



**PENGARUH NILAI MANFAAT, NILAI KEMUDAHAN, DAN RISIKO,
TERHADAP PERILAKU MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (E-
MONEY)
(STUDI KASUS PADA CIVITAS AKADEMIKA JURUSAN ADMINISTRASI
BISNIS POLINES)**

Rif'ah Dwi Astuti*, Sri Wahyuni, Rusmini, Sandi Supaya, Eva Purnamasari

Jurusan Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Semarang
Jl. Prof. H. Soedarto, SH Tembalang Semarang 50275
*E-mail: rifahdwiastuti01@gmail.com

Abstrak

Dalam era teknologi saat ini masyarakat di dalam melakukan pembayaran tidak hanya menggunakan uang tunai, namun masyarakat saat ini sudah banyak menggunakan uang elektronik (e-money) didalam alat pembayarannya. Perkembangan e-money saat ini berkembang sangat pesat dan usaha ini bisa disejajarkan dengan usaha-usaha besar seperti Garuda, Unilever, Apple dll. Sebagai pionir dari e-money adalah Go-pay, yang kemudian di ikuti oleh pemain lainya seperti OVO, Link Aja, Dana, dan lain lain.. Dengan maraknya e-money tentunya Bank Indonesia sebagai pengelola keuangan Indonesia akan mengatur jasa alat pembayaran alat tersebut. Saat ini jumlah perusahaan jasa pembayaran elektronik sudah mencapai 41 perusahaan dan jumlah ini merupakan jumlah yang sangat besar. Untuk itu bank Indonesia sejak tanggal 12 Maret 2020 meyeragamkan barcode yang bisa dipakai untuk semua pengelola jasa pembayaran uang elektronik.

Dengan menggunakan satu barcode yang di sebut dengan QRIS (QR Code Standart Indonesia). Barcode tersebut mirip dengan ATM Bersama untuk penggunaan uang elektronik. Diharapkan dengan adanya QIRS akan memudahkan bagi konsumen maupun penjual di dalam melakukan transaksi jual beli barang atau jasa yang dibutuhkan oleh konsumen /masyarakat, disamping itu bank Indonesia juga akan selalu mengawasi sepak terjang beberapa perusahaan jasa pengelola uang elektronik diharapkan dengan adanya kebijakan Bank Indonesia tersebut maka konsumen akan mendapatkan kemudahan dalam penggunaan, manfaat yang lebih, serta resiko yang rendah dalam menggunakan alat pembayaran uang elektronik. Dengan menggunakan uang elektronik diharapkan akan dapat mengurangi tingkat peredaran uang didalam masyarakat, dan bagi pemerintah sendiri juga akan menugurangi biaya untuk mencetak uang kartal. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan bisa memberikan masukan baik itu kepada masyarakat, penyedia jasa pembayaran uang elektronik, maupun pemerintah.

Kata Kunci: *Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Risiko, Penggunaan Uang Elektronik, E-Money.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa suatu perubahan baik berupa perubahan dalam pemenuhan kebutuhan akan barang atau jasa maupun perubahan masyarakat atas suatu alat pembayaran yang dapat memenuhi kebutuhan akan kecepatan, ketepatan, dan

keamanan dalam setiap transaksi. Saat ini alat pembayaran tidak hanya dalam bentuk cash atau tunai, akan tetapi saat ini sudah berkembang dengan alat pembayaran dengan uang elektronik (e-money). Sejarah membuktikan perkembangan alat pembayaran terus berubah-ubah bentuknya, mulai dari bentuk logam, uang kertas konvensional, hingga kini alat pembayaran telah mengalami evolusi data yang dapat ditempatkan pada suatu wadah atau disebut dengan alat pembayaran elektronik (Adiyanti 2015).

Menurut Ekonom Universitas Padjadjaran, Kodrat Wibowo dalam Kompas (2017), menyatakan makin maraknya penggunaan transaksi elektronik di Indonesia harus terus didukung secara positif karena keuntungannya dalam hal efisiensi waktu dan fisik sangat dapat dirasakan. Saat ini di Indonesia muncul sebuah industri baru bernama financial technology (fintech). Menurut Arner et al. (2015) dalam kuliah umum tentang FinTech oleh Ketua Dewan Komisiner OJK, Muliawan D. Hadad, Ph.D di Indonesia Banking School, FinTech mengacu pada penggunaan teknologi untuk memberikan solusi finansial. Perusahaan fintech yang pertama kali muncul di Indonesia yang tengah berkembang saat ini yaitu PT Dompot Anak Bangsa (Go-Pay) yang dimiliki oleh PT Aplikasi Karya Anak Bangsa (Go-Jek).

Majalah Fortune menempatkan Go-Jek di posisi ke-17 dalam daftar perusahaan yang mengubah dunia. Sehingga perusahaan fintech lainnya bermunculan dan tentunya juga menginginkan kesuksesan seperti yang dialami oleh Go-Pay . Pada tanggal 12 Maret 2020 sudah ada 4 perusahaan yang bergerak dibidang alat pembayaran Elektronik contohnya seperti, Link aja, Ovo, Pay tren dan menurut data Bank Indonesia terdapat 40 penyelenggara uang elektronik yang telah memperoleh izin dari BI. Dengan semakin banyaknya perusahaan penyedia jasa pembayaran elektronik tersebut maka Bank Indonesia perlu mengelola mereka sehingga masyarakat akan dapat terlayani dengan baik dan masing-masing penyedia jasa pelayanan tersebut juga dapat menjaga kepercayaan masyarakat akan kemungkinan resiko yang terjadi. Untuk itu Bank Indonesia juga mengeluarkan barcode untuk memudahkan masyarakat dalam menggunakan berbagai dompet elektronik tersebut dengan menggunakan QRIS (QR Code Standart Indonesia). Diharapkan dengan menggunakan barcode ini maka masyarakat akan mudah menggunakan uang elektronik apapun jasa pelayanannya. QRIS ini bisa diibaratkan ATM Bersama.

Instrumen uang elektronik member manfaat, kemudahan dan keamanan (tidak beresiko) bagi masyarakat sebagai pengguna karena masyarakat yang ingin bertransaksi dalam jumlah besar tidak perlu lagi membawa uang tunai secara langsung. Instrumen uang elektronik berpotensi menggeser peran uang tunai sebagai alat pembayaran bagi konsumen dan pedagang karena kemudahannya dalam melakukan transaksi. Instrumen uang elektronik memiliki fungsi yang hampir sama dengan kartu debit dan kartu kredit yang diterbitkan bank, namun berbeda dengan kartu kredit dan kartu debit, uang elektronik tidak membutuhkan konfirmasi data atau Personal Identification Number (PIN) ketika digunakan untuk bertransaksi. Selain itu, uang elektronik tidak terhubung langsung dengan akun rekening nasabah di bank atau lembaga penerbit uang elektronik tersebut. Hal ini karena uang elektronik merupakan alat pembayaran yang dapat digunakan apabila pemegang uang elektronik menyetorkan sejumlah uang kepada penerbit. Jadi nilai yang terdapat dalam uang elektronik sesuai dengan nilai uang yang disetor oleh pengguna, tidak terkait dengan rekening nasabah.

Melihat manfaat, kemudahan dalam bertransaksi serta resiko yang kecil dalam menggunakan uang elektronik membuat pengguna uang elektronik di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ketahun Jumlah trasaksi uang elektronik dan jumlah nilai transaksi uang elektronik terus meningkat. Dengan melihat adanya manfaat, kemudahan, serta risiko dalam menggunakan uang elektronik dan semakin meningkatnya pengguna uang tersebut dan semakin banyaknya perusahaan yang bergerak dibidang jasa tersebut maka penulis mengambil judul penelitian “Pengaruh Nilai Manfaat, Nilai Kemudahan, dan Risiko Terhadap Perilaku Menggunakan Uang Elektronik” (Studi Kasus Pada Civitas Akademika Jurusan Adminitrasi Bisnis Polines).

Tinjauan Pustaka

1. Definisi Uang Elektronik (E-Money)

Dalam salah satu publikasi yang dikeluarkan oleh Bank for International Settlement (BIS) pada bulan Oktober 1996, mendefinisikan e-money sebagai produk stored-value atau prepaid dimana sejumlah nilai uang (monetary value) disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. Nilai uang dalam e-money akan berkurang pada saat konsumen menggunakannya untuk pembayaran dan bertambah ketika melakukan pengisian kembali. Uang elektronik merupakan instrument

pembayaran non tunai yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit untuk kemudian disimpan secara elektronik dalam media server atau cip. E-money dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pembayaran (multi-purposed) berbeda dengan kartu telepon yang merupakan single-purpose prepaid card. E-money juga berbeda dengan alat pembayaran elektronik berbasis kartu lainnya seperti kartu kredit dan kartu debit. Kartu kredit dan kartu debit merupakan “access products”.

2. Theory Acceptance Model (TAM)

TAM (Technology Acceptance Model) adalah salah satu teori perilaku yang menjelaskan tentang pendekatan pemanfaatan teknologi informasi. Model yang dikembangkan oleh Davis (1989) ini adalah pengembangan dari teori sebelumnya yaitu TRA dan TPB. Technology Acceptance Model menyatakan bahwa keinginan untuk menggunakan suatu sistem dipengaruhi oleh dua faktor penentu utama, yaitu perceived usefulness dan perceived ease of use. Penerimaan teknologi dapat diprediksi dengan sikap dan perilaku penggunaan pelanggan (Davis et al, 1989). Dalam Technology Acceptance Model (TAM), konsep mengukur kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan sebagai kepercayaan individu terhadap penggunaan teknologi baru. Keyakinan individu beralih ke sikap mereka terhadap penggunaan dan mengarah pada niat untuk menggunakan teknologi baru (Davis et al, 1989). Kegunaan yang dirasakan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan meningkatkan kinerjanya. Kemudahan penggunaan yang dirasakan mengacu pada tingkat di mana seseorang percaya bahwa penggunaan sistem akan bebas dari usaha (Davis et al, 1989).

3. Nilai Manfaat (Perceived Usefulness)

Perceived Usefulness didefinisikan sebagai suatu tingkat atau keadaan dimana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Wibowo (2008:10-20) dalam Shomad dan Purnomosidhi (2012) menjelaskan bahwa persepsi kegunaan merupakan persepsi terhadap kemanfaatan yang didefinisikan sebagai suatu ukuran yang mana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Pengukuran konstruk kegunaan (usefulness) menurut (Davis 1989) terdiri dari: a). Menjadikan pekerjaan lebih cepat (work more quickly), b). Bermanfaat (useful), c). Menambah produktivitas

(increase productivity), d). Meningkatkan efektivitas (enchanse efectiveness), dan e). Mengembangkan kinerja pekerjaan (improve job performance).

4. Nilai Kemudahan (Perceived Ease of Use)

Davis (1989) mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan sebagai bentuk di mana orang percaya bahwa teknologi informasi dapat dengan mudah dipahami. Davis (1989) juga memberikan kemudahan penggunaan sistem informasi yang meliputi: mudah dipelajari dan mudah dioperasikan, mudah bekerja dengan apa yang diinginkan oleh pengguna, dan menambah keterampilan dari klien atau pelanggan. Dengan demikian, setiap biaya layanan e-money dirasakan mudah digunakan oleh konsumen, maka biaya layanan kemudian akan diadopsi oleh pelanggan dalam suatu transaksi. Dengan demikian, setiap biaya layanan e-money yang dirasa mudah digunakan oleh konsumen, maka biaya layanan kemudian akan diadopsi oleh pelanggan dalam suatu transaksi. Seperti yang diungkapkan Davis dalam Jogiyanto, (2007: 115) jika seseorang merasa atau meyakini bahwa sistem teknologi informasi mudah digunakan maka ia akan menggunakannya. Sebaliknya, apabila seseorang merasa atau percaya bahwa sistem teknologi informasi tidak mudah digunakan, ia tidak bisa menggunakannya.

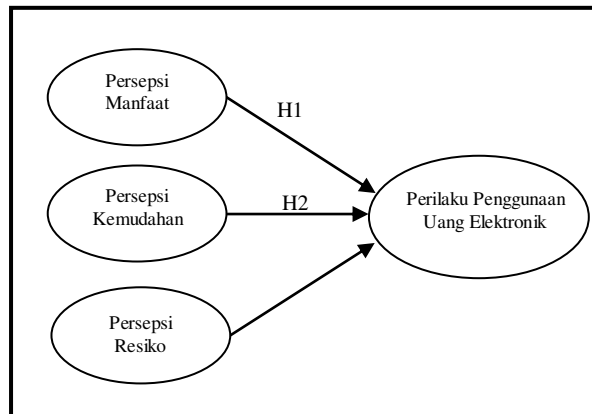
5. Risiko

Risiko merupakan suatu persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan. Pavlou (2003) menjelaskan bahwa terdapat dua bentuk ketidakpastian dalam bertransaksi online, yaitu ketidakpastian perilaku dan ketidakpastian lingkungan. Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur persepsi risiko menurut Pavlou (2003:77) sebagai berikut: 1) Berupa adanya risiko tertentu, 2) Mengalami kerugian, 3) Pemikiran bahwa berisiko (Priambodo and Prabawani 2016). Hasil wawancara mendalam juga mempertimbangkan keamanan dan risiko sebagai salah satu alasan mengapa mereka menggunakan e-money. Variabel ini diteliti sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi sikap konsumen terhadap penggunaan e-money (Miliani, Purwanegara, and Indriani 2013). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat individu dalam menggunakan e-money, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Miliani, Purwanegara, dan Indriani (2013), Priambodo dan Prabawani (2016), dan Priyono (2017).

6. Penggunaan Uang Elektronik

E- money adalah dompet elektronik untuk menyimpan saldo yang dapat digunakan untuk membayar transaksi-transaksi yang berkaitan dengan layanan di dalam aplikasi online. Cara mengisi ulang saldo e-money dapat melalui pengemudi ,mini market atau melalui bank.

7. Hipotesis Penelitian



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Teoritis

Sumber: Data primer yang diolah, 2020

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengaruh nilai manfaat terhadap perilaku menggunakan uang elektronik. Penelitian yang dilakukan oleh Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani (2016); Maya Indriastuti dan Rizki Hendrian W (2014); Anjar Priyono (2017) serta Arista Ika Adiyanti (2015) tentang e-money menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

H1: Nilai manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik (e-money)

- b. Pengaruh nilai kemudahan terhadap perilaku menggunakan uang elektronik. Penelitian yang dilakukan oleh Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani (2016); Maya Indriastuti dan Rizki Hendrian W (2014); Anjar Priyono (2017) serta Arista Ika Adiyanti (2015) tentang e-money menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

H2: Nilai kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik (e-money)

- c. Pengaruh risiko terhadap perilaku menggunakan uang elektronik. Penelitian yang dilakukan oleh Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani (2016); Anjar Priyono (2017 tentang e-money menyatakan bahwa persepsi resiko berpengaruh negative dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

H3: Risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik (e-money).

- d. Pengaruh nilai manfaat, nilai kemudahan dan risiko terhadap penggunaan uang elektronik. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H4: Nilai manfaat, nilai kemudahan dan risiko berpengaruh secara bersama-sama terhadap penggunaan uang elektronik

METODE PENELITIAN

1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah Civitas Akademika Politeknik Negeri Semarang Jurusan Administrasi Bisnis. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: Civitas Akademika Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Semarang yang menggunakan e-money. Menurut Hair et al., dalam Ferdinand 2005 jumlah sampel yang dianjurkan minimal 100. Sehingga jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 responden.

2. Analisis Regresi Linear Berganda

Menurut Sugiyono (2019) analisis regresi berganda bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen (kriterium), bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor preditor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya). Model regresi linear berganda yang digunakan adalah:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + \dots + e$$

Keterangan:

Y = Penggunaan uang elektronik

X1 = Persepsi Manfaat

X2 = Persepsi Kemudahan

X3 = Risiko

a = Konstanta

b = Nilai koefisien regresi variable independen

e = Standard error

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen nilai manfaat, nilai kemudahan dan risiko terhadap variabel dependen yaitu penggunaan uang elektronik, serta untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan.

Tabel 1 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,943	0,522		5,634	0,000
	Nilai manfaat	0,409	0,092	0,385	4,443	0,000
	Nilai kemudahan	0,241	0,093	0,222	2,589	0,011
	Risiko	-0,333	0,080	-0,320	-4,182	0,000

a. Dependent Variable: Penggunaan uang elektronik

Sumber: Data primer yang diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 1 dapat dibuat persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 2,943 + 0,409 + 0,241 - 0,333$$

Nilai konstanta dalam model regresi ini adalah 2,943 yang menunjukkan bahwa ketika nilai manfaat, nilai kemudahan dan risiko sama dengan nol (tidak berubah) maka perilaku menggunakan uang elektronik sebesar 2,943. Koefisien X1, 0,409 menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik akan meningkat sebesar 0,409 apabila nilai manfaat meningkat. Koefisien X2, 0,241 menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik akan meningkat sebesar 0,241 apabila nilai kemudahan meningkat. Koefisien X3 -0,333 menyatakan bahwa penggunaan uang elektronik menurun atau berkurang sebesar 0,333 apabila risiko meningkat.

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel nilai manfaat (X1), nilai kemudahan (X2) dan risiko (X3) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan uang elektronik (Y) dengan nilai sig < 0,05.

Hasil dari pengujian ini memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh yang positif antara nilai manfaat (X1) terhadap penggunaan uang elektronik (Y). Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani (2016); Maya Indriastuti dan Rizki Hendrian W (2014); Anjar Priyono (2017) serta Arista Ika Adiyanti (2015). Terdapat pengaruh yang positif antara variabel nilai kemudahan (X2) terhadap penggunaan uang elektronik (Y). Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani (2016); Maya Indriastuti dan Rizki Hendrian W (2014); Anjar Priyono (2017) serta Arista Ika Adiyanti (2015). Terdapat pengaruh yang negative antara risiko (X3) terhadap penggunaan uang elektronik (Y). hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani (2016); Anjar Priyono (2017) .

Berdasarkan hasil uji hipotesis secara bersama-sama (simultan) yang dilihat dari hasil uji F menunjukkan bahwa nilai sig 0,00 yang menunjukkan bahwa ketiga variabel bebas meliputi nilai manfaat, nilai kemudana dan risiko secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik.

Berdasarkan hasil uji Koefisien Determinasi (Adj R Square) didapatkan nilai adjusted R square sebesar 0,472 yang berarti kontribusi nilai manfaat (X1), nilai kemudahan (X2), dan risiko (X3) mampu menjelaskan sebesar 47,2% penyebab terjadinya variasi atau perubahan yang terjadi pada variabel penggunaan uang elektronik (Y). Sisany6a sebesar 52,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, variabel nilai manfaat memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik. Hal ini dikarenakan apabila pengguna uang elektronik merasakan manfaat yang diberikan berupa efektif dan efisien dalam menggunakan uang elektronik serta manfaat lainnya

maka pengguna tersebut akan lebih sering untuk menggunakan uang elektronik daripada uang tunai.

Nilai kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik. Saat pengguna uang elektronik merasa mudah menggunakan uang elektronik, merasa nyaman menggunakannya tidak ribet dalam bertransaksi maka pengguna uang elektronik tersebut akan menjadi lebih sering menggunakan uang elektronik daripada uang tunai.

Risiko berpengaruh negative dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik. Apabila pengguna merasa bahwa risiko yang dialami lebih banyak saat menggunakan uang elektronik maka pengguna akan mengurangi penggunaan uang elektronik. Risiko yang bisa dialami saat menggunakan uang elektronik yaitu berupa transaksi gagal karna server error, uang berkurang dengan sendirinya, bukti transaksi tidak ada, peretasan dan lain-lain.

Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel nilai manfaat memiliki pengaruh tertinggi terhadap penggunaan uang elektronik, oleh sebab itu sebaiknya lembaga pemberi jasa uang elektronik lebih meningkatkan lagi manfaat-manfaat yang diberikan kepada pengguna sehingga pengguna terus menggunakan uang elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. "Daftar Penyelenggara Uang Elektrnik yang Telah Memperoleh Izin dari Bank Indonesia". 2020. Diambil dari: <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/informasi-perizinan/uang-elektronik/penyelenggara-berizin/Contents/Default.aspx>, 12 Maret 2020
- Adiyanti, Arsita Ika. 2015. "Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-money (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Brawijaya)." *Jurnal Ilmiah* 2 (1):4-6.
- Bank for International Settlements. (1996). Implications for central banks of the development of electronic money. *Bis*, (October). Retrieved from <http://www.bis.org/publ/bisp01.htm>.
- Distinction in Social The Moderator-Mediator Variable Distinction in Social Psychological Research: Conceptual, Strategic, and Statistical Considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(6), 1173- 1182. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.51.6.1173>

- Cheng, Y.M. (2014). Exploring the intention to use mobile learning: the moderating role of personal innovativeness. *Journal of System and Information Technologi*, 16(1) 40-61. <https://doi.org/10.1108/JSIT-05-2013-0012>
- Dailysocial.id. 2017. "E-money Survey 2017" Retrieved from <https://dailysocial.id/post/laporan-dailysocial-survei-e-money-di-indonesia-2017>
- Davis, Fred D. 1989. "Perceived Usefulness , Perceived Ease Of Use , And User Acceptance." *MIS Quarterly* 13 (3):319–39. <https://doi.org/10.2307/249008>.
- Ferdinan, Augusty. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Indriastuti, Maya, and Rizki Herdian Wicaksono. 2014. "Influencers E-money in Banking Sector." *South East Asia Journal of Contemporary Business, Economics and Law* 4 (2):10–17.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keprilakuan*. Yogyakarta: Andi Offset. Julianto, P, A. 2017. "Transaksi Elektronik Dinilai Mendorong Efisiensi Ekonomi." *Kompas.Com*. Retrieved from <http://ekonomi.kompas.com/read/2017/05/06/193000526/transaksi.elektronik.dinilai.mendorong.efisiensi.ekonomi>
- Miliani, Lani, Mustika Sufiati Purwanegara, and Mia Tantri Diah Indriani. 2013. "Adoption Behavior of E-money Usage." *Information Management and Business Review* 5 (7):369–78.
- Pavlou, P. 2003. "Consumer Acceptance of Electronic Commerce : Integrating Trust and Risk wiht the Technology Acceptance Model" 7 (3): 69-103.
- Priambodo, Singgih, and Bulan Prabawani. 2016. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang)." *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis* 5 (2).
- Priyono, Anjar. 2017. "Analisis Pengaruh Trust Dan Risk Dalam Penerimaan Teknologi Dompot Elektronik Go pay." *Jurnal Siasat Bisnis* 21 (1):88–106. <https://doi.org/10.20885/jsb.vol21.iss1.art6>.
- Shomad, Andrie Cesario, and Bambang Purnomosidhi. 2012. "Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Perilaku Penggunaan E-Commerce." *Jurnal Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya* 1 (2):1–20. Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2014
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani dan Hendryadi. 2015. *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Jakarta: Prenadamedia Group