelaskan dalam persamaan berikut:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3$$

$$Y = 0,787 + 0,264 X_1 + 0,415 X_2 + 0,224 X_3$$

Koefisien konstanta pada persamaan regresi linear berganda adalah 0,787, menunjukkan bahwa apabila semua koefisien variabel independen adalah 0, maka nilai variabel independen adalah 0,787. Nilai koefisien pendapatan adalah 0,264 dengan signifikansi 0,018, koefisien pengaruh sosial adalah 0,415 dengan signifikansi sebesar 0,000, dan koefisien kemudahan adalah 0,224 dengan signifikansi sebesar 0,026. Hasil ini menunjukkan variabel bebas memiliki pengaruh yang positif dan signifikan

secara parsial terhadap minat penggunaan, dengan asumsi bahwa meningkatnya variabel bebas akan meningkatkan variabel terikat.

Pengaruh sosial memiliki koefisien tertinggi apabila dibandingkan dengan variabel-variabel bebas lainnya, sebesar 0,415. Nilai koefisien tertinggi mengindikasikan pengaruh sosial memiliki pengaruh paling dominan kepada minat penggunaan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 35,865 lebih besar dari F tabel sebesar 2,70 dengan tingkat signifikansi 0,009 yang menandakan bahwa variabel bebas dalam penelitian (kemudahan, pendapatan, dan pengaruh social) berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel terikat (minat penggunaan).

Nilai t hitung untuk variabel pendapatan adalah 2,411 yang lebih besar daripada t tabel 1,66 dengan tingkat signifikansi 0,018, lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, sehingga variabel pendapatan berpengaruh secara positif signifikan terhadap minat penggunaan. Tingginya pendapatan seseorang akan meningkatkan minat menggunakan dompet digital. Hasil ini serupa dengan penelitian yang dilakukan Aksami dan Jember (2019) yang menemukan bahwa semakin besar pendapatan seseorang maka minat menggunakan akan semakin besar, berbeda dengan penelitian yang dilakukan Handayani dan Riyanto (2021)

Nilai t hitung untuk variabel pengaruh social adalah 4,102 yang lebih besar daripada t tabel 1,66 dengan tingkat signifikansi 0,000, lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa H₂ diterima dan H₀ ditolak, sehingga variabel pengaruh sosial berpengaruh secara positif signifikan terhadap minat penggunaan. Dorongan lingkungan sosial seseorang dapat mendorong minat dalam menggunakan dompet digital. Hal ini dapat terjadi apabila seseorang melihat bahwa lingkungan sekitarnya mulai menggunakan

dompet digital maka seseorang akan mulai menggunakan sistem tersebut juga. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Meuthia, et. al. (2020) dan Handayani dan Riyanto (2021) yang menemukan bahwa pengaruh sosial merupakan pengaruh yang paling kuat dalam minat penggunaan.

Nilai t hitung untuk variabel kemudahan adalah 2,268 yang lebih besar daripada t tabel 1,66 dengan tingkat signifikansi 0,026, lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa H_3 diterima dan H_0 ditolak, sehingga variabel kemudahan berpengaruh secara positif signifikan terhadap minat penggunaan. Semakin mudah suatu sistem dalam digunakan maka semakin mudah pengadopsian terhadap sistem tersebut atau dalam kata lain kemauan atau niat menggunakan akan semakin tinggi. Pemerintah dalam mendorongnya penggunaan sistem pembayaran elektronik. Hasil ini sesuai dengan Mualthazam, et. al. (2021) dan Meuthia, et. al. (2020) yang menemukan hal yang serupa dimana kemudahan berpengaruh secara positif signifikan terhadap minat penggunaan.

Variabel yang paling dominan merupakan variabel yang signifikan dan memiliki koefisien absolut yang paling tinggi. Pengaruh sosial merupakan variabel yang paling dominan, ditunjukkan dengan koefisien sebesar 0,415, lebih besar daripada pendapatan (0,264) dan kemudahan (0,224). Kepercayaan serta lingkungan di sekitar seseorang akan sangat berpengaruh dalam keputusan seseorang dalam menggunakan dompet digital.

SIMPULAN

- 1) Pendapat berpengaruh secara positif signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital pada masyarakat Kota Denpasar. Semakin tingginya tingkat pendapatan dan juga kesempatan untuk mendapatkan

pendapatan tersebut maka minat menggunakan dompet digital akan semakin tinggi

- 2) Pengaruh sosial berpengaruh secara positif signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital pada masyarakat Kota Denpasar. Keadaan sosial seseorang yang mendorong seseorang untuk menggunakan dompet digital akan meningkatkan minat seseorang dalam menggunakannya.
- 3) Kemudahan berpengaruh secara positif signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital pada masyarakat Kota Denpasar. Semakin mudah seseorang dalam menggunakan dompet digital maka akan semakin tinggi juga minat menggunakan dompet digital tersebut.

SARAN

- 1) Pemerintah serta stakeholder sebaiknya menetapkan kebijakan mengenai dompet digital yang lebih sesuai dengan norma sosial yang berlaku di masyarakat. Masyarakat akan menilai ke sekitar mereka apakah dompet digital sesuai norma yang berlaku sebelum memutuskan untuk menggunakannya.
- 2) Pemerintah serta stakeholder sebaiknya memastikan dompet digital dapat digunakan dengan sebagaimana mestinya sehingga masyarakat tidak mengalami kendala apapun selama menggunakannya. Sistem yang baik akan mendorong penerapan penggunaannya ke seluruh lapisan di masyarakat.

REFERENSI

- Aksami, N. dan Jember, I. (2019). Analisis Minat Penggunaan Layanan E-money Pada Masyarakat Kota Denpasar. *E-Jurnal EP Unud*, 8 [10]: 2439-2470.

- Bank Indonesia. (2022). Laporan Perekonomian Provinsi Bali Mei 2022. Bank Indonesia.
- Eviana, V. dan Saputra, A. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Pay Later. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), hal 1968-1977.
- Gintting, et al. (2018). Dampak transaksi non tunai terhadap perputaran uang di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, Vol. 16 No 2 Hal: 44-55.
- Google, Temasek, dan Bain & Company. (2021). E-Conomy SEA 2021, Roaring 20s : The SEA Digital Decade. Google, Temasek, dan Bain & Company.
- Handayani, M. dan Rianto, M. (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*, Vol. 7 No.03 Hal 1858-1865.
- Hanum, N. (2017). Analisis Pengaruh Pendapatan Terhadap Perilaku Konsumsi Mahasiswa Universitas Samudra di Kota Langsa. *Jurnal Samudra Ekonomika*, Vol. 1, No. 2.
- Jogiyanto. (2007). Sistem Informasi Keperilakuan. Edisi Revisi. Andi Offset Yogyakarta.
- Mentari, A., dan Bendesa, I. (2018). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat dalam menggunakan uang elektronik di Kota Denpasar, Provinsi Bali. *E-Jurnal EP Unud*, 7(4), hal. 646– 676.
- Meuthia, R., Ananto, R., dan Afni, Z. (2020). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat UMKM Terhadap Penggunaan Uang Elektronik Di Kota Padang. *Jurnal Akuntansi dan Manajemen Vol.15, No.1, 2020*, Hal. 143-155.
- Mualthazam, R. et al. (2021). *Business and Accounting Education Journal Vol.2 No.(3)* Hal 252 – 259.
- Musafak. (2012). Budaya ekonomi digital kalangan masyarakat menengah atas. Universitas Gunadarma: Yogyakarta.
- Nizar, N. dan Sholeh, A. (2021). Peran Ekonomi Digital Terhadap Ketahanan dan Pertumbuhan Ekonomi Selama Pandemi COVID-19. *J. Madani.*, Vol. 4, No. 1, Maret 2021 Hal 89 – 101.
- Nursal, M., Komariah, N., dan Rianto, M. (2022). Pengaruh Money Saving, Time Saving, Pendapatan dan Lingkungan Sosial terhadap Keputusan

Menggunakan Aplikasi Online Food pada Masyarakat Muslim di Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(2), hal. 1769-1775.

Populix. (2022). *Consumer Preference Towards Banking and E-Wallet Apps*. Populix Jakarta.