



Factors Influencing the Adoption of Digital Payments Among Young Consumers

Nurwulan Dari¹, Niken Maria Agatha², Erdila Elmayana³, Yuningsih⁴

^{1,2,3&4} Universitas Catur Insan Cendekia/Ekonomi Bisnis/Manajemen/Cirebon/Indonesia

e-mail: nurwulandarie18@gmail.com¹, nikenmariaagat@gmail.com², erdilaelmayana0@gmail.com³, yuningsih@cic.ac.id⁴

Corresponding author: nurwulandarie18@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi pembayaran digital di kalangan konsumen muda, khususnya generasi Z di Indonesia. Dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), penelitian ini mengumpulkan dan mengevaluasi berbagai studi terkait penggunaan dompet digital dan pembayaran non-tunai. Data dikumpulkan melalui pencarian artikel di Google Scholar dengan kata kunci yang relevan, dan hasilnya menunjukkan bahwa adopsi pembayaran digital dipengaruhi oleh beberapa variabel, termasuk kemudahan penggunaan, keamanan, dan literasi keuangan. Temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang layanan pembayaran digital dan pemangku kepentingan lainnya untuk meningkatkan adopsi di kalangan konsumen muda. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital, pembayaran digital diharapkan akan terus berkembang dan menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari konsumen muda di Indonesia.

Kata kunci: Pembayaran Digital, Dompet Digital, Konsumen Muda, SLR

Abstract

This study aims to analyze the factors that affect the adoption of digital payments among young consumers, especially generation Z in Indonesia. Using the Systematic Literature Review (SLR) method, this study collects and evaluates various studies related to the use of digital wallets and non-cash payments. Data was collected through searching for articles on Google Scholar with relevant keywords, and the results showed that the adoption of digital payments was influenced by several variables, including ease of use, security, and financial literacy. These findings are expected to provide insights for digital payment service developers and other stakeholders to increase adoption among young consumers. With the increasing use of digital technology, digital payments are expected to continue to grow and become an integral part of the daily lives of young consumers in Indonesia.

Keywords Digital Payments, Digital Wallets, Young Consumers, SLR

Pendahuluan

Pengguna internet meningkat pesat di seluruh dunia dari waktu ke waktu, termasuk Indonesia artinya, kemauan membayar konsumen telah bergeser ke pembayaran baru, yaitu pembayaran non tunai. Di Indonesia telah dikembangkan sistem pembayaran online dengan menggunakan uang elektronik (Hamizar dkk., 2024). Sejak 14 Agustus 2014, Bank Indonesia telah mencanangkan Gerakan Non Tunai (GNNT). E-commerce dan e-money menjadi mitra kuat di industri 4.0 ini. Kemudahan pembelian, transaksi,

*Correspondence:

Nurwulan Dari
nurwulandarie18@gmail.com

¹Universitas Catur Insan Cendekia, Jawa Barat, Indonesia



© The Author(s) 2024. Published by Borneo Novelty Publishing. **Open Access** This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. If material is not included in the article's Creative Commons licence and your intended use is not permitted by statutory regulation or exceeds the permitted use, you will need to obtain permission directly from the copyright holder. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

dan penambahan saldo menjadi kunci sukses kedua produk teknologi ini. Terkait pembayaran digital pada e-commerce, [2]

Pengguna digital wallet di Indonesia berasal dari berbagai generasi, mulai dari generasi X, Y, hingga generasi Z (Anjani dkk., 2022) dari banyaknya kalangan yang menggunakan Dompot digital sebagai sarana transaksi, generasi Z adalah generasi yang paling dominan dalam menggunakan Dompot digital, Generasi Z adalah generasi yang dilahirkan pada tahun 1997 hingga 2012, Pada tahun 2022 generasi z memiliki rentang usia 9-24 tahun [4] Generasi z memiliki perilaku yang menarik yaitu pola peminatan pada hidup cashless, Pola hidup cashless berarti bahwa setiap pembayaran dilaksanakan secara non tunai bukan secara tunai [5]. Generation Y atau millenials yang lahir tahun 1980 hingga tahun 1999 dengan rentang usia 25 – 43 tahun artinya pengguna dompet digital kebanyakan adalah kalangan Millennial dan Generasi Z yang dianggap telah akrab dan mudah dalam pengadopsian sebuah teknologi terbaru [6]. Berdasarkan pemaparan diatas mengenai perilaku adopsi pembayaran digital konsumen Gen Z, menunjukkan bahwa kepercayaan menjadi faktor utama pengguna mengadopsi pembayaran digital, Penyedia pembayaran digital dapat lebih meningkatkan kepercayaan konsumen dalam menggunakan e-money (Maulana dkk., 2024). Hal ini dikarenakan faktor kemanfaatan dan faktor keamanan merupakan bentuk yang paling mudah dipelajari dan Mudah dipahami, layanan dompet digital juga mudah digunakan saat bertransaksi dengan berbagai cara Merchant yang sudah mendukung transaksi pembayaran digital[8].

Metode

Systematic literature review (SLR) adalah metode penelitian sistematis untuk mengumpulkan, mengevaluasi secara kritis, mengintegrasikan, dan menyajikan temuan dari berbagai studi penelitian tentang pertanyaan penelitian atau topik yang diminati. "Sistematis" ini karena mengadopsi metodologi yang konsisten dan diterima secara luas. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode SLR yang bertujuan untuk memetakan penelitian terdahulu tentang pembayaran digital. Peneliti menggunakan google scholar sebagai sumber informasi utama karena dianggap cakupannya lebih luas dibanding indeks yang lainnya. Pada penelitian ini, peneliti menganalisis dokumen-dokumen terkait factor-faktor yang mempengaruhi adopsi pembayaran digital di konsumen muda, yang dikumpulkan dengan menggunakan aplikasi Publish or Perish (PoP).

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan mencari artikel jurnal dengan kata kunci "dompet digital" OR "pembayaran digital" OR "konsumen muda" OR "generasi millennial" OR "cashless" OR "konsumen mahasiswa" pada database google scholar melalui aplikasi PoP. Variabel yang dipilih, yaitu: Bahasa yang digunakan pada artikel, jumlah artikel pertahun, artikel yang paling banyak disitasi, negara yang melakukan penelitian, model pengembangan penelitian, jenjang subyek yang diteliti. Selanjutnya peneliti kemudian

mengeksktraksi frekuensi masing-masing variabel. Untuk memetakan tren di area ini, indeks dianalisis secara kuantitatif.

Dalam analisis ini, dilakukan identifikasi studi baru melalui database Google Scholar. Jumlah total catatan yang diidentifikasi dari Google Scholar adalah 1000, sedangkan dari yang terdaftar hanya sebanyak 500 dengan catatan. Setelah proses penyaringan, sisa catatan yang akan diproses adalah sebanyak 100. Sebanyak 100 laporan tersebut dicari untuk pengambilan dan di saring melalui excel, namun hanya 25 laporan yang dinilai kelayakannya untuk dimasukkan dalam analisis. Kemudian, dilakukan penyaringan lanjutan terhadap laporan yang telah dinilai. Akhirnya, hasil akhir dari analisis ini adalah 25 laporan studi baru yang disertakan dalam penelitian ini.

Hasil dan pembahasan

Pengertian Pembayaran Digital

Forrester Research, sebuah perusahaan riset pasar Amerika, mendefinisikan pembayaran digital sebagai pembayaran non-tunai yang memungkinkan pelanggan membeli menggunakan smartphone atau perangkat lain mereka dengan bertindak sebagai dompet elektronik, mendigitalkan informasi pembayaran (Bella & Efendi, 2021). Generasi millenial yang dikenal dengan generasi Y, dan merupakan generasi yang mendapat banyak perhatian dari berbagai bidang. Terdapat dua generasi sebelumnya, yaitu baby boom generation yang lahir antara tahun 1943 dan 1960 dan generasi X yang lahir antara tahun 1961 dan 1981. (Fitri dkk., 2024)

Generasi Y lahir setelah generasi X antara tahun 1982 dan 2004. Ini kemudian disusul oleh generasi Z (homeland generation) yang lahir di kisaran tahun 2005 hingga sekarang. Kehidupan generasi milenial tidak terlepas dari teknologi komunikasi dan informasi, khususnya internet, dan hiburan/budaya pop/musik yang telah menjadi kebutuhan pokok mereka (Juditha dan Darmawan 2018:95). Peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital merupakan ciri dari generasi millenial (Budiati dkk. 2018:18).

Penggunaan E-Wallet ini sangat diminati kalangan muda khususnya mahasiswa. Menurut penelitian dari Director Customer Experience Ipsos Indonesia, 68% pengguna E-Wallet adalah kalangan muda dikarenakan tingkat produktivitasnya jauh lebih aktif dibanding kalangan lain (Nadhilah et al., 2021). Di mana mahasiswa saat ini identik dengan lifestyle yang up to date, sehingga dapat dikatakan bahwa mereka merupakan konsumen yang banyak melakukan aktifitas jual-beli di pasaran [10]. Perkembangan teknologi khususnya pada Fintech membuat mahasiswa mulai beralih pada produk tersebut dalam melakukan transaksi perbelanjaan (Nawawi, 2020).

Contoh Pembayaran Digital (E-Wallet, Mobile Banking, Kartu Debit & Kredit)

E-wallet (dompet digital) adalah suatu layanan atau platform yang memberikan layanan layaknya dompet, yaitu wadah untuk menyimpan uang, namun uang yang tersimpan bersifat digital [11] E-wallet juga merupakan bagian dari fintech. Bank Indonesia melalui situs website resminya mengategorikan e-wallet itu sebagai e-money yang bersifat server based. E-money sendiri terbagi atas dua kategori, yaitu chip based dan server based dengan masing-masing produknya, [12] Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/17/PBI/2016 tentang penyelenggara e-money, terdapat 15 bank dan 38 perusahaan teknologi dan komunikasi yang masuk dalam daftar penyelenggara e-money per tanggal 11 November 2020 (Nawawi, 2020). Contoh dari e-wallet sendiri seperti Go-Pay, OVO, DANA, Paytren, LinkAja, Jenius, iSaku, Sakuku, ShopeePay, dan lain sebagainya [13].

Setidaknya ada enam keunggulan utama e-wallet bagi pelanggan, antara lain: (1) E-wallet adalah pembayaran digital untuk transaksi yang lebih aman, tanpa uang tunai, dan efisien [14]; (2) Kemudahan pelacakan transaksi untuk memantau pengeluaran pengguna karena menyediakan catatan untuk setiap transaksi; (3) E-wallet menyediakan sistem isi ulang tunai yang mudah digunakan menggunakan uang tunai, kartu debit/kredit, dan transfer bank; (4) E-wallet didukung oleh sistem jaminan uang kembali oleh penyedia, oleh karena itu pengguna dapat melakukan proses pembayaran dengan percaya diri dengan fitur keamanan yang ditingkatkan; (5) E-wallet menyediakan proses pengiriman uang yang mencakup berbagai produk dan layanan, jaringan pembayaran e-wallet yang luas membuat pengalaman pengguna yang lebih baik untuk transaksi pembayaran; dan (6) Metode pembayaran E-wallet juga mendukung transfer dana peer yang memungkinkan pergerakan uang tunai yang lancar di antara pengguna sistem e-wallet (Bella & Efendi, 2021).

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembayaran Digital di Kalangan Konsumen Muda.

Dalam melakukan transaksi perbelanjaan, banyak metode yang dapat digunakan oleh, konsumen tergantung metode seperti apa yang disediakan oleh pihak merchant/toko [10]. Setiap metode pembayaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, yang penting merchant atau penyedia barang tersebut tidak merugikan konsumen [15]. Tiga faktor mahasiswa menggunakan e-wallet dalam bertransaksi yakni, promo (promosi), kenyamanan dan kemudahan ;

1. Promo atau Promosi merupakan hal yang paling diminati oleh mahasiswa, seolah menjadi daya tarik yang besar bagi mereka [16]. Setiap ingin membeli segala sesuatu harga dan promo sangat signifikan menjadi bahan pertimbangan karena dengan demikian mereka dapat menghemat pengeluaran, terutama mahasiswa perantau. Promo memicu konsumen untuk berbelanja, namun dalam siklus perekonomian, jika merchant memberikan promo, maka merchant juga siap dengan resiko keuntungan berkurang untuk setiap produk. Tapi, jika produk dibeli dengan skala besar, maka keuntungan akan tetap berimbang [14].
2. Kenyamanan, alasan kedua kenapa penggunaan e-wallet populer di kalangan mahasiswa adalah karena kenyamanan dalam penggunaannya [17]. Sesuatu yang memberikan kenyamanan bagi pengguna dapat menjadi alasan yang kuat bagi yang bersangkutan untuk menggunakan produk itu dalam waktu yang lama, misalnya, menganggap bahwa pembayaran via e-wallet cukup cepat dan nyaman [18].

Selain itu, orang dapat membayar dimana saja karena saldo juga dapat di top up melalui M-banking dari smartphone [19]. Misalnya, jika Desy ingin melakukan top up saldo, ia tinggal membuka aplikasi M-banking melalui gadget-nya, kemudian memilih menu pembayaran atau transfer ke saldo e-wallet yang diinginkan [20]. Menu pembayaran di setiap M-banking bisa berbeda-beda tergantung kerja sama antar kedua belah pihak (pihak bank dan e-wallet) [21]. Penggunaan e-wallet dalam bertransaksi dapat memberikan tren positif bagi penggunanya. Pengguna dapat melakukan berbagai transaksi perbelanjaan melalui aplikasi e-wallet yang diinginkan berkat kenyamanan bertransaksi [22].

Kemudahan (Ease to Use), Kemudahan dalam melakukan berbagai transaksi dapat menjadi alasan seseorang untuk menggunakan produk tertentu [23]. Mahasiswa cenderung menyukai hal-hal yang mudah dalam penggunaannya karena dianggap cepat menyelesaikan pekerjaannya. E-wallet dikenal menawarkan kemudahan dalam pengoperasiannya [24]. Desy (20 tahun) berpendapat bahwa penggunaan e-wallet itu mudah, praktis dan simple karena hanya bermodalkan hape dan dapat dilakukan dimanamana. Jika alasan promo, kenyamanan, dan kemudahan yang telah dikemukakan di atas, maka pertanyaan yang muncul adalah terkait dengan dapat/tidaknya e-wallet menggantikan posisi dompet fisik [25]. Jawabannya masih ambivalen. Ada yang beranggapan bahwa posisi dompet fisik telah tergantikan oleh e-wallet, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sri (21 tahun), bahwa "E-wallet sudah bisa menggantikan dompet konvensional karena kebanyakan orang saat ini telah menggunakan smartphone [10]. Artinya, mereka telah memiliki akses untuk menggunakan e-wallet. Hal serupa juga dikemukakan oleh Wenny (19 tahun), bahwa ia merasa e-wallet telah dapat menggantikan dompet fisik karena kebanyakan orang menggunakan handphone, kemudian dalam handphone bisa install mobile banking, dan e-wallet, sehingga orang dapat menggunakannya untuk pembayaran [17].

Kesimpulan

Kesimpulan dari kami tentang faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi pembayaran digital dikalangan konsumen muda itu bahwa adopsi pembayaran digital, khususnya melalui e-wallet, semakin meningkat di kalangan konsumen muda, terutama generasi Z dan milenial. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan e-wallet, termasuk kemudahan transaksi, promosi yang menarik, dan kenyamanan dalam penggunaannya. E-wallet menawarkan berbagai keunggulan, seperti keamanan transaksi, kemudahan pelacakan pengeluaran, dan sistem isi ulang yang fleksibel. Setelah itu ada Kelemahan dari pembayaran digital risikonya keamanan karena meningkatkan risiko kehilangan data dan penipuan, Akses terbatas karena E-wallet belum sepenuhnya ada di semua merchant terutama di daerah terpencil, Konsumsi lebih lanjut yaitu mendorong perilaku konsumtif karena membuat pengguna lebih cenderung membeli barang yang tidak diperlukan .

Generasi Z, yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, menunjukkan pola hidup cashless dan lebih akrab dengan teknologi terbaru, menjadikan mereka sebagai pengguna dominan dalam pembayaran digital. Kepercayaan terhadap penyedia layanan pembayaran digital juga menjadi faktor penting dalam adopsi ini, di mana kemanfaatan dan keamanan layanan menjadi pertimbangan utama. Secara keseluruhan, dengan meningkatnya pengguna internet dan dukungan dari inisiatif seperti Gerakan Non Tunai (GNNT) oleh Bank Indonesia, pembayaran digital diharapkan akan terus berkembang dan menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari konsumen muda di Indonesia .

Acknowledgment

Not applicable.

Declaration

Ethics approval and consent to participate

Not applicable.

Consent for publication

Not applicable.

Availability of data and materials

Not applicable.

Competing interests

The authors declare that they have no competing interests.

Funding

Not applicable.

Received: 26 April 2024 Accepted: 6 Oktober 2024

Published online: 30 November 2024

Daftar Pustaka

- A. Hamizar, M. R. Nacikit, M. H. Holle, and Kamaruddin, "Perilaku Adopsi Cahsless Sebagai Dampak Insentif Keuangan (Cashback, Diskon & Program Loyalitas)," *Advant. J. Manag. Bus.*, vol. 2, no. 1, pp. 49–59, 2024, doi: 10.61971/advantage.v2i1.31.
- H. H. Nawawi, "Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa," *Emik*, vol. 3, no. 2, pp. 189–205, 2020, doi: 10.46918/emik.v3i2.697.
- D. Anjani, H. Awali, and D. N. Misidawati, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Z Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet," *J. Sahmiyya*, vol. 1, no. 1, pp. 124–134, 2022, [Online]. Available: www.dana.id.
- G. T. Ananta Wijaya and I. A. Oka Martini, "Indikator Penting Dalam Keputusan Menggunakan Dompot Digital Di Kalangan Generasi Muda," *Tekmapro*, vol. 19, no. 1, pp. 1–15, 2024, doi: 10.33005/tekmapro.v19i1.349.
- S. Umaiyah, "Dalam pusaran dompet digital: Praktik konsumsi dompet digital di kalangan kaum muda kontemporer," *Satwika Kaji. Ilmu Budaya dan Perubahan Sos.*, vol. 6, no. 2, pp. 281–298, 2022, doi: 10.22219/satwika.v6i2.21780.
- D. Masida and A. Fauzi, "Pengaruh Potongan Harga, Daya Tarik Iklan Dan User Friendly Pada Aplikasi Dompot Digital Terhadap Pembelian Impulsif Konsumen Generasi Milenial," *J. Ekon. dan Manaj.*, vol. 1, no. 3, pp. 18–23, 2022, doi: 10.56127/jekma.v1i3.367.
- B. Maulana, O. Usman, and ..., "Determinasi Faktor-Faktor Yang Memengaruhi E-Loyalty Pengguna E-Commerce Di DKI Jakarta Terhadap Fitur Pembayaran Digital," *J. Manaj. Bisnis ...*, vol. 1, no. 3, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.arimbi.or.id/index.php/IUMABEDI/article/view/182%0Ahttps://ejournal.arimbi.or.id/index.php/IUMABEDI/article/download/182/299>
- M. K. Situmorang, "Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan Uang Elektronik (Dompot Digital) Sebagai alat Pembayaran pada Masa Pandemi Covid – 19 di Kota Medan," *Maneggio J. Ilm. Magister Manaj.*, vol. 4, no. 1, pp. 123–130, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/MANEGGIO/article/view/6646>
- R. N. Fitri, M. F. I. Kudus, W. Khaudlusshofa, W. Hidayat, and H. Peristiwo, "Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Preferensi Mahasiswa Dalam Layanan Keuangan Digital," *IJM Indones. J. Multidiscip.*, vol. 2, pp. 64–70, 2024.
- N. Ulfah, A. A. Nurhaliza, A. Maharani, Z. Ibrahim, and W. Hidayat, "Dompot Digital Dana Pada Mahasiswa Analysis of Financial Literacy and Interest in Using Dana," pp. 1085–1097, 2024.
- Y. Yuningsih, C. Lukita, and S. Pranata, "Literature Review: Siaran Langsung Tiktok Terhadap Kesadaran Merek, Kepercayaan Merek, Dan Keputusan Pembelian," *J. EBI*, vol. 6, no. 1, pp. 53–62, 2024, doi: 10.52061/ebi.v6i1.241.
- Niken Widowati and M. Khusaini, "Adopsi Pembayaran Digital Qris Pada Umkm Berdasarkan Technology Acceptance Model," *J. Dev. Econ. Soc. Stud.*, vol. 1, no. 2, pp. 325–347, 2022, doi: 10.21776/jdess.2022.01.2.15.
- D. I. Daulay, G. Alfiyanna, I. Anggraeni, R. A. Sitohang, and T. Simatupang, "Faktor Penentu Penggunaan Dompot Digital pada Konsumen di Daerah Jabodetabek," *Indones. Bus. Rev.*, vol. 3, no. 1, pp. 76–102, 2020, doi: 10.21632/ibr.3.1.76-102.
- Wahid, A. Agit, and S. E. Ramadhani, "Peran Dompot Digital dalam Meningkatkan Kualitas Keuangan UMKM Menuju Era Society 5.0," *JPM J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 26–34, 2023, doi: 10.47065/jpm.v4i1.859.
- J. Herdioko, "Analisis Motivasi Penggunaan Dompot Digital Dana pada Masyarakat di Daerah Istimewa Yogyakarta," *Pros. Semin. Nas. Forum Manaj. Indones. - e-ISSN 3026-4499*, vol. 1, no. 2021, pp. 38–54, 2023, doi: 10.47747/snfmi.v1i.1462.

- I. Wenerda and N. Hariyanti, "Penggunaan Dompot Digital dalam Transaksi Daring bagi Millennial Moms selama Pandemi Covid-19," *J. Ilmu Komun.*, vol. 21, no. 3, p. 465, 2024, doi: 10.31315/jik.v21i3.5572.
- H. S. Octavian and B. P. Soedargo, "Perilaku Penggunaan Dompot Digital pada Generasi Z di Bogor," *J. Ilm. Manaj. Kesatuan*, vol. 11, no. 1, pp. 119–128, 2023, doi: 10.37641/jimkes.v11i1.1727.
- A. Mujahidin, "Pengaruh Fintech e-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial," *Inovbiz J. Inov. Bisnis*, vol. 8, no. 2, p. 143, 2020, doi: 10.35314/inovbiz.v8i2.1513.
- M. Bawono, M. D. Isabela, and R. D. Apriansa, "Analisis Dompot Digital Dan Kartu Debit Sebagai Alat Pembayaran Non Tunai Ditinjau Dari Perilaku Konsumsi Konsumen Di Bramastamart Kecamatan Nganjuk," *JISOSEPOL J. Ilmu Sos. Ekon. dan Polit.*, vol. 1, no. 2, pp. 141–149, 2024, doi: 10.61787/fbbwgd02.
- A. A. Alfizar, "Analisis Pengaruh Penggunaan Dompot Digital dalam Konsumsi Harian Mahasiswa IAI Tazkia," vol. 01, no. 2, pp. 1–24, 2023.
- A. D. Utami and Y. Suhari, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Ulang Penggunaan Dompot Digital (Studi Kasus Pada Generasi Milenial Di Daerah Semarang)," *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 7, no. 1, pp. 114–122, 2024, doi: 10.31539/intecom.v7i1.8690.
- A. L. Damayanti and J. Dwiridotjahjono, "Persepsi Kemanfaatan, Kemudahan, Risiko, dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital Shopeepay sebagai Alat Pembayaran di Aplikasi Shopee," *Manag. Stud. Entrep. J.*, vol. 5, no. 2, pp. 4714–4724, 2024.
- L. R. Yanti and N. Isnaeni, "Analisis Faktor-Faktor Penggunaan Dompot Digital (E-Wallet) sebagai Alat Transaksi di Tinjau dari Perspektif Ekonomi Islam," *J. Islam. Econ. Financ.*, vol. 3, no. 3, pp. 157–167, 2022.
- L. Pransiska, F. A. Nofirda, J. Manajemen, F. Ekonomi, and D. Bisnis, "Dampak Ekonomi Digital terhadap Penggunaan Aplikasi DANA pada Gen Z di Kota Pekanbaru," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, pp. 26604–26609, 2023, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10901%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/10901/8669>
- A. L. Marshal and A. N. Fajar, "Analisis Faktor Kesalahan Dalam Proses Pengisian Saldo Kedalam Dompot Digital Yang Dituju Dengan Aplikasi BCA Mobile," *Metta J. Ilmu Multidisiplin*, vol. 3, no. 3, pp. 257–267, 2023, doi: 10.37329/metta.v3i3.2695.

Publisher Notes

Borneo Novelty Publishing remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliation