



ANALISIS MINAT PENGGUNAAN *DIGITAL WALLET* MAHASISWA DI KABUPATEN LABUHANBATU

Elvina^{1*}, Pitriyani², Eva Fitria³

^{1,2,2} Management, University of Labuhanbatu, Indonesia

Article's Information

DOI: 10.37253/jgbmr.v4i2.7344

e-ISSN:

2685-3426

EDITORIAL HISTORY:

SUBMISSION: 22 December 2022

ACCEPTED: 25 December 2022

CORRESPONDENCE*:

pitry1872@gmail.com

AUTHOR'S ADDRESS:

Jl. SM Raja No.126 A,
Rantauprapat, North Sumatera

ABSTRACT

Digital wallets are included in electronic or digital payments that are widely used by the public in making online transactions. The purpose of this study was to analyze student interest in using digital wallets in Labuhanbatu Regency. This research method is descriptive qualitative. The sample in this study were students in tertiary institutions in Labuhanbatu Regency. Data collection techniques were carried out through in-depth interviews (In-depth Interview). Data analysis techniques are carried out by detecting student knowledge about student interest and using a digital wallet and student disinterest and not using a digital wallet. The results showed that the percentage of digital wallet users for male gender was 38 people (25.33%) and women were 112 people (74.67%). The percentage of interest in using a digital wallet is 68% which uses OVO, DANA, and Gopay. The reason for using a digital wallet is because online transactions are considered easy and convenient. Meanwhile, 32% of respondents answered that they were not interested and did not use a digital wallet because it is more convenient to use cash in making transactions.

Keywords: *Digital Wallet, Labuhanbatu, Student College.*

ABSTRAK

Digital wallet termasuk ke dalam pembayaran elektronik ataupun digital yang banyak digunakan masyarakat dalam melakukan transaksi online. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis minat mahasiswa dalam menggunakan digital wallet di Kabupaten Labuhanbatu. Metode penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa yang ada di Perguruan tinggi di Kabupaten Labuhanbatu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam (In-depth Interview). Teknik analisis data dilakukan dengan mendeteksi pengetahuan mahasiswa tentang ketertarikan mahasiswa dan menggunakan digital wallet dan ketidaktertarikan mahasiswa dan tidak menggunakan digital wallet. Hasil penelitian menunjukkan Persentase pengguna digital wallet untuk jenis kelamin laki-laki sebanyak 38 orang (25.33%) dan perempuan sebanyak 112 orang (74.67%). Persentase ketertarikan menggunakan digital wallet sebesar 68% yang menggunakan OVO, DANA, dan Gopay. Alasan menggunakan digital wallet karena transaksi online dianggap mudah dan nyaman. Sedangkan sebesar 32% responden menjawab tidak tertarik dan tidak menggunakan digital wallet karena lebih nyaman menggunakan uang tunai dalam melakukan transaksi.

Kata Kunci: *Dompet Digital, Labuhanbatu, Mahasiswa.*

PENDAHULUAN

Revolusi ke arah digitalisasi menyebabkan perubahan sebagian besar masyarakat Indonesia. Digitalisasi selalu menghasilkan inovasi dan juga permasalahan yang semakin kompleks. Sector yang mengalami perubahan adalah layanan keuangan yang mana dengan perkembangan zaman penggunaan uang tunai mulai ditinggalkan dan mulai beralih ke penggunaan uang elektronik. *Digital wallet* termasuk ke dalam pembayaran elektronik ataupun digital yang banyak digunakan masyarakat dalam melakukan transaksi *online* (Kusumawardhani, 2021). Aplikasi penggunaan *digital wallet* mengalami kenaikan setiap tahunnya. Terdapat berbagai macam keuntungan penggunaan *digital wallet* yaitu 1) penyedia jasa maupun produk tidak perlu menyiapkan uang pecahan kecil untuk uang kembalian; 2) pengguna tidak perlu membawa uang tunai saat bepergian atau berbelanja; 3) banyaknya promo dan diskon yang diberikan oleh pengembang *digital wallet* untuk menambah pengguna.

Berbagai produk *digital wallet* yang telah dikeluarkan diharapkan mampu meningkatkan daya beli dan minat masyarakat untuk mendorong perekonomian Indonesia lebih maju. Terdapat berbagai sector yang dikembangkan untuk mendukung sistem pembayaran *digital wallet* yaitu perekonomian dengan adanya pembayaran tol, pembayaran bus, dan transaksi di mall. *Digital wallet* menjadi partner kuat dalam industry 4.0 yaitu dengan mudahnya untuk melakukan transaksi pembayaran dan *top up* saldo yang menjadi kunci keberhasilan produk teknologi (Nawawi, 2020). Hasil penelitian (Tarantang, 2019) tentang perkembangan *digital* di era revolusi industry 4.0 di Indonesia menyatakan bahwa peluang dan tantangan sistem pembayaran *digital* berkembang melalui OVO, GoPAY, dan DANA. Sejalan

dengan penelitian (Insana D, 2020) menyatakan bahwa sistem *e-wallet* beroperasi pada perangkat *smartphone* yang menggunakan kode QR berbasis android.

Terciptanya *marketplace* di Indonesia membuat *startup e-money* juga hadir sebagai mitra bisnis. Sejalan dengan ini, Gubernur Bank Indonesia juga menyatakan bahwa penggunaan transaksi non tunai dapat mengurangi peredaran uang tunai di Indonesia serta mendorong terciptanya *less cash society* yang dapat menekan anggaran yang dikeluarkan untuk mencetak uang di setiap tahunnya. Dikutip dari laporan DailySocial penggunaan *digital wallet* yang banyak diminati adalah penggunaan OVO dan Gopay yang memiliki persentase penggunaan yang kompetitif karena lebih dari 80% yang menggunakan kedua aplikasi tersebut. Alasan responden menggunakan *digital wallet* karena percaya pada produknya (81,6%). Sebanyak 32,8% beranggapan layanan *digital wallet* cukup lengkap memenuhi kebutuhan (Setyowati, 2020).

Penggunaan *digital wallet* banyak diminati di kalangan mahasiswa. Menurut penelitian dari Director Customer Experience Ipsos Indonesia, 68% pengguna E-Wallet adalah kalangan muda dikarenakan tingkat produktivitasnya jauh lebih aktif dibanding kalangan lain (Intan, 2020)Gaya hidup kalangan muda saat ini khususnya mahasiswa memang lebih mengedepankan hal-hal yang up to date. Hal ini membuat mahasiswa mulai memanfaatkan Perkembangan teknologi khususnya pada Fintech (*financial technology*) dalam melakukan transaksi perbelanjaan. Promo-promo yang ditawarkan menjadi motivasi utama mahasiswa menggunakan *digital wallet*. Semakin seringnya mereka menggunakan *digital wallet*, semakin meningkat pula kenyamanan yang dirasakan, sehingga

timbul loyalitas untuk menggunakan tidak hanya karena penawaran promo yang menarik (Catriana, 2020).

Mahasiswa saat ini tergolong dalam generasi milenial. Dalam menggunakan teknologi, generasi milenial dapat dibilang cukup mahir akan hal tersebut. Mereka lahir pada saat TV berwarna, handphone dan internet sudah ada, dan tentu mempunyai beberapa kebiasaan dan karakter tersendiri dari generasi sebelumnya. Karakter yang ditimbulkan generasi milenial ini diantaranya tidak bisa jauh dari gadget, tidak bisa jauh dari sosial media serta menyukai segala hal yang bersifat instan dan cepat (SEVIMA, 2017). Ada satu kebiasaan yang mulai timbul dari perkembangan teknologi yang dirasakan oleh generasi milenial ini yaitu mulai menyukai transaksi keuangan secara non tunai (cashless). Hadirnya generasi milenial sejalan dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang membawa percepatan pembangunan suatu bangsa di berbagai sektor, salah satunya adalah sektor ekonomi (Aulia, 2020). Adanya perubahan teknologi fintech memberikan alternatif dan kemudahan pembayaran kepada konsumen. Dikutip dari (Aulia, 2020) perubahan teknologi menciptakan sebuah kebiasaan baru yaitu *cashless society* yang merupakan transaksi keuangan dengan cara pembayaran elektronik dalam kegiatan perekonomian sebagai pengganti pembayaran uang tunai. Kebiasaan ini memiliki tujuan sama dalam bertransaksi keuangan menggunakan debit, kredit, ataupun metode elektronik yang dapat diakses melalui gadget sehingga memudahkan konsumen (Aulia, 2020)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di bulan Juni 2022 – November 2022 di Rantauprapat, kota Kabupaten yang dengan penduduk multi-etnis dan memiliki lima Perguruan Tinggi dalam

memiliki usaha dalam berbagai aspek dan penggunaannya yang menjadi salah satu faktor bahwa mereka adalah generasi milenial. Sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa yang ada di Perguruan tinggi di Kabupaten Labuhanbatu yaitu 1) Universitas Labuhanbatu; 2) Universitas Islam Labuhanbatu; 3) Universitas Al-Washliyah Labuhanbatu; 4) STIKOM Labuhanbatu; dan 5) Institut Teknologi dan Kesehatan Ikabina dengan rentang usia 19 – 23 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam (*In-depth Interview*). Teknik analisis data dilakukan dengan mendeteksi pengetahuan mahasiswa tentang ketertarikan mahasiswa dalam menggunakan *digital wallet* dan ketidaktertarikan mahasiswa dalam menggunakan *digital wallet*. Data tersebut diberikan *coding* yang selanjutnya dinarasikan dan diinterpretasikan dalam deskripsi kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Hasil penelitian menunjukkan perolehan data sebanyak 150 responden yang terdiri dari laki-laki yang berjumlah 38 responden dan perempuan sejumlah 112 responden sebagaimana yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Responden	Persentase (%)
Laki-Laki	38	25.33
Perempuan	112	74.67

Penelitian ini menilai 2 aspek yaitu ketertarikan dan menggunakan *digital wallet* dan ketidaktertarikan dan tidak menggunakan *digital wallet*. Hasil penelitian tersebut ditunjukkan pada Tabel 2 yang diperoleh bahwa aspek kedua menempati persentase tertinggi sebesar 68% dan aspek pertama sebesar 32%.

Tabel 2. Ketertarikan Penggunaan Digital Wallet oleh Responden

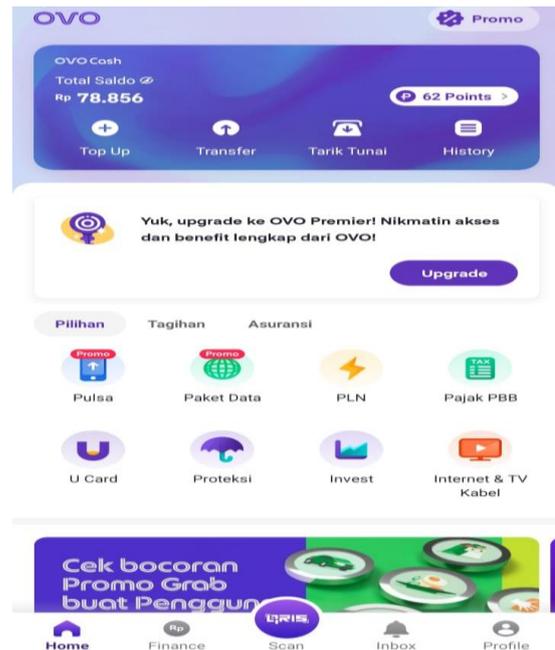
Tingkat Ketertarikan	Responden	Persentase (%)
Tertarik dan Menggunakan	102	68
Tidak Tertarik dan Tidak Menggunakan	48	32

Ketertarikan dan Menggunakan Digital Wallet Oleh Mahasiswa Di Kabupaten Labuhanbatu

Persentase ketertarikan responden dan menggunakan digital wallet sebesar 68%. Hasil wawancara dengan responden menyatakan bahwa sejak mengetahui adanya digital wallet yang bisa digunakan dalam transaksi online membuat responden tertarik dan menggunakan aplikasi seperti DANA, Gopay, dan OVO setiap melakukan transaksi. Responden merasa aman dan nyaman dalam melakukan transaksi dengan menggunakan aplikasi tersebut. Rasa aman berarti responden memiliki kepercayaan terhadap aplikasi online yang ada saat ini. Kepercayaan individu merasa aman saat menjalankan transaksi melalui penyedia layanan (service provider). Jika semakin tinggi kepercayaan pengguna ketika menggunakan teknologi maka seseorang itu akan terus memanfaatkan teknologi itu pada aktivitas keseharian. Oleh karena itu kepercayaan mempunyai pengaruh yang besar kepada hasrat pemanfaatan teknologi. Penelitian lain juga menunjukkan bahwasannya ada berbagai teknologi yang minat pemakaiannya ditunjang oleh kepercayaan contohnya mobile payment serta travel (Nadhilah, 2021)

Kemudahan dan efisiensi yang terdapat pada produk OVO, DANA dan Gopay membuat responden tertarik menggunakan digital wallet OVO, DANA, dan Gopay karena tampilan

ataupun fitur digital wallet mudah dipahami dan mudah digunakan dalam melakukan transaksi. Responden menggunakan aplikasi tersebut untuk transfer ke pengguna lain, pembelian paket data internet dan tagihan listrik serta asuransi kesehatan. Tampilan/fitur dari aplikasi tersebut ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan OVO

Menurut Pasal 1 Angka 7 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran, Digital Wallet 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 (Indonesia, 2018). Layanan Digital Wallet yang masuk kedalam kategori e-money bersifat server based yaitu nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip. Digital Wallet juga masuk kedalam Pengelompokan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran. Digital Wallet dapat digunakan untuk menyimpan uang dengan nominal yang cukup besar. Contohnya pada OVO dan

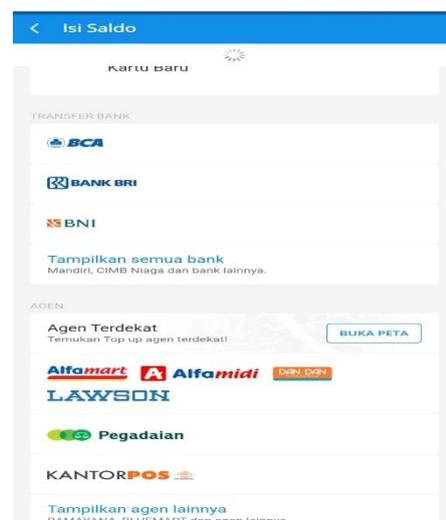
Gopay masing-masing dapat menyimpan uang mulai dari Rp.2.000.000., hingga Rp.10.000.000 (Pusparisa, 2020).

Fitur *Digital Wallet* yang tersedia dan cukup menarik mahasiswa untuk menggunakan diantaranya merchant, promosi, pembayaran tagihan, pembayaran transportasi online, dan pembayaran pemesanan makanan online. Fitur merchant menjadi aspek yang penting karena semakin banyak mitra, maka peluang untuk mendapat perhatian konsumen akan semakin besar juga. Misalnya, pembelian tiket film di Cinema XXI dengan diskon tertentu. Hal ini akan menarik perhatian mahasiswa yang mempunyai hobi menonton film di bioskop favorit mereka dengan menggunakan *Digital Wallet*. OVO ataupun Gopay saat ini telah mempunyai 60.000 outlet lebih yang tersebar di seluruh Indonesia (Nadhilah, 2021) Selanjutnya fitur promosi yang ditawarkan OVO dan Gopay. Saat ini fitur promosi yang sering dipasarkan oleh OVO yaitu berupa cashback mulai dari 10% hingga 70% tergantung kesepakatan antara *merchant/e-commerce* dengan OVO. Promo tersebut biasanya hanya ada pada jangka waktu tertentu. Hal ini cukup berpengaruh bagi pengguna baru yang tertarik untuk menggunakan *Digital Wallet* karena iklan penawaran yang diberikan perusahaan (Nawawi, 2020)

Hasil wawancara dengan responden mengenai alasan mereka menggunakan *digital wallet* OVO, DANA, dan Gopay adalah kenyamanan dan juga banyak promo yang menarik dari *digital wallet*. Selain itu, responden juga menyatakan bahwa tidak perlu ribet untuk harus transaksi langsung ke bank atau penjual jika ingin melakukan pembayaran. Gaya konsumtif mayoritas mahasiswa merupakan salah satu bentuk kenyamanan hadirnya *digital wallet*. Hal ini yang membuat eksistensi *digital wallet* bisa bertahan lama di masyarakat karena

mudah menciptakan kenyamanan bagi penggunaannya. Kenyamanan yang diberikan yaitu *all in on one apps*, berbagai fitur dapat diakses hanya dengan satu aplikasi ditambah dengan promo-promo yang ditawarkan. *digital wallet* cukup merubah perspektif mahasiswa bahwa untuk berbelanja tidak terkesan berlebihan atau boros, dikarenakan tidak menggunakan uang tunai. Tetapi, hal ini harus segera dikontrol bagi masing-masing individu yang merasakan dampak penggunaan dari *digital wallet*. Kemudahan yang diberikan *digital wallet* juga menjadi alasan seseorang menggunakan produk tertentu. Mahasiswa lebih suka menyelesaikan suatu hal atau kegiatan dengan ringkas dan cepat. Hanya dengan satu gadget dan satu aplikasi, mahasiswa dapat menentukan keputusan tercepat untuk menyelesaikan hal-hal tersebut (Nadhilah, 2021).

Fitur pembayaran yang ditampilkan dalam aplikasi yang memudahkan mahasiswa dalam bertransaksi adalah mudah melakukan transfer kemana saja dan kapan saja dan fitur *top up* yang memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk melakukan isi ulang aplikasi *digital wallet* (Gambar 2).



Gambar 2. Tampilan DANA untuk Top Up Saldo

Kehadiran generasi millennial di Indonesia dapat mendukung dalam menggairahkan industry kreatif berbasis teknologi. Generasi millennial memiliki gaya yang cukup khas yaitu *pertama*, tidak dapat jauh dari gadget mereka, mulai dari bangun tidur di pagi hari hingga hendak tidur malam hari; *kedua*, mereka lebih menyukai pembayarana *cashless* dan kartu kredit atau *digital wallet* umunya dan ini telah menjadi bagian dari gaya hidup mereka; *ketiga*, umumnya mereka pengguna media sosial, yang menjadi media mereka untuk berekspresi di dunia maya (Rudiwanto, 2018)

Tidak Tertarik dan Tidak Menggunakan Digital Wallet

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 32% responden memilih untuk tidak tertarik dan tidak menggunakan *digital wallet*. Responden tidak tertarik karena merasa lebih aman dengan menggunakan transaksi tunai agar bisa meminimalisir kasus penipuan yang marak terjadi Ketika melakukan transaksi *online*. Kemudahan dan efisiensi pada *digital wallet* tidak membuat responden tertarik untuk menggunakannya, Ini menunjukkan bahwa pengetahuan akan suatu produk. Hal ini sesuai dengan penelitian Yudhistira (2014) yang menyatakan bahwa dari segi aksesibilitas faktor terbesar yang mempengaruhi penggunaan kartu pembayaran elektronik adalah informasi terhadad penggunaan teknologi dalam kartu elektronik. Berdasarkan hasil wawancara dengan responden menunjukkan responden beranggapan bahwa *digital wallet* tidak berbeda dengan ATM yang dapat digunakan untuk menyimpan uang dan untuk melakukan pembayaran di *merchant* tertentu. Minimnya kepercayaan responden terhadap *digital wallet* menunjukkan bahwa kurangnya apresiasi responden terhadap produk tersebut.

Pola pikir pembayaran dengan menggunakan uang tunai masih sangat

melekat di kalangan mahasiswa, sehingga alat pembayaran yang saat ini paling banyak digunakan mahasiswa dalam mekakukan transaksi sehari-hari adalah pembayaran tunai. Penggunaan uang tunai tersebut dipilih mahasiswa karena alasan kebiasaan. Selain karena telah terbiasa, mahasiswa juga lebih suka dan lebih nyaman menggunakan pembayaran tunai (Parastiti D.E., 2015). Hasil penelitian (Insana D, 2020) menunjukkan bahwa alasan mahasiswa tidak tertarik dan tidak menggunakan *digital wallet* dilatarbelakang oleh faktor (1) pengetahuan tentang *digital wallet* rendah; (2) lebih nyaman menggunakan uang tunai; (3) khawatir akan biaya tambahan jika menggunakan *digital wallet*; (4) tidak tahu manfaat dari *digital wallet*; (5) tidak mau beresiko; (6) tidak mau ribet dengan urusan bank.

Sebagian besar mahasiswa memang telah mengenal, mengetahui dan menggunakan alat pembayaran non tunai sebagai alternatif pengganti uang tunai. Namun, *digital wallet* merupakan alat pembayaran yang baru. Alat pembayaran non tunai yang paling familiar dan banyak digunakan di kalangan mahasiswa adalah kartu ATM. Hal ini ditunjang dengan fungsi dari alat pembayaran itu sendiri yang selain untuk pembayaran atas belanja online juga dapat digunakan untuk transfer dana dan tarik tunai (Parastiti D.E., 2015)

Kehadiran uang elektronik yang digunakan sebagai instrumen dalam pembayaran berbasis aplikasi ini menghilangkan kendala dan memudahkan dalam setiap transaksi sehingga memiliki potensi yang cukup besar untuk meningkatkan konsumsi masyarakat pada umumnya dan mahasiswa pada khususnya. Walaupun dari hasil perhitungan analisis korelasi menunjukkan korelasi yang rendah dan hanya memberikan kontribusi sebesar 10,56% dari perhitungan koefisien

determinasi, yang berarti kontribusi variabel lainnya cukup besar yaitu sekitar 89,44%, tapi tetap saja faktor kemudahan menggunakan uang elektronik ini dapat memicu peningkatan perilaku konsumtif dari mahasiswa.

Setiap manusia melakukan pembelanjaan, baik remaja, dewasa hingga orang tua. Pembelanjaan ini selain untuk memenuhi kebutuhan pokok hidupnya juga dilakukan untuk sekedar memuaskan keinginannya yang tidak terbatas. Keinginan untuk memenuhi kepuasan yang tidak terbatas inilah yang dapat menimbulkan sikap atau perilaku konsumtif, sikap konsumtif yaitu mengeluarkan uang yang banyak demi terpenuhinya keinginan tersebut. Perilaku konsumtif biasanya tidak didasarkan pada kebutuhan saja, tetapi didorong oleh keinginan dan hasrat yang ada pada diri seseorang.

Perilaku konsumtif banyak terjadi pada kalangan mahasiswa, khususnya mahasiswi, hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh dalam penelitian yang disampaikan di atas bahwa responden wanita sebanyak 112 orang atau 74,67% semuanya menggunakan uang elektronik, hal ini cukup memberikan bukti bahwa penggunaan uang elektronik ini cukup berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa terutama mahasiswi. Remaja atau mahasiswa yang memiliki perilaku konsumtif biasanya hanya mengedepankan faktor emosional saja dalam berbelanja yaitu untuk gaya hidup dan bermacam-macam alasan yang sebenarnya kurang penting.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan *digital wallet* oleh mahasiswa di Kabupaten Labuhanbatu masih dalam kategori sedang. Persentase pengguna *digital wallet* untuk jenis kelamin laki-laki sebanyak 38 orang

(25,33%) dan perempuan sebanyak 112 orang (74,67%). Persentase ketertarikan menggunakan *digital wallet* sebesar 68% yang menggunakan OVO, DANA, dan Gopay. Alasan menggunakan *digital wallet* karena transaksi *online* dianggap mudah dan nyaman. Sedangkan sebesar 32% responden menjawab tidak tertarik dan tidak menggunakan *digital wallet* karena lebih nyaman menggunakan uang tunai dalam melakukan transaksi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diucapkan kepada pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan proses pengambilan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia. (2020). Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompot Digital. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 311.
- Catriana. (2020). *kompas.com*. Retrieved from <https://money.kompas.com/read/2020/02/12/131300826/studi--68-persen-pengguna-dompot-digital-adalah-milenial>
- Indonesia. (2018). *Peraturan Bank Indonesia tentang Uang Elektronik*.
- Insana D, R. M. (2020). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI. *Journal of Applied Business and Economics (JABE)*, 7(2), 209-224.
- Intan. (2020). *republika.co.id*. Retrieved from <https://republika.co.id/berita/q45o86349/gopay-dan-ovo-jadi-alat->

- pembayaran-paling-digemari-milenial
- /mana-yang-paling-favorit-e-money-atau-e-wallet
- Kusumawardhani, P. (2021). Penyebaran pengguna digital wallet di indonesia berdasarkan google trends analytics. *I N O V A S I*, 17(2), 377-385.
- Nadhilah, P. J. (2021). Efektifitas Penggunaan E-Wallet Dikalangan Mahasiswa Dalam. *JEMMA (Jurnal of Economic, Management, and Accounting)*, 4(2), 128-138.
- Nawawi, H. H. (2020). Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Emik*, 3(1), 189-205.
- Parastiti D.E., M. I. (2015). Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik Brizzi. *JESP*, 7(1), 75-82.
- Pusparisa. (2020). *Mana yang Paling Favorit, E-Money atau E-Wallet?* Retrieved from katadata.com: <https://katadata.co.id/muhammadr-idhoi/analisisdata/5f97c41b49705>
- Rudiwantoro, A. (2018). Langkah Penting Generasi Milenial Menuju Kebebasan Finansial Melalui Investasi. *Jurnal Moneter*, 5(1), 44-51.
- Setyowati. (2020). *Riset: Kalahkan OVO, GoPay Paling Banyak Digunakan Tahun*. Retrieved from katadata.co.id: <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5e9a4c5442912/riset-kalahkan-ovo-gopay-paling-banyak-digunakan-tahun-ini>
- SEVIMA. (2017). *sevima.com*. Retrieved from <https://sevima.com/mahasiswa-milenial-karakter-yang-harus-diketahui-pihak-perguruan-tinggi/>
- Tarantang, S. D. (2019). Point of adoption and beyond. Initial trust and mobile-payment continuation intention. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 55(1).