

## **ANALISIS SISTEM PEMBAYARAN MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL**

### ***PAYMENT SYSTEM ANALYSIS USING DIGITAL WALLET***

**Anisa Tanjung<sup>1</sup>, Chris Tofel Lumban Tobing<sup>2</sup>, Nur Anisa Ar<sup>3</sup>, Sanusi Gazali Pane<sup>4</sup>**

Universitas Pembangunan Panca Budi Medan<sup>1234</sup>

[sanusi.gazali.pane@gmail.com](mailto:sanusi.gazali.pane@gmail.com)

#### **ABSTRACT**

*Indonesia's digital economy has experienced quite good development, and now it even has a startup with unicorn criteria. The development of the digital economy must cover all economic sectors. The aim of this research is to analyze payment systems using digital wallets using a qualitative descriptive research method with a literature review study method in research journals that are relevant to the discussion. In searching journals with the help of the internet (Google Scholar) with the keywords Mobile payment, Digital Wallet, QR code. The conclusion of this research is that there are 5 digital wallets in the car payment category in Indonesia. The most frequently used platform is Gopay, with a user proportion of 71%. However, Gopay is in tight competition with OVO, whose user proportion has reached 70%. Meanwhile, the proportion of users of other digital wallet platforms such as Dana, ShopeePay and LinkAja is smaller.*

**Keywords:** *Mobile payment, Digital Wallet, QR code*

#### **ABSTRAK**

Ekonomi digital Indonesia mengalami perkembangan yang cukup baik, bahkan kini telah memiliki startup dengan kriteria unicorn. Perkembangan ekonomi digital harus mencakup seluruh sektor perekonomian. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis sistem pembayaran menggunakan dompet digital dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan metode studi literatur review pada jurnal penelitian yang relevan dengan pembahasan. Dalam pencarian jurnal dengan bantuan internet (Google Scholar) dengan kata kunci Mobile payment, Digital Wallet, QR code. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat 5 dompet digital kategori pembayaran mobil di Indonesia. Platform yang paling sering digunakan adalah Gopay dengan proporsi pengguna sebesar 71%. Namun Gopay bersaing ketat dengan OVO yang proporsi penggunaannya sudah mencapai 70%. Sementara proporsi pengguna platform dompet digital lain seperti Dana, ShopeePay, dan LinkAja lebih kecil.

**Kata Kunci :** *Mobile payment, Dompet Digital, QR code*

#### **PENDAHULUAN**

Digital payment merupakan sebuah inovasi dari perkembangan transaksi pembayaran dari masa ke masa. Layanan pembayaran digital dikonseptualisasikan sebagai platform multi-sisi digital diatur oleh penyedia platform yang bertujuan untuk memfasilitasi transaksi melalui beberapa bentuk mediasi teknologi digital antara dua atau lebih jenis pengguna platform ( Milan Jocevski, 2020). Era digital muncul dengan hadirnya internet pada tahun 1969 yang diciptakan oleh Tim Berners-Lee yang sekarang kita kenal dengan halaman internet dan situs yang mempermudah menemukan dan membagikan informasi. Transaksi terus berkembang pada tahun 1983 yaitu muncul gagasan tentang uang elektronik ide mengenai digital cash ( David Lee

Chaum 1983 ). Selanjutnya pada tahun 1994 Stanford Federal Credit Union menjadi institusi pertama yang menawarkan layanan online banking. Pada masa tersebut sebagian besar layanan online menggunakan sistem micro payment.

Mobile payment adalah suatu sistem keuangan yang secara elektronik berdasarkan perangkat ponsel yang merupakan pemanfaatan teknologi telekomunikasi seluler yang semakin canggih dengan penerapan teknologi digital menggantikan teknologi analog yang memungkinkan data yang dikirim menjadi beragam (Hutabarat dan Saham 2015). Pada tahun 1998 muncul sistem mobile payment dengan transaksi nirkabel yaitu Playpal, kemudian muncul industri mobile payment lainnya seperti

*Apple Pay* dan *Alipay*. Adapun beberapa keuntungan dari mobile payment yaitu pembayaran independen, mudah diakses di mana saja dan kemungkinan antrian panjang karena pembayaran tunai dapat dihindari (Marisa Karsen, 2019).

Masyarakat saat ini banyak menggunakan internet untuk melakukan layanan finansial. Berdasarkan hasil survei Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo 2021) dengan Kata data Insight Center (KIC) yang bertajuk “Status Literasi Digital di Indonesia 2021”, sebanyak 65,4 persen responden paling sering menggunakan dompet digital. Adapun dompet digital atau *e-wallet* aplikasi elektronik yang digunakan untuk pembayaran transaksi online tanpa kartu maupun uang tunai. Hasil survei tersebut mencatat frekuensi penggunaan dompet digital pada 2021. Posisi pertama adalah 26,4 persen masyarakat yang sebulan sekali menggunakan dompet digital. Frekuensi paling sering kedua adalah beberapa bulan sekali sebanyak 22,8 persen. (Cao 2016) membuktikan bahwa persepsi manfaat, keamanan, dan nilai atau harga mempengaruhi niat penggunaan teknologi pembayaran digital. Alternatif metode pembayaran digital juga menentukan minat penggunaan alat pembayaran nontunai (Ferdiana & Darma, 2019).

Minimnya pengetahuan akan layanan pembayaran nontunai menjadi salah satu faktor yang menjelaskan rendahnya adopsi sistem pembayaran nontunai (Saksonova & Kuzmina-Merlino, 2017), hal tersebut membuat Bank Indonesia berinovasi dalam memperbaiki sistem pembayaran nontunai. Terdapat dua produk hasil inovasi Bank Indonesia yang saat ini tengah gencar disosialisasikan di masyarakat, yaitu salah satunya ialah Quick Respond Code Indonesian Standart (QRIS). QRIS digadang dapat berkontribusi terhadap perkembangan ekonomi digital Indonesia. QRIS merupakan standar kode QR untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang

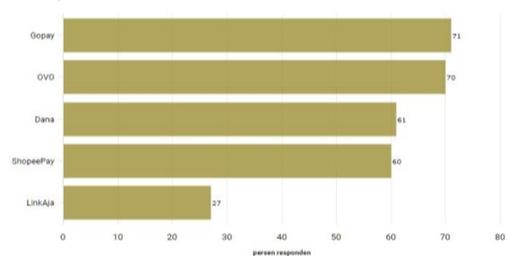
elektroik berbasis server, dompet elektronik, atau mobile banking.

**Tabel 1. Jumlah Pengguna Dan Total Transaksi QRIS Di Indonesia**

Pengguna QRIS Kota & Kab	UMK Marchen Bergabung	Total Transaksi
514	424.165	2.232.098.240.703

Sumber: Hasil olahan penulis

Berdasarkan Tabel diatas bisa dilihat saat ini pengguna qris sudah digunakan di 416 Kab dan 98 kota dari seluruh penjuru Indonesia kemudian sudah dipercaya dan digunakan oleh marchent yang bergabung dari seluruh UMK yang ada di Indonesia, adapun tercatat total 2.232.098.240.703 transaksi QRIS dari semua marchent. Merchant adalah individu atau kelompok yang berperan sebagai penjual barang atau jasa dengan suatu bentuk tertentu, memiliki toko fisik ataupun toko online dan bekerja sama dengan bank dalam hal penyediaan layanan pembayaran melalui e-money dari bank bersangkutan (Appkey, 2020).



**Gambar 1. Survei Pengguna Dompet Digital 2023 : Gopay dan OVO Bersaing Ketat**

Sumber: databoks.katadata.co.id

Berdasarkan data pengguna dompet digital diatas, 5 dompet digital kategori mobil payment di Indonesia *Platform* yang paling banyak digunakan adalah Gopay, dengan proporsi pengguna 71%. Namun, Gopay bersaing sangat ketat dengan OVO, yang proporsi penggunaannya mencapai 70%. Sementara, pengguna *platform* dompet digital lain seperti Dana, ShopeePay, dan LinkAja proporsinya lebih sedikit seperti terlihat pada grafik. Teknologi finansial seperti *e-wallet* dan kode QR akan terus meningkatkan taraf hidup masyarakat

dengan membuka lebih banyak akses ke beragam aktivitas produktif.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### ***Dompot Digital***

Dengan adanya kemajuan teknologi, terdapat sistem pembayaran baru melalui seluler yaitu dompet digital. Beberapa penelitian mengenai dompet digital menyebutkan definisi dompet digital sebagai uang yang transaksi pembayarannya dilakukan melalui telepon genggam dan dengan terhubung jaringan internet. Mulyana dan Wijaya (2018), dompet digital adalah suatu alat pembayaran digital yang dilakukan dengan media elektronik berbentuk server. Dompet ponsel setara dengan dompet fisik, dompet ponsel menyediakan penggunaannya untuk menyimpan uang seperti pada akun bank yaitu pengguna harus membuat akun dengan penyedia dompet ponsel, uang dapat dimasukkan dalam akun dompet ponsel menggunakan kartu debit, kartu kredit, akun bank, dan sebagainya". Schneider (2011), Dompet digital adalah sebuah perangkat elektronik, layanan jasa, atau bahkan program perangkat lunak (aplikasi) yang memungkinkan para pengguna untuk melakukan transaksi secara online dengan pengguna lainnya untuk membeli barang dan jasa. Uang tunai tidak ada yang diikuti dalam pembayaran digital. Semua pembayarann transaksi digital dilakukan secara online.

Beberapa penelitian mengenai dompet digital menyebutkan definisi dompet digital sebagai uang yang transaksi pembayarannya dilakukan melalui telepon genggam dan dengan terhubung jaringan internet. Menurut Shukla dan Malhotra (2019), "Dompet ponsel setara dengan dompet fisik, dompet ponsel menyediakan penggunaannya untuk menyimpan uang seperti pada akun bank yaitu pengguna harus membuat akun dengan penyedia dompet ponsel, uang dapat dimasukkan dalam akun dompet ponsel menggunakan kartu debit, kartu kredit, akun bank, dan

sebagainya". Sementara, dikutip dari Sagayarani (2017). Dalam pembayaran digital, pembayar dan penerima bayaran keduanya menggunakan mode digital untuk mengirim dan menerima uang. Disebut juga pembayaran elektronik. Tidak ada uang tunai yang diikuti dalam pembayaran digital ini. Semua transaksi pada pembayaran digital dilakukan secara online. Itu merupakan sebuah cara yang instan dan mudah untuk melakukan pembayaran.

Dompet digital ini juga merupakan salah satu pembayaran yang paling menonjol saat ini, karena transaksi pembayaran melalui dompet digital membawa banyak keuntungan bagi pengguna seperti kemudahan, fleksibilitas dan perlindungan. Penggunaanya dikenal sebagai sistem pembayaran yang menyediakan layanan dan program keuangan yang memungkinkan pemilik untuk mengelola informasi keuangan terkait proses pembelian, loyalitas dan program member serta mendapatkan informasi perbankan. Dompet digital juga menjadi peluang perkembangan teknologi keuangan dan menjadi alat yang umum untuk digunakan sebagai transaksi keuangan. Selain itu, sudah dikenal oleh banyak pengguna dan mulai menunjukkan keberadaannya kepada pengguna internet dalam pembayaran seluler. Dompet digital sudah menjadi alat pembayaran yang sah dibawah pengawasan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), contohnya Shopeepay, Gopay, OVO, LinkAja, Dana, dll. Pengguna dapat memilih jenis pembayaran sesuai dengan tingkat ekonomi dan niat dari pengguna itu sendiri. Merujuk artikel jurnal bertajuk *Perlindungan Hukum Terhadap Nasabah Dompet Digital* oleh Bank Indonesia (2021), BI telah membuat peraturan untuk melindungi pengguna dompet digital.

### ***Mobile Payment***

Dalam era digital yang terus berkembang, mobile payment atau pembayaran berbasis seluler telah menjadi

trend yang signifikan dalam industri keuangan. Pembayaran bergerak (mobile payment) juga diartikan sebagai sebuah pembayaran (Pemindahan dana sebagai imbalan atas barang dan jasa) dimana perangkat bergerak *mobile device* digunakan sebagai media awal pembayaran hingga konfirmasi pembayaran (Boer & de Boer, 2010). Penggunaan mobile payment telah membawa perubahan mendasar dalam cara kita melakukan pembayaran, menggantikan metode konvensional seperti uang tunai atau kartu kredit. Metode pembayaran dengan menggunakan layanan mobile payment lebih sering digunakan karena lebih praktis, efisien dan mempunyai banyak promo yang menarik. Promo yang disediakan oleh layanan mobile payment seperti diskon dan cashback (Ariyanto, 2018).

Faktor individu seperti persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, persepsi risiko, faktor sosial, dan faktor lingkungan. Penggunaan mobile payment memungkinkan untuk melakukan pembelian dan pembayaran suatu produk melalui smartphone mereka. Untuk mengatasi masalah kurang meratanya sasaran kebijakan keuangan inklusif serta memanfaatkan infrastruktur jaringan telekomunikasi yang dimiliki operator telekomunikasi adalah dengan mobile payment (Untoro et al., 2013). Mobile payment memungkinkan penggunanya untuk melakukan pembelian dan pembayaran suatu produk melalui smartphone mereka (Phonthanukitithaworn et al., 2016). Salah satu perusahaan yang meluncurkan produk mobile payment ada LinkAja. LinkAja berawal dari TCASH, yaitu aplikasi mobile payment yang diluncurkan oleh Telkomsel, yang kemudian dikembangkan di bawah PT Fintek Karya Nusantara, bekerja sama dengan berbagai perusahaan BUMN menjadi aplikasi mobile payment untuk berbagai keperluan seperti melakukan pembayaran di merchant,

tagihan, online shop, pembelian paket data, bahkan transfer ke rekening bank melalui smartphone tanpa harus memiliki rekening di bank.

Mobile payment di Indonesia masih dalam tahap pengembangan, namun penggunaannya sudah aktif terlibat dalam penggunaan Mobile payment. Menurut Bank Indonesia (2019), transaksi uang elektronik di Indonesia berkembang pesat dalam 10 tahun terakhir. Perkembangan ini juga menyebabkan banyak masyarakat yang menggunakan aplikasi Mobile payment OVO saat ini. OVO adalah berupa aplikasi layanan dompet digital yang dapat digunakan untuk bertransaksi di seluruh mitra atau merchant OVO. Dengan adanya perkembangan mobile payment di Indonesia ini yang terus mengalami peningkatan dalam jumlah penggunaannya mendorong banyak studi dalam mengkaji fenomena meluasnya penggunaan mobile payment.

Penggunaan teknologi mobile payment secara teori seharusnya lebih praktis dan memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Namun, penerimaan suatu teknologi mungkin berbeda bagi setiap generasi. Persepsi manfaat dapat dipahami sebagai suatu tingkat keyakinan terhadap suatu sistem, bahwa sistem tersebut mampu memperbaiki kinerja mereka (F. Davis, 1989). Namun dalam proses penerimaan manfaat yang dirasakan oleh pengguna teknologi dapat ditentukan sejauh mana teknologi dapat dikuasai oleh pengguna. Semakin mudah teknologi dirasakan pengguna semakin tinggi manfaat yang dirasakan oleh pengguna sehingga mendorong pengguna untuk menggunakan teknologi tersebut (F. Davis, 1989).

### **QR Code**

Quick response dapat diterjemahkan menjadi respons cepat. QR Code adalah matriks dua dimensi yang dapat menyimpan banyak data di dalamnya dan dapat dibaca dengan cepat menggunakan alat pemindai. QR Code di kembangkan

oleh Denso Corporate, yaitu perusahaan Jepang pada tahun 1994. Pada dasarnya bahwa QR Code dikembangkan sebagai suatu kode yang memungkinkan isinya untuk dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi ( Rouillard, 2008). Qr code merupakan teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode-kode 2 dimensi yang tercetak kedalam suatu media yang lebih ringkas. Qr code adalah barcode 2 dimensi yang diperkenalkan pertama kali oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Barcode ini pertama kali digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang. Dalam bidang pelayanan bisnis, QR Code telah banyak digunakan oleh perusahaan ataupun penyedia jasa layanan tertentu untuk dapat mengarahkan pelanggannya langsung ke alamat URL yang dituju (Anonymous, 2011).

QR code juga dapat menyimpan informasi dalam bentuk kode seperti sekumpulan titik hitam, untuk membaca kode QR diperlukan aplikasi khusus, namun seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih saat ini, cukup hanya menggunakan kamera handphone maka informasi langsung muncul. Saat ini, untuk penggunaan QR Code telah banyak diimplementasikan dalam bentuk aplikasi QR Code Reader dan QR Code Generator, sehingga seseorang akan sangat mudah untuk membuat informasi dalam bentuk QR Code dan mendapatkan informasi yang ingin diketahuinya, hanya dengan melakukan proses scanning dan pemindaian data melalui media dari kamera handphone (Anastasia, Istiadi, dan Hidayat, 2010). Sistem pembayaran yang berkembang di Indonesia yang menggunakan kode QR bersumber dari kode QR yang berbeda beda, QR Code merupakan perkembangan dari barcode atau kode batang yang hanya mampu menyimpan informasi lebih banyak, baik secara horizontal maupun vertikal (Rubianti & Sahara, 2019). Dengan alasan

tersebut Bank Indonesia membuat suatu standarisasi sistem pembayaran berbasis kode QR, sehingga kode QR yang tadinya eksklusif atau hanya dapat dibaca oleh penerbitnya saja kini jadi lebih inklusif yaitu dapat dibaca oleh penerbit yang lain atau yang di sebut QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) QRIS pertama diluncurkan oleh Bank Indonesia pada 17 Agustus 2019

## **METODE**

Studi kajian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode studi literatur melalui studi kepustakaan yang bersumber dari jurnal-jurnal hasil penelitian terdahulu (Kurniawan, 2014) yang berkaitan dengan judul, juga melalui akses data-data yang diperoleh dari website sebagai publikasi informasi. Kajian deskriptif kualitatif dapat diartikan bahwa peneliti sebagai instrumen kunci dimana teknik pengumpulan data dilakukan dengan penggabungan dan analisis data secara induktif (Sugiyono, 2012) sehingga menghasilkan data yang bersifat deskriptif seperti menarasikan hasil wawancara dan atau observasi

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Ekonomi digital Indonesia telah mengalami perkembangan yang cukup baik, bahkan saat ini telah memiliki startup dengan criteria unicorn. Perkembangan ekonomi digital harus mencakup pada semua sektor ekonomi. Saat ini masyarakat diindonesia banyak menggunakan internet untuk melakukan layanan finansial. Berdasarkan hasil survei Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo 2021) dengan Kata data Insight Center (KIC) yang bertajuk “Status Literasi Digital di Indonesia 2021”, sebanyak 65,4 persen responden paling sering menggunakan dompet digital. Adapun dompet digital atau *e-wallet* aplikasi elektronik yang digunakan untuk pembayaran transaksi online tanpa kartu maupun uang tunai. Hasil survei tersebut mencatat frekuensi penggunaan

dompet digital pada tahun 2021. Posisi pertama masyarakat yang sebulan sekali menggunakan dompet digital yaitu sebanyak 26,4 persen. Frekuensi paling sering kedua adalah beberapa bulan sekali sebanyak 22,8 persen.

Terdapat dua produk hasil inovasi Bank Indonesia yang saat ini tengah gencar disosialisasikan di masyarakat, yaitu salah satunya ialah Quick Respond Code Indonesian Standart (QRIS). QRIS digadang dapat berkontribusi terhadap perkembangan ekonomi digital Indonesia. QRIS merupakan standar kode QR untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektroik berbasis server, dompet elektronik, atau mobile banking. Berdasarkan penelitian penulis qris sudah digunakan di 416 Kab dan 98 kota dari seluruh penjuru Indonesia kemudian sudah dipercaya dan digunakan oleh marchent yang bergabung dari seluruh UMK yang ada di Indonesia, adapun tercatat total 2.232.098.240.703 transaksi QRIS dari semua marchent.

## SIMPULAN

Metode pembayaran digital menjadi tren yang ramai digunakan untuk bertransaksi dimana saja dan kapan saja, dengan menggunakan mobile payment pengguna cukup men-scanning barcode yang sudah ada didalam aplikasi. Hal ini karena metode pembayaran digital memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi penggunanya untuk menjalankan transaksi. Tidak perlu lagi menggunakan kartu, apalagi uang tunai. Dilengkapi dengan sistem yang aman, tentunya membuat pengguna merasa aman dalam melakukan transaksi, sistem juga akan langsung memproses pembayaran sehingga semua berjalan secara real time. Dari hasil penelitian penulis, terdapat 5 dompet digital kategori mobil payment di Indonesia *Platform* yang paling banyak digunakan adalah Gopay, dengan proporsi pengguna 71%. Namun, Gopay bersaing sangat ketat dengan OVO, yang proporsi penggunaannya mencapai 70%. sementara,

pengguna *platform* dompet digital lain seperti Dana, ShopeePay, dan LinkAja proporsinya lebih sedikit. Teknologi finansial seperti *e-wallet* dan kode QR akan terus meningkatkan taraf hidup masyarakat dengan membuka lebih banyak akses ke beragam aktivitas produktif. Namun tidak hanya keuntungan tentunya kelemahan dalam menggunakan mobile payment yaitu penggunaan mobile payment harus menggunakan jaringan internet dalam melakukan setiap transaksi

## DAFTAR PUSTAKA

- Hinning, e. a. (2018). Digital Information and Transformation: an Institutional Perspektif, Information and Organization. *Journal Elsevier*, vol. 28, 52-61
- Wibowo, E. W. (2018). Analisis Ekonomi Digital dan Keterbukaan Terhadap Pertumbuhan GDP Negara Asean. *Jurnal Lentera Bisnis* Vol. 7, No. 2, 79.
- Wuryanta, A. E. (2019). Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat. *Jurnal Ilmu Komunikasi*”, vol 1, No. 2, hal. 131-142.
- Adiatama MH dan Lestari DT, “Persepsi Milenial Terhadap Layanan Mobile Payment Di Indonesia Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)”, *e-Proceeding of Management*, Vol.7, No. 2, pp. 4190-4205, 2020.
- Susilo AZ, et al., “A Comparative Study of Factors Affecting User Acceptance of GO-PAY and OVO As a Feature of Fintech Application”, *Science Direct, Procedia Computer Science*, Vol. 161, pp. 876-884, 2019.
- Setyadinsa, R., & Maulana, N. (2023). Faktor-Faktor Individu Yang Memengaruhi Keinginan Untuk Bersedia Menggunakan Mobile Payment: Sebuah Literature Review. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 14(4), 344.

- <https://doi.org/10.31602/tji.v14i4.11579>
- Apidana, Y. H., Suroso, A., & Setyanto, R. P. (2020). Model Penerimaan Teknologi Mobile Payment Pada Digital Native Dan Digital Immigrant Di Indonesia. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi*, 21(4).  
<https://doi.org/10.32424/jeba.v21i4.1542>
- Mohamad Ali Murtadho, N. A. M. S. M. (2016). Implementasi Quick Response (Qr) Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modelling Language (Uml). *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 10(1), 42–50.  
<https://doi.org/10.35457/antivirus.v10i1.87>
- Sulistiyowati, R., Paais, L., & Rina, R. (2020). Persepsi Konsumen Terhadap Penggunaan Dompot Digital. *ISOQUANT: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 4(1), 17.  
<https://doi.org/10.24269/iso.v4i1.323>
- Prasetya, I. G. B. I., & Purnamwati, I. G. A. (2020). Pengaruh Nilai Harga, Motivasi Hedonis, Kebiasaan dan Daya Tarik Promo terhadap Minat Menggunakan Mobile Payment OVO. *Jurnal Akuntansi Profesi*, Vol. 11(1), 148–158.  
<https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/306/212>
- Indrawati, R., Anwar, S., & Kartono, R. (2019). *EKOMBIS Sains Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ADOPSI MOBILE PAYMENT OVO DI SAMARINDA* Master of Management, Binus Business School, Binus University E-ISSN: 2502 - 1798 **PENDAHULUAN** *Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis*. 4.
- Lau, S., & Pradana, M. N. R. (2021). Pengaruh keamanan, kecepatan transaksi dan kenyamanan terhadap penggunaan mobile payment. *KINERJA: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 18(2), 288–295.  
<http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/KINERJA/article/view/7938>
- Marwi, H. C. (2023). *Analisis Tingkat Adopsi Mobile Payment di Kalangan Pengusaha Kecil dan Menengah*. 6(3), 69–73.
- Evayani, E., Ariani, D., & Dinaroe, D. (2021). Analisis Pengukuran Minat Pengguna Aplikasi Paytren Dalam Penggunaan Mobile Payment Di Aceh. *Jurnal Perspektif Ekonomi Darussalam*, 7(1), 45–65.  
<https://doi.org/10.24815/jped.v7i1.20263>
- Doni Winarso, Rudy Asrianto, Siti Rodiah, Edo Arribe, & Aryanto. (2021). Digitalisasi dan Cashless Payment Untuk Meningkatkan Layanan Keuangan Pada SMK Muhammadiyah Bangkinang. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(2), 75–81.  
<https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v1i2.137>
- Puri, E. T. P., & Lisiantara, G. A. (2023). Mufakat Mufakat. *Jurnal Ekonomi Akuntansi, Manajemen*, 2(2), 91–107.
- Kurniawan, A., Yusuf, M., Manueke, B. B. R., Norvadewi, N., & Nurriqli, A. (2022). in Tokopedia Applications, the Effect of Electronic Word of Mouth and Digital Payment on Buying Intention. *Jurnal Darma Agung*, 30(3), 272.  
<https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i3.2256>
- Tan, S. S., & Pangemanan, R. T. (2021). The Influence of Digital Payment and Sales Promotion Towards Customer Purchase Intention at Convenience Stores (Case Study of Alfamart and Alfamidi in Citraland, Manado). *Jurnal EMBA*, Vol.

- No.4(4), 105–114.
- Bella, F. I., & Efendi, N. F. (2021). Strengthening the Islamic Digital Payment System Through Sharia Electronic Wallet (E-Wallet). *El Dinar*, 9(2), 94–107. <https://doi.org/10.18860/ed.v9i2.11451>
- Lestari, D. A., Purnamasari, E. D., & Setiawan, B. (2020). Pengaruh Payment Gateway terhadap Kinerja Keuangan UMKM. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.47747/jbme.v1i1.20>
- Al Athar, M. D., & Al Arif, M. N. R. (2021). The Intention of Millennial Generation in Paying Zakat through Digital Payments. *International Journal of Islamic Business and Economics (IJIBEC)*, 5(1), 38–47. <https://doi.org/10.28918/ijibec.v5i1.3675>
- Rahayu, K., & Mulyadi, D. (2023). Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Nangroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(3), 290–298. <http://repository.iainpare.ac.id/3402/>
- Susilo, D., & Dizon, C. C. G. (2023). *DIGITAL PAYMENT TRANSFORMATION IN THE PHILIPPINES: FROM CASH TO GCASH*. 12(04), 2369–2376.
- Gunawan, A. A. L., & Winarti, A. (2022). Pengaruh Aplikasi Dompot Digital Terhadap Transaksi Dimasa Kini. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 352–356.
- Pardede, A. R. (2019). Legalitas Pembayaran Menggunakan Uang Elektronik Asingwechat Pay Di Indonesia. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 3(3), 209–222. <https://doi.org/10.58258/jisip.v3i3.834>
- Agustin, L., Marliyah, M., & Syarvina, W. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Kartu Plastik dan Mobile Payment terhadap Consumer Behavior: Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. *Sci-Tech Journal*, 2(2), 166–188. <https://doi.org/10.56709/stj.v2i2.77>
- Febrianti, D., Hidayah, S. L., Abdullah, & Lawita, N. F. (2021). Penerapan Basis Data pada Perusahaan Perbankan (Studi Kasus Penerapan Mobile Banking pada Bank Syariah Indonesia). *Jurnal Ekonomi*, 5(2), 3686–3693.
- Azizah, S., Bintoro, B. P. K., Octavyra, R. dinda, & Rachmat S, A. (2021). Determining Factors of Continuance Intention to Use QR Code Mobile Payment on Urban Millennials in Indonesia Empirical Study on Mobile Payment Funds. *ADI Journal on Recent Innovation (AJRI)*, 3(2), 121–138. <https://doi.org/10.34306/ajri.v3i2.562>
- Fianto, B. A. (2021). Mobile banking services quality and its impact on customer satisfaction of Indonesian Islamic banks. *Jurnal Ekonomi & Keuangan Islam*, 7(1), 59–76. <https://doi.org/10.20885/jeki.vol7.iss1.art5>
- Fauzi, A. A. (2018). Electronic Service Quality on Mobile Application of Online Transportation Services. *Jurnal Manajemen Indonesia*, 18(1), 13–27. <https://doi.org/10.25124/jmi.v18i1.1256>