

ANALISIS PENGARUH MINAT PENGGUNAAN E-WALLET PADA GENERASI Z DI KOTA BALIKPAPAN

ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF INTEREST IN USING E-WALLETS ON GENERATION Z IN BALIKPAPAN CITY

Dessy Handa Sari^{*}, Nurul Musfirah Khairiyah², Masrul Huda³
^{1,2,3}Politeknik Negeri Balikpapan, Jl. Soekarno Hatta Km 8, Balikpapan

*E-mail: dessy.handa@poltekba.ac.id

Diterima 05-06-2023	Diperbaiki 00-00-2013	Disetujui 01-09-2023
---------------------	-----------------------	----------------------

ABSTRAK

Balikpapan adalah kota yang pesat akan kemajuan teknologi, salah satunya adalah penggunaan e-wallet di kecamatan Balikpapan, E-wallet merupakan server Uang Elektronik yang dalam proses penggunaannya harus terkoneksi terlebih dahulu dengan server penerbit. E wallet saat ini sangat populer digunakan untuk kalangan mahasiswa ataupun pekerja berumur 18-25 tahun. Berbagai variabel yang menjadi tolak ukur Generasi Z dalam hal penggunaan teknologi, yang dapat digunakan untuk menilai seberapa baik teknologi E-wallet diterima oleh Generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1998 dan 2005. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data dalam bentuk angka, Dengan menggunakan metode kuantitatif, peneliti dapat memahami kuantitas sebuah fenomena yang dapat digunakan nantinya untuk perbandingan. Dari salahsatu pengujian hipotesis yang telah dilakukan menggunakan Structural Equation Model (SEM) menunjukkan hasil bahwa Effort Expectancy berpengaruh positif terhadap minat generasi Z menggunakan E-wallet, namun tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat generasi Z dalam mengadopsi E-wallet.

Kata kunci: Generasi Z di Kota Balikpapan, E-wallet, Effort Expectancy, Facilitating Conditions, Habit Hedonic, Motivation, Social Influence, Behavior Intention, Minat mengadopsi teknologi

ABSTRACT

Balikpapan is a city that is experiencing rapid technological progress, one of which is the use of e-wallets in Balikpapan sub-district. E-wallets are Electronic Money servers which in the process of using them must first be connected to the issuing server. E-wallets are currently very popular among students and workers aged 18-25 years. Various variables serve as benchmarks for Generation Z in terms of technology use, which can be used to assess how well E-wallet technology is received by Generation Z. Generation Z is the generation born between 1998 and 2005. This research uses quantitative research methods. Quantitative research is research carried out by collecting data in the form of numbers. By using quantitative methods, researchers can understand the quantity of a phenomenon which can be used later for comparison. From one of the hypothesis tests that has been carried out using the Structural Equation Model (SEM), the results show that Effort Expectancy has a positive effect on Generation Z's interest in using E-wallets, but does not have a significant influence on Generation Z's intention to adopt E-wallets.

Keywords: Generation Z, E-wallet, Effort Expectancy, Facilitating Conditions, Habit Hedonic, Motivation, Social Influence, Behavior Intention, Interest in adopting technology, Intention to use.

PENDAHULUAN

E-wallet merupakan server Uang Elektronik yang dalam proses penggunaannya harus terkoneksi terlebih dahulu dengan server penerbit. E-wallet tidak sama dengan kartu

kredit atau kartu debit, transaksi dengan E-wallet tidak langsung melalui pihak ketiga atau perantara (Amoroso & Magnier-watanabe, 2012). Komite Sistem Pembayaran dan Penyelesaian Bank for International Settlement

mendefinisikan *E-wallet* sebagai *Mobile Money* multiguna yang dapat digunakan berulang kali untuk digunakan dalam ritel kecil atau pembayaran selain koin.

Pendapat lainnya menyatakan bahwa *E-Wallet* adalah Dompet elektronik memungkinkan para pengguna untuk melakukan transaksi jual-beli elektronik secara cepat dan aman. Dompet elektronik berfungsi hampir sama dengan dompet saku. perkembangan *E-wallet* bukan karena fasilitas yang disediakan oleh *Mobile Wallet*, tetapi karena jumlah perangkat *Mobile* yang bertambah. Saat ini hampir setiap orang memiliki perangkat *Mobile* dan perangkat *Mobile* tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Karena penggunaan perangkat seluler yang semakin meningkat, para pelaku bisnis akhirnya berinovasi menggunakan perangkat seluler sebagai perantara penggunaan *E-wallet*. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-wallet* hadir bukan sebagai pengganti transaksi tunai, melainkan sebagai pelengkap dari uang tunai itu sendiri. Empat platform *E-wallet* teratas di Indonesia berdasarkan jumlah pengguna aktif antara tahun 2019 dan 2020 adalah Go-Pay, OVO, DANA, dan Linkaja. Pertumbuhan stabil yang ditunjukkan oleh OVO tidak terlepas dari kemitraannya dengan Grab, layanan pemesanan kendaraan terbesar di Asia Tenggara, serta Tokopedia, pemain dominan di pasar *E-commerce* online Indonesia.. Sementara itu, Linkaja sudah menikmati posisi nyaman karena memiliki layanan pembayaran terintegrasi yang disediakan oleh Bank- Bank BUMN (Devita, 2020).

Transaksi pembayaran pun dilakukan secara *online* atau non tunai. Hal ini membuat penggunaan dompet digital seketika naik daun. Riset Neurosensus Indonesia (dalam Cakti, 2020) mengungkapkan sebelum pandemi, penggunaan dompet digital hanya berkisar 10%, namun sepanjang tahun 2020 terjadi lonjakan persentase penggunaan dompet digital yang mencapai 44%, bahkan memungkinkan pertumbuhan pengguna akan terus meningkat.

Survei lain dilakukan oleh Ipsos di Asia Tenggara (Kurniawan, 2022). Survei menemukan hasil menarik bahwa saat belanja online, masyarakat lebih banyak menggunakan dompet digital dibanding rekening bank. ShopeePay, OVO, GoPay, DANA dan LinkAja menjadi lima aplikasi dompet digital yang paling populer di kalangan masyarakat Indonesia.

Sepanjang tahun 2020, ShopeePay berhasil unggul dan menempati posisi pertama sebagai dompet digital yang paling diminati dan sering digunakan dengan persentasi sebesar 34%. Kemudian secara berturut-turut diikuti oleh OVO sebesar 28%, GoPay sebesar 17%, Dana sebesar 14%serta Link Aja sebesar 8%.

Riset terbaru yang dilakukan InsightAsia bertajuk '*Consistency That Leads: 2023 E-Wallet Industry Outlook*' juga menunjukkan dompet digital semakin menjadi metode pembayaran paling yang dipilih masyarakat, dibanding pembayaran tunai dan transfer bank. Hasil riset menunjukkan 74% responden aktif menggunakan dompet digital untuk berbagai macam transaksi keuangan mereka.

Penelitian mengenai Niat penggunaan *E-wallet* pada generasi Z dengan menggunakan model penelitian UTAUT2 belum pernah dilakukan peneliti sebelumnya dimana penelitian Sebelumnya yang dilakukan oleh (yang et al., 2021) mengeksplorasi efek dari manfaat yang dirasakan, seperti persepsi kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, kondisi fasilitas, kompatibilitas gaya hidup, dan kepercayaan yang dirasakan terhadap niat untuk menggunakan *E-wallet* dan adopsi *E-wallet* di antara orang dewasa dengan menggunakan UTAUT. Kemudian penelitian yang serupa juga dilakukan oleh (Baptista & Oliveira, 2015) dimana penelitian ini Menganalisis Pesatnya kemajuan komunikasi, teknologi seluler, dan menjamurnya perangkat pintar yang telah meningkatkan pentingnya layanan perbankan seluler bagi bank, lembaga keuangan, dan penggunanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasilnya, Harapan kinerja, motivasi hedonis, dan kebiasaan ditemukan sebagai yang paling signifikan dari niat perilaku untuk menggunakan teknologi.

Kemudian penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Ridaryanto et al., 2019) dimana Sesuai dengan fokus penelitian, penelitian ini mengadopsi teknik kuantitatif dengan desain explanatory. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna *E-wallet* di Indonesia. Temuan mengungkapkan bahwa kepercayaan dan promosi memiliki dampak parsial pada niat untuk menggunakan *E-wallet*. Pengaruh sosial, di sisi lain, tidak berpengaruh pada niat untuk menggunakan *E-wallet*.

Kemudian penelitian terakhir yang dijadikan bahan perbandingan dan bahan rujukan oleh peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Joshi, 2020) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji faktor-

faktor yang mempengaruhi sikap dan niat perilaku terhadap adopsi mobile wallet dan untuk menguji efek moderasi jenis kelamin dan usia antara adopsi mobile wallet dan sikap dan niat pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa baik jenis kelamin dan usia memoderasi hubungan sikap dan niat lalu pengaruhnya terlihat lebih banyak untuk pengguna pria yang muda. Sampel terdiri dari mahasiswa dan profesional, di kota-kota besar. Penelitian ini hanya mengkaji peran moderasi usia dan jenis kelamin.

Dari kelima penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya tersebut, bahwa terdapat persamaan mengenai subjek yang ditelitinya yaitu berupa *E-wallet* dan beberapa faktor pendukung lainnya. Dari kelima penelitian tersebut, bahwa terdapat hasil yang berbeda-beda dengan tingkat signifikansi yang berbeda pula, sehingga dengan dilakukannya penelitian yang serupa oleh peneliti saat ini untuk memperoleh hasil apakah penelitian yang dilakukan saat ini memiliki hasil yang sama seperti penelitian-penelitian yang telah dilakukan. Maka, dengan adanya latar belakang dan uraian penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, Menurut Sensus penduduk tahun 2021 di Kota Balikpapan, jumlah penduduk rentang usia 20-24 sebesar 58.931 jiwa dan 15-19 tahun sebedar 53.009 jiwa. Gender, usia, dan pengalaman juga digunakan sebagai variabel pembeda individu dalam menguji pengaruh kondisi fasilitas, nilai harga, dan kebiasaan terhadap niat perilaku, serta pengalaman sebagai pembeda individu dalam menguji pengaruh niat pada perilaku penggunaan teknologi. Maka, dengan adanya latar belakang dan uraian penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Analisis faktor faktor yang mempengaruhi minat penggunaan E-wallet pada generasi Z Di Kota Balikpapan”.

METODOLOGI

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif diartikan sebagai penelitian yang mengumpulkan informasi berupa angka-angka. Data tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh penulis. Penelitian kuantitatif cocok untuk digunakan dalam dengan data berupa angka. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengkarakterisasi fenomena dan memahami mengapa sesuatu terjadi..

Metode pengumpulan data Primer digunakan dalam penelitian ini, yang dilakukan melalui kuesioner. Untuk menghindari menyimpang dari tujuan penelitian, pernyataan yang diberikan dalam kuesioner didasarkan pada indikasi yang ditentukan. Sampel dalam penelitian ini yaitu generasi Z yang menggunakan E-wallet. Generasi Z dipilih oleh peneliti karena sebagian besar pengguna yang menggunakan aplikasi E- wallet untuk pengiriman makanan online, pemesanan transportasi online, dan belanja online adalah anak-anak muda. Transaksi seperti ini biasa terjadi di kalangan nasabah Indonesia, khususnya Generasi Z yang sudah melek teknologi dan terbiasa menggunakan teknologi dan jaringan internet dalam kehidupan sehari-hari. Kalangan Z sendiri merupakan generasi muda masa kini yang lahir sekitar tahun 1998 hingga 2005 yang ada di Kota Balikpapan, yang kira-kira berusia sekitar 18– 25 tahun. Sehingga disesuaikan dengan saat ini, kriteria umur untuk responden pada penelitian ini mengambil pada kisaran tersebut.

Data dalam penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh dengan mendistribusikan kuesioner secara Online menggunakan Google Form. Kuesioner dalam penelitian ini menerapkan 6 skala likert, yaitu 1 = Sangat Tidak Setuju; 2 = Tidak Setuju; 3 = Agak Tidak Setuju; 4 = Agak Setuju; 5 = Setuju; dan 6 = Sangat Setuju. Peneliti tidak menggunakan pilihan netral karena untuk menghindari jawaban yang meragukan dari responden dalam mengisi kuesioner. Untuk petunjuk pengisian sudah diberikan peneliti di dalam kuesioner tersebut agar memudahkan responden untuk menjawabnya. Sebanyak 225 responden mengisi kuesioner, tetapi hanya data dari 198 responden yang memenuhi kriteria. Untuk mendapatkan hasil yang signifikan penulis melakukan survei dengan menyebarkan kuesioner berbasis *Online* kepada Responden dari kalangan generasi Z dimana generasi Z merupakan generasi yang lahir tahun 1998 sampai 2005.

HASIL DAN PEMBAHASAN

R Square	R Square Adjusted
0.928	0.925
0.641	0.639

Tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat R square Intention to use dapat menjelaskan sebesar 92,8% niat Generasi Z untuk menggunakan E-wallet. Sedangkan, tingkat R square Use Behavior dapat menjelaskan sebesar 64,1% intensitas penggunaan E-wallet pada kalangan Z. Hasil ini juga menunjukkan bahwa model yang digunakan dalam penelitian ini tidak termasuk dalam kategori model lemah. Hal ini menunjukkan bahwa model atau faktor independen yang digunakan untuk menggambarkan keinginan Generasi Z untuk menggunakan E-wallet efektif atau berhasil.

Hasil uji hipotesis memperlihatkan hubungan jalur parameter dan tingkat signifikansi di antara variabel laten. Pengujian hipotesis digunakan dalam untuk membuktikan korelasi antara variabel yang dianalisis.

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ((O/STD EV))	P Values	Kesimpulan
EE - > IN	0.266	0.265	0.041	6.517	0.000	H1 Didukung
FC - > IN	-0.182	-0.184	0.044	4.145	0.000	H2 Didukung
H - > IN	-0.235	0.244	0.045	5.219	0.000	H3 Didukung
HM - > IN	0.141	0.142	0.053	2.653	0.008	H4 Didukung
SI - > IN	0.042	0.043	0.032	1.314	0.190	H5 Tidak didukung

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hipotesis pertama yaitu *Effort Expectancy* berpengaruh signifikan positif terhadap niat generasi Z dalam menggunakan E-wallet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Effort Expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat generasi Z untuk mengadopsi E-Wallet, dengan nilai Original Sample yaitu 0,266 dan nilai p value 0,000 < alpha sebesar 0,05. Sehingga hipotesis ke 1 menyatakan *Effort Expectancy* berpengaruh positif dan Signifikan terhadap niat generasi Z dalam menggunakan E-wallet diterima. Salah satu penjelasan untuk ini adalah bahwa pelanggan E-wallet saat ini cukup akrab dengan perangkat digital dan perangkat lunak E-wallet, oleh karena itu Ekspektasi Usaha menjadi perhatian. Bagi masyarakat terutama generasi Z di Balikpapan menganggap E-Wallet mudah untuk digunakan maka E-wallet banyak digunakan. Selain itu, program E-wallet

menawarkan User Interface yang ramah pengguna dan menarik yang membuatnya mudah digunakan.

Variabel lainnya yang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat generasi Z dalam menggunakan E-Wallet adalah *Facilitating Conditions*, Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap niat generasi Z di Kota Balikpapan untuk mengadopsi *E-Wallet*, dengan nilai *Original Sample* yaitu -0.182 dan nilai p value 0,000 < alpha sebesar 0,05. Sehingga hipotesis ke 2 menyatakan *Facilitating Conditions* berpengaruh positif dan Signifikan terhadap niat generasi Z dalam menggunakan *E-wallet* diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa H2 diterima, yang berarti kondisi yang memfasilitasi berpengaruh pada niat generasi Z di Balikpapan dalam menggunakan *E-wallet* Kondisi yang memfasilitasi dalam penelitian ini berhubungan dengan dukungan infrastruktur teknis dan lingkungan sekitar untuk penggunaan suatu sistem.

variabel *Habit* berpengaruh signifikan positif terhadap niat generasi Z dalam mengadopsi e-wallet. bahwa *Habit* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat generasi Z di Kota Balikpapan untuk mengadopsi E-Wallet, dengan nilai Original Sample yaitu 0,235 dan nilai p value 0,000 < alpha sebesar 0,05. Sehingga hipotesis ke 3 menyatakan *Habit* berpengaruh positif dan Signifikan terhadap niat generasi Z di kota Balikpapan dalam menggunakan E-wallet diterima. Ini sejalan dengan temuan dari Chopdar et al., 2018 bahwa niat Perilaku dan perilaku penggunaan layanan E-wallet menurut penelitian ini adalah kebiasaan. Temuan ini sesuai dengan studi terbaru tentang penggunaan aplikasi belanja online di India, yang menemukan bahwa kebiasaan memiliki dampak yang menguntungkan pada niat perilaku individu dalam menggunakan teknologi (Chopdar et al., 2018).

Variabel lainnya yang memiliki pengaruh positif signifikan terhadap niat niat menggunakan e-wallet pada generasi Z di kota Balikpapan adalah *Hedonic Motivation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Hedonic Motivation* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap niat melanjutkan penggunaan *E-Wallet* dengan nilai *Original Sample* yaitu 0,141 dan nilai p value 0,008 < alpha sebesar 0,05. Sehingga hipotesis 4 menyatakan *Hedonic Motivation* berpengaruh positif dan Signifikan terhadap niat generasi Z

dalam menggunakan *E-Wallet* diterima. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa Motivasi Hedonis memiliki dampak yang menguntungkan pada niat Perilaku di antara Gen Y Malaysia dalam hal mengadopsi *Mobile Wallet*. Minat Gen Y pada hiburan, kebahagiaan, dan kenyamanan, yang dapat ditemukan ketika siswa menggunakan *E-wallet* sekaligus mendukung motivasi hedonis (Yang, M.; Mamun & Mohiuddin, M.; Nawi, 2021).

Hipotesis kelima (H5) menyatakan bahwa *Social Influence* berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap minat generasi Z di Kota Balikpapan menggunakan E-wallet. Hasil pengujian PLS menunjukkan bahwa koefisien terhadap minat Generasi Z dalam memanfaatkan *E-wallet* adalah positif. yaitu 0,042. dan nilai *p value* 0,190 > alpha sebesar 0,05. Sehingga dapat diartikan bahwa *Social Influence* berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap minat generasi Z dalam menggunakan *E-wallet*, dengan demikian H5 Tidak didukung. Berdasarkan hasil tersebut H8 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel *social influence* (X5) terhadap variabel *Intention to Use* (Y). Artinya, semakin besar faktor sosial (keluarga, teman, lingkungan) yang dirasakan pengguna, maka niat seseorang untuk menggunakan *E-wallet* tidak akan berpengaruh. Pada penelitian ini, pengaruh sosial (teman, keluarga, lingkungan) tidak dapat menjelaskan niat perilaku untuk menggunakan *E-wallet*.

KESIMPULAN

Effort Expectancy memiliki pengaruh signifikan terhadap niat generasi Z di Kota Balikpapan dalam menggunakan E-wallet, Variabel lainnya yang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat generasi Z dalam menggunakan E-Wallet adalah *Facilitating Conditions*, Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap niat generasi Z di Kota Balikpapan untuk mengadopsi *E-Wallet*.

variabel Habit berpengaruh signifikan positif terhadap niat generasi Z dalam mengadopsi e-wallet. bahwa Habit memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat generasi Z di Kota Balikpapan untuk mengadopsi E-Wallet

Variabel lainnya yang memiliki pengaruh positif signifikan terhadap niat niat menggunakan e-wallet pada generasi Z di kota Balikpapan adalah *Hedonic Motivation*.

Sedangkan Variabel *Social Influence* berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap minat generasi Z di Kota Balikpapan menggunakan E-wallet

SARAN

Kedepannya melakukan penelitian tidak hanya generasi z saja, karena penggunaan e-wallet juga sudah digunakan oleh milenial ataupun generasi sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada generasi Z Kota Balikpapan yang bersedia mengisi kuisioner ini, terimakasih POLTEKBA yang telah mendanai penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aji, H. M., Berakon, I., & Md Husin, M. (2020). Covid-19 and E-wallet Usage Intention: A Multigroup Analysis Between Indonesia and Malaysia. *Cogent Business and Management*, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/23311975.2020.1804181>
- [2] Amoroso, D. L., & Magnier-watanabe, R. (2012). Building a Research Model for Mobile Wallet Consumer Adoption : The Case of Mobile Suica in Japan. 7(1), 94–110. <https://doi.org/10.4067/S0718-18762012000100008>
- [3] Baptista, G., & Oliveira, T. (2015). Understanding mobile banking: The unified theory of acceptance and use of technology combined with cultural moderators. *Computers in Human Behavior*, 50, 418–430. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.024>
- [4] Cakti, A. 2020. Studi: pengguna dompet digital meningkat drastic di masa COVID-19. <https://www.antaranews.com/berita/2022936/studi-pengguna-dompet-digital-meningkat-drastis-di-masa-covid-19> diakses pada 9 Desember 2022
- [5] Chang, A. (2012). Utaut and Utaut2: A Review and Agenda for Future Research. 13(9), 106–114.
- [6] Data Balikpapan 2021 retrived 10 oktober 2023 <https://data.balikpapan.go.id/dataset/eccdc0e9-b51e-45fd-9209-a7d2042305d0/resource/b55dd561-742d-45b2-a273->

- 55bf6d874b46/download/laporan-desember-202102-dkb.pdf
- [7] Devita, V. D. (2020). The Biggest E-Wallet App in Indonesia Based on Monthly Active Users.
- [8] Dimock, B. M. (2019). Defining Generations : Where Millennials end and Generation Z Begins. 1–7.
- [9] Ghozali, I., & Chariri, A. (2018). Intellectual Capital dan Kinerja Keuangan Perusahaan dengan Pendekatan Patial Least Squares. *Simposium Nasional Akuntansi XI*, 19(19), 1–31.
- [10] Hidayat, M. T., Aini, Q., & Fetrina, E. (2020). Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT2 (Studi Kasus) (User Acceptance of E-Wallet Using UTAUT2–A Case Study). 9(3), 239–247.
- [11] Kurniawan, A. 2022. Hikmah Pandemi Covid-19 digital naik daun. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14974/Hikmah-Pandemi-Covid-19-Dompet-Digital-Naik-Daun.html> diakses pada 9 Desember 2022
- [12] Saroy, R., Awasthy, S., Singh, N., Adki, S., & Dhal, S. (2022). THE IMPACT OF COVID-19 ON DIGITAL PAYMENT HABITS OF INDIAN HOUSEHOLDS. *Buletin Ekonomi Moneter Dan Perbankan*, 25, 19 - 42.
- [13] Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., Statistics, B., Xu, X., & Acceptance, T. (2016). Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: A Synthesis and the Road Ahead. 17(5), 328–376.
- [14] Wahidmurni. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. 6, 5–9. Yang, M.; Mamun, A. A. ., & Mohiuddin, M.; Nawi, N. C. . Z. N. R. (2021). Cashless Transactions: A Study on Intention and Adoption of e-Wallets. Intention to Use E-Wallet.