



BEHAVIORAL INTENTION TO USE E-WALLET DANA AS DIGITAL PAYMENT DURING THE COVID-19 PANDEMIC

Titahayu Ramadhanti, Muslimin

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

Surel: titaramadhanti29@gmail.com, muslimin.ak@upnjatim.ac.id

INFO ARTIKEL

JIAP Volume 8
Nomor 1
Halaman 136-147
Samata,
Januari-
Januari-Juni 2022

ISSN 2441-3017
E-ISSN 2697-9116

Tanggal Masuk:
20 April 2022

Tanggal Diterima:
30 Juni 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguji secara empiris pengaruh dari *Perceived Easy of Use*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Risk*, dan *Service Feature* pada *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA* di Masa Pandemi Covid-19. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Objek penelitian ini adalah pengguna aktif *E-Wallet DANA* di Indonesia dengan kriteria tertentu. Teknik penentuan sampel menggunakan rumus *Slovin* sehingga diperoleh 100 responden dari total populasi berjumlah 50 juta pengguna. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *SmartPLS 2.0 M3*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived Easy of Use*, *Perceived Usefulness*, *Service Feature* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA*, dan *Perceived Risk* berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA*.

Kata Kunci : *Perceived Easy of Use, Perceived Usefulness, Service Feature, Perceived Risk, Behavioral Intention to Use*

This study aims to determine and examine empirically Perceived Easy of Use, Perceived Usefulness, Perceived Risk, and Service Feature against Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA During The Covid-19 Pandemi. The object of this research is active users E-Wallet DANA in Indonesia with certain criteria. The Sampling technique using Slovin formula so that it can be obtained 100 respondents from total population of 50 million users. Data analysis in this study through the Partial Least Square (PLS) approach with the SmartPLS 2.0 M3. The Study's result showed that Perceived Easy of Use, Perceived Usefulness, Service Feature has been proven to have a positive and significant effect on Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA, and Perceived Risk has been proven positive and not significant effect on Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA.

Keywords : *Perceived Easy of Use, Perceived Usefulness, Service Feature, Perceived Risk, Behavioral Intention to Use*

Copyright: Ramadhanti, Titahayu. dan Muslimin. (2022). *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA As Digital Payment During The Covid-19 Pandemic*. Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban (136-147). <https://doi.org/10.24252/jiap.v8i1.28570>

PENDAHULUAN

Ekonomi merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memenuhi kehidupan pasti manusia melibatkan ekonomi didalamnya. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat, pola hidup serta sistem pembayaran ekonomi terus alami transformasi. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran transaksi menggeser kedudukan uang tunai selaku alat pembayaran ke wujud pembayaran non tunai yang lebih efektif. Pemanfaatan teknologi *modern* selaku pembayaran *non-cash*, baik secara dalam negeri ataupun internasional telah berkembang pesat diikuti dengan bermacam inovasi. Salah satu perkembangan teknologi terkini di Indonesia adalah *Financial Technology (Fintech)*. Menurut definisi yang dijelaskan *National Digital Research Centre (NDRC)*, *Financial Technology* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut inovasi pada bidang jasa keuangan.

Disisi lain, diketahui bahwa hingga saat ini dunia mengalami kondisi yang memprihatinkan akibat pandemi *covid-19*. Berbagai kebijakan pembatasan sosial dilakukan pemerintah untuk mencegah penyebaran *covid-19* terus berlangsung. Bank Indonesia (BI) mencatat adanya penurunan transaksi tunai sejalan dengan pelaksanaan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Bank Indonesia mencatat posisi Mata Uang Masuk Peredaran (UYD) Mei 2020 mencapai 798,6 triliun tumbuh negatif sebesar 6,06 persen. Transaksi non tunai menggunakan ATM, Kartu Debit, dan *E-Money* juga turun dari -4,72 persen pada Maret 2020 menjadi -18,96 persen pada April 2020. Sementara *E-wallet* mengalami pertumbuhan sebesar 44 persen pengguna baru setelah pandemi *covid-19* menyebar.

E-Wallet menggambarkan bagian dari teknologi serta prosedur pembayaran yang telah dibesarkan di Indonesia selaku sistem pembayaran dengan teknologi *NFC (Near Field Communication)*, pembayaran dengan teknologi barcode, serta teknologi pembayaran dengan memakai *One Time Password (OTP)* ataupun dengan menggunakan token. Di Indonesia terdapat beberapa aplikasi pembayaran *e-wallet* yang dapat memudahkan transaksi, antara lain OVO, DANA, Go-Pay, LinkAja, dan ShopeePay.

E-Wallet DANA sebuah *startup* yang diperkenalkan secara resmi tanggal 21 Maret 2018. DANA merupakan *startup* asal Indonesia yang bergerak di bidang *financial technology (fintech)* yang menyediakan fitur untuk memudahkan melakukan transaksi secara non tunai dan non kartu secara instan. Menurut CEO DANA, dalam waktu tiga setengah bulan DANA sudah mencapai satu juta pengguna dan merupakan *platform* paling cepat dibandingkan dengan yang lain. Pada tahun 2020 DANA memperoleh sebanyak 50 juta pengguna, dimana hal tersebut meningkat 25% dibanding tahun 2019 yang memperoleh 45 juta pelanggan. Adanya peningkatan jumlah pengguna DANA membuat perusahaan melakukan pemeliharaan sistem demi pengembangan aplikasi dan kenyamanan

pengguna dalam melakukan transaksi pembayaran. Namun, hal tersebut mengakibatkan banyak transaksi pengguna yang mengalami gangguan. Dikutip dari Pertiwi (2021) aplikasi DANA terjadi *error* dan tidak sedikit yang mengeluh jika tidak dapat menarik saldo DANA ke rekening bank selama sehari-hari. Para pengguna menyatakan keluhan terhadap aplikasi DANA pada laman *twitter danawallet*. Pihak *Customer Care* yang kurang tanggap pada masalah yang sedang dihadapi juga membuat para pengguna melayangkan protes melalui laman *twitter*. Tagar #DANAkembalikanuang saya sempat *trending twitter* di Indonesia karena banyaknya keluhan yang terjadi pada aplikasi DANA.

Berdasarkan fenomena tersebut, dengan menggunakan teori *Technology Acceptance Model (TAM)* menjelaskan bahwa niat perilaku individu untuk menggunakan (*Behavioral Intention to Use*) suatu *financial technology* ditentukan oleh dua keyakinan yaitu Persepsi Kemudahan (*Perceived Easy of Use*) dan Persepsi Kegunaan atau Manfaat (*Perceived Usefulness*). Selain dua persepsi tersebut, penulis juga menambahkan Persepsi Risiko (*Perceived Risk*) dan Fitur Layanan (*Service Feature*) sebagai variabel tambahan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengambil judul "*Behavioral Intention to Use E-Wallet DANAs Digital Payment During The Covid-19 Pandemic*".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif menurut Sugiyono (2018:16) adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi tertentu, mengumpulkan data menggunakan instrument penelitian, menganalisis data bersifat kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Objek Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:60) objek penelitian merupakan suatu penelitian seseorang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Penelitian ini akan dilakukan pada pengguna aktif aplikasi DANA selama 6 bulan ke belakang dan menggunakan aplikasi minimal sebanyak 2 kali pemakaian.

Hipotesis Penelitian

H1: *Perceived Easy Of Use* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA*.

H2: *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA*.

H3: *Perceived Risk* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA*.

H4: *Service Feature* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA*

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 50 juta pengguna aktif aplikasi DANA selama pandemi covid-19. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan kriteria tertentu. Jumlah sampel dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus *Slov in*.

$$n = \frac{N}{1 + N \times (e)^2}$$

$$n = \frac{50.000.000}{1 + 50.000.000 \times (0.1)^2}$$

$$n = \frac{50.000.000}{1 + 50.000.000 \times (0.01)}$$

$$n = \frac{50.000.000}{1 + 500.000}$$

$$n = \frac{50.000.000}{501.000}$$

$$n = 99,8$$

Keterangan:

- n = Jumlah sampel yang diperlukan
- N = Jumlah populasi
- e = Tingkat kesalahan sampling atau *sampling error* (10%)

Hasil perhitungan diperoleh $n = 99,8$ sehingga dibulatkan menjadi 100 sampel

Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan metode angket (kuesioner). Menurut Sugiyono (2018:199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini peneliti menyebarkan kuesioner dalam bentuk *google form* kepada Pengguna Aplikasi DANA.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan *Partial Least Square* (PLS). penggunaan PLS sebagai teknik analisis memiliki kelebihan seperti kemampuan untuk digunakan dengan ukuran sampel yang kecil, hasil yang tetap *robust* (kuat) meskipun terdapat data yang *noise* ataupun *missing*; tidak memerlukan distribusi data yang normal, dan mereka dapat digunakan untuk data dari berbagai jenis skala (Ghozali & Latan, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Kuesioner yang disebarkan sebanyak 126 kuesioner dan jumlah kuesioner yang kembali sebanyak 126 kuesioner atau 100% dan data yang layak diolah sebanyak 126 kuesioner atau 100%.

Tabel 1
Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	19 responden	15,1%
Perempuan	107 responden	84,9%
Total	126 responden	100%

Sumber: Data Penelitian 2022

Tabel 2
Usia Responden

Usia	Frekuensi	Persentase
17-21 tahun	62 responden	49,2%
22-26 tahun	56 responden	44,4%
27-31 tahun	6 responden	4,8%
32-36 tahun	2 responden	1,6%
Total	126	100%

Sumber: Data Penelitian 2022

Uji Validitas Konvergen

Penelitian tahap awal dari pengembangan skala pengukuran, nilai *loading factor* 0,5 - 0,6 masih dianggap cukup (Chin et al, 1997 dalam Ghozali dan Latan, 2015). Batas nilai *loading factor* minimal dalam penelitian ini menggunakan 0,6 sebagai nilai yang dianggap valid. Apabila nilai *loading factor* pada model awal telah memenuhi convergen validity karena indikator pada semua variabel memiliki nilai *loading factor* di lebih dari 0,6 maka layak untuk dilanjutkan tanpa adanya modifikasi model.

Tabel 3
Hasil Perhitungan Nilai Outer Loading

Variabel	Indikator	Nilai Outer Loading		Keterangan
		Model Awal	Model Modifikasi	
(X ₁) Perceived Easy Of Use	X1.1	0.853218	0.881335	Valid
	X1.2	0.843131	0.870532	Valid
	X1.3	0.915264	0.922582	Valid
	X1.4	0.896799	0.900072	Valid
	X1.5	0.868388	0.871639	Valid
	X1.6	0.553080	Dropp	Valid
(X ₂) Perceived Usefulness	X2.1	0.806078	0.822845	Valid
	X2.2	0.824487	0.839105	Valid
	X2.3	0.680574	0.660904	Valid
	X2.4	0.778909	0.787445	Valid
	X2.5	0.574731	Dropp	Valid
	X2.6	0.860194	0.867583	Valid
(X ₃) Perceived Risk	X3.1	0.919048	0.916112	Valid
	X3.2	0.903793	0.900124	Valid
	X3.3	0.903793	0.890905	Valid
	X3.4	0.890226	0.836275	Valid
	X3.5	0.828876	0.740569	Valid
	X3.6	0.736702	0.701677	Valid
(X ₄) Service Feature	X4.1	0.847120	0.846141	Valid
	X4.2	0.903161	0.902739	Valid
	X4.3	0.855636	0.855105	Valid
	X4.4	0.783717	0.785748	Valid
(Y) Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA	Y1	0.309382	Dropp	Valid
	Y2	0.818179	0.813605	Valid
	Y3	0.855477	0.858469	Valid
	Y4	0.831589	0.830629	Valid
	Y5	0.870004	0.874268	Valid
	Y6	0.821968	0.829139	Valid

Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan hasil perhitungan nilai *outer loading* tahap awal, bahwa pada indikator variabel *Perceived Easy Of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *Behavioral Intention to Use* terdapat indikator X_{1.6}, X_{2.5}, dan Y₁ dengan tanda merah mempunyai nilai *loading factor* dibawah 0,60 artinya nilai dikatakan tidak valid. Atas hal tersebut, maka indikator yang tidak valid harus dihapus atau dieliminasi melalui pengujian tahap modifikasi untuk memperoleh indikator dengan keseluruhan nilai *loading factor* di atas 0,6 yang dapat dinyatakan valid.

Setelah dilakukan tahap modifikasi, hasil perhitungan nilai *outer loading* tahap modifikasi, bahwa pada variabel *Perceived Easy Of Use*,

Perceived Usefulness, dan *Behavioral Intention to Use* dari seluruh indikator yang tersisa telah memperoleh nilai *loading factor* diatas 0,60 setelah melalui proses eliminasi dari hasil sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa semua indikator telah memenuhi kriteria batas minimal pengukuran dan dinyatakan layak atau valid untuk dilakukan analisis lebih lanjut.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kuesioner penelitian yang merupakan indikator dari suatu variabel atau konstruk. Uji reliabilitas juga digunakan untuk menguji konsistensi data yang disimpan dalam jangka waktu tertentu, yaitu untuk mengetahui sejauh mana pengukuran yang digunakan dapat dipercaya. Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *One Shot* (pengukuran satu kali saja), yaitu pengukuran hanya dilakukan sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau korelasi antara jawaban pertanyaan diukur (Ghozali, 2018:45).

Tabel 4
Uji Realibitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Composite Reliability
<i>Perceived Easy of Use (X1)</i>	0.933901	0.949820
<i>Perceived Usefulness (X2)</i>	0.856089	0.897392
<i>Perceived Risk (X3)</i>	0.915444	0.931893
<i>Service Feature (X4)</i>	0.869207	0.911147
BITUD (Y)	0.869207	0.923798

Sumber: Data Penelitian 2022

Berdasarkan tabel, seluruh variabel memiliki nilai *composite reliability* lebih besar dari 0,70. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian adalah reliabel dan dapat diandalkan untuk digunakan dalam uji analisis lebih lanjut.

Pengujian Hipotesis

Nilai estimasi koefisien jalur antara konstruk harus memiliki nilai yang signifikan. Signifikansi hubungan dapat diperoleh dengan prosedur *Bootstrapping* atau *Jackknifing*. Nilai yang dihasilkan berupa nilai t-hitung yang kemudian dibandingkan dengan t-tabel. Apabila nilai t-hitung > t-tabel (1.96) pada taraf signifikansi (5%) maka nilai estimasi koefisien jalur tersebut signifikan (Ghozali, 2011).

Tabel 5
Hasil Pengukuran Bootstrapping

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	Standard Error (STER)	T Statistics (O/STERR)	Keterangan
PEOU (X1)>BIT UD (Y)	0.173915	0.170962	0.044510	0.044510	3.907314	Signifikan
PU (X2)>BIT UD (Y)	0.238617	0.241683	0.043053	0.043053	5.542339	Signifikan
PR (X3)>BIT UD (Y)	0.013510	0.008582	0.036355	0.036355	0.371603	Tidak Signifikan
SF (X4)>BIT UD (Y)	0.415794	0.410650	0.046661	0.046661	8.910909	Signifikan

Sumber: Data Penelitian 2022

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang terkait dengan judul, permasalahan, dan hipotesis penelitian maka dalam penelitian ini ada beberapa hal yang dapat dijelaskan mengenai kriteria penilaian untuk semua variabel penelitian yaitu sebagai berikut:

Pengaruh Perceived Easy Of Use Terhadap Behavioral Intention to Use E-Wallet

Berdasarkan tabel 4.13 dapat kita lihat bahwa variabel Perceived Easy of Use (X1) memiliki nilai t-statistik diatas 1,96 yaitu variabel Perceived Easy of Use (X1) terhadap variabel Behavioral Intention to Use (Y) sebesar 3.907314 dan nilai Original Sample (O) sebesar 0.173915 artinya variabel X1 berpengaruh positif signifikan terhadap Behavioral Intention to Use E-Wallet (Y). Diterimanya hipotesis pertama memberikan makna bahwa persepsi kemudahan akan memberikan dampak positif terhadap minat penggunaan E-Wallet. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Giriani (2021) yang menyatakan bahwa Perceived Easy of Use berpengaruh positif terhadap Behavioral Intention to Use.

Pengaruh Perceived Usefulness Terhadap Behavioral Intention to Use E-Wallet

Berdasarkan tabel 4.13 dapat kita lihat bahwa variabel *Perceived Usefulness (X2)* memiliki nilai t-statistik diatas 1,96 yaitu variabel *Perceived Usefulness (X2)* terhadap variabel *Behavioral Intention to Use (Y)* sebesar 5.542339 dan nilai *Original Sample (O)* sebesar 0.238617 artinya variabel X2 berpengaruh positif signifikan terhadap variabel *Behavioral Intention to Use (Y)*. Diterimanya hipotesis kedua memberikan makna bahwa persepsi kemanfaatan akan memberikan dampak positif terhadap minat penggunaan E-Wallet. Hal ini selaras dengan penelitian Permana et al., (2021) yang menyatakan bahwa *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention to Use*.

Pengaruh *Perceived Risk* Terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet*

Berdasarkan tabel 4.13 dapat kita lihat bahwa variabel *Perceived Risk (X3)* memiliki nilai t-statistik dibawah 1,96 yaitu variabel *Perceived Risk (X3)* terhadap variabel *Behavioral Intention to Use (Y)* sebesar 0.371603 dan nilai *Original Sample (O)* sebesar 0.013510 artinya variabel X3 berpengaruh positif tidak signifikan terhadap variabel *Behavioral Intention to Use (Y)*. Diterimanya hipotesis ketiga memberikan makna bahwa persepsi risiko akan memberikan dampak positif terhadap minat penggunaan E-Wallet. Hal ini selaras dengan penelitian Permana et al., (2021) yang menyatakan bahwa *Perceived Risk* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention to Use*.

Pengaruh *Service Feature* Terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet*

Berdasarkan tabel 4.13 dapat kita lihat bahwa variabel *Service Feature (X4)* memiliki nilai t-statistik diatas 1,96 yaitu variabel *Perceived Risk (X4)* terhadap variabel *Behavioral Intention to Use (Y)* sebesar 8.910909 dan nilai *Original Sample (O)* sebesar 0.415794 artinya variabel X4 berpengaruh positif signifikan terhadap variabel *Behavioral Intention to Use (Y)*. Diterimanya hipotesis keempat memberikan makna bahwa persepsi risiko akan memberikan dampak positif terhadap minat penggunaan *E-Wallet*. Hal ini selaras dengan penelitian Abrilia & Sudarwanto (2020) yang menyatakan bahwa *Perceived Risk* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention to Use*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian mengenai Pengaruh *Perceived Easy of Use*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Risk*, dan *Service Feature* pada *Behavioral Intention To Use E-Wallet DANA* Sebagai *Digital Payment* di Masa Pandemi Covid-19. Maka kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

1. *Perceived Easy of Use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA*.
2. *Perceived Usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA*.

3. *Perceived Risk* berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA*.
4. *Service Feature* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use E-Wallet DANA*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., & Hartono, J. (2015). *Partial Least Square (PLS): Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) dalam penelitian bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Abrilia, N. D., & Sudarwanto, T. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi DANA Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 1-7.
- Anifa, F., Anisa, Fadhila, N., & Adi Prawira, I. F. (2020). Tingkat Kemudahan dan Manfaat pada Penggunaan Layanan Go-Pay bagi Minat Pengguna di Indonesia. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 37-49.
- Ayru, F. D., & Ariani, K. R. (2021). Analisis Minat Penggunaan E-Commerce Shopee Untuk Pembelian Online Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Masa Pandemi Covid -19. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 26-43.
- Cahyani, I. A. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Penggunaan E-Money Dengan Behavioral Intention To Use Sebagai Variabel Intervening (Studi Empiris Pada Masyarakat di Kota Madiun). *Seminar Inovasi Manajemen Bisnis dan Akuntansi (SIMBA) II*, 1-18.
- D. K. (2018, Desember 1). *Mengenal Financial Teknologi*. Retrieved December 3, 2021, from Edukasi: <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Erick. (2021, February 11). *Ada pandemi, pengguna DANA tumbuh 25%*. Retrieved December 3, 2021, from DANA Dompot Digital Indonesia: <https://www.dana.id/blog/ada-pandemi-pengguna-dana-tumbuh-25>
- Fadlillah, F. F. (2018, March 29). *Sudah Saatnya Beralih Ke E-Money, Alat Pembayaran Zaman Now*. Retrieved December 3, 2021, from Kementrian Keuangan Republik Indonesia: <https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/sudah-saatnya-beralih-ke-e-money-alat-pembayaran-zaman-now/>
- Fatonah, F., & Hendratmoko, C. (2020). Menguji Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan E-Money. *Jurnal Manajemen*, 209-217.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 20*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Ghozali, I. (2015). *Partial Least Square Konsep Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I., & Latan. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro.
- Girani, A. P., & Susanti. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan E-Money. *JAE: Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi*, 1-11.
- Humairoh, Negara, A. K., & Immawati, S. A. (2020). Pertimbangan dan Sikap Milenial terhadap Minat Menggunakan E-Wallet: Pada Masa PSBB Pandemi Covid-19 di Kota Tangerang. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 1-18.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Latifah, S. W., & Khomariya, H. (2020). Easy Of Use, Service Features And Information Security Risks Against Interest In Transactions Financial Technology During The Covid-19 Pandemic. *Jurnal ReviuAkuntansi dan Keuangan*, 1-12.
- Mahfuroh, R., & Wicaksono, A. P. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Financial Technology LINK AJA Sebagai Alat Pembayaran Elektronik. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen Volume 3 Nomor 2*, 1-14.
- Nustini, Y., & Adhinagari, A. H. (2020). Penerapan Technology Acceptance Model Pada Penggunaan E-Money Studi Pada Wilayah Non Perkotaan. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, 1-15.
- Patabang, L., & Tjetje, N. R. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Sistem Pembayaran Go-Pay Terhadap Intensitas Penggunaan Layanan Gojek Di Samarinda. *Jurnal Eksis*, 1-16.
- Permana, G. P., Setyo Rini, H. P., & Paramartha, I. G. (2021). Fintech Dari Perspektif Perilaku User Dalam Penggunaan E-Wallet Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). (Studi Kasus Pada Pengguna E-Wallet di Denpasar). *Widya Akuntansi dan Keuangan*, 1-21.
- Pradita, L. A., & Munari. (2021). Pengaruh Attitude, Subjective Norms, Perceived Behavioral Control, Perceived Usefulness, Perceived Easy Of Use, Dan Subsidy Terhadap Minat Penggunaan Financial Technology Pada E-Commerce. *Equilibrium Volume 10. No. 1.*, 9-23.
- Purwanto, S., Hartini, S., & Premananto, G. C. (2020). Narrative Online Advertisi As External Variable In The Development Of The Technology Acceptance Model Of Go-Pay For Millenials. *Journal of Accounting and Strategic Finance*, 118-135.
- Rahmatika, U., & Fajar, M. A. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money: Integrasi Model TAM-TPB

- Dengan Perceived Risk. *JURNAL NOMINAL / VOLUME VIII NOMOR 2*, 1-11.
- Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa STIE BANK BPD JATENG. *ECONBANK: Journal of Economics and Banking*, 1-12.
- Robi'in, B., Wardana, L. A., & Suyoto. (2018). New Solutions for Instant Payment Problems in Indonesia. *International Journal on Advanced Science Engineering Information Technology*, 1-7.
- Safarudin, A., Kusdiby, L., & Senalasar, W. (2020). Faktor-Faktor Pembentuk Loyalitas Generasi Z dalam Menggunakan Financial Technology E-wallet. *Prosiding The 11th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 1-6.
- Safitri, D. D., & Diana, N. (2020). Pengaruh Persepsi Kegunaan Dan Persepsi Kemudahan Pengguna Pada Minat Penggunaan Dompet Elektronik. *E-JRA Vol. 09 No. 05*, 1-16.
- Setiawan, A., Rofingatun, S. M., & Patma, S. M. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, Risiko Terhadap Minat Dan Penggunaan Financial Technology (FINTECH) Dengan Minat Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Akuntansi & Keuangan Daerah Volume 15*, 34-49.
- Sugiyono. (2019). *Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutanto, E. M., & Yessica. (2020). Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran DANA. *Journal of Business and Banking*, 1-17.
- Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet OVO di Depok. *Moneter: Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 1-10.