

## KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET GOPAY BERDASARKAN PENGARUH KEAMANAN, PERSEPSI KEMUDAHAN DAN PERSEPSI MANFAAT

Kartika Sukmawati<sup>1</sup>, Dionysia Kowanda<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ekonomi, [tika\\_sukmawati@staff.gunadarma.ac.id](mailto:tika_sukmawati@staff.gunadarma.ac.id), Universitas Gunadarma

<sup>2</sup>Fakultas Ekonomi, [dion@staff.gunadarma.ac.id](mailto:dion@staff.gunadarma.ac.id), Universitas Gunadarma

### ABSTRACT

*This research was conducted to determine the effect of security, perceived convenience and perceived benefits on users decisions to use electronic money services. Primary data obtained by distributing questionnaires to 100 respondents. Data were analyzed using the t-test and r2 test with SPSS 25 tools. The results of the study show that the security variable has no effect on the decision to use Gopay e-wallet while the perceived convenience and perceived benefits variables influence the decision to use Gopay e-wallet.*

**Keywords:** Security, Perceived Convenience, Perceived Benefit, Decision to Use

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh keamanan, persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap keputusan pengguna untuk menggunakan layanan uang elektronik. Data primer didapatkan dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 responden. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t dan uji r2 dengan alat bantu SPSS25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel keamanan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan e-wallet Gopay sedangkan variabel persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan e-wallet Gopay.

**Kata Kunci:** Keamanan, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Keputusan Penggunaan

### 1. PENDAHULUAN

Kemajuan di bidang teknologi dan informasi memunculkan inovasi di bidang keuangan yang lebih dikenal dengan Financial Technology (Zavolokina, Dolata & Schwabe, 2016). Financial technology (Fintech) merupakan terobosan teknologi keuangan yang dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses layanan keuangan.

Instrument pembayaran non tunai yang berbasis server saat ini lebih banyak digunakan di masyarakat. Ada sebanyak 40 perusahaan telah menerbitkan uang elektronik server. Hal ini menjadi beberapa alasan juga bahwa penggunaan aplikasi- aplikasi *e – wallet* lebih dominan dan para pedagang telah menyediakan banyak QR Code yang dapat digunakan untuk sistem pembayaran berbasis server, seperti *e –wallet*.

Bank Indonesia sebagai pengatur sistem pembayaran di Indonesia, pada Agustus 2019 telah meluncurkan kanal pembayaran yang berbasis *shared delivery channel* untuk instrument pembayaran yang berbasis server yaitu *QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD* (QRIS). Kanal pembayaran ini digunakan untuk menstandarisasi seluruh pembayaran *non – tunai* yang menggunakan QR Code. Penggunaan QRIS ini dapat digunakan pada aplikasi – aplikasi pembayaran yang telah terinstall di smartphone yang telah terhubung dengan koneksi internet. Aplikasi – aplikasi yang dimaksud; *e-wallet* (dari penerbit perbankan maupun non perbankan) yang digunakan sebagai instrumen pembayaran berbasis *server* dan telah mendapatkan izin dari Bank Indonesia.

Lembaga riset pasar dan perilaku konsumen (*consumer insight*) Populix merilis laporan terbarunya seputar penggunaan layanan aplikasi keuangan di Indonesia pada Mei 2022 sebagaimana dirangkum dalam KompasTekno (7/7/2022) sebagai berikut: bahwa sebesar 88% masyarakat menggunakan e-wallet Gopay, diikuti dengan pengguna e-wallet Dana sebesar 83%. Pengguna e-wallet Ovo sebesar 79% berada pada peringkat ke-3, kemudian ShopeePay sebesar 76%. Adapun peringkat ke 5 ditempati oleh LinkAja sebesar 30%. Sisanya pada peringkat ke 6 sam[ai dengan 10 yaitu iSaku 7%, Octo Mobile 5%, Doku 4%, Sakuku 3% dan JakOne Mobile 2%.

Model perilaku pemanfaatan teknologi dalam literatur sistem informasi manajemen TAM (*Technology Acceptance Model*) yang diperkenalkan oleh Davis pada 1986 mengatakan ada dua (2) variabel diantaranya persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) dan persepsi manfaat (*perceived usefulness*) yang menjadi faktor penentu keputusan penggunaan suatu aplikasi. Pemanfaatan teknologi informasi tentunya tidak lepas dari usaha perusahaan pemilik teknologi untuk memperkenalkan layanan dan membuat masyarakat percaya akan teknologi yang diperkenalkan. Keamanan sangat penting karena sebagai jaminan privasi pengguna e-wallet. Keamanan dalam aplikasi dompet elektronik digunakan untuk melindungi dari ancaman kejahatan dalam bidang elektronik.

Persepsi kemudahan adalah tingkat yang diharapkan pengguna agar terbebas dari kendala atau harapan pengguna agar terbebas dari sulitnya menggunakan aplikasi. Berdasarkan teori TAM, persepsi kemudahan merupakan faktor penentu keputusan penggunaan suatu aplikasi. Sedangkan persepsi manfaat adalah keuntungan yang didapatkan dalam penggunaan aplikasi dompet elektronik dan juga sebagai faktor penentu keputusan penggunaan aplikasi.

TAM merupakan satu di antara banyak model penelitian yang berpengaruh dalam studi determinan akseptasi teknologi informasi. TAM banyak digunakan untuk memprediksi tingkat akseptasi pemakai (*user acceptance*) dan pemakaian yang berdasarkan persepsi terhadap kemudahan penggunaan teknologi informasi (*perceived usefulness*) dengan mempertimbangkan kemudahan dalam penggunaan TI (*Perceived Ease of Use*).

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Dompet Elektronik (*E-Wallet*)

Menurut Pasal 1 Ayat 7 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran, dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran. Saat ini banyak perusahaan yang menciptakan dompet elektronik yang hanya membutuhkan *smartphone* dan layanan *internet*. Dompet elektronik merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan transaksi secara daring tanpa uang tunai maupun kartu dan juga untuk menampung dana.

### 2.2 Keamanan

Keamanan, privasi dan risiko merupakan keselamatan yang dapat mempengaruhi persepsi pelanggan. Keamanan dan privasi juga merupakan sebagai variabel endogen pada kegiatan e-banking. (Jebran dan Dipankar dalam Adi dkk, 2016) Keamanan merupakan faktor yang mendorong seseorang untuk menggunakan layanan jasa. Keamanan sangat penting karena sebagai jaminan privasi pengguna dompet elektronik. Keamanan dalam aplikasi dompet elektronik untuk melindungi dari ancaman kejahatan dalam bidang elektronik. Keamanan pengguna dapat diatasi dengan teknologi perlindungan. Keamanan dalam aplikasi termasuk kebijakan dan prosedur yang digunakan untuk mengatur dan mengelola sistem keamanan, dan juga termasuk prosedur setelah pengoperasian. Ketika keamanan dapat diterima dengan harapan pengguna, maka pengguna akan bersedia membuka informasi pribadinya dan akan menggunakan dompet elektronik dengan perasaan aman. Adapun indikator yang dapat digunakan dalam pengukuran terhadap Keamanan menurut Ika Putera Waspada (2012) yaitu: (1) tidak khawatir memberikan informasi, (2) kepercayaan bahwa informasi dilindungi, (3) kepercayaan bahwa keamanan uang yang ada di dalam alat elektronik terjamin pada saat transaksi.

### 2.3 Persepsi Kemudahan

Anggapan kemudahan pemakaian didefinisikan sebagai seseorang yang yakin dalam menggunakan suatu teknologi. Anggapan kemudahan dapat pula dikatakan sebagai keyakinan pengambilan keputusan seseorang yang merasa yakin bahwa sistem data mudah digunakan sehingga seseorang akan menggunakannya (Jogiyanto dalam Anis Nurjanah, 2020).

Kemudahan pemakaian suatu teknologi didefinisikan sebagai suatu dimensi dimana seseorang yakin jika teknologi tersebut dapat dengan mudah dimengerti serta digunakan hingga mampu mengurangi usaha (Arief Wibowo dalam Irmadhani serta Mahendra, 2012). Berdasarkan pada definisi tersebut, dapat dikatakan jika kemudahan pemakaian dapat mengurangi usaha seseorang baik waktu ataupun tenaga guna

menekuni system atau teknologi. Orang akan percaya jika system atau teknologi dapat dengan mudah untuk dimengerti (Hana Komala, 2021).

Indikator yang dapat digunakan dalam pengukuran terhadap persepsi kemudahan menurut Venkatesh dan Davis dalam Irmadhani dan Mahendra (2012) yaitu:

1. Interaksi individu dengan sistem jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*).
2. Tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan sistem tersebut (*does not require a lot of mental effort*).
3. Sistem mudah digunakan (*easy to use*).
4. Mudah mengoperasikan sistem sesuai dengan apa yang ingin individu kerjakan (*easy to get the system to do what he/she wants to do*).

#### 2.4 Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat merupakan faktor yang cukup kuat mempengaruhi penerimaan, adopsi dan penggunaan sistem oleh pengguna. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara persepsi manfaat dengan penggunaan layanan dompet elektronik. Pada konteks penulisan dapat diartikan bahwa persepsi manfaat dalam penggunaan dompet elektronik merupakan pandangan pengguna mengenai manfaat yang diperoleh oleh para pengguna dalam peningkatan kinerja pengguna karena menggunakan dompet elektronik. (Adamson dan Shine dalam Irmadhani dan Mahendra, 2012). Ketika pengguna telah menggunakan transaksi di dompet elektronik berkali-kali, maka pengguna telah merasakan manfaat dari dompet elektronik tersebut. Sikap positif untuk menggunakan dompet elektronik timbul karena pengguna yakin bahwa dompet elektronik dapat meningkatkan kinerja, produktifitas dan efektifitas kinerja serta dompet elektronik bermanfaat bagi pengguna. Oleh karena itu, persepsi manfaat dompet elektronik mempengaruhi sikap para pengguna terhadap keputusan penggunaan dompet elektronik itu sendiri. Indikator yang dapat digunakan dalam pengukuran terhadap Persepsi Manfaat menurut Venkatesh dan Davis dalam Irmadhani dan Mahendra (2012) yaitu:

1. Penggunaan sistem mampu meningkatkan kinerja individu (*improves job performance*).
2. Penggunaan sistem mampu menambah tingkat produktifitas individu (*increases productivity*).
3. Penggunaan sistem mampu meningkatkan efektifitas kinerja individu (*enhances effectiveness*).
4. Penggunaan sistem bermanfaat bagi individu (*the system is useful*).

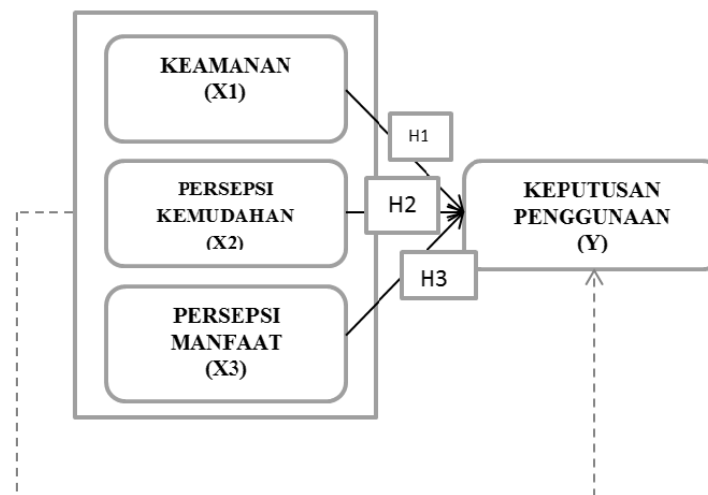
### 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif karena menggunakan data-data dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan analisa statistik (Sugiyono, 2015). Data yang digunakan diambil langsung melalui hasil kuesioner yang disebarakan secara online. Teknik purposive sampling sebagai teknik pengambilan sampel dengan syarat yaitu masyarakat pengguna e-wallet Gopay dalam semua transaksi, dan didapatkan 100 responden. Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel dependen dan variabel independen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keputusan penggunaan, sedangkan variabel independen yang digunakan yaitu keamanan, persepsi kemudahan, dan persepsi manfaat. Setiap konstruk dalam penelitian ini diukur menggunakan skala likert (lima poin mulai dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Responden mengisi kuesioner secara online melalui Google Forms, dan penyebaran kuesioner dilakukan dengan menyebarkan link alamat kuesioner melalui media sosial.

Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan untuk mengelola data, pertama dengan menguji kualitas data dengan menggunakan reliabilitas dan uji validitas menggunakan aplikasi SPSS, serta menganalisis data dengan Uji -T dan uji R<sup>2</sup>.

#### 3.1 Kerangka Konseptual

Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan, maka model penelitian atau kerangka teoritis antara keamanan, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, terhadap keputusan penggunaan *E-Wallet* Gopay dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

### 3.2 Pengembangan Hipotesis Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan

Keamanan diartikan sebagai kemampuan dalam melakukan pengontrolan dan penjagaan keamanan atas transaksi data (Park dan Kim, 2006). Dengan adanya jaminan keamanan yang diberikan, diharapkan pengguna teknologi dapat melakukan transaksi secara nyaman dan tidak khawatir oleh adanya penipuan pada saat transaksi. Jaminan keamanan yang ditawarkan diduga memiliki pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Gopay. Artinya, ketika jaminan keamanan yang ditawarkan oleh penyedia *e-wallet* Gopay memadai akan membuat konsumen memutuskan menggunakan *e-wallet* tersebut.

#### **H1: Keamanan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan**

### 3.3 Pengembangan Hipotesis Persepsi Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan

Persepsi kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha, yaitu jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan tanpa harus bersusah payah dalam usaha (Wibowo, Rosmauli & Suhud, 2015). Ketika suatu sistem teknologi informasi itu mudah untuk digunakan maka pengguna akan merasa lebih nyaman dan berkeinginan untuk menggunakan sistem teknologi informasi. Berbeda ketika suatu sistem teknologi informasi itu susah untuk digunakan maka pengguna akan merasa enggan untuk menggunakan sistem teknologi informasi tersebut. Zakiyah, Trifyanto & Windasari (2021) dan Yuniarti (2013) menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan.

#### **H2 : Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan**

### 3.4 Pengembangan Hipotesis Persepsi Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan

Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan pekerjaannya (Jogiyanto, 2007:114). Dari definisi yang diungkapkan oleh Jogiyanto di atas diketahui bahwa persepsi manfaat merupakan suatu kepercayaan seseorang dalam mengambil suatu keputusan. Dimana jika seseorang sudah percaya dan mengambil keputusan tersebut maka seseorang akan menggunakannya atau memanfaatkannya. Sebaliknya jika seseorang kurang percaya dan tidak bisa mengambil keputusan tersebut maka orang tersebut tidak akan menggunakannya. Persepsi manfaat merupakan ukuran seberapa besar keyakinan bahwa penggunaan teknologi akan memberikan manfaat bagi penggunanya (Wibowo, 2008:10)

#### **H2 : Persepsi manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan.**

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidak sahnya suatu kuisioner. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan adalah melakukan uji signifikasi dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Untuk sampel sekitar 100, nilai r tabel = 0,196. Uji ini dilakukan manakala butir pertanyaan lebih dari 1. Pengambilan keputusan uji validitas :

- a) Bila nilai r hitung > r tabel, maka item pertanyaan valid
- b) Bila nilai r hitung < r tabel, maka item pertanyaan tidak valid

Berdasarkan hasil perhitungan, semua butir pernyataan dinyatakan valid, dimana nilai r hitung yang didapatkan > daripada nilai r tabelnya.

4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini adalah dengan rumus *Cronchbach's Alpha* yang menunjukkan jawaban harus > 0,60 . Sebaliknya, jika nilai dari suatu variabel < 0,60 maka butir pertanyaan tidak reliabel. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* dari keseluruhan variabel adalah lebih besar dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel yang digunakan adalah reliabel.

4.3 Hasil Pengujian Secara Parsial (Uji T)

Uji T digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara parsial (individu) dari variabel independen. Untuk menguji hipotesis yang diajukan diterima atau di tolak digunakan statistik t (uji t) sebagai berikut, apabila nilai t hitung > t table maka H0 ditolak dan H1 (hipotesis alternatif) diterima yang menyatakan bahwa variabel independen secara individual berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Pengujian-pengujian dilakukan dengan menggunakan *statistical package for social science* (SPSS).

Tabel 1. Coefficients

<b>HUBUNGAN ANTAR VARIABEL</b>			
	<b>STD. ERROR</b>	<b>T</b>	<b>SIG.</b>
<b>K → KP</b>	2.036	0.690	.492
<b>P_K → KP</b>	.143	3.032	.003
<b>P_M → KP</b>	.103	5.683	.000

Berdasarkan pengujian secara parsial antara variabel independen terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Gopay didapatkan sebagai berikut:

1. Nilai t tabel. untuk variabel keamanan sebesar 0,690 lebih kecil dari nilai t tabel sebesar 1.985, maka H0 diterima dan Ha ditolak. Dari hasil uji t ini dapat disimpulkan bahwa variabel keamanan tidak berpengaruh secara parsial terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Gopay.
2. Nilai t tabel. untuk variabel persepsi kemudahan sebesar 3,032 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1.985, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil uji t ini dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan berpengaruh secara parsial terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Gopay. Semakin tinggi kemudahan yang diterima pengguna uang elektronik, maka semakin tinggi pula minat seseorang untuk terus menggunakan uang elektronik tersebut
3. Nilai t tabel. untuk variabel persepsi manfaat sebesar 5,683 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1.985, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil uji t ini dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi manfaat berpengaruh secara parsial terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Gopay. Semakin tinggi manfaat yang didapat oleh pengguna uang elektronik, akan meningkatkan minat pengguna untuk terus menggunakan uang elektronik

#### 4.4 Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk memprediksi seberapa besar kontribusi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui presentase sumbangan pengaruh variabel keamanan, persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Gopay. Hasil uji koefisien determinasi diperoleh angka *Adjusted R Square* sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai R Square

<i>Variabel</i>	<i>Nilai Adjust R Square</i>
Keputusan Penggunaan	0,469

Berdasarkan Tabel2, didapatkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,469. Hal ini menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh variabel keamanan, persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Gopay sebesar 0,469 atau 46,9%. Sedangkan sisanya 53,1% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini.

## 5. KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini mencoba menguji secara empiris dari variabel keamanan, persepsi kemudahan, dan persepsi manfaat yang dirasakan oleh pengguna *e-wallet* Gopay. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel keamanan tidak berpengaruh terhadap penggunaan *e-wallet* Gopay. Keputusan penggunaan *e-wallet* karena kemudahan dan manfaat yang didapatkan oleh para responden.

Penelitian ini memberikan gambaran pada perusahaan penyedia *e-wallet* mengenai faktor apa saja yang dapat ditawarkan kepada pengguna *e-wallet* agar para pengguna dan calon pengguna tertarik untuk memanfaatkan teknologi yang ditawarkan. Hasil empiris menyatakan bahwa dari persepsi kemudahan dan persepsi manfaat memberikan pengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* yang artinya kemudahan dalam menggunakan sistem dan efektifitas yang diberikan oleh sistem mampu menjadikan para pengguna untuk tetap memanfaatkan sistem yang ditawarkan.

### 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa variabel yang dapat mempengaruhi keputusan penggunaan yaitu melalui kemudahan dalam menggunakan dan manfaat yang didapatkan. Sebagai gaya hidup baru penggunaan *e-wallet*, para pengguna perlu memahami kembali kemudahan-kemudahan yang didapatkan dengan memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga efektifitas penggunaan akan lebih memberikan manfaat bagi para pengguna. Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti topik yang sama disarankan untuk memperluas jangkauan dengan meneliti variabel lainnya yang kemungkinan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hana Komala (2021). "Pengaruh Keamanan, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet Gopay (Studi Pada Pengguna Gopay Jakarta)".Penulisan Ilmiah.Universitas Gunadarma.
- [2] Irmadhani. (2012). "Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Computer Self Efficacy Terhadap Penggunaan Ebanking pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta". Skripsi Tidak diterbitkan. UNY.
- [3] Jebran, K. &Dipanker, A. (2012). *Consumer's Perception on General Banking Activities of Commercial Banks: A Study in the Banking Context of Bangladesh. European Journal of Business and Management*, 4(7).
- [4] Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Andi. Yogyakarta

- [5] Nurjanah, Anis (2020). Persepsi Penggunaan OVO Terhadap Minat dan Kepuasan Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Jawa Barat). *Jurnal Prisma* (Vol. 01, No. 02, Tahun 2020). Hlm. 122-131.
- [6] Park, E. J., Kim, E. Y., & Forney, J. C. (2006). "A structural model of fashion-oriented impulse buying behavior". *Journal of Fashion Marketing and Management*, 10(4), pp.433-446.
- [7] Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- [8] Waspada, Ika putera. 2012. "Percepatan Adopsi Sistem Transaksi Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Aksesibilitas Layanan Jasa Perbankan" *Jurnal Keuangan dan Perbankan*, Vol.16, No. 1 Januari 2012, hlm. 122-13.
- [9] Wibowo. (2008). Manajemen Kinerja. Jakarta. Penerbit: Rajagrafindo Persada
- [10] Wibowo, S. F., Rosmauli, D., & Suhud, U. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-Money Card. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 6(1), 440-456.
- [11] Zakiyah, T., Trifiyanto, K., & Windasari, W. (2021). *Fintech Based Peer to Peer (PEER TO PEER) Lending: a perspective of MSMEs in the new normal of Pandemic Covid-19* 19. 5(1), 26–46.
- [12] Zavolokina, L., Dolata, M. and Schwabe, G. 2016, "FinTech—What's in a name?," *Proceedings in International Conference on Information Systems*, Dublin, pp. 1-19.