

# PENGARUH KEAMANAN, KEMUDAHAN DAN MANFAAT TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *E-WALLET* DANA DENGAN KEPERCAYAAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING

<sup>1</sup>Dini Indriyani Tuarita,

<sup>2</sup>Sugiharti Binastuti

<sup>3</sup>Mohamad Fuad

<sup>1</sup>Universitas Gunadarma, diniindriyani2699@gmail.com,

<sup>2</sup>Universitas Gunadarma, tuti@staff.gunadarma.ac.id

<sup>3</sup>Universitas Gunadarma, fuad@staff.gunadarma.ac.id

## ABSTRAK

*Perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 yang semakin maju, membuat hampir seluruh bidang berkembang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi termasuk bidang keuangan. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh Keamanan, Kemudahan dan Manfaat terhadap Minat Penggunaan E-wallet aplikasi Dana dengan Kepercayaan sebagai variabel intervening. Data bersumber dari data primer dengan menyebarkan kuesioner. Data valid yang dikumpulkan yaitu 150 responden. Alat Uji yang digunakan yaitu uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Uji Regresi Linier Berganda, Uji Hipotesis dan Analisis Jalur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keamanan dan manfaat berpengaruh terhadap Kepercayaan, sedangkan kemudahan tidak berpengaruh terhadap kepercayaan. Keamanan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan, sedangkan kemudahan, manfaat dan kepercayaan berpengaruh terhadap minat penggunaan. Keamanan Berpengaruh terhadap Minat Penggunaan melalui Kepercayaan, sedangkan Kemudahan dan Manfaat Berpengaruh terhadap Minat Penggunaan tidak Melalui Kepercayaan.*

**Kata kunci:** Keamanan, Kemudahan, Manfaat, Kepercayaan, Minat Penggunaan

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 yang semakin maju, membuat hampir seluruh bidang juga berkembang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Salah satu bidang yang turut berkembang dengan adanya perkembangan teknologi adalah bidang keuangan. Perkembangan teknologi di bidang keuangan atau *financial technology* adalah inovasi bidang *financial* yang berfokus pada teknologi modern (Rakhmat Dwi P, 2019). Salah satu inovasi yang dilakukan oleh teknologi dibidang keuangan adalah menciptakan aplikasi penunjang keuangan untuk mempermudah transaksi di kalangan masyarakat.

Hampir seluruh lapisan masyarakat sangat terbantu dengan adanya *financial technology*. Salah satu *financial technology* yang berkembang pesat adalah dompet digital (Agus Kusnawan et al, 2019). Mahasiswa adalah salah satu pengguna dari teknologi yang ditawarkan oleh dompet digital (Rofiah dan Setiyadi, 2020). Mahasiswa dengan kesibukan yang sangat tinggi tentunya tertarik dengan kenyamanan dan kemudahan yang ditawarkan oleh dompet digital (Irna dan Intan, 2020).

Hasil penelitian (Utami, Seti, & Kusumawati, 2017) menemukan bahwa keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-Money (e-Wallet)* karena dengan keamanan yang dirasakan konsumen, maka perasaan

aman dan nyaman akan dirasakan oleh konsumen saat bertransaksi. Selain keamanan faktor yang berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet adalah Kemudahan, dalam Hasil penelitian (Atriani, Permandi, & Rimestuti, 2020) menemukan bahwa kemudahan signifikan memengaruhi minat menggunakan dompet digital. Dan aspek yang mempengaruhi minat penggunaan *e-Wallet* yaitu factor Manfaat, Hasil 4 penelitian (Aksami & Jember, 2019) juga menemukan bahwa manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan e-money. Selanjutnya terdapat factor kepercayaan sebagai variabel intervening yang berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-Wallet* berdasarkan hasil penelitian oleh Pratama & Saputra (2019) menyatakan bahwa kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money (e-Wallet)*. Sedangkan Priyono (2017) menyatakan bahwa kepercayaan berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

### ***E-Wallet***

Dalam peraturan (Bank Indonesia, 2016) nomor 18 / 40/ PBI / 2016 Pasal 1 Ayat 7 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran menjelaskan bahwa dompet elektronik (*Electronic Wallet*) yang selanjutnya disebut 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. Dompet elektronik atau *e-wallet* sudah termasuk kedalam bagian dari *financial technology (Fintech)* yang menjadi metode alternatif dari pembayaran dari ponsel melalui jaringan internet. Mekanisme pembayaran melalui *e-wallet* dapat melakukan setiap kebutuhan masyarakat dalam hal perpindahan dana

secara cepat, terintegrasikan, aman dan efektif (Perdana, 2020).

### **Keamanan**

Tsikis dan Stephanides dalam Sari (2019), Keamanan yaitu satu tata cara dan program untuk memverifikasi sumber informasi dan memastikan informasi kerahasiaan kebutuhan. Sedangkan pada penelitian Afghani & Yulianti (2017) persepsi keamanan merupakan suatu perlindungan dimana seseorang merasa terjaga dari timbulnya ancaman – ancaman dari suatu aset informasi.

Variabel keamanan ini dapat diukur dengan menggunakan indikator-indikator yang dirujuk dari penelitian (Raman dan Viswanathan, 2011), sebagai berikut:

#### **1. Jaminan keamanan**

Park dan Kim (2006), mendefinisikan keamanan sebagai kemampuan toko online dalam melakukan pengontrolan dan penjagaan keamanan atas transaksi data. Lebih lanjut Park dan Kim mengatakan bahwa jaminan keamanan berperan penting dalam pembentukan kepercayaan dengan mengurangi perhatian konsumen tentang penyalahgunaan data pribadi dan transaksi data yang mudah rusak.

#### **2. Kerahasiaan data**

Kerahasiaan data adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan keuangan yang menurut kelaziman wajib dirahasiakan.

### **Kemudahan**

Kemudahan berarti suatu ukuran keyakinan pengguna teknologi tertentu bahwa penggunaan suatu sistem akan memberikannya keleluasaan untuk tidak mengeluarkan usaha lebih. Hal ini berdasarkan pada definisi kata *Ease* (kemudahan), yang berarti kebebasan dari kesulitan atau usaha yang berlebihan. Widjana dalam Ahmad & Pambudi (2013), Persepsi kemudahan yaitu

artinya seseorang tidak butuh usaha yang besar dan sulit saat melakukan usahanya dengan menggunakan teknologi informasi.

Menurut Davis (1989), aspek yang digunakan untuk *perceived ease of use* (dalam Chawla & Joshi, 2019) adalah sebagai berikut:

1. *Easy to learn* yaitu individu yang dapat mempelajari suatu teknologi dengan mudah merupakan tanda bahwa individu tersebut menganggap teknologi tersebut mudah digunakan.
2. *Easy to understand* yaitu individu yang merasa suatu teknologi mudah untuk dipahami maka individu menganggap teknologi tersebut mudah untuk digunakan
3. *Effortless* yaitu individu yang merasa suatu teknologi dapat dilakukan secara ringkas.
4. *Easy to use* yaitu individu yang merasa suatu teknologi mudah untuk digunakan.

### **Manfaat**

Davis et al dalam jurnal Ahmad & Pambudi (2013) persepsi manfaat yaitu dimana seseorang percaya akan teknologi dan meningkatkan suatu kinerja seseorang dalam usahanya. Sedangkan menurut Rahmatsyah dalam Marchelina & Pratiwi (2016) mengatakan bahwa persepsi manfaat yaitu sebagai probabilitas subyektif untuk pemakai suatu aplikasi guna memudahkan kinerja bagi pekerjanya. Menurut (Ahmad & Pambudi, 2013) Indikator Manfaat sebagai berikut :

1. Meningkatkan kinerja
2. Meningkatkan produktifitas
3. Menambah efektifitas
4. Menghemat waktu

### **Kepercayaan**

Lau dan Lee (1999), *Trust* atau kepercayaan adalah suatu kesediaan seseorang yang memasrahkan dirinya terhadap pihak lain dengan resiko tertentu. Trust adalah hal yang krusial

dalam masalah pada transaksi online (Chawla & Joshi, 2019). *Trust* digambarkan oleh Morgan and Hunt (1994) sebagai situasi dimana seseorang yang percaya dalam integritas partnernya dan percaya bahwa partnernya dapat diandalkan.

Menurut Suh dan Han (2002), trust termasuk dalam tiga dimensi berikut ini (dalam Chawla & Joshi, 2019):

1. *Ability*, ditujukan kepada penyedia *mobile service* yang mempunyai pengetahuan dan kemampuan yang cukup untuk menjalani tugas penyedia dengan baik dan benar.
2. *Integrity*, penyedia *mobile service* menepati janjinya.
3. *Benevolence*, penyedia *mobile service* akan peduli dengan kepentingan dari pengguna, bukan hanya peduli dengan kepentingannya sendiri.

### **Minat Penggunaan**

Chandra (2016) menjelaskan minat menggunakan merupakan keadaan yang dimana seseorang akan memperhatikan suatu kebutuhan dalam kegiatan yang akan dilakukan sehingga tidak akan memperhatikan proses selanjutnya yang akan dilakukan. Davis (1986) dalam Jogiyanto (2007), minat merupakan perilaku yang didefinisikan sebagai tingkatan dari seberapa kuat minat seseorang untuk melakukan suatu hal tertentu. Minat menggunakan e-wallet didefinisikan sebagai tingkat keinginan individu untuk menggunakan layanan e-wallet sebagai alat pembayaran.

Indikator pengukuran minat menggunakan beberapa penelitian ini mengacu pada pendapat Pavlou (2012), serta Walgito (2004) meliputi :

- (1) Berniat menggunakan adalah berniat menggunakan pada sebuah aplikasi dompet digital dalam penggunaan membeli produk atau jasa pada aplikasi dompet digital.
- (2) Digunakan untuk masa depan

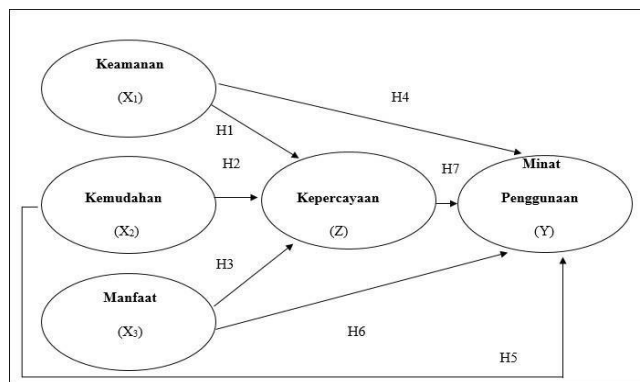
merupakan sebuah aplikasi yang digunakan pada era milenial dengan kemajuan teknologi pada aplikasi dompet digital.

- (3) Ketertarikan pada objek minat adalah minat menggunakan aplikasi dompet digital atas dasar keinginan sendiri tanpa adanya campur tangan orang lain.
- (4) Cenderung selalu menggunakan adalah orang yang selalu menggunakan aplikasi dompet digital untuk bertransaksi melalui aplikasi yang digunakannya.

**Model Penelitian**

Dari gambar 1 model penelitian disusun, Hipotesis Penelitian sebagai berikut:

- H1: Keamanan Berpengaruh Terhadap Kepercayaan
- H2: Kemudahan Berpengaruh Terhadap Kepercayaan
- H3: Manfaat Berpengaruh Terhadap Kepercayaan
- H4: Keamanan Berpengaruh Terhadap Minat Penggunaan *e-Wallet* DANA
- H5: Kemudahan Berpengaruh Terhadap Minat Penggunaan *e-Wallet* DANA
- H6: Manfaat Berpengaruh Terhadap Minat Penggunaan *e-Wallet* DANA
- H7: Kepercayaan Berpengaruh Terhadap Minat Penggunaan *e-Wallet* DANA.



**Gambar 1. Model Penelitian**

**METODE PENELITIAN**

Subyek penelitian ini adalah pengguna *e-wallet* DANA. Obyek dalam penelitian ini adalah Keamanan, Kemudahan, Manfaat Kepercayaan dan Minat Penggunaan. Sumber data yang digunakan adalah data primer dengan menyebar kuesioner.

Populasi dalam Penelitian ini Mahasiswa Pengguna *e-wallet* DANA di wilayah JABODETABEK. Penentuan sampel dari populasi menggunakan rumus Rao Purba dengan rumus  $n = z^2 / 4(moe)^2$ , dengan minimal sampel 96. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Analisis deskriptif, uji

instrumen (validitas dan reliabilitas), uji asumsi klasik (normalitas, multikolinieritas dan heterokedastisitas), regresi linier berganda, uji hipotesis (parsial dan simultan), koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) dan analisis jalur (*Path analysis*).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data kuesioner didapatkan sebanyak 21 pernyataan dinyatakan valid dikarenakan r hitung > r tabel (0,361). Dari hasil pengujian reliabilitas pada variabel *Keamanan, Kemudahan, Manfaat, Kepercayaan, dan Minat Penggunaan* dinyatakan reliabel karena *Cronbach's alpha* > 0,6 .

Pada penelitian ini data berdistribusi normal dan dapat digunakan untuk proses uji lebih lanjut yang diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Sampel dinyatakan normal karena data lebih besar dari nilai signifikansi 0.05.

Berdasarkan data sesuai uji analisis yang telah dilakukan, nilai tolerance Persamaan 1 Variabel Keamanan (0,531), Kemudahan (0,519) dan Manfaat (0,565) serta tidak terjadi Multikolinieritas karena data tolerance  $> 0,10$  dan Persamaan 2 yaitu X, Y terhadap Z diperoleh nilai tolerance Variabel Keamanan (0,415), Kemudahan (0,511), Manfaat (0,495) dan Kepercayaan (0,509) serta tidak terjadi Multikolinieritas karena data tolerance  $> 0.10$ .

Model regresi penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas karena titik-titik menyebar secara acak, tidak membentuk pola tertentu yang jelas, serta menyebar di atas dan di bawah maupun di sekitar angka 0 (nol) pada sumbu Z dan Y

### **Uji Regresi Linier Berganda dan Uji T**

Tabel 1 dan Tabel 2 menyajikan data hasil uji regresi linier berganda dan Uji T. Tabel 1 menunjukkan nilai koefisien regresi Keamanan sebesar 0.518 terhadap kepercayaan dengan tingkat signifikan sebesar 0,000 dan mempunyai hubungan positif, artinya jika Keamanan meningkat maka Kepercayaan pun meningkat, hal ini menunjukkan bahwa Keamanan berpengaruh terhadap Kepercayaan. Berpengaruhnya Keamanan terhadap Kepercayaan menunjukkan bahwa responden merasa semakin tinggi jaminan keamanan transaksi, jaminan keamanan privasi, menjaga keamanan informasi transaksi, dan keamanan akses login akan menimbulkan kepercayaan terhadap penggunaannya. Hasil penelitian ini mendukung penelitian

sebelumnya yang dilakukan oleh (Law, 2007) yang menyimpulkan bahwa persepsi keamanan memiliki pengaruh positif terhadap kepercayaan.

Nilai koefisien regresi Kemudahan terhadap Kepercayaan sebesar -0,127 dengan tingkat signifikan sebesar 0,123 dan mempunyai hubungan negatif, artinya jika Kemudahan meningkat maka Kepercayaan pun menurun, hal menunjukkan bahwa Kemudahan tidak berpengaruh terhadap Kepercayaan. Tidak Berpengaruhnya Kemudahan terhadap Kepercayaan menunjukkan bahwa pengguna aplikasi DANA sudah menyadari bahwa aplikasi DANA mudah dipelajari, susunan menu mudah dipahami, mudah digunakan kapanpun dan dimanapun, dan mudah diakses dibandingkan internet banking. Hasil penelitian ini tidak mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andri Daisy Rahmad (2017) yang menyimpulkan bahwa kemudahan berpengaruh terhadap Kepercayaan.

Nilai koefisien regresi Manfaat terhadap Minat Penggunaan sebesar 0,335 tingkat signifikan sebesar 0,000 dan mempunyai hubungan positif, artinya jika Manfaat meningkat maka Minat Penggunaan pun meningkat, hal ini menunjukkan bahwa Manfaat berpengaruh terhadap Minat Pengguna. Berpengaruhnya Manfaat terhadap Minat Pengguna menunjukkan bahwa pengguna merasa E-wallet DANA dapat memperlancar segala macam transaksi, melakukan transaksi dengan praktis, transaksi menjadi lebih cepat, menghemat waktu dan menghemat biaya. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Susilo, Ariyanti, Sumrahadi (2017), Andriyan, Rahmawati (2016), Wibowo, Rosmauli, Suhud (2015), membuktikan bahwa manfaat berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi Manfaat yang di

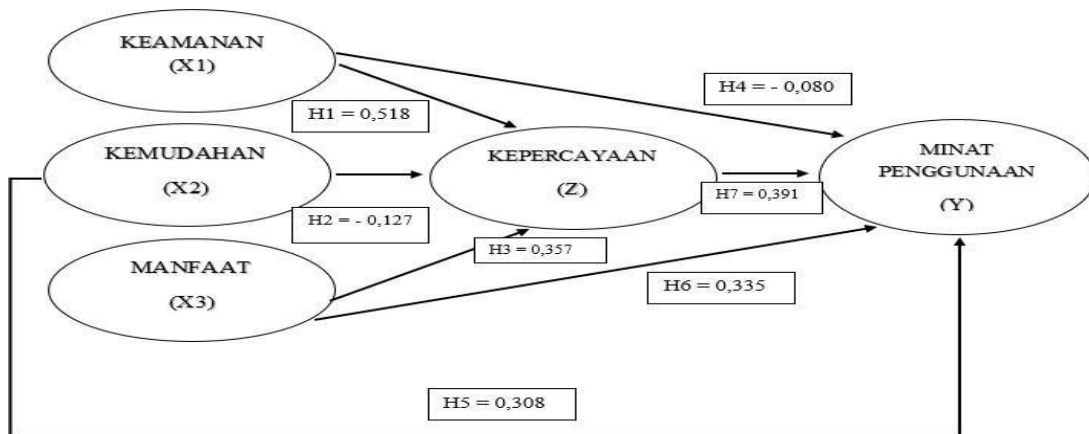
rasakan maka akan semakin pula Minat Penggunaan E-wallet.

Nilai koefisien regresi Kepercayaan terhadap Minat Pengguna sebesar 0,391 dengan tingkat signifikan sebesar 0,000 dan mempunyai hubungan positif, artinya jika Kepercayaan meningkat maka Minat Penggunaan pun meningkat Hal ini menunjukkan bahwa Kepercayaan berpengaruh terhadap Minat Pengguna. Berpengaruhnya Kepercayaan terhadap Minat Pengguna menunjukkan bahwa pengguna Aplikasi DANA merasa Pelayanan E-wallet Dana sangat baik, menjamin keamanan segala macam transaksi, menjaga kerahasiaan data para penggunanya dan

mengedepankan kepentingan penggunaanya. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Listiani (2018) yang menyatakan bahwa variabel kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-money.

**Analisis Jalur (Path Analysis)**

Imam Ghazali, (2009), Analisa jalur bertujuan untuk menerangkan akibat langsung dan tak langsung seperangkat variabel, sebagai variabel penyebab, terhadap seperangkat variabel lainnya yang merupakan variabel akibat. Gambar 2 menyajikan hasil analisis jalur.



Gambar 4.5 Model Penelitian  
**Gambar 2. Analisis Jalur**

**Tabel 3.**  
**Menyajikan Hasil Analisis Jalur Dari Gambar 2**

Variabel	Pengaruh Langsung Minat Penggunaan (Y)	Pengaruh Tidak Langsung Kepercayaan (Z)	Pengaruh Total	Kesimpulan
Keamanan	- 0,080	$0,518 \times 0,391 = 0,202$	0,122	Keamanan Berpengaruh terhadap Minat Penggunaan melalui Kepercayaan
Kemudahan	0,308	$(- 0,127) \times 0,391 = -0, 049$	0,259	Keamanan Berpengaruh terhadap Minat Penggunaan tidak melalui Kepercayaan
Manfaat	0,335	$0,357 \times 0,391 = 0,139$	0,049	Manfaat Berpengaruh Terhadap Minat Penggunaan tidak melalui Kepercayaan
Kepercayaan	0,391	-	0,391	Kepercayaan Berpengaruh Langsung Terhadap Minat Penggunaan

Sumber: Data Primer Diolah,2022

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Keamanan dan Manfaat Berpengaruh terhadap Kepercayaan,

sedangkan Kemudahan Tidak Berpengaruh terhadap kepercayaan. Keamanan Tidak Berpengaruh terhadap Minat Penggunaan, sedangkan Kemudahan, Manfaat dan Kepercayaan

Berpengaruh terhadap Minat Penggunaan. Keamanan Berpengaruh terhadap Minat Penggunaan melalui Kepercayaan, sedangkan Kemudahan dan Manfaat Berpengaruh terhadap Minat Penggunaan tidak Melalui Kepercayaan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya serta dapat meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan Aplikasi DANA.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abrilia, N. D. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 1006-1012.
- Afola, S. C. M., & Dewi, N. N. S. R. T. (2022). Minat Mahasiswa Akuntansi Untrim Sebagai Pengguna E-Wallet Dengan Mempertimbangkan Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Kepercayaan. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(2), 267-277.
- Brahmanta, G. P., & Wardhani, N. I. K. (2021). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kemudahan, Risiko Terhadap Minat Menggunakan Ulang ShopeePay Di Surabaya. *Sains Manajemen*, 7(2), 97-108.
- Dirwan, D., & Latief, F. (2020). Aspek Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Digital Di Kota Makassar. *Jurnal Mirai Management*, 5(3), 288-298.
- Dewi, F. K., & Ariyanti, M. (2020). Perbandingan User Experience Aplikasi Digital Wallet (Pengguna Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja) pada Mahasiswa Bandung. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 19(2), 111-129.
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi Ovo. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi Ovo*.
- Fadhil, M., & Fachruddin, R. (2016). Pengaruh persepsi nasabah atas risiko, kepercayaan, manfaat, dan kemudahan penggunaan terhadap penggunaan internet banking (Studi Empiris pada Nasabah Bank Umum di Kota Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Akuntansi*, 1(2), 264-276.
- Faradila, R. S. N., & Soesanto, H. (2016). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat terhadap Minat Beli dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening (Studi pada Pengunjung Toko Online berrybenka.com di Kalangan Mahasiswa Universitas Diponegoro). *Diponegoro Journal of Management*, 5(3), 239-250.
- Fita Pertiwi, P. A. U. (2014). Pengaruh Risiko, Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Kepercayaan Nasabah Dalam Menggunakan Internet Banking di Yogyakarta (Studi Kasus Pada Nasabah Bank Mandiri). *Akmenia UPY vol 11 no. 1 April 2014*.
- Mawardani, F., & Dwijayanti, R. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Promosi Cashback Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan Dompot Digital ShopeePay Pada Aplikasi Shopee. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(3), 1455-1463.
- Nuraeni, E., & Somantri, B. (2021). Pengaruh Kepercayaan dan Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet OVO di Masa Pandemi. *WINTER JOURNAL: IMWI STUDENT RESEARCH JOURNAL*, 2(1), 20-31.

- Pranoto, M. O., & Setianegara, R. G. (2020). Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Keamanan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Mobile Banking (Studi Kasus pada PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk Kantor Cabang Semarang Pandanaran). *Keunis*, 8(1), 1-9.
- Putra, I. P. A. P. A., Sukaatmadja, I. P. G., & Giantari, I. G. A. (2016). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Terhadap Kepercayaan dan Niat Beli E-Ticket pada Situs Traveloka. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 5(9), 3007-3030.
- Susanti, V. R., & Febriyantoro, M. T. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan Dan Daya Tarik Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Money Pada Era Cashless Society. *Fortunate Business Review*, 1(2), 1-8.
- <https://bpptik.kominfo.go.id/2014/03/24/404/keamanan-informasi/>
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/12/survei-dailysocial-ovo-jadi-dompet-digital-paling-banyak-dipakai-masyarakat>