

**PENGARUH EFISIENSI TRANSAKSI, PENGELOLAAN KEUANGAN
PRIBADI, DAN PERILAKU KONSUMEN TERHADAP PENGGUNAAN
*E-MONEY***



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Akuntansi Program Studi S1 Akuntansi

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta

Disusun Oleh :

Nabilla Ishika Rahmawati

21210061

PROGRAM STUDI AKUNTANSI

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA

TAHUN 2024

**PENGARUH EFISIENSI TRANSAKSI, PENGELOLAAN KEUANGAN
PRIBADI, DAN PERILAKU KONSUMEN TERHADAP PENGGUNAAN
*E-MONEY***



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Akuntansi Program Studi S1 Akuntansi
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta

Disusun Oleh :

Nabilla Ishika Rahmawati

21210061

PROGRAM STUDI AKUNTANSI

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA

TAHUN 2024

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Nabilla Ishika Rahmawati

NIM : 21210061

Program Studi : S1 Akuntansi

Judul : Pengaruh Efisiensi Transaksi, Pengelolaan Keuangan Pribadi, dan
Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan *E-Money*

Disetujui dan Disahkan :

Hari : Rabu

Tanggal : 20 November 2024

Pembimbing,



Eko Triyanto, S.E., M.M., M.Ak

NIDN. 0217048601

Mengetahui,



Ketua STIE Surakarta

Aditya Liliyan, S.M.B., M.M

NIDN. 0606118902

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Nabilla Ishika Rahmawati

NIM : 21210061

Program Studi : S1 Akuntansi

Judul : Pengaruh Efisiensi Transaksi, Pengelolaan Keuangan Pribadi, dan
Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan *E-Money*

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi Sekolah
Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta (STIE Surakarta) dan diterima untuk memenuhi
persyaratan gelar Sarjana Akuntansi.

Pada Hari : Jum'at

Tanggal : 31 Januari 2025

Tim Penguji

Ketua : Ismunawan, S.E, M.Si

Anggota : Eko Triyanto, S.E, M.M, M.Ak

Tanda Tangan

()
()



Mengetahui,
Ketua STIE Surakarta

Aditya Kiliyan, S.M.B., M.M

NIDN. 0606118902

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul

PENGARUH EFISIENSI TRANSAKSI, PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI, DAN PERILAKU KONSUMEN TERHADAP PENGGUNAAN *E-MONEY*

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak dapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh perguruan tinggi batal saya terima.

Surakarta, 29 Oktober 2024


Nabula Ishuka Rahmawati

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum hingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

(Q.S. Ar-Ra'd : 11)

“ Boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”

(Q.S. Al-Baqarah : 216)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah : 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah : 5-6)

“Bekerjalah untuk duniamu seakan-akan engkau akan hidup selamanya. Dan bekerjalah untuk akhiratmu seakan-akan engkau akan mati besok pagi”

(HR. Ibnu Umar)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Hasil penelitian yang sederhana ini, penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua, yang dengan penuh kasih dan kesabaran yang tak terhingga, selalu memberikan dukungan, doa, serta cinta yang tiada putus. Terima kasih atas segala pengorbanan yang tak ternilai dan atas kepercayaan yang telah diberikan.
2. Adik saya, Muhammad Sutan Laksamana Adhi Prasetya dan Alm. Rayi Cakra Genta Andriyansyah Widiyodiningrat yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
3. Keluarga besar serta kerabat, terima kasih atas doa yang diberikan dan motivasi sehingga memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Eko Triyanto, S.E., M.M., M.Ak, yang telah membimbing dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi S1 Akuntansi, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
6. Diri Sendiri, terima kasih sudah berusaha dan tidak putus asa dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih sudah bertahan sampai titik ini. Kamu kuat dan hebat sudah menyelesaikan ini, Masya Allah Tabarakallah.
7. Kepada Seseorang, yang telah kebersamai penulis selama penyusunan dan pengerjaan skripsi dalam kondisi apapun.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu. Sholawat dan salam juga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia menuju kehidupan yang penuh cahaya.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Efisiensi Transaksi, Pengelolaan Keuangan Pribadi, dan Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan *E-Money*” pada Generasi Z di Karesidenan Surakarta. Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Aditya Liliyan, S.M.B., M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta
2. Bapak Eko Triyanto, S.E., M.M., M.Ak, selaku Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi yang sangat berarti selama penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh Dosen dan Staff Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.
4. Orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moril, dan materiil yang sangat berarti bagi penulis.
5. Teman-teman yang telah memberikan semangat, memberikan dukungan serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua pihak yang terlibat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga memberikan manfaat bagi semua. Apabila terdapat salah kata, mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 29 Oktober 2024

Penulis

Nabilla Ishika Rahmawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Penelitian Terdahulu.....	30
C. Kerangka Pikir.....	34
D. Hipotesis	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	39
A. Objek Penelitian	39
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
C. Sumber Data.....	39
D. Populasi dan Sampel	40

E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Definisi Operasional Variabel	43
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	50
B. Identitas Responden.....	50
C. Analisis Data	56
D. Pembahasan	68
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Keterbatasan Penelitian	72
C. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perkembangan evolusi <i>financial technology</i> atau <i>fintech</i>	2
Tabel 2. 1 Penyelenggara Uang Elektronik.....	18
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu.....	30
Tabel 3. 1 Data Penduduk di Karesidenan Surakarta.....	39
Tabel 3. 2 Skor Skala Likert	42
Tabel 3. 3 Definisi Operasional Variabel	42
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	50
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden berdasarkan Usia	50
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden berdasarkan Pendidikan Terakhir.....	51
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden berdasarkan Domisili.....	51
Tabel 4. 5 Karakteristik Responden berdasarkan <i>E-Money</i> yang digunakan.....	52
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Variabel Efisiensi Transaksi (X_1).....	55
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Variabel Pengelolaan Keuangan Pribadi (X_2).....	56
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Konsumen (X_3).....	57
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan <i>E-Money</i> (Y).....	57
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas	58
Tabel 4. 11 Hasil Uji Statistik <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	60
Tabel 4. 12 Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan <i>Glejser</i>	60
Tabel 4. 13 Hasil Uji Multikolinieritas	61
Tabel 4. 14 Hasil Uji Regresi Linier Berganda	62
Tabel 4. 15 Hasil Uji Koefisien Determinasi	64
Tabel 4. 16 Hasil Uji t (Parsial).....	64
Tabel 4. 17 Hasil Uji F (Simultan)	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Nilai Transaksi Uang Elektronik.....	4
Gambar 1. 2 Nilai Transaksi Belanja Menggunakan <i>E-Money</i>	6
Gambar 2. 1 Kerangka Pikir.....	34
Gambar 4. 1 <i>E-Money</i> berbasis kartu yang sering digunakan.....	53
Gambar 4. 2 <i>E-Money</i> berbasis aplikasi yang sering digunakan.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Lampiran 2 Tabulasi Data

Lampiran 3 Hasil Olah Data

ABSTRAK

PENGARUH EFISIENSI TRANSAKSI, PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI, DAN PERILAKU KONSUMEN TERHADAP PENGGUNAAN *E-MONEY*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh efisiensi transaksi, pengelolaan keuangan pribadi, dan perilaku konsumen terhadap penggunaan *e-money*. Objek penelitian ini yaitu Generasi Z di Karesidenan Surakarta. Sampel penelitian ini menggunakan data primer dengan menyebarkan kuesioner secara online melalui google form. Metode yang digunakan berupa *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Analisis data menggunakan metode uji instrumen data, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics versi 30*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa efisiensi transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-money*, pengelolaan keuangan pribadi berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-money*, perilaku konsumen berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-money*.

Kata Kunci : Efisiensi Transaksi, Pengelolaan Keuangan Pribadi, Perilaku Konsumen, Penggunaan *E-Money*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF TRANSACTION EFFICIENCY, PERSONAL FINANCIAL MANAGEMENT, AND CONSUMER BEHAVIOR ON THE USE OF E-MONEY

This research aims to determine the influence of transaction efficiency, personal financial management, and consumer behavior on the use of e-money. The object of this research is Generation Z in the Surakarta Residency. This research sample uses primary data by distributing questionnaires online via Google Form. The method used is probability sampling with a simple random sampling technique. Data analysis uses data instrument test methods, classical assumption tests, and hypothesis testing with the help of the IBM SPSS Statistics version 30 program. The results of this research show that transaction efficiency has a positive and significant effect on the use of e-money, personal financial management has a positive and significant effect on use of e-money, consumer behavior has a positive and significant effect on the use of e-money.

Keywords: Transaction Efficiency, Personal Financial Management, Consumer Behavior, Use of E-Money

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era globalisasi yang terus berkembang, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi pendorong utama transformasi di berbagai sektor, termasuk sektor keuangan. Salah satu manifestasi dari perkembangan teknologi ini adalah digitalisasi dalam sistem pembayaran. Digitalisasi mengacu pada proses di mana informasi, data, dan layanan diubah dari bentuk fisik atau analog menjadi bentuk digital yang dapat diakses dan diproses melalui perangkat elektronik. Digitalisasi dalam sistem pembayaran membawa perubahan signifikan dalam cara masyarakat melakukan transaksi keuangan.

Perkembangan teknologi yang pesat telah banyak memberikan perubahan terkait cara bertransaksi yang dilakukan masyarakat yang kini beralih ke platform digital. Hal ini menjadi tantangan yang signifikan bagi perusahaan keuangan yang harus beradaptasi dengan perubahan ini. Dengan kemajuan teknologi yang ada, layanan keuangan kini menawarkan berbagai keunggulan seperti kemudahan, kecepatan, dan tingkat keamanan yang lebih baik. Salah satu inovasi yang ditawarkan adalah *financial technology* atau *fintech*.

Menurut OJK, *fintech* adalah sebuah inovasi pada industri jasa keuangan yang memanfaatkan penggunaan teknologi. Produk *fintech* biasanya berupa suatu sistem yang dibangun guna menjalankan mekanisme transaksi keuangan yang spesifik. Menurut BI, *fintech* adalah penggunaan teknologi dalam sistem

keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, serta keandalan sistem pembayaran. Di Indonesia produk *fintech* ada beberapa macam seperti perbankan digital, investasi digital, crowdfunding, asuransi digital, dan uang elektronik atau *e-money*.

Penggunaan teknologi digital dalam sistem pembayaran telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa dekade terakhir. Dimulai dengan hadirnya kartu kredit dan debit, inovasi terus berlanjut dengan munculnya berbagai bentuk pembayaran elektronik seperti internet banking, mobile banking, dan yang terbaru adalah *e-money*. *E-money* atau uang elektronik, merupakan salah satu inovasi yang paling revolusioner dalam sistem pembayaran. *E-money* memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi tanpa harus menggunakan uang tunai, sehingga memberikan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam bertransaksi.

Tabel 1. 1 Perkembangan evolusi *financial technology* atau *fintech*

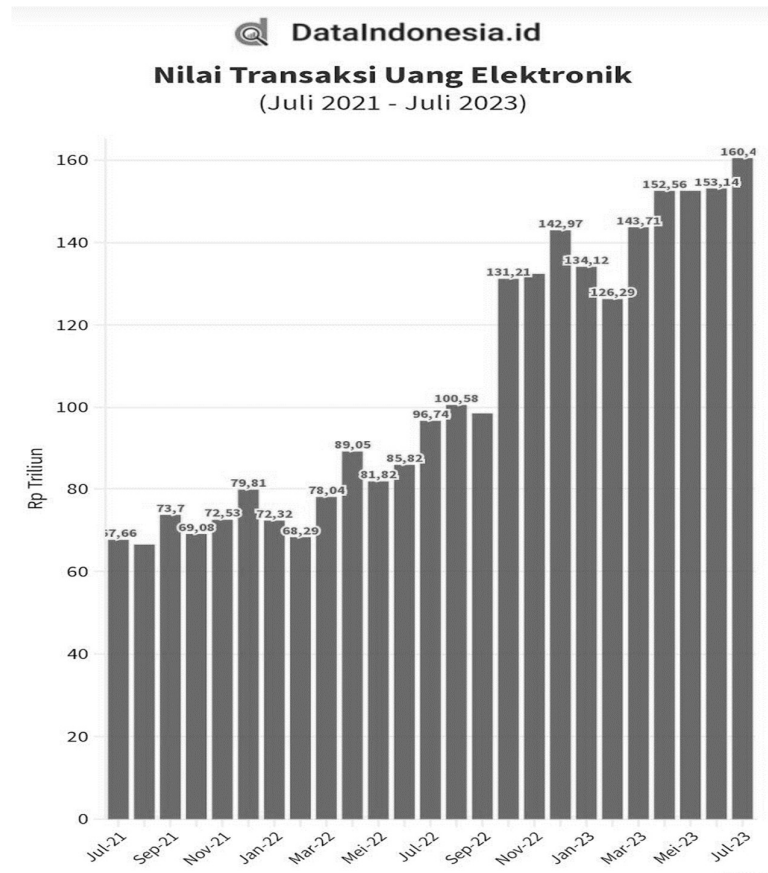
<i>Generation</i>	<i>Period</i>	<i>Important Aspects</i>	<i>Products and Applications</i>
<i>Fintech 1.0</i>	1866 - 1987	<i>From Analogue to Digital</i>	1. <i>Phone Cable,</i> 2. <i>Trans-Atlantic Cable</i>
<i>Fintech 2.0</i>	1987 - 2008	<i>Development of Common Digital Financial Service</i>	1. <i>Automated Teller Machine,</i> 2. <i>Credit cards,</i> 3. <i>Electronic trading,</i> 4. <i>Bank mainframe computer</i>

<i>Fintech 3.0 - 3.5</i>	<i>2009 - present</i>	<i>Democratization and Decentralization of Digital Financial Service, Emerging Market</i>	1. <i>Startups,</i> 2. <i>Payment Gateway,</i> 3. <i>P2P Lending Fintech,</i> 4. <i>Mobile Wallets,</i> 5. <i>Blockchain,</i> 6. <i>Cryptocurrency</i>
--------------------------	-----------------------	---	---

Sumber : FinPay

Inklusi keuangan merupakan manfaat lain yang signifikan dari *e-money*. *E-money* memungkinkan akses ke layanan keuangan bagi individu yang sebelumnya tidak memiliki akses ke perbankan tradisional, terutama di daerah terpencil atau kurang berkembang. Pemerintah dan penyedia layanan keuangan juga telah berperan aktif dalam mendorong adopsi *e-money*. Kampanye edukasi, promosi, serta penyediaan infrastruktur yang memadai telah dilakukan untuk meningkatkan kesadaran dan kenyamanan masyarakat dalam menggunakan *e-money*. Kebijakan pemerintah yang mendukung inklusi keuangan dan transformasi digital juga menjadi faktor pendorong penting dalam peningkatan penggunaan *e-money*.

Adopsi *e-money* di berbagai negara, termasuk Indonesia, menunjukkan tren yang terus meningkat. Berdasarkan data dari Bank Indonesia, transaksi menggunakan *e-money* telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dari tahun ke tahun. Kemudahan penggunaan, keamanan yang terjamin, serta berbagai fitur tambahan seperti pengelolaan keuangan pribadi melalui aplikasi, menjadikan *e-money* pilihan yang semakin populer di kalangan masyarakat. Di Indonesia, adopsi *e-money* telah meningkat pesat berkat kemudahan, kecepatan, dan aksesibilitasnya yang tinggi.



Gambar 1. 1 Nilai Transaksi Uang Elektronik
Sumber : Bank Indonesia

Di era digital ini, teknologi *e-money* telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita melakukan transaksi sehari-hari dan mengelola keuangan pribadi. *E-money* mengacu pada bentuk uang yang tersimpan secara elektronik dan dapat digunakan untuk melakukan pembayaran, transfer dana, dan transaksi keuangan lainnya melalui platform digital. *E-money* menyediakan akses mudah untuk informasi transaksi secara *real-time*. Pengguna dapat dengan cepat melacak pengeluaran mereka, menganalisis pola belanja, dan memantau anggaran mereka dengan lebih efektif. Ini membantu individu untuk lebih

disiplin dalam mengelola keuangan pribadi mereka dan membuat keputusan lebih cerdas terkait dengan pengeluaran dan tabungan.

Dibandingkan dengan metode tradisional, adanya *e-money* mengurangi waktu yang diperlukan untuk melakukan transaksi, sehingga meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan keuangan sehari-hari. Penggunaan *e-money* lebih efisien daripada uang fisik meskipun ada pandangan yang menyatakan bahwa non-tunai memiliki risiko dan kelemahan. Bank Indonesia mengalokasikan Rp3 triliun setiap tahunnya untuk mencetak uang, dengan meningkatnya penggunaan transaksi non-tunai BI dapat menghemat senilai dengan anggaran untuk mencetak uang. Keuntungan bagi konsumen termasuk keamanan transaksi yang lebih baik, mengurangi risiko kejahatan seperti penipuan dalam pengembalian uang belanja, dan mempercepat proses pembayaran tanpa menggunakan uang tunai langsung.

Dalam kehidupan modern yang serba cepat dan dinamis, efisiensi dalam transaksi dan pengelolaan keuangan pribadi menjadi aspek yang sangat penting. Efisiensi disini merujuk pada kemampuan untuk menyelesaikan transaksi keuangan dengan cepat, mudah, dan biaya yang minimal, serta kemampuan untuk mengelola keuangan pribadi secara efektif sehingga dapat mencapai tujuan keuangan jangka pendek dan panjang. Pengelolaan keuangan pribadi yang efisien juga merupakan aspek penting dalam mencapai stabilitas dan kesejahteraan finansial. Pengelolaan keuangan pribadi mencakup perencanaan anggaran, pengendalian pengeluaran, pengelolaan utang, serta investasi dan tabungan. Efisiensi dalam pengelolaan keuangan pribadi membantu individu

untuk membuat keputusan keuangan yang lebih baik, menghindari hutang yang tidak perlu, dan memaksimalkan pendapatan serta tabungan.

Efisiensi transaksi dan pengelolaan keuangan pribadi adalah dua aspek penting dalam kehidupan sehari-hari yang dapat memiliki dampak besar terhadap kestabilan finansial seseorang. Efisiensi transaksi dan pengelolaan keuangan pribadi tidak hanya berdampak pada kenyamanan dan efisiensi sehari-hari, tetapi juga pada kemampuan seseorang untuk mencapai kestabilan keuangan jangka panjang dan membangun kekayaan. Dengan memanfaatkan teknologi dan strategi pengelolaan yang tepat, seseorang dapat meningkatkan kontrol atas keuangan mereka dan mencapai tujuan keuangan yang diinginkan.

Di tengah masyarakat yang cenderung konsumtif dan mencari efisiensi, *e-money* sangat diminati untuk berbelanja di supermarket, minimarket, dan pusat perbelanjaan seperti Indomaret dengan batas nominal transaksi yang telah ditetapkan.



Gambar 1. 2 Nilai Transaksi Belanja Menggunakan *E-Money*

Namun, di balik berbagai manfaat yang ditawarkan, ada beberapa tantangan dan risiko yang perlu diperhatikan. Keamanan data, perlindungan privasi, dan potensi penyalahgunaan menjadi isu penting dalam penggunaan *e-money*. Oleh karena itu, diperlukan regulasi dan kebijakan yang tepat untuk memastikan bahwa teknologi ini digunakan secara aman dan bertanggung jawab.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Husein, 2021) dengan judul Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Money* Generasi Milenial menyatakan bahwa perilaku konsumen berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-money*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Ismaya, 2023), menyatakan bahwa perilaku konsumen tidak berpengaruh positif terhadap penggunaan uang elektronik.

Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui efisiensi transaksi, pengelolaan keuangan pribadi, dan perilaku konsumen pada penggunaan *e-money*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas adalah peneliti menambah kan dua variabel dalam penelitian ini, yaitu efisiensi transaksi dan pengelolaan keuangan pribadi.

Berdasarkan uraian di atas, ada perbedaan hasil dari kedua penelitian tersebut. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Efisiensi Transaksi, Pengelolaan Keuangan Pribadi, dan Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan *E-Money*”**. Dengan memahami dampak dari digitalisasi dalam sistem pembayaran, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kebijakan dan strategi untuk memaksimalkan manfaat teknologi ini bagi masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah pengaruh efisiensi transaksi terhadap penggunaan *e-money*?
2. Apakah pengaruh pengelolaan keuangan pribadi terhadap penggunaan *e-money*?
3. Apakah pengaruh perilaku konsumen terhadap penggunaan *e-money*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh efisiensi transaksi terhadap penggunaan *e-money*.
2. Untuk mengetahui pengaruh pengelolaan keuangan pribadi terhadap penggunaan *e-money*.
3. Untuk mengetahui pengaruh perilaku konsumen terhadap penggunaan *e-money*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Akademisi, diharapkan dapat menambah wawasan dan literatur ilmiah terkait efisiensi transaksi, pengelolaan keuangan pribadi, perilaku konsumen dan penggunaan *e-money*.
2. Bagi Masyarakat, diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pentingnya efisiensi transaksi, pengelolaan keuangan pribadi, dan perilaku konsumen dalam penggunaan *e-money*.

3. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dan menjadi bahan perbandingan untuk menambah ilmu pengetahuan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Teori Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model* - TAM) dikembangkan oleh Fred David pada tahun 1989. TAM adalah model yang digunakan untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan teknologi informasi oleh pengguna. Model ini didasarkan pada teori psikologi bahwa persepsi individu terhadap suatu teknologi akan mempengaruhi sikap dan niat mereka untuk menggunakan teknologi tersebut.

Ada beberapa komponen utama yang digunakan pada Teori Penerimaan Teknologi (TAM) yaitu :

1. *Perceived Usefulness* (PU) : Persepsi tentang sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya.
2. *Perceived Ease of Use* (PEOU) : Persepsi tentang sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan bebas dari usaha.
3. *Attitude Toward Using* (ATU) : Sikap terhadap penggunaan teknologi yang dipengaruhi oleh PU dan PEOU.
4. *Behavioral Intention to Use* (BI) : Niat perilaku untuk menggunakan teknologi yang dipengaruhi oleh ATU.
5. *Actual Use* (AU) : Penggunaan teknologi yang sesungguhnya, yang didorong oleh BI.

Selanjutnya adalah Teori Persatuan Penerimaan dan Penggunaan Teknologi (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* - UTAUT). Teori Persatuan Penerimaan dan Penggunaan Teknologi dikembangkan oleh Venkatesh, Morris, Davis, dan Davis pada tahun 2003. Komponen utama dalam teori ini adalah :

1. *Performance Expectancy* (PE) : Tingkat dimana seorang individu percaya bahwa menggunakan teknologi akan membantu mereka mencapai keuntungan dalam kinerja kerja.
2. *Effort Expectancy* (EE) : Tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan teknologi.
3. *Social Influence* (SI) : Tingkat di mana seorang individu merasa bahwa orang lain yang penting percaya bahwa mereka harus menggunakan teknologi baru.
4. *Facilitating Conditions* (FC) : Tingkat dimana seorang individu percaya bahwa infrastruktur teknis dan organisasi ada untuk mendukung penggunaan teknologi.

TAM dan UTAUT adalah model yang digunakan untuk memahami dan memprediksi penerimaan serta penggunaan teknologi. TAM menitik beratkan pada persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi sebagai faktor utama yang mempengaruhi sikap dan niat pengguna. Sedangkan, UTAUT memperluas model ini dengan memasukkan pengaruh sosial dan kondisi pendukung, memberikan kerangka kerja yang lebih menyeluruh untuk memprediksi adopsi teknologi

Beberapa teori perilaku yang relevan dalam penggunaan teknologi mencakup Theory of Planned Behavior (TPB), Theory of Reasoned Action (TRA), dan Social Cognitive Theory (SCT). Ketiga teori ini menyoroti faktor psikologis dan sosial yang mempengaruhi perilaku individu terhadap teknologi dan memiliki kaitan erat dengan *Technology Acceptance Model* (TAM). Dalam TAM, *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* berkaitan dengan *attitude* pada TPB dan TRA, sedangkan *social influence* berhubungan dengan *subjective norm* pada kedua teori tersebut. *Perceived behavioral control* pada TPB dan TRA juga sejalan dengan *facilitating conditions* dalam TAM.

1. Uang Elektronik

a. Pengertian Uang Elektronik

E-Money atau uang elektronik adalah jenis uang yang disimpan dalam format digital dan digunakan untuk transaksi elektronik. *E-Money* memungkinkan pengguna menyimpan nilai uang dalam perangkat elektronik seperti smart card atau aplikasi pada perangkat seluler dan dapat digunakan untuk berbagai transaksi tanpa perlu uang tunai fisik.

Menurut Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018 Pasal 1 angka 3 uang elektronik adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur sebagai berikut :

- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit.

- 2) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*.
- 3) Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai perbankan.

Menurut European Central Bank (ECB) uang elektronik secara umum didefinisikan sebagai penyimpanan elektronik nilai moneter pada perangkat teknis yang digunakan secara luas untuk melakukan pembayaran kepada entitas selain penerbit *e-money*.

b. Sejarah Uang Elektronik

Uang elektronik pertama kali diakui sebagai alat pembayaran yang sah di Indonesia pada tahun 2009, dengan diterbitkannya Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik. Namun, pada saat itu, *e-money* hanya digunakan dalam bentuk kartu seperti uang tunai dan penggunaannya masih terbatas. Penggunaan *e-money* sebagai alat pembayaran meningkat pesat setelah Bank Indonesia meluncurkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), yang bertujuan menciptakan sistem keuangan yang aman, efisien, dan lancar. GNNT juga bertujuan untuk mengurangi masalah pembayaran tunai, seperti uang yang rusak atau tidak layak edar, serta meningkatkan efisiensi transaksi masyarakat agar tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah besar.

Pada tahun 2017, Bank Indonesia bekerja sama dengan berbagai pihak untuk memungkinkan penggunaan uang elektronik sebagai alat

pembayaran untuk fasilitas umum, seperti jalan tol dan transportasi umum (Busway dan KRL). Bank Indonesia menandatangani kesepakatan dengan Kementerian PUPR, yang kemudian mengeluarkan Permen PUPR No.16 tahun 2017 yang mewajibkan semua pembayaran tarif jalan tol dilakukan secara non tunai menggunakan uang elektronik.

Selanjutnya, Bank Indonesia juga berkolaborasi dengan pemerintah daerah atau dinas perhubungan, operator moda transportasi (seperti KAI Commuterline, Transjakarta, dan lainnya), serta berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Akhirnya, uang elektronik dapat digunakan untuk berbagai jenis transaksi pembayaran, seperti pembelian online, transfer, pembayaran listrik, dan pembayaran PDAM. Saat ini, uang elektronik berkembang dengan menggunakan sistem server yang dikenal sebagai dompet digital atau *e-wallet*.

c. Jenis Uang Elektronik

1) Berdasarkan Media Penyimpanan Uang Elektronik

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), saat ini ada dua jenis uang elektronik yang tersedia yaitu :

- a) Uang elektronik yang disimpan dalam sebuah chip pada kartu umumnya memungkinkan transaksi dilakukan secara langsung tanpa koneksi internet (*offline*).
- b) Uang elektronik yang dananya disimpan dalam server dan transaksinya dilakukan secara *online* umumnya tersedia dalam bentuk aplikasi di telepon seluler.

2) Berdasarkan Pencatatan Data Identitas Pengguna Uang Elektronik

Menurut Bank Indonesia (BI), ada dua jenis *e-money* berdasarkan tercatat atau tidaknya data identitas pemegang pada penerbit kartu *e-money* dibagi menjadi :

- a) Uang elektronik registered, merupakan kartu *e-money* dengan identitas pemegang tercatat atau terdaftar pada penerbit uang elektronik, dengan batas maksimum *e-money* sebesar Rp 5.000.000.
- b) Uang elektronik unregistered, merupakan kartu *e-money* yang identitas pemegang tidak tercatat atau terdaftar pada penerbit uang elektronik, dengan batas maksimum *e-money* sebesar Rp 1.000.000.

3) Berdasarkan Masa Berlaku Media Uang Elektronik

Bentuk *e-money* berdasarkan masa berlakunya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- a) Reloadable, merupakan bentuk *e-money* yang dapat diisi ulang jika masa berlaku medianya sudah habis maupun nilainya sudah habis terpakai.
- b) Disposable, merupakan bentuk *e-money* yang tidak dapat diisi ulang jika masa berlakunya sudah habis maupun nilainya sudah habis terpakai

4) Berdasarkan Jangkauan Penggunaanya

Bentuk *e-money* berdasarkan jangkauan penggunaanya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- a) Single-Purpose, jenis *e-money* ini hanya dapat digunakan untuk melakukan satu jenis transaksi, seperti untuk pembayaran tol.
- b) Multi-Purpose, jenis *e-money* yang dapat digunakan untuk berbagai jenis transaksi, seperti pembayaran tol, transportasi umum, dan berbelanja.

5) Berdasarkan Lingkup Penyelenggaranya

Menurut Bank Indonesia (BI), ada dua jenis *e-money* berdasarkan lingkup penyelenggaranya *e-money* dibagi menjadi dua, yaitu:

- a) Close Loop, jenis *e-money* yang hanya dapat digunakan sebagai instrumen pembayaran kepada Penyedia Barang dan/atau Jasa yang merupakan Penerbit Uang Elektronik tersebut.
- b) Open Loop, jenis *e-money* yang dapat digunakan sebagai instrumen pembayaran kepada Penyedia Barang dan/atau Jasa yang bukan merupakan Penerbit Uang Elektronik tersebut.

d. Pihak-Pihak dalam Penyelenggara Uang Elektronik

Penyelenggaraan *e-money* telah diatur dalam Peraturan BI Nomor 11 Tahun 2009 tentang Uang Elektronik dan Surat Edaran BI Nomor 11 Tahun 2009 perihal Uang Elektronik dimana pihak penyelenggara uang elektronik sebagai berikut :

- 1) Pemegang kartu adalah pengguna yang sah dari Uang Elektronik.
- 2) Prinsipal adalah bank atau lembaga selain bank yang bertanggung jawab atas pengelolaan sistem dan/atau jaringan antar anggotanya, baik yang berperan sebagai penerbit dan/atau acquirer, dalam transaksi Uang Elektronik yang kerjasama dengan anggotanya didasarkan atas suatu perjanjian tertulis.
- 3) Penerbit adalah bank atau lembaga selain bank yang menerbitkan Uang Elektronik.
- 4) Acquirer adalah bank atau lembaga selain bank yang melakukan kerjasama dengan pedagang (merchant), yang dapat memproses Uang Elektronik yang diterbitkan oleh pihak lain.
- 5) Pedagang (merchant) adalah penjual barang dan/atau jasa yang menerima pembayaran dari transaksi penggunaan Uang Elektronik.
- 6) Penyelenggara kliring adalah bank atau lembaga selain bank yang melakukan perhitungan hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dan/atau acquirer dalam rangka transaksi Uang Elektronik.
- 7) Penyelenggara penyelesaian akhir adalah bank atau lembaga selain bank yang melakukan dan bertanggung jawab terhadap penyelesaian akhir atas hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dan/atau acquirer dalam rangka transaksi Uang Elektronik berdasarkan hasil perhitungan dari penyelenggara kliring.

Berikut ini daftar penyelenggara uang elektronik yang sudah diberikan izin oleh Bank Indonesia, diantaranya :

Tabel 2. 1 Penyelenggara Uang Elektronik

No	Nama	Produk Berbasis Server	Produk Berbasis Chip
1	PT. Artajasa Pembayaran Elektronik	MYNT <i>E-Money</i>	-
2	PT. Bank Central Asia	Sakuku	Flazz
3	PT. Bank DKI	-	JakCard
4	PT. Bank Mandiri (Persero), Tbk	Mandiri <i>E-Cash</i>	Mandiri <i>E-Money</i>
5	PT. Bank Mega, Tbk	Mega <i>Virtual</i>	Mega <i>Cash</i>
6	PT. Bank Negara Indonesia (Persero), Tbk	UnikQu	Tap Cash
7	PT. Bank National Nobu	Nobu ePay	-
8	PT. Bank Permata	BBM <i>Money</i>	-
9	PT. Bank Rakyat Indonesia	T Bank	Brizzi
10	PT. Finnet Indonesia	FinPay	-
11	PT. Nusa Satu Inti Artha	DokuPay	-
12	PT. Dompot Anak Bangsa (PT. MVCommerce Indonesia)	GoPay	-
13	PT. Espay Debit Indonesia, Tbk	Dana	-
14	PT. Visionet Internasional	OVO	-

15	PT. Inti Dunia Sukses	iSaku	-
16	PT. Airpay Internasional Indonesia	ShopeePay	-
17	PT. Fintek Karya Nusantara	LinkAja	-
18	PT. Kereta Commuter Indonesia	-	KMT
19	PT. Mass Rapid Transit	-	MTT
20	PT. Nusapay Solusi Indonesia	NusaPay	-

Sumber : Bank Indonesia

e. Jenis Transaksi Uang Elektronik

Menurut tim inisiatif Bank Indonesia dalam Dien Ilham Genady, adapun jenis-jenis transaksi dengan menggunakan uang elektronik, yaitu :

1) Penerbitan (*Issuance*) dan Pengisian Ulang (*Top-Up*)

Pengisian nilai uang ke dalam uang elektronik dapat dilakukan terlebih dahulu oleh penerbit sebelum dijual kepada pemegang. Setelah itu, pemegang dapat melakukan pengisian ulang dengan berbagai cara, seperti menyetor uang tunai, menggunakan rekening bank, atau melalui agen pengisian ulang yang telah dilengkapi dengan perangkat khusus oleh penerbit.

2) Transaksi Pembayaran

Transaksi pembayaran menggunakan uang elektronik pada dasarnya dilakukan dengan menukar sejumlah uang menjadi data elektronik, yang kemudian digunakan oleh pemegang uang

elektronik untuk bertransaksi dengan pedagang, sesuai dengan protokol yang telah ditetapkan sebelumnya, seperti :

a) Transfer

Transfer menggunakan uang elektronik adalah fasilitas yang memungkinkan pengiriman sejumlah nilai uang elektronik antara pemegang uang elektronik melalui terminal-terminal yang telah dilengkapi dengan peralatan khusus dari penerbit.

b) Tarik Tunai

Tarik tunai adalah fasilitas yang memungkinkan pemegang uang elektronik untuk mencairkan sejumlah nilai uang elektronik yang tertera pada media uang elektronik mereka, yang dapat dilakukan kapan saja oleh pemegang.

c) *Refund* atau *Redeem*

Pengembalian atau penukaran adalah proses di mana sejumlah nilai uang elektronik dikembalikan kepada penerbit. Ini dapat dilakukan oleh pemegang ketika mereka telah menggunakan atau memiliki sisa saldo uang elektronik setelah menyelesaikan penggunaannya, atau ketika masa berlaku media uang elektronik telah berakhir. Selain itu, penukaran ini juga bisa dilakukan oleh pedagang yang menerima uang elektronik dari pemegang sebagai pembayaran dalam transaksi jual beli barang, untuk kemudian dikembalikan kepada penerbit.

f. Macam Uang Elektronik

Di Indonesia terdapat berbagai macam uang elektronik yang digunakan sebagai alat pembayaran digital yaitu :

- 1) Dompot Elektronik (*e-wallet*), platform yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan uang secara digital dan melakukan berbagai transaksi seperti pembayaran online, transfer uang, pembelian pulsa, dan lainnya. Contoh : Gopay, OVO, Dana, LinkAja, ShopeePay, Sakuku (BCA), Jenius (BTPN), dan lainnya.
- 2) Kartu Prabayar Elektronik, digunakan untuk melakukan pembayaran di berbagai tempat seperti transportasi umum, minimarket, restoran, dan lainnya. Contoh : Flazz (BCA), Brizzi (BRI), TapCash (BNI), Mandiri *e-money*, Kartu Multi Trip (KMT), JakCard, dan lainnya.
- 3) Mobile Banking, aplikasi mobile banking memungkinkan pengguna untuk mengakses layanan perbankan seperti transfer uang, pembayaran tagihan, pembelian pulsa, dan aktivitas perbankan lainnya melalui ponsel pintar. Contoh : BCA Mobile, Mandiri Online, BRI Mobile, dan sebagainya.
- 4) Internet Banking, layanan perbankan yang memungkinkan nasabah mengakses dan melakukan transaksi keuangan melalui situs web bank menggunakan perangkat yang terkoneksi dengan internet, seperti komputer atau ponsel.

- 5) QR Code Payment, metode pembayaran digital ini menggunakan kode QR (Quick Response) sebagai media transaksi antara pelanggan dan merchant. Dalam QR code payment, pelanggan hanya perlu memindai kode QR yang disediakan oleh merchant melalui aplikasi pembayaran atau mobile banking di ponsel mereka untuk menyelesaikan pembayaran.

g. Faktor Penggunaan Uang Elektronik

Faktor - faktor yang mempengaruhi penggunaan uang elektronik yaitu :

- 1) Mudah Dipelajari

Cara penggunaan uang elektronik dapat diakses melalui ponsel pribadi, dengan demikian masyarakat yang akan menggunakan uang elektronik dapat dengan mudah belajar secara mandiri melalui ponsel pribadi.

- 2) Fleksibel

Uang elektronik dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, sekarang sudah banyak yang bekerja sama dengan bank, sehingga penggunaan uang elektronik dapat digunakan untuk bertransaksi sehari-hari.

- 3) Dapat Mengontrol Pekerjaan

Penggunaan uang elektronik memiliki nilai praktis dengan hanya dua syarat, yaitu ketersediaan saldo dalam uang elektronik dan akses ke mesin untuk bertransaksi. Dengan memenuhi syarat

tersebut, uang elektronik dapat mempercepat pekerjaan penggunanya serta mempermudah transaksi yang dilakukan.

4) Mudah Digunakan

Uang elektronik dapat dengan mudah digunakan tanpa harus membawa uang tunai yang cukup banyak, dan proses pembayaran menggunakan uang elektronik lebih efektif dan efisien dibandingkan menggunakan uang tunai karena tidak membutuhkan waktu yang lama dalam bertransaksi.

2. Efisiensi Transaksi

a. Pengertian Efisiensi Transaksi

Efisiensi transaksi dalam konteks penggunaan *e-money* mengacu pada kemampuan menyelesaikan transaksi keuangan dengan lebih cepat, mudah dan biaya lebih rendah dibandingkan dengan metode pembayaran tradisional.

Menurut Kotler & Keller (2016), efisiensi transaksi adalah bagaimana organisasi dapat mengurangi biaya dan waktu yang diperlukan untuk memproses transaksi. Hal ini mencakup penggunaan teknologi untuk mempercepat proses transaksi dan mengurangi kebutuhan akan intervensi manusia.

Menurut Laudon & Laudon (2018), efisiensi transaksi sebagai hasil dari penerapan sistem informasi yang memungkinkan transaksi dilakukan secara lebih cepat, akurat, dan dengan biaya lebih rendah.

Teknologi informasi seperti *e-money* memainkan peran penting dalam meningkatkan efisiensi transaksi.

b. Efisiensi Transaksi Teori TAM

Efisiensi transaksi melibatkan berbagai aspek seperti kecepatan, biaya, kemudahan, keandalan, dan akurasi transaksi. Ketika efisiensi transaksi berada pada tingkat yang tinggi, hal ini dapat berdampak pada kedua persepsi utama dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu :

- 1) *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan) : Keyakinan bahwa teknologi tersebut mudah dipahami dan digunakan.
- 2) *Perceived Usefulness* (Persepsi Kebermanfaatan) : Keyakinan bahwa menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja atau produktivitas mereka.

c. Faktor Efisiensi Transaksi

Berikut ini beberapa faktor - faktor yang mempengaruhi efisiensi transaksi yaitu :

- 1) Teknologi : Penerapan teknologi seperti *e-money*, pembayaran digital, dan blockchain yang dapat mempercepat proses transaksi.
- 2) Regulasi : Kebijakan pemerintah dan regulasi keuangan yang dapat mempengaruhi kecepatan dan biaya transaksi.
- 3) Infrastruktur : Ketersediaan infrastruktur keuangan seperti ATM, layanan perbankan online, dan jaringan pembayaran.

d. Manfaat Efisiensi Transaksi

Ada beberapa manfaat efisiensi transaksi dalam bertransaksi sehari-hari menggunakan *e-money* yaitu :

- 1) Penghematan waktu dan biaya : Mengurangi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan transaksi serta biaya yang dikenakan.
- 2) Peningkatan kepuasan konsumen : Transaksi yang cepat dan mudah meningkatkan kepuasan pelanggan dalam bertransaksi.
- 3) Peningkatan produktivitas : Perusahaan dapat memproses lebih banyak transaksi dalam waktu yang lebih singkat, meningkatkan efisiensi operasional.

3. Pengelolaan Keuangan Pribadi

a. Pengertian Pengelolaan Keuangan Pribadi

Menurut Gitman (2002), pengelolaan keuangan pribadi adalah seni dan ilmu mengelola sumber daya (*money*) dari unit individu / rumah tangga.

Menurut Parrotta dan Johnson (1998) mengemukakan bahwa manajemen keuangan pribadi merupakan proses yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi keuangan yang dilakukan oleh individu atau keluarga. Proses ini diharapkan dapat membantu individu atau rumah tangga dalam membangun kekayaan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan saat ini serta di masa depan.

b. Prinsip Dasar Pengelolaan Keuangan Pribadi

Pengelolaan keuangan pribadi dengan bijak membutuhkan pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar yang mendasari setiap keputusan finansial. Berikut adalah beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan keuangan pribadi, yaitu :

- 1) Pendapatan
- 2) Menabung
- 3) Berinvestasi
- 4) Pengeluaran
- 5) Melindungi diri dengan asuransi

c. Strategi Pengelolaan Keuangan Pribadi

Ada beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk pengelolaan keuangan pribadi yang efektif yaitu :

- 1) Membuat anggaran keuangan.
- 2) Prioritaskan kebutuhan.
- 3) Hindari hutang berlebih.
- 4) Siapkan dana darurat.
- 5) Rutin menabung.
- 6) Mulai berinvestasi.
- 7) Kontrol gaya hidup.

d. Manfaat Pengelolaan Keuangan Pribadi

Pengelolaan keuangan pribadi memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah :

- 1) Keamanan Finansial : Pengelolaan keuangan yang baik berdampak positif yaitu memiliki cadangan untuk situasi darurat dan merasa lebih siap menghadapi tantangan keuangan yang tidak terduga.
- 2) Mencapai Tujuan Keuangan : Pengelolaan keuangan yang baik dapat mencapai tujuan keuangan yang diinginkan seperti membeli rumah, mendanai pendidikan, atau merencanakan liburan impian, pengelolaan keuangan membantu mengubah aspirasi tersebut menjadi tujuan yang dapat direalisasikan.
- 3) Pengambilan Keputusan : Dengan pemahaman yang mendalam mengenai keuangan pribadi, dapat membuat keputusan yang lebih bijak mengenai investasi, pinjaman, dan produk keuangan lainnya, menghindari risiko, dan memanfaatkan peluang dengan lebih baik.

4. Perilaku Konsumen

a. Pengertian Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen mencakup bagaimana konsumen menerima penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, faktor-faktor apa yang mempengaruhi adopsi *e-money*, serta persepsi dan sikap terhadap keamanan dan efisiensi transaksi digital.

Menurut Kotler dan Keller (2008), perilaku konsumen adalah studi tentang bagaimana individu, kelompok, dan organisasi memilih, membeli, menggunakan, dan bagaimana barang, jasa, ide, atau pengalaman untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka.

b. Faktor Perilaku Konsumen

Menurut Philip Kotler (2009) dalam bukunya "Marketing Management" ada 4 faktor utama yang mempengaruhi perilaku konsumen, yaitu :

1) Faktor Budaya

Faktor budaya yang mempengaruhi perilaku konsumen terdiri dari tiga elemen utama yaitu, budaya, sub budaya, dan kelas sosial.

- a) Budaya adalah nilai-nilai inti, persepsi, dan preferensi yang dipelajari dari keluarga dan institusi penting, serta membentuk cara pandang dan pola konsumsi.
- b) Sub budaya adalah kelompok orang yang memiliki nilai dan norma yang berbeda dengan masyarakat umum seperti kelompok etnis, agama, dan minat khusus, memberikan identifikasi dan sosialisasi spesifik yang mempengaruhi preferensi dan perilaku konsumen.
- c) Kelas sosial adalah sekelompok masyarakat yang ditentukan oleh kombinasi pekerjaan, pendidikan, pendapatan, dan kekayaan.

2) Faktor Sosial

Faktor sosial yang mempengaruhi perilaku konsumen meliputi keluarga, kelompok referensi, serta peran dan status sosial.

- a) Keluarga sangat mempengaruhi sikap, perilaku, dan keputusan pembelian.
- b) Kelompok referensi seperti teman dan rekan kerja, memberikan acuan dalam membentuk sikap dan pilihan konsumsi.
- c) Peran dan status individu dalam kelompok sosial juga mempengaruhi keputusan pembelian dan pola konsumsi mereka.

3) Faktor Pribadi

Faktor pribadi yang mempengaruhi perilaku konsumen mencakup usia, pekerjaan, keadaan ekonomi, gaya hidup, kepribadian, dan konsep diri.

- a) Usia dan jenis pekerjaan mempengaruhi kebutuhan serta pola pembelian.
- b) Keadaan ekonomi mempengaruhi kemampuan belanja.
- c) Gaya hidup menentukan pilihan produk.
- d) Kepribadian dan konsep diri mempengaruhi preferensi serta perilaku konsumsi.

4) Faktor Psikologi

Faktor psikologis yang mempengaruhi perilaku konsumen meliputi motivasi, persepsi, pembelajaran, keyakinan, dan sikap.

- a) Motivasi mendorong keputusan pembelian berdasarkan kebutuhan dan keinginan.
- b) Persepsi mempengaruhi cara pandang terhadap produk.

- c) Pembelajaran mengubah perilaku berdasarkan pengalaman, keyakinan mempengaruhi sikap dan keputusan.
- d) Sikap menentukan evaluasi serta pemilihan produk.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk membandingkan hasil penelitian sebelumnya dan sebagai acuan.

Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu

No	Penulis dan Tahun	Judul	Variabel	Metode Penelitian	Hasil
1	Kadek Heni Yuliana Sari ; Sunitha Devi 2023	Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kredibilitas dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Money</i> Gopay pada Masa Pandemi Covid-19	X1 : Literasi Keuangan X2 : Persepsi Kredibilitas X3 : Persepsi Manfaat Y : Minat Penggunaan <i>E-Money</i> Gopay	Regresi Berganda	Secara Parsial : 1. Literasi keuangan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> GoPay. 2. Persepsi kredibilitas mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> GoPay. 3. Persepsi manfaat mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> GoPay.
2	Pandu Fitra Ardana 2022	Pengaruh Sistem Pembayaran <i>E-Money</i> Terhadap Tingkat Efektivitas dan Efisiensi pada Teknis Operasional Pembayaran PT. INDOMARCO	X : Pembayaran <i>E-Money</i> Y : Efektivitas dan Efisiensi Operasional Pembayaran	Deskriptif Kuantitatif	Pembayaran <i>E-Money</i> mempengaruhi efektivitas dan efisiensi operasional pembayaran.

		PRISTAMA Cabang Kediri			
3	Aliya Ramadhani ; Dwi Puspitasari ; Firyal Salsabilla ; Permata Nurul Haq ; Silmi Mardiyanti Putri ; Rama Wijaya Abdul Rozak ; Heni Mulyani 2023	Pengaruh <i>E-Wallet</i> Terhadap Manajemen Keuangan Masyarakat : <i>Saving</i> atau Hedonisme	X : <i>E-Wallet</i> Y1 : Aktivitas Saving Masyarakat Y2 : Perilaku Hedonisme Masyarakat	Deskriptif Kuantitatif	1. Penggunaan <i>e-wallet</i> tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap manajemen keuangan kalangan masyarakat terkait aktivitas saving. 2. Penggunaan <i>e-wallet</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap manajemen keuangan kalangan masyarakat terkait sikap hedonisme.
4	Nanda Putri Jelita 2020	Analisis Pengaruh Persepsi Masyarakat Muslim, Efisiensi dan Keamanan Bertransaksi Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Money</i>	X1 : Masyarakat Muslim X2 : Efisiensi X3 : Keamanan Y : Minat Penggunaan <i>E-Money</i>	Kuantitatif Asosiatif	1. Persepsi masyarakat muslim mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> . 2. Efisiensi mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> . 3. Keamanan mempunyai pengaruh positif secara langsung dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> .
5	Adelia Indrawati 2022	Pengaruh Minat Penggunaan <i>E-Money</i> Terhadap Pengelolaan Keuangan	X : Minat Penggunaan <i>E-Money</i> Y : Pengelolaan Keuangan	Kuantitatif Asosiatif	1. Minat penggunaan <i>e-money</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengelolaan keuangan.
6	Muhamma d Husein 2021	Pengaruh Perilaku Konsumen	X : Perilaku Konsumen	Deskriptif Verifikatif	1. Perilaku konsumen berpengaruh positif dan signifikan

		Terhadap Keputusan Penggunaan <i>E-Money</i> Generasi Milenial	Y : Keputusan Penggunaan <i>E-Money</i>		terhadap keputusan penggunaan.
7	Neti Ismaya 2023	Pengaruh Perilaku Konsumen dan Gaya Hidup Terhadap Penggunaan Uang Elektronik GoPay pada Masyarakat Kota Klaten	X1 : Perilaku Konsumen X2 : Gaya Hidup Y : Penggunaan uang elektronik GoPay	Regresi Linier Berganda	1. Perilaku konsumen tidak berpengaruh positif terhadap penggunaan uang elektronik GoPay. 2. Gaya hidup berpengaruh positif terhadap penggunaan uang elektronik GoPay. 3. Perilaku konsumen dan gaya hidup secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik GoPay.
8	Mohammad Adit Musthofa 2020	Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Sistem Pembayaran Uang Digital	X1 : Faktor Budaya X2 : Faktor Sosial X3 : Faktor Pribadi X4 : Faktor Psikologi Y : Sistem Pembayaran	Deskriptif Kuantitatif	1. Faktor budaya berpengaruh secara signifikan terhadap sistem pembayaran uang digital. 2. Faktor sosial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap sistem pembayaran uang digital secara parsial. 3. Faktor pribadi berpengaruh tidak signifikan terhadap sistem pembayaran uang digital secara parsial. 4. Faktor psikologi berpengaruh secara signifikan terhadap sistem pembayaran uang digital secara parsial. 5. Faktor budaya, faktor sosial, faktor pribadi, dan faktor psikologi berpengaruh secara signifikan terhadap

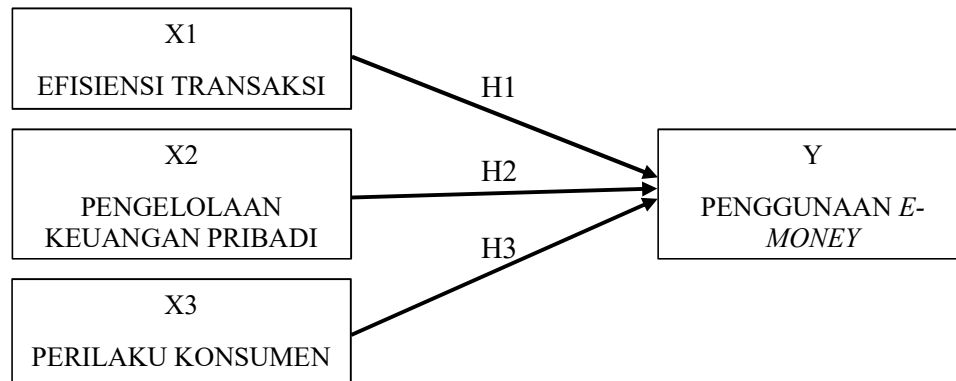
					sistem pembayaran uang digital.
9	Azmi Hasrian 2021	Pengaruh Perilaku Konsumen Islam Terhadap Keputusan Penggunaan <i>E-Money</i>	X : Perilaku Konsumen Y : Penggunaan <i>E-Money</i>	Deskriptif Kuantitatif	Perilaku konsumen islam berpengaruh terhadap keputusan penggunaan <i>e-money</i> .
10	Riska Rahmat 2024	Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumen Pasca Pandemi	X : Penggunaan Uang Elektronik Y : Perilaku Konsumen	Regresi Linier Berganda	Penggunaan uang elektronik berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap perilaku konsumen
11	Oggi Fahmi. H 2020	Analisis Pengaruh Perilaku Konsumen dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Keputusan Penggunaan <i>E-Money</i>	X1 : Perilaku Konsumen X2 : Kepercayaan Konsumen Y : Keputusan Penggunaan <i>E-Money</i>	Regresi Linier Berganda	1. Perilaku konsumen berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan <i>e-money</i>. 2. Kepercayaan konsumen berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan <i>e-money</i>. 3. Perilaku konsumen dan kepercayaan konsumen secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan <i>e-money</i>.
12	Ivo Intany Permata Sari 2022	Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Minat Menggunakan <i>E-Money</i> Yang Dimediasi Oleh Perkembangan Era Digital	X1 : Hedonisme X2 : Kebiasaan X3 : Kondisi yang memfasilitasi Y : Minat Menggunakan OVO	Kuantitatif	1. Minat menggunakan aplikasi OVO dipengaruhi oleh perkembangan era digital. 2. Variabel motivasi hedonisme dan kondisi yang memfasilitasi mempengaruhi perkembangan era digital yang ditemukan sebagai

					mediasi yang signifikan. 3. Variabel kebiasaan tidak mempengaruhi pada mediasi perkembangan era digital.
--	--	--	--	--	--

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah model konseptual yang menunjukkan hubungan antara variabel satu dengan yang lainnya dalam penelitian. Kerangka pikir juga berfungsi sebagai panduan untuk menjelaskan secara sistematis keterkaitan variabel-variabel tersebut dan menyusun hipotesis penelitian berdasarkan hubungan-hubungan tersebut.

Kerangka pikir dalam penelitian ini menganalisis pengaruh efisiensi transaksi, pengelolaan keuangan pribadi, dan perilaku masyarakat terhadap penggunaan *e-money*. Diagram ini membantu dalam mengembangkan hipotesis penelitian. Penelitian ini melibatkan tiga variabel independen (X) dan satu variabel dependen (Y). Variabel independen adalah Efisiensi Transaksi (X_1), Pengelolaan Keuangan Pribadi (X_2), dan Perilaku Konsumen (X_3), sedangkan variabel dependen adalah Penggunaan *E-Money* (Y). Kerangka pikir penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

H1 : Pengaruh efisiensi transaksi terhadap penggunaan *e-money*.

H2 : Pengaruh pengelolaan keuangan pribadi terhadap penggunaan *e-money*.

H3 : Pengaruh perilaku konsumen terhadap penggunaan *e-money*.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban individu terhadap rumusan masalah penelitian, dimana telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2017).

1. Pengaruh Efisiensi Transaksi Terhadap Penggunaan *E-Money*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Jelita, 2020) menyatakan efisiensi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Penelitian yang dilakukan (Hermansyah, 2023) juga menyatakan efisiensi berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *e-money*. Penelitian ini menunjukkan bahwa ketika transaksi lebih efisien, masyarakat lebih cenderung menggunakan *e-money*.

Berdasarkan grand teori *Technology Acceptance Model* - TAM terdapat dua komponen yang berkaitan dengan efisiensi transaksi, yaitu

Perceived Usefulness (Persepsi Kebermanfaatan) dan *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan). Persepsi kebermanfaatan berkaitan dengan seberapa bermanfaat teknologi tersebut, meningkatkan kinerja, dan menghemat waktu bertransaksi, sedangkan persepsi kemudahan berkaitan dengan seberapa mudah teknologi tersebut digunakan dan kecepatan bertransaksi.

Efisiensi transaksi meliputi kecepatan pemrosesan, kemudahan penggunaan, dan biaya transaksi yang rendah, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan pengalaman pengguna. Hasil penelitian dan grand teori TAM mendukung hipotesis bahwa efisiensi transaksi dapat mendorong adopsi teknologi baru dan meningkatkan penggunaan *e-money* karena mudah digunakan.

H1 : Efisiensi Transaksi Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Penggunaan *E-Money*.

2. Pengaruh Pengelolaan Keuangan Pribadi Terhadap Penggunaan *E-Money*

Berdasarkan pendapat (Leon, 2018) dalam bukunya yang berjudul *Mengelola Keuangan Pribadi*, pengelolaan keuangan pribadi adalah proses perencanaan pengeluaran, pembiayaan, dan investasi untuk mengoptimalkan situasi keuangan. Hal ini dapat diatur dengan memanfaatkan teknologi baru seperti *e-money*, pengelolaan keuangan pribadi yang efektif mendorong individu untuk lebih sering menggunakan *e-money*.

Berdasarkan grand teori *Technology Acceptance Model* - TAM terdapat dua komponen yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan pribadi, yaitu *Perceived Usefulness* (Persepsi Kebermanfaatan) dan *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan). Pengguna *e-money* dapat dengan mudah untuk mengatur pengeluaran dan memantau transaksi. Teknologi *e-money* menyediakan alat dan fitur untuk membantu individu mengelola keuangan mereka, termasuk pelacakan pengeluaran dan pengaturan anggaran otomatis. Hasil penelitian dan grand teori TAM mendukung hipotesis bahwa pengelolaan keuangan pribadi dapat dengan mudah diatur menggunakan teknologi baru seperti *e-money*.

H2 : Pengelolaan Keuangan Pribadi Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Penggunaan *E-Money*.

3. Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan *E-Money*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Husein, 2021) menyatakan perilaku konsumen berpengaruh positif dan signifikan pada penggunaan *e-money*. Perilaku konsumen berperan penting dalam adopsi dan penggunaan teknologi keuangan seperti *e-money*.

Berdasarkan grand teori *Technology Acceptance Model* - TAM terdapat 2 komponen yang berkaitan dengan perilaku konsumen, yaitu *Attitude Toward Using* (Sikap Penggunaan) dan *Behavioral Intention to Use* (Niat Menggunakan). Penggunaan *e-money* yang mudah dapat mempengaruhi perilaku konsumen, sehingga banyak masyarakat yang

menggunakan *e-money*. Faktor perilaku konsumen juga sangat berpengaruh terhadap adopsi *e-money* dalam kegiatan sehari-hari

Hasil penelitian dan grand teori TAM mendukung hipotesis bahwa sikap positif terhadap teknologi, persepsi akan keamanan, dan preferensi untuk transaksi digital yang efisien mendorong adopsi *e-money*.

H3 : Perilaku Konsumen Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Penggunaan *E-Money*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efisiensi transaksi, pengelolaan keuangan pribadi, dan perilaku konsumen terhadap penggunaan *e-money* di Karesidenan Surakarta, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Efisiensi transaksi berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-money*.
2. Pengelolaan keuangan pribadi berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-money*.
3. Perilaku konsumen berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-money*.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa ada beberapa keterbatasan dalam melakukan proses penelitian, berikut beberapa keterbatasan dalam penelitian ini :

1. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner secara online dapat mempengaruhi respon dari responden karena respon yang diberikan kurang atau lambat.
2. Penyebaran secara offline tidak maksimal karena terkendala dengan jarak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat, antara lain :

1. Disarankan untuk penyedia layanan *e-money* mengembangkan sistem yang mempercepat transaksi, memberikan edukasi dan sosialisasi tentang fitur, manfaat, dan prosedur yang akan meningkatkan kepercayaan serta minat masyarakat.
2. Disarankan untuk penelitian selanjutnya menerapkan metode yang lebih beragam, seperti melakukan wawancara mendalam dan meningkatkan efektivitas penyebaran kuesioner offline.
3. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih besar guna meningkatkan akurasi data dalam penelitian dan penambahan variabel lain yang mempengaruhi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, R. N. (2020). Pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa (studi pada mahasiswa tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Ardana, P. F., et al. (2022). Pengaruh Sistem Pembayaran *E-Money* Terhadap Tingkat Efektivitas dan Efisiensi Pada Teknis Operasional Pembayaran PT. Indomarco Pristama Cabang Kediri. *GEMILANG: Jurnal Manajemen dan Akuntansi*.
- Bahri, A. (2010). Konsep Uang Elektronik dan Peluang Implementasinya pada Perbankan Syariah.
- Budi, E. S. (2019). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat customer OVO sebagai alat pembayaran dengan pendekatan TAM.
- Genady, D. (2018). Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik di Masyarakat.
- Ghozali, I. (2009). "Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS ". Semarang : UNDIP.
- H, O. (2020). Analisis Pengaruh Perilaku Konsumen Dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Money*.
- Hasrian, A. (2021). Pengaruh Perilaku Konsumen Islam Terhadap Keputusan Pengguna E-Money.
- Hermansyah, N. N. (2023). Pengaruh Manfaat, Efisiensi, Kualitas Informasi dan Keamanan dan Kerahasiaan Data Terhadap Keputusan Menggunakan *E-Money* di Yogyakarta.
- Husein, M. (2021). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Money* Generasi Milenial (Studi Kasus Layanan Parkir Kendaraan di Gramedia Kota Semarang).
- Indrawati, A. (2022). Pengaruh Minat Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Pengelolaan Keuangan. *Seminar Nasional Pariwisata dan Kewirausahaan (SNPK)*.
- Ismaya, N. (2023). Pengaruh Perilaku Konsumen dan Gaya Hidup Terhadap Penggunaan Uang Elektronik GoPay pada Masyarakat Kota Klaten.
- Jelita, N. P (2020). Analisis Pengaruh Persepsi Masyarakat Muslim, Efisiensi Dan Keamanan Bertransaksi Terhadap Sistem Pembayaran Uang Digital.
- Jogiyanto, H. M. 2019. Sistem Informasi Keperilakuan. Yogyakarta: Erlangga. Kasiram, Moh. 2008. Metodologi Penelitian. Malang: UIN-Malang Pers.

- Keller, P., & Lane, K. (2016). *Marketing Management*.
- Laudon, K., & Laudon, J. (2016). *Management Information Systems: Managing The Digital Firm*.
- Leon, F. M. (2018). *Mengelola Keuangan Pribadi*
- Marjuri, S. Y. (2021). Pengaruh pengetahuan keuangan, sikap keuangan, dan norma orang tua terhadap perilaku pengelolaan keuangan.
- Musthofa, M. (2020). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Sistem Pembayaran Uang Digital.
- Naibaho, RBN. J. (2022). Pengaruh Efisiensi, Keamanan dan Kemudahan Terhadap Minat Masyarakat dalam Penggunaan Uang Elektronik di Kota Yogyakarta.
- Parrotta, J. L., & Johnson, P. J. (1998). The Impact of Financial Attitudes and Knowledge on Financial Management and Satisfaction of Recently Married Individuals. *Journal of Financial Counseling*.
- Rahmat, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumen Pasca Pandemi (Studi Pada Generasi Milenial di Meulaboh).
- Ramadhani, A., Puspitasari, D., et al. (2023). Pengaruh e-wallet terhadap manajemen keuangan masyarakat: saving atau hedonisme. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Sosial*.
- Saekoko, A., Nyoko, A., & Fanggidae, R. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen Dalam Pembelian Smartphone Xiaomi (Studi Kasus Pada Mahasiswa Pengguna Smartphone Xiaomi Di Universitas Nusa Cendana). *Journal of Management : Small and Medium Enterprises (SMEs)*.
- Sari, I. (2022). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* yang Dimediasi oleh Perkembangan Era Digital (Studi Kasus Pada OVO).
- Sari, K., & Devi, S. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kredibilitas dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Money Gopay pada Masa Pandemi Covid-19.
- Suryani & Hendryadi. (2015). *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Wicaksono, S. (2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model*.
- Yushita, A. (2017). Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Pengelolaan Keuangan Pribadi. *Nominal, Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*.

<https://amartha.com/blog/pendana/money-plus/apa-itu-uang-elektronik/>

<https://data.ecb.europa.eu/methodology/electronic-money>

<https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/PBI-200618.aspx>

<https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/10532>

https://money.kompas.com/read/2021/12/04/121142026/pengertian-dan-jenis-uang-elektronik?lgn_method=google&google_btn=onetap

<https://indonesia.go.id/layanan/keuangan/ekonomi/cerdas-menggunakan-uang-elektronik>

[https://www.finpay.id/blog/posts/perkembangan-fintech-di-indonesia-dan-manfaatnya#:~:text=Perkembangan financial technology \(fintech\) di,80 miliar di 2020 lalu.](https://www.finpay.id/blog/posts/perkembangan-fintech-di-indonesia-dan-manfaatnya#:~:text=Perkembangan financial technology (fintech) di,80 miliar di 2020 lalu.)

<https://corporatefinanceinstitute.com/resources/wealth-management/personal-finance/>

<https://bicara131.bi.go.id/knowledgebase/article/KA-01053/en-us>

<https://databoks.katadata.co.id/ekonomimakro/statistik/51413b19ba7bcba/transaksi-belanja-pakai-e-money-tembus-rp38-triliun-pada-agustus-2023>

<https://money.kompas.com/read/2021/12/04/121142026/pengertian-dan-jenis-uang-elektronik#:~:text=Jenis-jenis uang elektronik,sebuah aplikasi pada telepon seluler.>

<https://myedusolve.com/id/blog/pentingnya-belajar-manajemen-keuangan-pribadi-demi-financial-freedom-di-masa-tua>

<https://money.kompas.com/read/2019/03/23/063000326/ada-37-uang-elektronik-yang-ada-di-indonesia-apa-saja>

<https://dataindonesia.id/keuangan/detail/transaksi-uang-elektronik-naik-479-pada-juli-2023>

<https://finance.detik.com/moneter/d-7298936/sejarah-e-money-dulu-penggunaannya-terbatas#:~:text=Kartu uang elektronik atau e-money pertama kali menjadi alat,Electronic Money>

<https://data.ecb.europa.eu/methodology/electronic-money>

<https://www.antaranews.com/berita/449027/bi-alokasikan-rp3-triliun-tahun-untuk-cetak-uang>