

ANALISIS MINAT MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN E WALLET SEBAGAI ALAT TRANSAKSI

¹Afifah Khoirunnisa, ²Asya Nurbayani Gumilar, ³Fahmi Aziz, ⁴Ghina Zahrah Aulia, ⁵Juju Nuryanti & ⁶Mia Lasmi Wardiyah

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

afifah.kn0@gmail.com, asyanurbayanigumilar@gmail.com, fahmiaziz1206@gmail.com, ghinazahrah9449@Email.com, jujuny36@gmail.com, mialasmiwardiyah@gmail.com

Submitted: 4 June 2024

Accepted: 13 June 2024

Published: 14 June 2024

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui minat mahasiswa terhadap *e-wallet* sebagai alat bertransaksi. Karena fungsionalitas dan kemudahan penggunaannya, dompet elektronik, juga dikenal sebagai dompet elektronik, telah mendapatkan popularitas sebagai pengganti transaksi keuangan biasa. Memanfaatkan metodologi kuantitatif, penelitian ini mengumpulkan data dari mahasiswa di beberapa universitas di Indonesia melalui kuesioner. Temuan penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya mempertimbangkan fitur-fitur seperti periklanan, keamanan, kegunaan, dan bantuan teknologi ketika menentukan minat siswa terhadap dompet elektronik. Selain itu, pendapat mengenai efektivitas penggunaan waktu dan uang menjadi faktor yang signifikan. Hasil ini diyakini akan membantu penyedia layanan *e-wallet* menciptakan produk lebih baik yang berfokus pada pelajar dan meningkatkan taktik pemasaran mereka.

Kata Kunci: E-wallet, minat mahasiswa, transaksi keuangan, teknologi keuangan, pemasaran digital.

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine students' interest in e-wallets as a means of conducting transactions. Because of its functionality and convenience of use, e-wallets, also known as electronic wallets, have gained popularity as a substitute for regular financial transactions. Utilizing a quantitative methodology, this study gathers data from students at several Indonesian universities via questionnaires. The study's findings demonstrate how important it is to consider features like advertising, security, usability, and technological assistance when determining students' interest in e-wallets. In addition, opinions regarding the effectiveness of the use of time and money are significant factors. It is believed that these results would help e-wallet service providers create better student-focused products and enhance their marketing tactics.

Keywords: E-wallet, student interests, financial transactions, financial technology, digital marketing.

A. PENDAHULUAN

Inovasi terbaru seperti dompet digital menunjukkan percepatan siklus ekonomi dan mekanis selama era globalisasi di Indonesia. Industri *e-commerce* dan perbankan di negara ini kini memiliki peluang besar. Uang elektronik terdiri dari dua jenis. Ada dua jenis metode, pembayaran biasanya dilakukan secara non tunai. Dua jenis metode pembayaran yang umum digunakan adalah kartu dengan teknologi chip seperti Flazz BCA, Mandiri e-money, dan Brizzi BRI, yang telah ada sejak 2007, serta aplikasi pembayaran online seperti Gopay, OVO, Dana, dan ShopeePay, yang dapat diunduh secara gratis di App Store dan Google Play Store. Pada 14 Agustus 2014, Bank Indonesia mendirikan Gerakan Nasional Non-Tunai (GNNT) untuk meningkatkan keamanan, kelancaran, dan efisiensi sistem pembayaran, dengan harapan dapat meningkatkan kinerja sistem keuangan negara. (Latief & Dirwan, 2020) Upaya ini juga bertujuan untuk mengatasi tantangan dalam pembayaran tunai, seperti uang yang tidak layak edar karena rusak atau usang, sambil meningkatkan efisiensi transaksi dengan mengurangi ketergantungan pada uang tunai dalam jumlah besar.

Tabel 1. Transaksi uang digital

Periode	Tahun		
	2019	2020	2021
Volume	5,226,699,919	5,063,751,353	5,396,400,276
Nominal (dalam juta Rp)	145,165,467.60	227,044,329.53	305,435,828.86

Sumber: Bank Indonesia (BI) Jumlah Transaksi Uang Elektronik Beredar 2021.

Dari data yang tertera, terlihat bahwa Bank Indonesia mencatat pertumbuhan penggunaan uang elektronik hingga akhir tahun 2021 mencapai Rp 305,43 triliun, meningkat sebesar 34,52 persen dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Pada tahun 2020, penggunaan uang elektronik juga telah tercatat oleh BI sebesar Rp227,04 triliun, atau meningkat 56,40 persen dibandingkan dengan transaksi uang elektronik pada tahun 2019.

Banyak perusahaan fintech mulai membuat dompet digital karena uang elektronik semakin populer di masyarakat. Meskipun termasuk dalam kategori uang elektronik, dompet digital adalah aplikasi yang digunakan untuk menyimpan nilai sebagai mata uang elektronik melalui internet. Dompet digital hanya membutuhkan perangkat *smartphone* yang dimiliki sebagian besar orang dan dapat digunakan untuk berbagai transaksi tanpa kartu fisik. Mereka terus berupaya meningkatkan keamanan transaksi dan memenuhi permintaan transaksi yang semakin meningkat, serta peningkatan produksi uang elektronik oleh berbagai pengusaha. Dompet digital semakin populer karena kebutuhan akan uang elektronik yang menjadi bagian penting dari pembayaran sehari-hari. (Silaban & Rochdianingrum, 2024). Untuk mencapai hal tersebut, penulis menggunakan data sekunder dan kemudian mengolahnya kembali.

B. KAJIAN PUSTAKA

Uang sebagai alat pembayaran tunai merupakan sebuah teknologi yang menggantikan konsep barter atau pertukaran barang di masyarakat. Secara umum, uang tunai dianggap lebih unggul dibandingkan dengan sistem barter karena memiliki nilai yang berlaku di seluruh negara. Sementara alat pembayaran non-tunai termasuk kartu debit, kartu kredit, ATM, dan *prabayar*, bentuk uang tunai termasuk kertas dan logam. Alat pembayaran non-tunai saat ini yang paling berkembang pesat. Setelah munculnya kartu debit dan kredit, alat pembayaran elektronik seperti *e-payment* elektronik mulai muncul. *Wallet* elektronik berbasis web adalah inovasi terbaru yang memungkinkan transaksi dilakukan dengan mudah hanya menggunakan *handphone*, termasuk di kalangan mahasiswa. *E-wallet* menawarkan berbagai sistem pembayaran, salah satunya adalah server yang dapat diakses secara online, yang memungkinkan administrator untuk mengontrol setiap transaksi melalui server tersebut. Dengan pertumbuhan *e-commerce*, industri 4.0 di Indonesia menawarkan kemudahan yang menjadi bagian penting dari sektor tersebut. dan diharapkan dapat mendorong peningkatan ekonomi yang merata.

Dalam era digital, penggunaan *e-wallet* sebagai alat transaksi meningkat secara signifikan. *E-wallet* adalah layanan elektronik yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi pembayaran secara digital menggunakan *smartphone*. Namun, masih banyak masyarakat, termasuk mahasiswa, yang belum menggunakan *e-wallet*. Oleh karena itu, analisis minat

mahasiswa terhadap penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi sangat penting untuk meningkatkan kesadaran dan kepercayaan terhadap teknologi ini.

Minat mahasiswa terhadap e-wallet untuk transaksi dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemudahan penggunaan, keamanan, promosi, fitur, pengetahuan produk, kepercayaan, dan pengaruh sosial. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami secara mendalam faktor-faktor tersebut dan pengaruhnya terhadap minat mahasiswa terhadap e-wallet. Penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir, didorong oleh kemudahan, keamanan, dan promo yang ditawarkan oleh platform e-wallet.

Penelitian mengenai minat mahasiswa terhadap e-wallet untuk transaksi penting dilakukan untuk memahami unsur-unsur yang memengaruhi ketertarikan tersebut. Berbagai penelitian tentang mahasiswa terhadap e-wallet untuk transaksi dibahas dalam penelitian pustaka ini. Penggunaan e-wallet yang mempengaruhi minat mahasiswa melalui beberapa faktor diantaranya mencakup kemudahan penggunaan, keamanan dan privasi data, promosi dan insentif, serta kemudahan akses dan ketersediaan.

C. METODE PENELITIAN

Data sekunder dalam penelitian ini berasal dari literatur umum, seperti buku, jurnal, dan publikasi ilmiah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dan metode kuantitatif data sekunder digunakan karena sumber data diperoleh dengan membaca, mempelajari, dan memahami dokumen perusahaan (Sugiyono, 2017: 137).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian *Financial Technology (Fintech)*

Teknologi keuangan, juga dikenal sebagai fintech, adalah inovasi dalam industri layanan keuangan yang menggabungkan teknologi dengan bagian-bagian dari dunia keuangan. Menurut Bank Indonesia (2018), teknologi keuangan adalah kombinasi dari teknologi dan layanan keuangan, yang mengubah model bisnis dari konvensional menjadi modern. Bisnis modern memiliki fokus pada menarik minat pelanggan dengan produk dan layanan yang lebih baik, efisiensi, dan transparansi, berbeda dengan bisnis tradisional. Terdapat lima kategori utama inovasi keuangan: 1) Peer to Peer Lending, yang memberikan layanan pinjaman kepada anggota komunitas lokal melalui platform teknologi keuangan. 2) Crowdfunding, yang mengumpulkan dana untuk kegiatan amal atau proyek melalui kontribusi dari banyak individu. 3) Market Aggregator, yang menyediakan informasi tentang berbagai layanan keuangan kepada pengguna untuk memudahkan pemilihan. 4) Manajemen Risiko dan Investasi, yang menawarkan layanan untuk perencanaan keuangan dan investasi; dan 5) Pembayaran, Clearing, dan Settlement, yang menawarkan layanan untuk proses pembayaran dan penyelesaian transaksi (Miswan, 2019).

Alat pembayaran tunai seperti uang telah muncul sebagai pengganti konsep barter atau tukar menukar barang di masyarakat. Karena memiliki nilai yang berlaku secara nasional, uang tunai dinilai lebih baik. Alat pembayaran non tunai meliputi penggunaan kartu kredit, kartu debit, ATM, dan kartu prabayar, sedangkan pembayaran tunai umumnya menggunakan uang kertas dan koin. Alat pembayaran non tunai ini telah mengalami perkembangan pesat seiring waktu. Metode pembayaran elektronik baru, e-payment, muncul sebagai hasil dari penggantian kartu debit dan kredit.

Yang terbaru adalah dompet elektronik berbasis web yang memungkinkan orang melakukan transaksi melalui aplikasi di ponsel mereka. Sistem pembayaran ini bekerja dengan server online, di mana seorang administrator memonitor setiap transaksi. Aksesibilitas e-wallet

pasti akan memulai pertumbuhan industri ini di Indonesia. Selain itu, pertumbuhan e-commerce diharapkan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi secara proporsional.

Secara umum penggunaan *e-wallet* terdapat terbanyak pada aplikasi Dana. Dana merupakan *platform* pembayaran digital yang sangat digemari di Indonesia. Melalui *platform* ini, pengguna diberikan kemampuan untuk melakukan sejumlah transaksi keuangan, seperti pembayaran tagihan, transfer dana, tiket transportasi, pembelian pulsa, serta pembayaran di berbagai toko maupun merchant, baik secara *online* maupun *offline*. Dengan memanfaatkan teknologi *digital*. Dana menyediakan layanan keuangan yang cepat, praktis, dan aman bagi penggunanya. Berikut merupakan faktor yang menjadikan alasan dalam penggunaan *e-wallet* dana ini diantaranya :

1. Pengaruh dari promo yang ditawarkan.

Terlihat bahwa penawaran promosi menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan *e-wallet* Dana. Terdapat beragam jenis promosi yang disediakan oleh Dana kepada pengguna, seperti *cashback*, diskon, bonus, dan lain-lain. Sebagai contoh, yang sering berkumpul dan makan di KFC, akan mendapatkan *cashback* sebesar 30% untuk pembelian paket makanan jika menggunakan Dana sebagai metode pembayaran. Promosi-promosi tersebut didasarkan pada kesepakatan antara Dana dan pedagang, yang saling menguntungkan satu sama lain. Promosi ini juga dirancang khusus untuk menarik minat pengguna baru *e-wallet* Dana, seperti penawaran biaya transfer gratis hingga sepuluh kali pada transaksi pertama, dan lainnya.

2. Pengaruh kemudahan dalam bertransaksi

Menunjukkan bahwa kenyamanan dalam bertransaksi juga merupakan faktor utama yang memengaruhi minat pelanggan dalam memanfaatkan layanan *e-wallet* Dana. Kepraktisan dalam mentransfer uang dan melakukan pembayaran lebih dipilih melalui *e-wallet* Dana karena prosesnya lebih sederhana. Sebagai contoh, saat ingin membayar belanjaan, cukup dengan memindai kode batang tanpa harus mengantre. Kelebihan kemudahan yang diberikan oleh *e-wallet* Dana menunjukkan bahwa penggunaannya mudah dimengerti, yang menarik minat mahasiswa untuk mengadopsinya. Kemudahan yang mencolok ini berperan penting dalam meningkatkan minat pembelian pelanggan.

3. Dampak keamanan terhadap minat penggunaan dompet digital.

Salah satu alasan mengapa konsumen tertarik menggunakan dompet digital adalah karena tingkat keamanan yang diberikannya. Ini menunjukkan bahwa keamanan yang tersedia membantu konsumen dalam proses pengisian saldo dan transaksi. Dengan adanya sistem verifikasi keamanan, konsumen merasa terlindungi terhadap potensi kebocoran informasi pribadi saat menggunakan Dana. Kehadiran sistem keamanan yang andal dapat meningkatkan minat konsumen untuk menggunakan aplikasi Dana. Baik jumlah saldo yang besar maupun kecil dalam aplikasi tidak akan mempengaruhi keamanan akun pengguna. Konsumen juga akan merasa nyaman dan aman saat mengisi saldo karena saldo Dana tidak akan berkurang tanpa melakukan transaksi. Ini akan mendorong peningkatan minat penggunaan ulang dari konsumen.

4. Pengaruh Fitur Layanan Terhadap Penggunaan Dompet Digital.

Adanya berbagai fitur layanan seperti transfer antar bank gratis, pembelian pulsa, pembayaran tagihan, pengiriman uang, dan penarikan saldo secara bebas, di mana pun dan kapan pun, memberikan nilai tambah yang signifikan. Fitur-fitur ini memiliki daya tarik sendiri dan dapat menarik minat konsumen. Selain itu, kemudahan akses fitur layanan saat melakukan transaksi pembayaran dengan Dana membuat konsumen dapat bertransaksi dengan mudah di mana pun dan kapan pun mereka berada. Ini akan meningkatkan minat konsumen untuk menggunakan kembali dompet digital tersebut.

5. Pengaruh keinginan untuk mencoba teknologi baru terhadap minat dalam menggunakan dompet digital.

Adanya rasa ingin mencoba hal baru memiliki dampak positif terhadap minat penggunaan dompet digital. Ini mengindikasikan bahwa ketertarikan pada teknologi baru mendorong seseorang untuk ingin merasakan manfaat positif yang ditawarkan oleh alat tersebut. Faktor-faktor seperti promosi, pengalaman penggunaan yang dilihat dari teman, dan sebagainya dapat mempengaruhi keinginan untuk mencoba. Terkadang, keunikan teknologi baru di pasaran menimbulkan rasa penasaran karena fitur unik yang ditawarkan oleh setiap mitra, seperti promo atau hal menarik lainnya. Inilah yang memicu niat untuk mencoba dari konsumen.

6. Pengaruh promosi terhadap minat dalam menggunakan dompet digital.

Ditemukan bahwa promosi memiliki dampak positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital saat ini. Ini mengindikasikan bahwa promosi efektif dalam menarik minat pengguna, terutama dengan perkembangan promosi melalui media digital atau *online* yang semakin berkembang. Tim kreatif di balik promosi tersebut berhasil mengemas setiap informasi dengan cara yang menarik, baik melalui penggunaan warna, narasi, karakter, maupun suara, sehingga mampu menarik perhatian pengguna. Banyak orang memilih Dana sebagai e-wallet mereka karena terpengaruh oleh promosi di media yang menampilkan berbagai penawaran menarik. Oleh karena itu, Dana secara aktif memberitahu pengguna tentang tawaran menarik melalui aplikasinya. Semakin efektif promosi yang dilakukan Dana, semakin tinggi minat penggunaan aplikasi tersebut.

Uji Kualitas Data

Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2012), kevalidan temuan penelitian tergantung pada konsistensi informasi yang diperoleh tentang subjek yang sama. Jika hasil estimasi dari instrumen pengukuran konsisten dengan tujuan pengukurannya, maka estimasi tersebut dianggap kuat. Namun, pandangan Ghozali (2018) menyatakan bahwa data dianggap valid jika koefisien korelasi yang dihitung (r hitung) melebihi nilai kritis (r tabel). Dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,05, uji statistik dapat menunjukkan kebermaknaan informasi jika nilai koefisien korelasi (r) melebihi batas tersebut.

Uji Reliabilitas

Kepercayaan pada hasil pemeriksaan dapat dibangun ketika terdapat konsistensi data dari waktu ke waktu, seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2012). Sebuah studi atau survei dianggap dapat dipercaya jika tanggapan individu terhadap pernyataan tertentu tetap konsisten. Menurut Ghozali (2018), tes ini bertujuan untuk menilai keandalan survei dengan mengumpulkan tanggapan yang konsisten dan stabil dari responden. Dengan mempertimbangkan nilai Cronbach Alpha yang melebihi 0,60, atau setidaknya sama dengan 0,60, keandalan survei dapat dipertimbangkan kuat.

Contoh Penelitian

Penelitian ini melibatkan mahasiswa jurusan akuntansi yang sedang aktif di STIE Surakarta. Metode pengambilan sampel menggunakan Rumus Slovin, yang menghasilkan jumlah responden sebanyak 86 orang.

Tabel 1. Data Responden berdasarkan e-wallet yang digunakan

Katagori	Frekuensi	Presentase %
Gopay	51	29%
OVO	28	16%
Dana	15	8%
Jenius	0	0%
i.saku	1	1%
Sakuku	2	1%
Doku	0	0%
ShopeePay	81	46%
Jumlah	178	100%

Sumber: hasil data diolah 2022

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan lebih dari satu e-wallet; 46% dari responden menggunakan ShopeePay, 29% menggunakan Gopay, dan 16% menggunakan OVO. Dana digunakan oleh 8% dari responden, I.saku dan Sakuku masing-masing menggunakan 1%, dan Jenius dan Doku tidak menggunakan 1%.

Uji Validitas

Untuk mengevaluasi masing-masing variabel yang diukur dan yang tidak diukur, uji validitas pertanyaan-pertanyaan kuesioner dilakukan dengan menggunakan program SPSS.

Tabel 2.1 Hasil Validitas Biaya

X1	r_{hitung}	r tabel	Hasil
X1.1	0,735	0,18	Valid
X1.2	0,726	0,18	
X1.3	0,760	0,18	
X1.4	0,725	0,18	
X1.5	0,686	0,18	

Sumber: hasil data diolah 2022

Tabel 2.2 Hasil Validitas Manfaat

X2	r_{hitung}	r tabel	Hasil
X2.1	0,671	0,18	Valid
X2.2	0,697	0,18	
X2.3	0,684	0,18	
X2.4	0,618	0,18	
X2.5	0,731	0,18	

X2.6	0,743	0,18
X2.7	0,669	0,18
X2.8	0,790	0,18
X2.9	0,632	0,18

Sumber: hasil data diolah 2022

Tabel 2.3 Hasil Validitas Kepercayaan

X3	r^{hitung}	r tabel	Hasil
X3.1	0,653	0,18	Valid
X3.2	0,704	0,18	
X3.3	0,681	0,18	
X3.4	0,643	0,18	
X3.5	0,679	0,18	

Sumber: hasil data diolah 2022

Tabel 2.4 Hasil Validitas Minat Penggunaan

Y	r^{hitung}	r tabel	Hasil
Y1	0,668	0,18	Valid
Y2	0,589	0,18	
Y3	0,645	0,18	
Y4	0,627	0,18	
Y5	0,618	0,18	

Sumber: hasil data diolah 2022

Semua dua puluh empat pernyataan yang memiliki nilai hitung r lebih besar dari r adalah valid, menurut tabel 2, yang menampilkan variabel biaya, manfaat, kepercayaan, dan minat penggunaan.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat stabilitas data di antara 86 orang yang menjawab untuk setiap variabel biaya, manfaat, kepercayaan, dan minat penggunaan.

Tabel 3. Hasil deteksi Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Ket
Biaya	0,774	Reliabel
Manfaat	0,862	Reliabel
Kepercayaan	0,690	Reliabel
Minat Penggunaan	0,613	Reliabel

Sumber: hasil data diolah 2022

Hasil tes sebelumnya menunjukkan bahwa variabel biaya, manfaat, kepercayaan, dan minat penggunaan memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60, yang menunjukkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini adalah valid.

E. KESIMPULAN

Kehidupan masyarakat telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Salah satunya adalah pergeseran cara orang membeli barang, dari pembelian langsung di toko menjadi pembelian online. Sistem pembayaran yang digunakan dalam transaksi juga

mengalami perubahan. Beralih dari pembayaran tunai ke nontunai atau digital, masyarakat sekarang menggunakan berbagai metode mulai dari kartu hingga aplikasi online. Pembayaran non tunai pertama kali muncul pada tahun 2007 Namun, itu menjadi lebih populer sejak pemerintah mendukung Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada tahun 2014. Dalam upayanya untuk meningkatkan penggunaan uang elektronik di Indonesia, pemerintah menjalankan GNNT. Seolah-olah masyarakat tanpa uang dipaksa untuk beralih dari transaksi tunai ke uang elektronik. Peraturan yang mewajibkan semua penumpang untuk menggunakan uang elektronik saat membayar tiket dimulai dengan peraturan pembayaran tiket Kereta Rangkaian Listrik (KRL), yang mewajibkan semua penumpang untuk menggunakan uang elektronik saat membayar tiket. Peraturan ini kemudian diberlakukan pada 31 Oktober 2017, yang mewajibkan semua penumpang untuk menggunakan uang elektronik saat membayar tiket. Regulasi ini dibuat dengan alasan yang masuk akal:, pemerintah ingin membuat orang terbiasa menggunakan pembayaran uang elektronik.

Pembayaran non tunai seperti uang elektronik memberikan berbagai kemudahan ketika Anda melakukan transaksi. Uang elektronik sangat praktis karena tidak memerlukan otorisasi seperti pin atau tanda tangan. Ini karena tidak memerlukan rekening nasabah di bank. Uang elektronik menjadi populer karena mudah dan murah untuk melakukan transaksi kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Latief, F., & Dirwan, D. (2020). PENGARUH KEMUDAHAN, PROMOSI, DAN KEMANFAATAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN UANG DIGITAL. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, 3(1), 16–30. <https://doi.org/10.35326/jiam.v3i1.612>
- Silaban, T. K., & Rochdianingrum, W. A. (2024). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN, KEPERCAYAAN DAN PROMOSI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA LAZADA (STUDI KASUS PADA MAHASISWA STIESIA SURABAYA). *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 18(1), 87–102. <https://doi.org/10.53916/jeb.v18i1.79>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Miswan, A. (2019). Perkembangan dan Dampak Financial Technology (Fintech) terhadap Industri Keuangan Syariah di Jawa Tengah. *Wahana Islamika: Jurnal Studi Keislaman*, 5(1), 38.
- Hizbul Hadi Nawawi (2020), Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa di Kota Makassar. Skripsi Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Pada Departemen Antropologi Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, Hal 6-7
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25. Semarang: Universitas Diponegoro.
- S. Aulia, “Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompot Digital,” *J. Komun.*, vol. 12, no.2, p.311,2020, doi: 10.24912/jk.v12i2.9829