

Pengaruh Pengetahuan, Keamanan dan Risiko terhadap Minat Penggunaan E-Money Ovo dalam Perspektif Ekonomi Islam

Nadia Amelina*, Mahmudatus Sa'diyah

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

*Email : nadiaamelina2323@gmail.com

Abstrak

Hadirnya teknologi aplikasi e-money dapat mempermudah perekonomian kehidupan di masyarakat. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bahwa apakah pengetahuan, keamanan dan risiko berpengaruh signifikan terhadap penggunaan e-money OVO di Indonesia. Populasi yang digunakan yaitu masyarakat yang menggunakan aplikasi OVO. Sampel dalam penelitian ini adalah masyarakat pengguna aplikasi OVO dan jenis pengambilan sampel dalam penelitian ini purposive sampling. Jumlah sampel penelitian ini sebanyak 96 responden yang dihitung menggunakan rumus rasio Purba. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data kuesioner sedangkan teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan pengetahuan secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-money OVO, Keamanan secara parsial tidak berpengaruh dan signifikan terhadap minat penggunaan e-money OVO, Risiko secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-money OVO sedangkan pengetahuan, keamanan, dan risiko secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-money OVO.

Kata kunci: pengetahuan, keamanan, risiko dan minat penggunaan

PENDAHULUAN

Memasuki abad millenium, perkembangan teknologi dan informasi begitu cepat dan berdampak pada banyak bidang, diantaranya bidang otomotif, komunikasi, dan banyak bidang lainnya tidak terkecuali pada bidang perekonomian yang terkhusus pada sistem pembayarannya. Hiyanti et al. (2020) Perkembangan teknologi di era globalisasi yang cukup pesat ini telah memengaruhi perkembangan kehidupan masyarakat baik dari segi ekonomi, sosial, budaya, juga pendidikan dan memudahkan masyarakat dalam kehidupan sehari-harinya, salah satunya adalah kemudahan dalam melakukan sebuah transaksi. Berkembangnya zaman dari masa ke masa membuat cara bertransaksi juga semakin mudah, serta cara bertransaksi juga berubah pada masa sekarang ini.

Pola hidup masyarakat dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi terus mengalami perubahan. Dahulu, dunia melakukan sistem barter dalam bertransaksi jual beli. Perkembangan teknologi ini memberikan inovasi pada bidang transaksi pembayaran. Menurut Rif'ah (2019) kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menggeser peranan uang tunai (*currency*) sebagai alat pembayaran ke dalam bentuk pembayaran non tunai yang dinilai lebih ekonomis dan efisien. Salah satu bentuk instrumen pembayaran non tunai yang saat ini sedang berkembang di Indonesia adalah uang elektronik (*electronic money*) atau yang biasa disebut *e-money*.

Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN MUI) No: 116/DSNMUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah. DSN MUI memutuskan menetapkan fatwa tentang uang elektronik syariah dengan beberapa ketentuan umum sebagai berikut: Pertama, Uang elektronik (*electronic money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur berikut: (a) diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit; (b) jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi; (c) jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan; dan (d) digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut. Kedua, Uang elektronik syariah adalah uang elektronik yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah. Ketiga, Jumlah nominal uang elektronik adalah jumlah nominal uang yang disimpan secara elektronik yang dapat dipindahkan karena keperluan transaksi pembayaran atau transfer dana. Keempat, Penerbit adalah bank atau lembaga selain bank yang menerbitkan uang elektronik.

Kelima, Pemegang uang elektronik adalah pihak yang menggunakan uang elektronik (Elsa Lisnawati, n.d.).

Menurut Octaviana & Yusuf (2021) Uang elektronik telah mempengaruhi kebiasaan masyarakat Indonesia, dahulu bertansaksi menggunakan uang kartal kini masyarakat lebih menyukai memakai uang elektronik untuk bertransaksi. Fenomena perubahan gaya transaksi seperti ini dikenal dengan istilah *cashless society* (masyarakat tanpa uang tunai). Menurut Rif'ah (2019) Istilah *cashless society* merujuk pada kondisi masyarakat yang lebih memilih menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi barang dan jasa dibandingkan dengan uang fisik.

Hadirnya teknologi aplikasi dapat mempermudah kehidupan masyarakat. OVO menjadi salah satu produk uang elektronik yang berbasis server. OVO disebut dompet digital dengan nilai transaksi terbesar pertama di Indonesia.

Selain populer OVO juga memiliki berbagai macam keunggulan diantaranya adalah yaitu pembayaran yang mudah untuk setiap transaksi layanan aplikasi lain, pembayaran transaksi tanpa adanya uang kembalian, mendapatkan berbagai macam diskon untuk pengguna OVO dan kemudahan dalam *top up* isi saldo. Selain itu metode pembayaran yang digunakan OVO ada 2, yaitu menggunakan OVO *Cash* dan OVO *Points*. Secara umum OVO *Cash* digunakan untuk berbagai macam transaksi pembayaran di *merchant* yang telah bekerjasama dengan ovo. Sedangkan untuk OVO *Points* yaitu sebagai *loyalty rewards* bagi mereka para pengguna OVO yang melakukan transaksi dengan menggunakan OVO *Cash* di *merchant* khusus rekanan OVO. Untuk OVO *Points* itu sendiri dapat ditukarkan dengan berbagai penawaran menarik di merchant rekanan OVO. Ini menjadi salah keuntungan dalam menggunakan OVO, dengan memiliki fitur yang unggul dapat menjadi daya tarik lebih terhadap masyarakat untuk mempermudah dalam bertransaksi sesuai dengan kebutuhannya.

Pengetahuan dasar tentang suatu aplikasi yang telah dimiliki akan meminimalisir terjadinya risiko di produk tersebut. Menurut Aji et al. (2020) Pengetahuan masyarakat merupakan konsep dasar untuk memahami keputusan masyarakat dalam pembentukan dan perubahan sikap untuk mengadopsi teknologi baru Pengetahuan konsumen akan suatu produk menjadi factor yang dipertimbangkan dalam pengambilan keputusan penggunaan produk tersebut, dalam factor keamanan semakin tinggi tingkat keamanan yang di berikan sistem pembayaran elektronik maka akan meningkatkan pula penggunaan sistem pembayaran elektronik. Hal tersebut di sebabkan karena pengguna sudah semakin paham dan mengetahui langkah-langkah apa yang harus ditempuh untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan keamanan. Kaum milenial biasanya yang memilih transaksi yang lebih efisien dan beralih ke transaksi elektronik dalam bentuk aplikasi melalui smartphone. Risiko sebuah kekhawatiran pengguna akan ketidakpastian atau kemungkinan kerugian yang mungkin timbul saat menggunakan transaksi secara online.

TINJAUAN LITERATUR

Pengetahaun Emoney

Menurut Nurdin et al. (2020) Pengetahuan dapat diartikan sebagai hasil keingintahuan, segala perbuatan atau usaha manusia untuk memahami obyek yang dihadapinya. Pengetahuan emoney di masyarakat untuk bisa menggunakan e-money, maka pengguna terlebih dahulu harus menyeter sejumlah uang kepada penerbit. Media elektronik yang digunakan untuk menyimpan uang elektronik biasanya berupa chip atau server. Setelah itu, uang tersebut akan disimpan dalam bentuk media elektronik sebelum digunakan untuk melakukan transaksi. Saat e-money digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran maka saldo yang tersimpan di dalamnya akan berkurang sesuai dengan nilai transaksinya. Jika saldo nya sudah habis, pengguna bisa melakukan pengisian ulang atau top-up. Jadi, saat kamu ingin membayar sesuatu, maka kartu tersebut bisa kamu gunakan sebagai pengganti uang tunai. Firman Allah SWT dalam al-Qur'an Surat Al-Hujarat ayat 6 yang artinya *Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Jika seseorang yang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya, agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena kebodohan (kecerobohan), yang akhirnya kamu menyesali perbuatanmu itu."*

Ayat ini dengan jelas memberikan larangan yang keras agar tidak lekas percaya pada berita yang dibawa oleh seorang yang fasik, yakni orang yang memburukkan seseorang atau suatu kaum. Berita ini jangan langsung di percaya atau ditolat, namun diselidiki terlebih dahulu benar atau

tidaknya, jangan karena cepet untuk percaya sampai membuat keputusan yang buruk (Hikmat & Masruri, 2020).

Keamanan E-money

Keamanan adalah suatu mekanisme prosedur yang dapat menjamin integritas dan privasi pengguna dalam menghindari suatu masalah Novalianti & Saad (2019). Keamanan juga berhubungan dengan bagaimana sebuah sistem pembayaran elektronik dapat melindungi transaksi yang dilakukan oleh konsumen. Menurut Afolo & Dewi (2022) tingkat keamanan teknologi sangat penting karena didalamnya menyimpan banyak data dari pengguna *e-wallet*. Maka dari itu sebuah teknologi dapat dikatakan baik jika memberikan jaminan keamanan terhadap semua informasi data yang telah disimpan dan keamanan saat proses penggunaan teknologi. Islam merupakan agama yang banyak berbicara tentang masalah keamanan. Contohnya seperti kisah Nabi Zulkarnaen AS dengan Ya'juj dan Ma'juj. Pada saat itu Nabi Zulkarnaen AS diminta untuk membangun sebuah dinding tinggi dan tebal yang tidak dapat ditembus oleh Ya'juj dan Ma'juj untuk melindungi kaumnya dari kejahatan mereka. Nabi Zulkarnaen AS pun kemudian membangun sebuah dinding yang terbuat dari bahan tembaga dan besi panas. Dinding tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan kaum yang membutuhkan keamanan tersebut. Kisah tersebut dipaparkan dengan jelas di dalam QS. Al-Kahfi ayat 94-97.

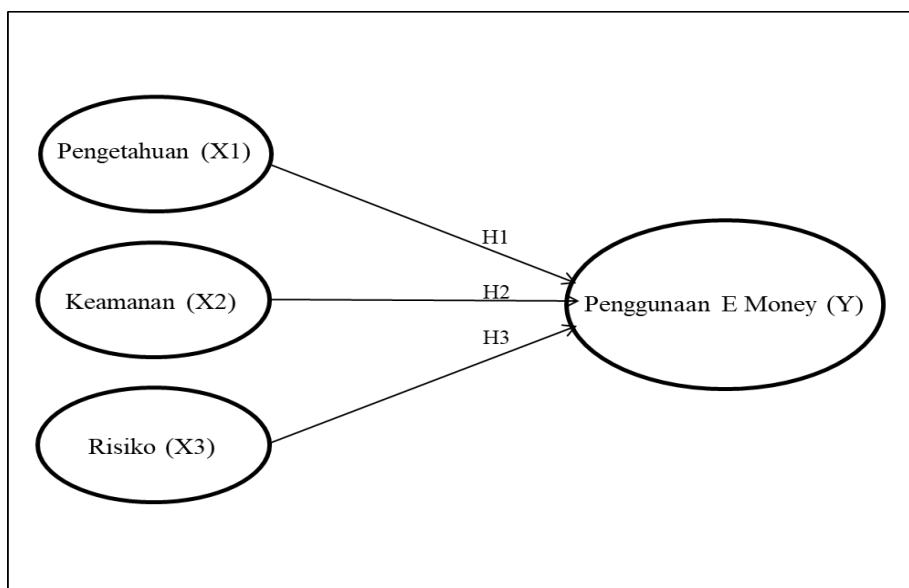
Risiko E-money

Risiko adalah ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan terkait dengan pengambilan tindakan. Menurut Nurdin et al. (2020) Risiko dalam menggunakan transaksi secara online bisa dikatakan dengan risiko besar, karena seseorang tidak bisa melakukan transaksi dengan cara tatap muka ataupun berinteraksi secara langsung yang dilakukan oleh penggunanya. Risiko dalam penggunaan e-money di masyarakat juga dapat meningkatkan gaya hidup konsumtif. Karena dengan adanya kemudahan bertransaksi dan berbagai promo menarik yang ditawarkan dapat membuat kita terjebak dengan gaya hidup boros yang mengarah kepada konsumerisme. Agar terhindar dari hal tersebut sebaiknya penggunaan e-money dibarengi dengan sikap bijak dan dapat mengontrol diri.

Minat Penggunaan

Penggunaan mungkin bisa didefinisikan sebagai keputusan dari individu dalam menggunakan suatu teknologi. Ketika seseorang menilai bahwa sesuatu akan bermanfaat, maka akan menjadi berminat, kemudian hal tersebut akan mendatangkan kepuasan dan mendatangkan dorongan terhadap minat penggunaan teknologi tersebut. Menurut Afolo & Dewi (2022) Minat penggunaan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor internal dan faktor eksternal. faktor bagian dalam berasal dari diri, seperti bakat, keinginan dan minat. sedangkan faktor dari luar berasal dari luar diri, sebagai pengaruh keluarga, sekolah dan lingkungan.

KERANGKA KONSEPTUAL



Gambar 1

Kerangka Pemikiran Teoritis

METODE PENELITIAN

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling dan dalam menentukan sampel menggunakan cara purposive sampling yaitu teknik yang akan digunakan dengan cara mengambil sampel dengan adanya pertimbangan tertentu dalam sebuah penelitian, kemudian dapat menggunakan sampel, dengan menggunakan kuisisioner. Sehingga dapat dipertimbangkan siapa saja yang memiliki syarat maupun ketentuan agar yang diteliti dapat digunakan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Pertimbangan syarat sebagai berikut:

1. Masyarakat yang menggunakan aplikasi OVO
2. Masyarakat Indonesia.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah cara atau teknik yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan data. Metode pada pengumpulan data ini menggunakan kuesioner dengan cara langsung maupun dengan *link google form* di whatsapp.

Menurut Siregar (2010) pengumpulan data dilakukan agar dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka dalam mencapai dengan tujuan penelitian. Sementara itu dalam instrumen pengumpulan data merupakan alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian tersebut, Karena instrumen tersebut berupa alat. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara kuesioner dengan menggunakan instrumen berupa check list

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner yang disebar (Ghozali, 2009). Kuesioner bisa dikatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan nilai positif maka bisa disimpulkan bahwa nilainya valid, begitujuga sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} dapat dinyatakan nilainya tidak valid.

Tabel 1
Uji Validitas Pengetahuan (X1)

Item-Total Statistics				
		Corrected Item-Total Correlation	R Tabel	Kesimpulan
X1.1	Person Correlation	0,767	0,2006	Valid
X1.2	Person Correlation	0,785	0,2006	Valid
X1.3	Person Correlation	0,755	0,2006	Valid
X1.4	Person Correlation	0,781	0,2006	Valid

Menurut Ghozali, (2009) untuk mengetahui nilai df dapat menggunakan rumus $df = n-2$. Dalam penelitian ini diketahui nilai n yaitu 96 dengan nilai alpha 5%. Maka bisa didapatkan nilai r_{tabel} , $df = 96-2 = 94$ dengan nilai r_{tabel} 0,2006. Maka pertanyaan yang diajukan kepada responden dalam kuesioner bersifat valid.

Tabel 2
Uji Validitas Keamanan (X2)

Item-Total Statistics				
		Corrected Item-Total Correlation	R Tabel	Kesimpulan
X2.1	Person Correlation	0,681	0,2006	Valid
X2.2	Person Correlation	0,825	0,2006	Valid
X2.3	Person Correlation	0,717	0,2006	Valid
X2.4	Person Correlation	0,694	0,2006	Valid
X2.5	Person Correlation	0,665	0,2006	Valid

Menurut Ghozali, (2009) untuk mengetahui nilai df dapat menggunakan rumus $df = n-2$. Dalam penelitian ini diketahui nilai n yaitu 96 dengan nilai alpha 5%. Maka bisa didapatkan nilai r_{tabel} , $df = 96-2 = 94$ dengan nilai r_{tabel} 0,2006. Maka pertanyaan yang diajukan kepada responden dalam kuesioner bersifat valid.

Tabel 3
Uji Validitas Risiko (X3)

Item-Total Statistics				
		Corrected Item-Total Correlation	R Tabel	Kesimpulan
X3.1	Person Correlation	0,589	0,2006	Valid
X3.2	Person Correlation	0,550	0,2006	Valid
X3.3	Person Correlation	0,611	0,2006	Valid
X3.4	Person Correlation	0,494	0,2006	Valid

Menurut Ghozali, (2009) untuk mengetahui nilai df dapat menggunakan rumus $df = n-2$. Dalam penelitian ini diketahui nilai n yaitu 96 dengan nilai alpha 5%. Maka bisa didapatkan nilai r_{tabel} , $df = 96-2 = 94$ dengan nilai r_{tabel} 0,2006. Maka pertanyaan yang diajukan kepada responden dalam kuesioner bersifat valid.

Tabel 4
Uji Validitas Minat Penggunaan E-Money

Item-Total Statistics				
		Corrected Item-Total Correlation	R Tabel	Kesimpulan
Y1.1	Person Correlation	0,738	0,2006	Valid
Y1.2	Person Correlation	0,787	0,2006	Valid
Y1.3	Person Correlation	0,683	0,2006	Valid
Y1.4	Person Correlation	0,761	0,2006	Valid
Y1.5	Person Correlation	0,404	0,2006	Valid

Menurut Ghozali, (2009) untuk mengetahui nilai df dapat menggunakan rumus $df = n-2$. Dalam penelitian ini diketahui nilai n yaitu 96 dengan nilai alpha 5%. Maka bisa didapatkan nilai r_{tabel} , $df = 96-2 = 94$ dengan nilai r_{tabel} 0,2006. Maka pertanyaan yang diajukan kepada responden dalam kuesioner bersifat valid.

Uji Reliabilitas

Sebuah kuesioner bisa dikatakan reliabel atau handal apabila rata rata jawaban responden terhadap pertanyaan yang diajukan pertanyaannya tetap konsisten. Suatu jawaban dapat dikatakan reliabel jika memiliki Cronbach Alpha >0,60. Hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 5
Uji Reliabilitas

variabel	Item	Cronbach Alpha	Kesimpulan
Pengetahuan	4	0,896	Reliabel
Keamanan	5	0,876	Reliabel
Risiko	4	0,762	Reliabel
Minat Penggunaan	5	0,894	Reliabel

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa item pertanyaan pada variabel penelitian dinyatakan reliabel karena memiliki Cronbach Alpha >0,60.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengukur apakah data terdistribusi normal atau tidak melalui pendekatan metode One Sample Kolmogorov Smirnov dengan kriteria yang digunakan jika nilai $Asymp\ sig \geq 0,05$. Hasil uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 6
Hasil Uji Normalitas

	Unstandardized Residual	Kesimpulan
Asymp sig	0,055	Normal

Hasil uji normalitas memiliki nilai $Asymp\ sig$ sebesar $0,055 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal.

Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk menganalisis adanya korelasi antar variabel independen dengan menggunakan pendekatan Varian Inflation Factor (VIF) dengan kriteria nilai $Tolerance \geq 0,10$ dan nilai $VIF \leq 10$. Hasil uji multikolinieritas sebagai berikut.

Tabel 7
Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	Collinearity Statistics		Kesimpulan
	Tolerance	VIF	
Pengetahuan	0,709	1,410	Baik
Keamanan	0,767	1,304	Baik
Risiko	0,687	1,456	Baik

Hasil uji multikolinieritas memiliki nilai Tolerance pada ke tiga variabel independen $> 0,10$ dan nilai VIF < 10 . Hasil tersebut menunjukkan bahwa data dinyatakan tidak memiliki masalah multikolinieritas.

Uji Heteroskedastisitas

Uji Glejzer

Uji glejzer dilakukan dengan cara meregresikan antara variabel independent dengan nilai absolut residual. Jika nilainya signifikan antara variabel independent dengan absolut residual lebih dari 0,05. Hasil uji glejzer sebagai berikut.

Tabel 8
Hasil Uji Glejzer

Variabel	sig	Kesimpulan
Pengetahuan	0,595	Baik
Keamanan	0,213	Baik
Risiko	0,825	Baik

Hasil tersebut memperoleh nilai signifikan lebih dari 0,05 maka menunjukkan bahwa semua variabelnya menunjukkan signifikan secara statistik dan tidak terjadi heteroskedastisitas.

Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 9
Hasil Regresi Linier Berganda

variabel	nilai	β	sig	kesimpulan
Pengetahuan		0,876	0,001	diterima
Keamanan		-0,042	0,991	ditolak
Risiko		0,329	0,001	diterima
Adjusted R 2	0,854			
F statistic	0.000			

Variabel pengetahuan memiliki β sebesar 0,876 dengan sig 0,001. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan berpengaruh signifikan positif terhadap minat penggunaan e-money OVO, Variabel keamanan memiliki β sebesar -0,042 dengan sig 0,991. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-money OVO, Variabel risiko memiliki β sebesar 0,329 dengan sig 0,001. Hasil tersebut menunjukkan bahwa risiko berpengaruh signifikan positif terhadap minat penggunaan e-money OVO. Hasil penelitian membuktikan bahwa secara simultan memiliki nilai sig 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan, keamanan, resiko secara bersama-sama mampu mempengaruhi minat penggunaan e-money OVO. Hasil bahwa nilai koefisien determinan sebesar 0,854. Maka dapat disimpulkan bahwa persentase pengaruh pengetahuan, keamanan dan risiko terhadap variabel minat penggunaan e-money sebesar 85,4% sedangkan sisanya 14,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

KESIMPULAN

Pengetahuan secara parsial berpengaruh dan signifikan terhadap minat penggunaan e-money OVO, Keamanan secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-money OVO, Risiko secara parsial berpengaruh dan signifikan terhadap minat penggunaan e-money OVO, Pengetahuan, keamanan, dan risiko secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-money OVO.

DAFTAR PUSTAKA

- Afola, S. C. M., & Dewi, N. N. S. R. T. (2022). Minat Mahasiswa Akuntansi UNTRIM Sebagai Pengguna E-Wallet Dengan Mempertimbangkan Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Kepercayaan. *Jurnal Krisna*, 13(2), 267–277.
- Aji, H. M., Berakon, I., & Riza, A. F. (2020). The effects of subjective norm and knowledge about riba on intention to use e-money in Indonesia. *Journal of Islamic Marketing*, 12(6), 1180–1196. <https://doi.org/10.1108/JIMA-10-2019-0203>
- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*.
- Hikmat, A. N., & Masruri, A. (2020). Verifikasi Informasi dan Ancaman Penyebar Hoaks Menurut QS Al-Hujurat & An-Nur. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 1, 18–19.
- Hiyanti, H., Nugroho, L., Sukmadilaga, C., & Fitrianti, T. (2020). Peluang dan Tantangan Fintech (Financial Technology) Syariah di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 5(3), 326–333. <https://doi.org/10.29040/jiei.v5i3.578>
- Novalianti, T., & Saad, B. (2019). Analisis Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Pengguna E - Payment (Studi Empiris Terhadap Pengguna Gopay Dan OVO Di DKI Jakarta Dan Depok). *Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Perbankan*, 5, 54–63.
- Nurdin, N., Azizah, W. N., & Rusli, R. (2020). Pengaruh Pengetahuan , Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. *Jurnal Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 2(2).
- Octaviana, P., & Yusuf, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan E-Money Ovo Di Karawang (Studi Pada Pengguna Ovo Di Karawang). *Jurnal Manajemen*, 15(1), 12–20.
- Rif'ah, S. (2019). Fenomena Cashless Society Di Era Milenial Dalam Perspektif Islam. *Journal of Sharia Economics*, 2, 5–10.
- Siregar, S. (2010). *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*.