

## Persepsi Kegunaan, Kemudahan, dan Kepercayaan terhadap Kepuasan Pengguna pada Alat Pembayaran Digital

Eka Prasetya Tresiana Muwa<sup>a,1</sup>, Sri Indah<sup>a,2</sup>, Poppy Indrihastuti<sup>a,3</sup>

<sup>a</sup> Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang, Indonesia

<sup>1</sup> [ekaprasetyatresianamuwa@gmail.com](mailto:ekaprasetyatresianamuwa@gmail.com)\*

\*korespondensi penulis

### Informasi artikel

Received: 5 Juni 2024;

Revised: 15 Juni 2024;

Accepted: 24 Juni 2024.

### Kata-kata kunci:

Kegunaan;

Kemudahan;

Kepercayaan;

Kepuasan Pengguna.

### : ABSTRAK

Berkembangnya teknologi telah mempengaruhi kehidupan manusia, kehidupan manusia saat ini sangat dimudahkan oleh teknologi sehingga teknologi sudah menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Salah satu hal yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi adalah sistem pembayaran dimana sistem pembayaran sudah dapat dilakukan secara digital. Pembayaran digital adalah pembayaran yang berbasis teknologi. Penelitian ini dilakukan dalam lingkungan kampus Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang khususnya mahasiswa aktif prodi akuntansi 2020 yang menggunakan alat pembayaran digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data kuesioner dan dokumentasi. Memiliki populasi sebanyak 170 mahasiswa. Karena banyaknya Populasi pengguna alat pembayaran digital yang tidak dapat diketahui total jumlah pastinya dan tidak terbatas maka peneliti menggunakan Rumus Slovin untuk menentukan sampel menjadi 63 orang dengan alat uji data yang digunakan yaitu spss versi 25. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kegunaan berpengaruh positif terhadap kepuasan penggunaan pada alat pembayaran digital. Kemudahan tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna pada alat pembayaran digital. Kepercayaan tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna pada alat pembayaran digital.

### ABSTRACT

*Perceptions of Usefulness, Ease of Use, and Trust on User Satisfaction in Digital Payment Tools. The development of technology has affected human life, human life today is greatly facilitated by technology so that technology has become inseparable from human life. One of the things that is influenced by technological developments is the payment system where the payment system can already be done digitally. Digital payments are technology-based payments. This research was conducted within the campus environment of Tribhuwana Tungadewi Universty Malang, especially active students of accounting study program 2020 who use digital payment instruments. This study used quantitative research methods with questionnaire and documentation data collection techniques. It has a population of 170 students. Due to the large population of digital payment instrument users who cannot be known the exact and unlimited total, the researchers used the Slovin Formula to determine the sample to 63 people with the data test tool used, namely spss version 25. The results of this study show that usability has a positive effect on user statisfaction in digital payment instruments. Convenience does not affect user satisfaction with digital payment instruments. Trust has no effect on user satisfaction with digital payment instruments.*

### Keywords:

Usability

Ease,

Trust,

User Satisfaction.

Copyright © 2023 (Eka Prasetya Tresiana Muwa, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Muwa, E. P. T., Indah, S., & Indrihastuti, P. Persepsi Kegunaan, Kemudahan, dan Kepercayaan terhadap Kepuasan Pengguna pada Alat Pembayaran Digital. *Pacioli : Jurnal Kajian Akutansi Dan Keuangan*, 4(2). <https://doi.org/10.56393/pacioli.v4i2.2295>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Teknologi yang berkembang telah mempengaruhi kehidupan manusia, yang saat ini sangat dimudahkan oleh teknologi sehingga menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia (Sudiantini, Naiwasha, Izzati, & Rindiani, 2023). Salah satu hal yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi adalah sistem pembayaran yang sudah dapat dilakukan secara digital. Dalam bidang ekonomi, kegiatan perdagangan di Indonesia sudah memanfaatkan internet sehingga komunikasi kegiatan perdagangan di Indonesia antara penjual dan pembeli serta transaksi jual-beli dapat dilakukan secara online (Tony Sitinjak, 2019).

Dalam dunia perbankan, perkembangan teknologi ikut memberi warna tersendiri. Salah satu bukti perkembangan teknologi adalah munculnya alat pembayaran uang elektronik (e-money). Alat pembayaran mengalami perubahan dimulai dari dalam bentuk tunai berupa logam dan kertas konvensional, sekarang telah mengalami perkembangan dalam bentuk lebih praktis yang disebut uang elektronik (e-money). Pada umumnya, masyarakat lebih mengenal uang kertas sebagai alat untuk melakukan pembayaran. Penggunaan uang sebagai sarana pembayaran merupakan kebutuhan pokok hampir disetiap kegiatan masyarakat. (Artina, 2021). Alat pembayaran dalam bentuk kartu atau yang sering disebut alat transaksi alternatif mulai muncul pada tahun 1946, dengan begitu dalam alat pembayaran ini mempermudah masyarakat untuk tidak membawa uang dalam jumlah banyak melainkan hanya membawa kartu saja. Kemajuan teknologi di era disrupsi, membawa perubahan yang sangat pesat pada kebiasaan manusia. Pada tahun 2020 terjadi peningkatan signifikan mengenai rata-rata penggunaan layanan e-money (Bank Indonesia, 2020). Dalam ketentuan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik dalam ketentuan Pasal 1 Ayat 3 menerangkan “Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, yang digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksudkan dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan” (Artina, 2021).

Dengan penjelasan di atas menunjukkan adanya peningkatan penggunaan alat pembayaran digital, yang menyakinkan bahwa masyarakat mulai mengalami kemudahan dalam menggunakan alat pembayaran digital sehingga minat pengguna semakin meningkat, dan menyebabkan perdagangan di Indonesia pun semakin banyak karena mudahnya dalam bertransaksi baik dalam jarak jauh maupun dekat karena adanya uang digital. Uang elektronik dapat digunakan untuk beberapa keperluan transaksi seperti pembayaran, pengisian ulang, tarik tunai, dan refund. Kemudahan penggunaan (*ease of use*) adalah derajat dimana seseorang meyakini bahwa melalui penerapan teknologi maka akan membebaskan orang dari beberapa usaha. Semakin tinggi kemudahan seseorang untuk mengaplikasikan sistem atau teknologi maka semakin tinggi tingkat kemanfaatannya. (Latief and Dirwan, 2020).

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa yang memiliki jenjang pendidikan tinggi sehingga menjadikan mahasiswa sebagai tokoh perubahan, dituntut untuk melakukan sebagian pekerjaannya menggunakan produk-produk teknologi yang sudah meluas di kalangan mahasiswa. Termasuk dalam sistem pembayaran yang mereka gunakan, segala kebutuhan dengan cepat didukung oleh kemajuan teknologi. Mahasiswa dalam kesehariannya lebih banyak menggunakan uang elektronik dalam memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Tetapi ada beberapa mahasiswa dalam kesehariannya lebih menyukai menggunakan uang tunai yang mana menurut mereka lebih praktis dibandingkan dengan uang elektronik. Seperti di daerah daerah terpencil, alat pembayaran digital dapat dijumpai dimanapun termasuk kawasan kampus UNITRI tidak dipungkiri bahwa mahasiswa di salah satu perguruan tinggi di Malang yaitu UNITRI terdiri dari banyak mahasiswa yang sering berbelanja online sehingga mereka lebih cenderung menggunakan alat pembayaran digital. Namun dari kemudahan yang diberikan alat

pembayaran digital tidak semua mahasiswa dapat mengaksesnya sehingga tidak sedikit kalangan mahasiswa ada yang memilih untuk melakukan transaksi secara manual karena dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti belum merasakan kegunaan dari alat pembayaran digital itu sendiri, merasa kesulitan dalam menggunakan fitur yang ada karena minimnya pengetahuan dan tidak dapat langsung dibantu oleh petugas maka dengan sendirinya tidak memberikan kepercayaan pada layanan yang ada. Oleh karena itu dari beberapa alasan yang ada membuat mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggadewi (UNITRI) khususnya pada Mahasiswa Prodi Akuntansi mempertimbangkan dalam memilih *alternative* layanan yang akan digunakan.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dilaksanakan di kampus Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang Pada Studi Mahasiswa Akuntansi Angkatan 2020, Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan yaitu pada bulan Februari 2024. Data yang digunakan pada penelitian yaitu diperoleh dari hasil kuesioner. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 170 mahasiswa akuntansi Angkatan 2020 dan 63 diantaranya dijadikan sampel.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas. Dilakukan terhadap variabel bebas (variabel persepsi kegunaan, kemudahan dan kepercayaan) menghasilkan hasil yang valid bagi masing-masing indikator variabel karena nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Hal ini menunjukkan bahwa setiap indikator variabel yang dituangkan melalui pertanyaan dalam kuesioner dapat mengukur sesuatu yang akan diukur bagi setiap variabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Sedangkan melalui uji reliabilitas, masing-masing variabel menghasilkan nilai cronbach alpha  $>$  0,60 yang artinya hasil pertanyaan bersifat reliable atau dapat diandalkan karena jawaban atas pertanyaan variabel stabil.

### Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas melalui uji statistik yaitu uji Kolmogorov-Sminov memenuhi kriteria, yaitu memiliki hasil sebesar  $0,200 > 0,05$  (Tingkat *error*).

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N 63		
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.51012871
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.092
	Negative	.061
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Sumber : Data Diolah SPSS 25, 2024

Sehingga model regresi memenuhi persyaratan asumsi normalitas.

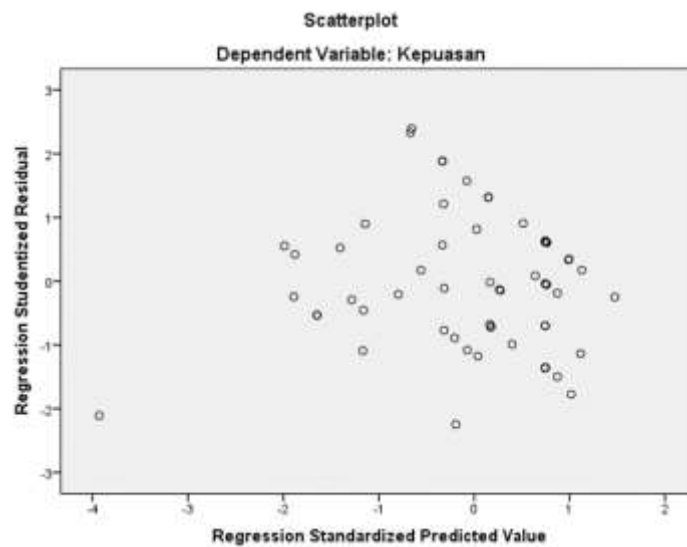
Hasil Uji Multikolinieritas. Untuk hasil uji multikolinieritas menunjukkan bahwa model regresi penelitian bebas multikolinieritas, yang ditunjukkan melalui hasil tolerance semua variabel yang lebih besar dari 10% atau 0,10 dengan nilai 0,681 (X1) dan 0,597 (X2) dan 0,445 (X3). Sementara nilai VIF (*Variance inflation factor*) semua variabel berada dibawah 10 yaitu 1,469 (X1), 1,675 (X2) dan 2,249 (X3).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Coefficients <sup>a</sup>		
Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
1		
Kegunaan	0,681	1,469
Kemudahan	0,597	1,675
Kepercayaan	0,445	2,249

Sumber : Data Diolah SPSS 25, 2024

Hasil Uji Heteroskedastisitas. Melalui grafik *scattler plot* menunjukkan bahwa penyebaran titik-titik terbentuk secara acak, tidak membentuk pola serta penyebarannya berada di atas maupun dibawah angka 0 pada sumbu Y.



Gambar 1. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Hasil Analisis Uji Regresi Linier Berganda. Untuk hasil persamaan linear berganda dijabarkan melalui hasil berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients <sup>a</sup>		
Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
(Constant)	4.616	2.077
	.857	.121
	-.434	.179
	.206	.177

$$Y = 4,616 + 0,857 (X1) - 0,434 (X2) + 0,206 (X3) + e$$

Berdasarkan hasil uji analisis persamaan linear berganda yang berfungsi untuk mengukur besar hubungan antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) menunjukkan bahwa variabel kegunaan memiliki pengaruh yang paling dominan terhadap kepuasan pengguna karena memiliki nilai koefisien tertinggi yaitu sebesar 0,857. Sedangkan pada variabel kemudahan memiliki nilai koefisien sebesar 0,434 dan pada variabel kepercayaan memiliki nilai koefisien sebesar 0,206.

Hasil Uji T. Menunjukkan pada hasil output nilai T hitung pada variabel Kegunaan (X1) lebih besar dari pada T tabel dengan nilai signifikan kurang dari 0,05, pada variabel Kegunaan (X1) diperoleh T hitung dengan nilai 7,092 sedangkan pada variabel Kemudahan (X2) dan Kepercayaan (X3) lebih kecil diperoleh T hitung dengan nilai signifikan -2,241 (X2) dan 1,168 (X3). Artinya X2 dan X3 di tolak.

Tabel 4. Hasil Uji T

Model	T	Sig.
(Constant)	2.223	.030
1 Persepsi Kegunaan	7.092	<.001
Persepsi Kemudahan	-2.421	.019
Persepsi Kepercayaan	1.168	.248

Sumber : Data Diolah SPSS 25, 2024

Hasil uji F. Hasil uji F dalam penelitian ini menunjukkan pada hasil output diatas diperoleh nilai F hitung sebesar 27,405 dan angka signifikan 0,000 lebih kecil (<0,05), hal ini berarti H3 diterima. Artinya variabel persepsi kegunaan (X1) variabel persepsi kemudahan (X2) dan variabel persepsi kepercayaan (X3), secara bersama-sama mempengaruhi variabel kepuasan pengguna (Y).

Tabel 5. Hasil Uji F

Model	f	Sig.
1 Regression	27.405	<.001 <sup>b</sup>
Residul		
Total		

Sumber : Data Diolah SPSS 25, 2024

Hasil Uji Koefisien Determinasi. Berdasarkan uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa kemampuan variabel bebas (Persepsi Kegunaan, Kemudahan, dan Kepercayaan) dalam menjelaskan variabel terikat (Kepuasan Pengguna) adalah sebesar 58,2%. Sedangkan sisanya sebesar 41,8% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Tabel 6 . Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary <sup>b</sup>		
Model	R	R Square
1	.763 <sup>a</sup>	.582

Sumber : Data Diolah SPSS 25, 2024

Pengaruh Persepsi Kegunaan Terhadap Kepuasan Pengguna. Persepsi kegunaan menunjukkan penilaian subjektif dari manfaat yang ditawarkan oleh aplikasi untuk mempermudah mendapatkan jasa yang diinginkannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna menggunakan terbukti. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,092 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,001 dengan nilai sign, sebesar  $0,001 < 0,05$  (signifikan). Persepsi kegunaan menunjukkan penilaian subjektif dari kegunaan yang ditawarkan oleh aplikasi untuk mempermudah mendapat jasa yang diinginkannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fadlan, 2018) yang menunjukkan bahwa aspek kegunaan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori TAM yang menyebutkan bahwa kemudahan merupakan faktor penentu dasar seseorang menggunakan aplikasi alat pembayaran digital ini.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Kepuasan Pengguna. Istilah kemudahan penggunaan yang dirasakan juga berkaitan dengan bagaimana perasaan seseorang tentang jumlah upaya fisik dan mental yang diperlukan untuk memanfaatkan suatu sistem. Ketika sistem informasi dapat mempermudah penggunaan dan mengurangi waktu atau kesulitan yang dibutuhkan dalam memanfaatkannya, pengguna secara naluriah akan memanfaatkan sistem tersebut. Persepsi kemudahan penggunaan diartikan sebagai

sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan bebas dari usaha mental dan fisik. Seorang individu mungkin menemukan bahwa sistem sulit untuk digunakan meskipun individu tersebut percaya bahwa sistem ini berguna.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  yaitu  $-2,241 < 2,001$  dengan nilai sign sebesar  $0,019 > 0,05$  (tidak signifikan). Persepsi kemudahan adalah penggunaan sebagai kepercayaan yang dirasakan seseorang ketika menggunakan teknologi apakah mempermudah aktivitas yang dilakukannya atau justru sebaliknya. Hasil penelitian ini berlawanan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rodiah and Melati 2020) yang menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna.

Pengaruh Persepsi Kepercayaan Terhadap Kepuasan Pengguna. Karena aplikasi pembayaran biasanya mengharuskan pengguna untuk mengungkapkan informasi pribadi atau informasi keuangan, maka membangun dan menjaga kepercayaan konsumen merupakan aspek penting dalam menciptakan layanan pembayaran seluler yang sukses. Persepsi kepercayaan pada sistem pembayaran elektronik didefinisikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa transaksi pembayaran elektronik akan diproses sesuai dengan harapan konsumen. Literatur yang ada menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan pengguna dan kepercayaan yang tinggi terhadap sistem pembayaran elektronik merupakan faktor pendukung keberhasilan penerapan sistem pembayaran elektronik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kepercayaan berpengaruh tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna.

Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $t_{tabel}$  yaitu  $1,168 < 2,001$  dengan nilai sign sebesar  $0,248 > 0,05$  (tidak signifikan). Persepsi kepercayaan adalah hal yang diyakini dan yang memiliki korelasi dari dua pihak yang diwajibkan dengan pemahaman dan yang aman pada anggapan dan hal yang diyakini menjadi hal yang krusial, pendorong dengan transaksinya. Hasil penelitian ini berlawanan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Artina 2021) yang menunjukkan bahwa persepsi kepercayaan berpengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna.

## Simpulan

Berdasarkan hasil uji dan pembahasan dalam penelitian yang berjudul “Persepsi Kegunaan, Kemudahan, dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Pada Alat Pembayaran Digital” dapat di tarik beberapa kesimpulan : (1) Variabel Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna pada alat pembayaran digital. Artinya semakin besar Tingkat kepuasan pengguna pada alat pembayaran digital maka akan semakin besar pula kepuasan pengguna untuk menggunakan alat pembayaran non-tunai. (2) Variabel Kemudahan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna pada alat pembayaran digital. Artinya masih banyak mahasiswa yang merasa kesulitan dalam menggunakan alat pembayaran digital sehingga lebih dominan yang menggunakan uang cash dalam bertransaksi. (3) Variabel Kepercayaan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna pada alat pembayaran digital. Artinya masih banyak mahasiswa yang lebih dominan menggunakan uang cash dalam bertransaksi, sehingga kepercayaan dalam menggunakan alat pembayaran digital berkurang. Penelitian ini hanya mampu menjelaskan 58,2% variabel yang mempengaruhi kepuasan pengguna dalam menggunakan alat pembayaran digital sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel independen lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti kualitas layanan, keamanan, fitur layanan dan sebagainya.

## Referensi

Abrilia, Nurya Dina, and Tri Sudarwanto. (2022). “Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya.” *Pendidikan Tata Niaga* 8(3):1006–12.

- Ardianto, Khowin, and Nurul Azizah. (2021). "Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna Di Kota Surabaya." *Jurnal Pengembangan Wiraswasta* 23(1):13. doi: 10.33370/jpw.v23i1.511.
- Ariana, Riska. (2016). "Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kepercayaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Masyarakat Dalam Menggunakan E-Wallet (Shopeepay) Di Yogyakarta." 1–23.
- Artina, Nyimas. (2021). "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan Dan Fitur Layanan Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan Dalam Menggunakan E-Money Di Kota Palembang." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis Universitas Multi Data Palembang* 11(1):120–31.
- Atarwaman, Rita J. D. (2022). Pengaruh Green Marketing terhadap Repurchase Intention pada the E-gien. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 10(2):281290.
- Fadlan, Abi. (2018). "Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Kegunaan Terhadap Penggunaan Mobile Banking (Studi Pada Mahasiswa Pengguna Mobile Banking Universitas Brawijaya)." *Photosynthetica* 2(1):1–13.
- Latief, Fitriani, and Dirwan Dirwan. (2020). "Pengaruh Kemudahan, Promosi, Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital." *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen* 3(1):16–30. doi: 10.35326/jiam.v3i1.612.
- Rahayu, Rita, Syahril Ali, Amalda Aulia, and Retnoningrum Hidayah. (2022). "The Current Digital Financial Literacy and Financial Behavior in Indonesian Millennial Generation." *Journal of Accounting and Investment* 23(1):78–94. doi: 10.18196/jai.v23i1.13205.
- Ritonga, Aspan, Mahendra Romus, and Leny Nofianti. (2020). "Analisis Tingkat Literasi Keuangan Syariah Dan Dampaknya Terhadap Pendapatan Usaha Mikro Di Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar." *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat* 8(1):1. doi: 10.37064/jpm.v8i1.7260.
- Rodiah, Siti Rodiah, and Inaya Sari Melati. (2020). "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Generasi Milenial Kota Semarang." *Journal of Economic Education and Entrepreneurship* 1(2):66. doi: 10.31331/jeee.v1i2.1293.
- Sahatma, Agustinus, and B. Suprpto. (2012). "Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kepercayaan Pelanggan Dan Kepuasan Pelanggan Terhadap Perilaku Konsumen." *Serviens in Lumine Veritatis* 1–15.
- Sati, Ratna Asri Saras, and M. Ramaditya. (2019). "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus Pada Konsumen Yang Menggunakan Metland Card)." *Management* 1–20.
- Sudiantini, D., Naiwasha, A., Izzati, A., & Rindiani, C. (2023). *Penggunaan Teknologi Pada Manajemen Sumber Daya Manusia Di Dalam Era Digital Sekarang*. Digital Bisnis: Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen dan E-Commerce, 2(2), 262-269.
- Tarantang, Jefry, Annisa Awwaliyah, Maulidia Astuti, and Meidinah Munawaroh. (2019). "Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia." *Jurnal Al-Qardh* 4(1):60–75. doi: 10.23971/jaq.v4i1.1442.
- Tony Sitinjak, MM. (2019). "Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay." *Jurnal Manajemen* 8(2):27–39.