

## Transformasi Digital dalam Sistem Pembayaran: Studi Kasus Penggunaan Aplikasi Dana di Kalangan Mahasiswa

Elisabeth Lumban Toruan<sup>1</sup>, Helena Elisabeth Tambunan<sup>2</sup>, Adinda Margaret Naibaho<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Agribisnis, Universitas Medan Area  
e-mail: [elisabethlt28@gmail.com](mailto:elisabethlt28@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi adopsi aplikasi dompet digital DANA di kalangan mahasiswa Universitas Medan Area dalam era transformasi digital. Menggunakan Model Penerimaan Teknologi (TAM), penelitian ini mengkaji peran persepsi kemudahan penggunaan, manfaat, sikap terhadap penggunaan, niat menggunakan, pengalaman, dan ketersediaan teknologi dalam menentukan tingkat adopsi. Dengan pendekatan kuantitatif berbasis survei terhadap 75 responden, data dianalisis menggunakan SmartPLS untuk mengukur validitas indikator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat memiliki pengaruh signifikan terhadap niat penggunaan, sementara kepercayaan terhadap keamanan aplikasi masih menjadi tantangan. Studi ini memberikan wawasan mengenai perilaku keuangan mahasiswa serta rekomendasi bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan adopsi. Implikasi praktis juga diarahkan pada edukasi literasi keuangan dan peningkatan infrastruktur teknologi guna mendukung sistem pembayaran digital di lingkungan akademik.

**Kata kunci:** DANA, Mahasiswa, TAM, Dompet Digital

### Abstract

This study analyzes the factors that influence the adoption of the DANA digital wallet application among Medan Area University students in the era of digital transformation. Using the Technology Acceptance Model (TAM), this study examines the role of perceived ease of use, benefits, attitude towards use, intention to use, experience, and technology availability in determining the level of adoption. With a survey-based quantitative approach to 75 respondents, the data was analyzed using SmartPLS to measure indicator validity. The results showed that perceived ease of use and benefits have a significant influence on intention to use, while trust in application security remains a challenge. This study provides insights into the financial behavior of university students as well as recommendations for app developers to increase adoption. Practical implications are also directed at financial literacy education and improving technological infrastructure to support digital payment systems in the academic environment.

**Keywords:** DANA, Students, TAM, Digital Wallet

### PENDAHULUAN

Globalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor keuangan, yang berpengaruh signifikan terhadap perekonomian Indonesia. Di era globalisasi, sektor keuangan dan ekonomi mengalami pergeseran yang cepat, ditandai dengan inovasi digital yang mendorong pertumbuhan industri berbasis teknologi. Transformasi digital ini, khususnya dalam sistem pembayaran, menjadi bagian integral dari perkembangan teknologi keuangan (*fintech*) yang semakin pesat (Hermawanto & Anggraini, 2020).

Dalam beberapa dekade terakhir, digitalisasi telah mengubah banyak sektor, termasuk sektor pembayaran, yang kini menjadi lebih efisien dan inklusif berkat teknologi baru. Hal ini memungkinkan munculnya metode pembayaran digital yang mengandalkan internet dan perangkat elektronik, sehingga mempermudah transaksi keuangan sehari-hari (Alisyahbana *et al.*, 2023). Pembayaran digital, yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai digital payment, adalah proses pembayaran yang dilakukan secara elektronik, di mana uang disimpan, diproses, dan diterima

dalam format digital. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mendefinisikan layanan pembayaran digital sebagai bentuk jasa yang menyediakan layanan pembayaran melalui media elektronik. Layanan ini termasuk dalam kategori *Fintech*, inovasi teknologi di bidang jasa keuangan (Otoritas Jasa Keuangan, 2023). *Fintech* telah membawa kemajuan dalam administrasi bisnis keuangan dengan memanfaatkan teknologi untuk efisiensi dan kecepatan layanan (Ananda, 2023). Salah satu inovasi utama dalam *Fintech* adalah dompet digital, yang memungkinkan transaksi keuangan dilakukan dengan cepat dan efisien tanpa memerlukan uang tunai secara fisik (Qur'anisa *et al.*, 2024).

Di Indonesia, salah satu aplikasi dompet digital yang banyak digunakan adalah DANA. Mahasiswa, sebagai generasi yang tumbuh dalam era digital, diharapkan mampu mengadopsi teknologi baru ini dengan cepat. Namun, kenyataannya, tingkat adopsi dan penggunaan aplikasi DANA di kalangan mahasiswa masih bervariasi. Beberapa mahasiswa sangat antusias dalam menggunakan aplikasi ini, sementara yang lain lebih memilih metode pembayaran tradisional karena alasan kenyamanan atau ketidakpastian terkait keamanan transaksi digital. Faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, keamanan, kepercayaan terhadap aplikasi, literasi digital, dan preferensi transaksi non-tunai memainkan peran penting dalam penerimaan teknologi dompet digital di kalangan mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi aplikasi DANA di kalangan mahasiswa, menggunakan Model Penerimaan Teknologi (TAM) sebagai kerangka analisis. Model ini berfokus pada dua faktor utama: persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*), yang dianggap penting dalam menentukan niat pengguna untuk menerima teknologi baru.

Selain itu, penelitian ini akan mempertimbangkan faktor tambahan seperti literasi digital, preferensi transaksi non-tunai, dan keamanan aplikasi yang dapat mempengaruhi kepercayaan mahasiswa terhadap aplikasi DANA. Dengan mengidentifikasi dan menguji hubungan antara faktor-faktor ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai penggunaan dompet digital di kalangan mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat adopsi aplikasi DANA di kalangan mahasiswa, mengkaji dampak penggunaan aplikasi DANA terhadap perilaku keuangan mereka, serta memberikan kontribusi teoritis dengan memperluas pemahaman tentang penerimaan teknologi di kalangan mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menawarkan rekomendasi praktis bagi pengembang aplikasi dompet digital guna meningkatkan adopsi di segmen mahasiswa.

Dengan mengeksplorasi faktor-faktor tersebut, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab dalam literatur sebelumnya. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya mengisi kesenjangan teoretis dalam kajian *fintech* tetapi juga memberikan implikasi praktis yang dapat membantu mengarahkan strategi bisnis dan kebijakan publik terkait adopsi teknologi pembayaran digital di kalangan mahasiswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei untuk mengumpulkan data. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebar kepada mahasiswa Fakultas Pertanian Universitas Medan Area. Kuesioner ini dirancang berdasarkan kerangka kerja Model Penerimaan Teknologi (TAM), dengan indikator-indikator yang mencakup persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, sikap terhadap penggunaan, niat menggunakan, pengalaman penggunaan, dan ketersediaan teknologi. Pada tabel 1 menunjukkan indikator antar variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu Persepsi Kemudahan Penggunaan (PKP), Persepsi Kegunaan (PK), Sikap Terhadap Penggunaan (STP), Niat Menggunakan (NP), Pengalaman Penggunaan (PP), dan Ketersediaan Teknologi (KT).

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Pertanian Universitas Medan Area yang menggunakan aplikasi DANA. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, dengan jumlah sampel sebanyak 75 responden.

**Tabel 1. Operasional Variabel**

No.	Variable	Defenisi	Indikator
1.	Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use)	Persepsi para pelanggan dan pengguna potensial terhadap kompleksitas dalam mempelajari dan menggunakan sebuah aplikasi pembayaran digital (Ooi & Tan, 2016)	Saya merasa aplikasi DANA mudah digunakan. Fitur-fitur yang ada di aplikasi DANA mudah dipahami. Saya tidak memerlukan banyak usaha untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi DANA. Aplikasi DANA memiliki antarmuka yang ramah pengguna (user-friendly). Proses transaksi menggunakan DANA sangat sederhana.
2.	Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness)	Tingkatan yang menunjukkan kepercayaan konsumen terhadap sistem digital yang mampu menyediakan informasi yang berguna dan mempercepat aktivitas (de Luna et al., 2019; Vijayasarathy, 2004)	Penggunaan DANA mempermudah saya dalam melakukan transaksi keuangan. Aplikasi DANA membantu saya menyelesaikan transaksi dengan lebih cepat. DANA memungkinkan saya untuk mengelola keuangan dengan lebih efisien. Menggunakan DANA membantu saya dalam mengurangi penggunaan uang tunai. DANA memberikan manfaat yang signifikan dalam kebutuhan sehari-hari saya sebagai mahasiswa.
3.	Sikap Terhadap Penggunaan (Attitude Toward Using)	Komponen kebiasaan dari sikap pelanggan mengacu pada niat perilaku seperti niat pembelian, respons pembelian, dan respons penolakan (de Luna et al., 2019; Alonso & Grande, 2015)	Saya merasa senang menggunakan aplikasi DANA. Saya merasa puas dengan pengalaman saya menggunakan aplikasi DANA. Menggunakan DANA adalah keputusan yang tepat bagi saya. Saya merasa nyaman melakukan transaksi menggunakan DANA. Secara keseluruhan, saya memiliki sikap positif terhadap penggunaan DANA.
4.	Niat Menggunakan (Behavioral Intention to Use)	Minat penggunaan (intention to use) merupakan keadaan di mana seseorang akan memperhatikan suatu kebutuhan dalam kegiatan yang akan dilakukan sehingga tidak akan memperhatikan proses selanjutnya (Chandra, 2016, dalam Abrilia et al., 2020).	Saya berniat untuk terus menggunakan aplikasi DANA dalam jangka panjang. Saya akan menggunakan DANA untuk sebagian besar transaksi keuangan saya. Saya akan merekomendasikan aplikasi DANA kepada teman atau keluarga saya. Saya ingin mengeksplorasi lebih banyak fitur yang ditawarkan oleh DANA di masa depan. Saya lebih memilih menggunakan DANA dibandingkan dengan metode pembayaran lainnya.
5.	Pengalaman Penggunaan (Experience of Use)	Pengalaman penggunaan adalah evaluasi kognitif, afektif, dan perilaku yang dialami pengguna saat	Saya sering menggunakan DANA untuk membayar keperluan sehari-hari (seperti makan, transportasi, dll.). Saya menggunakan DANA untuk

	mereka berinteraksi dengan teknologi, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kemudahan penggunaan, kepuasan, kenyamanan, dan keandalan sistem tersebut (Nielsen, 1993; Davis, 1989).	melakukan pembayaran di toko-toko online. Saya menggunakan DANA untuk transfer uang ke teman atau keluarga. DANA sering saya gunakan untuk membayar tagihan bulanan (seperti listrik, air, dll.). Saya merasa lebih nyaman menggunakan DANA dibandingkan metode pembayaran lainnya.
6. Ketersediaan Teknologi	Ketersediaan teknologi didefinisikan sebagai sejauh mana suatu sistem atau perangkat dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh pengguna dalam kondisi yang mendukung, termasuk faktor teknis dan non-teknis yang berkontribusi pada ketersediaannya di berbagai situasi dan lingkungan (Venkatesh et al., 2003; Rogers, 2003).	Akses internet saya cukup baik untuk menggunakan DANA kapan saja. Smartphone yang saya miliki mendukung kinerja aplikasi DANA dengan baik. Ketersediaan fitur teknologi di aplikasi DANA sesuai dengan kebutuhan saya. DANA menyediakan layanan yang mudah diakses di lingkungan tempat saya tinggal. Saya tidak mengalami kesulitan teknis saat menggunakan aplikasi DANA.

Untuk analisis data, penelitian ini menggunakan perangkat lunak SmartPLS. Fokus analisis dengan SmartPLS adalah pada pengujian *Outer loadings* untuk setiap indikator dalam model. *Outer loadings* digunakan untuk mengukur validitas konvergen dari setiap indikator, memastikan bahwa masing-masing indikator cukup merepresentasikan konstruk laten yang diukur. Indikator dengan nilai *Outer loadings* yang tinggi menunjukkan bahwa mereka memiliki kontribusi signifikan dalam merepresentasikan variabel laten yang bersangkutan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Transformasi digital dalam sistem pembayaran telah memberikan dampak signifikan pada perilaku keuangan mahasiswa Universitas Medan Area, khususnya melalui adopsi aplikasi DANA. Berdasarkan hasil penelitian, faktor utama yang memengaruhi adopsi aplikasi ini mencakup persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*), sikap terhadap penggunaan, niat menggunakan, pengalaman penggunaan, dan ketersediaan teknologi. Setiap variabel ini dianalisis menggunakan nilai *outer loading* yang menunjukkan kontribusi masing-masing indikator terhadap konstruk laten yang diukur.

Dalam penelitian ini, *Outer loadings* digunakan untuk mengukur hubungan antara indikator dengan variabel yang diwakilinya. Berdasarkan aturan dari Hair *et al.* (2014), nilai *Outer loadings* di atas 0,7 menunjukkan bahwa indikator memiliki kontribusi yang kuat dalam menjelaskan konstruksya, sedangkan nilai di bawah 0,7 dapat dianggap lemah.

**Tabel 2. Hasil analisis *Outer loadings* Model TAM**

Variabel	Indikator	Nilai <i>Outer loadings</i>
<i>Perceived Ease of Use</i>	PKP1	0,845
	PKP2	0,886
	PKP3	0,853
	PKP4	0,859
	PKP5	0,823

<i>Perceived Usefulness</i>	PK1	0,704
	PK2	0,757
	PK3	0,808
	PK4	0,857
	PK5	0,881
<i>Attitude Toward Using</i>	STP1	0,758
	STP2	0,837
	STP3	0,837
	STP4	0,890
	STP5	0,854
<i>Behavioral Intention to Use</i>	NP1	0,862
	NP2	0,919
	NP3	0,886
	NP4	0,835
	NP5	0,656
<i>Experience of Use</i>	PP1	0,893
	PP2	0,864
	PP3	0,827
	PP4	0,775
	PP5	0,905
Ketersediaan Teknologi	KT1	0,845
	KT2	0,846
	KT3	0,915
	KT4	0,910
	KT5	0,818

Tabel 2 menunjukkan variabel dengan nilai *outer loading* masing-masing. Nilai *outer loading* untuk variabel *perceived ease of use* berkisar antara 0,823 hingga 0,886. Indikator seperti antarmuka yang ramah pengguna dan proses transaksi yang sederhana memiliki kontribusi signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengapresiasi aplikasi yang intuitif dan mudah digunakan, yang sejalan dengan Model Penerimaan Teknologi (TAM). Kemudahan ini mempermudah adopsi aplikasi DANA oleh mahasiswa, yang cenderung memilih teknologi yang tidak memerlukan usaha besar untuk dipelajari.

*Outer loading* untuk *perceived usefulness* menunjukkan nilai antara 0,704 dan 0,881. Indikator seperti kemudahan dalam melakukan transaksi keuangan dan efisiensi pengelolaan keuangan menunjukkan bahwa mahasiswa merasakan manfaat praktis dari penggunaan aplikasi DANA. Persepsi manfaat ini memperkuat niat mereka untuk terus menggunakan aplikasi, karena aplikasi ini dianggap mampu memenuhi kebutuhan keuangan sehari-hari mereka dengan lebih efisien. Nilai *outer loading* variabel *attitude toward using* bervariasi dari 0,758 hingga 0,890. Indikator seperti kepuasan dan kenyamanan dalam menggunakan DANA menunjukkan bahwa pengalaman positif yang diperoleh mendorong sikap positif terhadap aplikasi. Sikap positif ini penting karena memengaruhi keputusan mahasiswa untuk tetap menggunakan DANA sebagai metode pembayaran utama mereka.

*Outer loading* untuk *behavioral intention to use* berkisar dari 0,656 hingga 0,919. Indikator seperti niat untuk terus menggunakan aplikasi dalam jangka panjang memiliki nilai yang sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa niat mahasiswa untuk menggunakan DANA dipengaruhi oleh pengalaman positif sebelumnya dan persepsi manfaat yang tinggi. Niat menggunakan ini adalah prediktor utama keberlanjutan penggunaan aplikasi.

Variabel *experience of use* penggunaan menunjukkan nilai *outer loading* yang sangat tinggi, dari 0,775 hingga 0,905. Ini menandakan bahwa pengalaman positif dalam menggunakan DANA meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan mahasiswa. Pengalaman yang baik menciptakan kepercayaan yang lebih tinggi, yang pada akhirnya memperkuat niat untuk terus menggunakan aplikasi. Nilai *outer loading* untuk ketersediaan teknologi berkisar antara 0,818 dan



0,915. Indikator seperti akses internet yang baik dan dukungan perangkat menunjukkan bahwa infrastruktur teknologi yang memadai sangat penting untuk mendukung adopsi aplikasi DANA. Tanpa infrastruktur yang memadai, persepsi kemudahan dan manfaat tidak cukup untuk mendorong adopsi.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa aplikasi DANA memiliki potensi besar untuk meningkatkan inklusi keuangan di kalangan mahasiswa. Persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat nyata adalah faktor utama yang mendorong adopsi. Namun, keamanan dan kepercayaan terhadap platform tetap menjadi perhatian utama. Meskipun sebagian besar responden merasa cukup percaya terhadap keamanan aplikasi, ada kekhawatiran yang memerlukan edukasi lebih lanjut dan peningkatan fitur keamanan. Pengaruh sosial juga memainkan peran penting, di mana rekomendasi dari teman sebaya dapat mendorong adopsi. Selain itu, pengalaman positif dalam penggunaan aplikasi memperkuat kepercayaan dan kenyamanan mahasiswa, yang pada akhirnya meningkatkan niat untuk terus menggunakan aplikasi.

Tantangan seperti infrastruktur internet yang tidak merata perlu diatasi untuk memastikan adopsi yang lebih luas. Pengembang aplikasi dapat mengoptimalkan fitur offline untuk mendukung pengguna di daerah dengan koneksi internet yang tidak stabil. Secara keseluruhan, peningkatan fitur keamanan, edukasi literasi keuangan, dan optimalisasi akses teknologi akan memperkuat posisi DANA dalam mendukung transformasi digital di sektor keuangan mahasiswa. Dengan menyelesaikan tantangan-tantangan tersebut, aplikasi DANA dapat berkontribusi lebih jauh dalam inklusi keuangan yang lebih luas di era digital.

## SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi DANA berperan signifikan dalam mendukung transformasi digital dalam sistem pembayaran mahasiswa Universitas Medan Area. Faktor utama yang memengaruhi adopsi adalah kemudahan penggunaan, manfaat nyata, dan kepercayaan terhadap keamanan platform. Meski membantu mahasiswa dalam mengelola keuangan, masih ada tantangan terkait keamanan, literasi digital, dan akses internet. Oleh karena itu, pengembang aplikasi DANA disarankan untuk meningkatkan fitur keamanan dan edukasi keuangan digital guna meningkatkan kepercayaan pengguna. Institusi pendidikan juga perlu memperkuat literasi keuangan mahasiswa agar mereka dapat memanfaatkan teknologi pembayaran digital secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrilia, N. D., Niaga, P. T., Ekonomi, F., Surabaya, U. N., Sudarwanto, T., Niaga, P. T., Ekonomi, F., & Surabaya, U. N. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana di Surabaya. *8*(3), 1006–1012.
- Alisyahbana, A. N. Q. A., Agit, A., Putro, A. N. S., Hasbiah, S., Riwu, Y. F., Santoso, R., ... & Nurmahdi, A. (2023). *EKONOMI DIGITAL 4.0. Penerbit Tahta Media*.
- Alonso, J. R., & Grande, I. E. (2015). *Comportamiento del consumidor: Decisiones y estrategia de marketing*. Esic.
- ANANDA HSB, H. R. (2023). *TEKNOLOGI FINANSIAL SYARIAH UNTUK UMKM* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Annisa, A., & Wardayani, W. (2024). Analisis Dampak Layanan Pembayaran Digital Terhadap Penggunaan Layanan Bank Konvensional: Studi Kasus Penggunaan Dana, Ovo, Shopee Pay, Dan Gopay Di Kalangan Mahasiswa Stim Sukma Medan. *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, *5*(2), 6824-6834.
- Anwar, K., & Elistia, E. (2024). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi *Fintech* Adoption Pada Generasi Milenial. *YUME: Journal of Management*, *7*(2), 588-611.
- Asmara, C. D., & Yuana, P. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan dan Sikap Keuangan Terhadap Manajemen Keuangan Pribadi Pengguna E-Wallet. *Jurnal Management Risiko dan Keuangan*, *2*(4), 325-335.
- Chrysilla Zada, Y. S. (2021). Analisis Penggunaan Dompot Digital. *4*(1), 251–268.

- Davis, F.D. (1986). A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: Theory and results. Massachusetts, United States: Sloan School of Management, Massachusetts Institute of Technology
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- de Luna, I. R., Liébana-Cabanillas, F., Sánchez-Fernández, J., & Muñoz-Leiva, F. (2019). Mobile payment is not all the same: The adoption of mobile payment systems depending on the technology applied. *Technological Forecasting and Social Change*, 146, 931–944. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2018.09.018>.
- Hermawanto, Anggraini, A. (2020). Globalisasi, Revolusi Digital dan Lokalitas: Dinamika Internasional dan Domestik di Era Borderless World.
- Ngamal, Y., & Perajaka, M. A. (2022). Penerapan Model Manajemen Risiko Teknologi Digital Di Lembaga Perbankan Berkaca Pada Cetak Biru Transformasi Digital Perbankan Indonesia. *Jurnal Manajemen Risiko*, 2(2), 59-74.
- Nielsen, J. (1993). *Usability engineering*. Academic Press.
- Ooi, K.-B., & Tan, G. W.-H. (2016). Mobile technology acceptance model: An investigation using mobile users to explore smartphone credit card. *Expert Systems with Applications*, 59, 33–46. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2016.04.015>.
- Otoritas Jasa Keuangan, O. J. (2023). Penyelenggara *Fintech* Lending Berizin di OJK per 9 Maret 2023. <https://ojk.go.id/id/kanal/iknb/financial-technology/Pages/Penyelenggara-FintechLending-Berizin-di-OJK-per-9-Maret-2023.aspx>
- 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*, 2(2), 157-168.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Qur'anisa, Z., Herawati, M., Lisvi, L., Putri, M. H., & Feriyanto, O. (2024). Peran *Fintech* Dalam Meningkatkan Akses Keuangan Di Era Digital: Studi Literatur. *GEMILANG: Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, 4(3), 99-114.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Vijayarathy, L. R. (2004). Predicting consumer intentions to use on-line shopping: The case for an augmented technology acceptance model. *Information & Management*, 41(6), 747–762. <https://doi.org/10.1016/j.im.2003.08.011>.