

## Public Perception Of The Use Of E-Money In Bengkulu

### Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan E- Money Di Bengkulu

Dennis Rydarto Tambunan <sup>1)</sup>, Iswidana Utama Putra <sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Universitas Dehasen Bengkulu

Email: <sup>1)</sup> [tambunandennis3@unived.ac.id](mailto:tambunandennis3@unived.ac.id) ; <sup>2)</sup> [iswie@unived.ac.id](mailto:iswie@unived.ac.id)

#### ARTICLE HISTORY

Received [25 Oktober 2023]

Revised [28 November 2023]

Accepted [30 November 2023]

#### KEYWORDS

Payment Instruments,  
Perceptions Of Bengkulu  
Society, Electronic Money/E-  
Money.

This is an open access  
article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)  
license



#### ABSTRAK

*E-commerce* sudah semakin berkembang dengan pesat di era digitalisasi begitupula pula dengan alat pembayaran yang disediakan, salah satunya adalah *e-Money*. Penggunaan akan uang elektronik (*e-money*) dapat dijadikan alternatif pembayaran non tunai yang memiliki pengaruh besar dalam mengurangi penggunaan uang tunai baik kertas atau logam. Dengan adanya perkembangan tersebut, tentunya pemerintah juga ikut aktif dalam memberikan dukungan salah satunya seperti semakin banyak tempat usaha dan jasa transportasi yang menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayarannya. Kebijakan ini tentunya akan menghasilkan berbagai respon dan tanggapan dari masyarakat kota Bengkulu. Hasil karya ilmiah ini akan menunjukkan bahwa implementasi dan pelaksanaan *e-money* sudah sangat baik. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki seperti pada bidang teknologi dan pelayanan. Analisis tersebut berdasarkan penilaian dengan menggunakan model dasar *Technology Acceptance Model (TAM)*.

#### ABSTRACT

*E-commerce* has grown rapidly in the digital era, as have the payment methods available, one of which is *e-money*. The use of electronic money (*e-money*) can be an alternative to cashless payments, significantly reducing the use of cash, both paper and metal. With this development, the government is also actively supporting this, including the increasing number of businesses and transportation services using *e-money* as a means of payment. This policy will undoubtedly generate various responses and reactions from the people of Bengkulu City. The results of this research will demonstrate that the implementation and implementation of *e-money* has been very good. However, there are still several shortcomings that need to be addressed, such as in the areas of technology and service. This analysis is based on an assessment using the basic *Technology Acceptance Model (TAM)*.

## PENDAHULUAN

Dampak dari globalisasi adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari, sesuatu yang pasti akan terjadi, selain memberi manfaat secara ekonomi tapi juga membawa pengaruh dalam banyak aspek di dalam kehidupan manusia. Contohnya, perubahan arus perdagangan internasional yang membuat produk yang diproduksi oleh berbagai Negara di belahan benua lain dapat dibeli oleh masyarakat Indonesia, bahkan sampai ke bagian perdesaan. Teknologi informasi memberikan pengaruh dalam hal berita-berita internasional dapat diketahui oleh seluruh dunia. Jika kita menggabungkan dari kedua bidang tersebut, maka kita dapat menyimpulkan bahwa perkembangan dari pemanfaatan teknologi dalam bisnis semakin maju baik di dunia internet ataupun Word Wide Web (www). Pengguna internet yang selalu bertambah dari tahun ke tahun maka akan membentuk suatu jaringan dengan yang akan mengakibatkan terjadinya pasar yang luas untuk melakukan transaksi *e-commerce*. Suatu perdagangan elektronik (*e-commerce*) dapat melibatkan aspek teknologi, aplikasi, sehingga proses bisnis yang terjadi akan menghubungkan antara pihak perusahaan dan konsumen di berbagai tempat. Kegiatan ini tidak hanya melakukan transaksi jual beli tetapi juga dapat menjadi pusat informasi bagi masyarakat terhadap suatu produk, Perkembangan yang pesat dari *e-commerce* di Indonesia memiliki pengaruh yang sangat besar, salah satunya adalah munculnya alat instrumen pembayaran baru yang di namakan *electronic cash* sehingga konsumen memiliki alternatif dalam hal pemilihan pembayaran, tidak harus selalu menggunakan uang tunai. Uang elektronik dapat menawarkan proses transaksi yang lebih cepat daripada menggunakan pembayaran dengan uang tunai. Konsep *E-money* berbeda dengan kartu kredit yang dari segi penggunaannya.

Kalau kartu kredit akan langsung berhubungan dengan rekening nasabah, sedangkan *e-money* menawarkan konsep baru yaitu sistem *prabayar* dimana nasabah melakukan deposit sejumlah nilai moneter terlebih dahulu untuk di simpan dan kemudian dalam penggunaannya tidak akan berpengaruh kepada rekening nasabah. *E-money* sudah sangat luas dan berkembang di Indonesia mulai dari pembelian bahan bakar kendaraan, pembayaran tarif tol, membayar tiket busway/ transjakarta/ alat transportasi umum, dan pembayaran barang-barang pembelian di toko ritel atau restoran tertentu. Dengan adanya *E-money* yang tersedia dan beredar di masyarakat Indonesia maka akan ada pihak-pihak yang merasa keberatan dengan kebijakan Bank Indonesia yang mengizinkan para Bank untuk

menambahkan uang administrasi ketika masyarakat ingin melakukan top up E- money karena berapapun jumlah administrasi top up akan sangat membebankan masyarakat. Di sisi yang lain, ada juga pihak yang lain mendukung semua kebijakan pemerintah karena hal itu dapat mempermudah transaksi yang akan dilakukan. Maka, dapat disimpulkan bahwa proses persepsi terhadap penggunaan E-money di masyarakat kota Bengkulu sangatlah beragam. Menyikapi hal tersebut, Technology Acceptance Model (TAM) dapat menjadi salah satu dasar ilmu pengetahuan untuk menilai terhadap tingkat penerimaan masyarakat atas diberlakukannya kebijakan dan fungsi E-money ini. Model ini menjelaskan bahwa ketika para pengguna ditawarkan untuk menggunakan suatu sistem informasi yang baru, terdapat dua faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi yaitu persepsi akan kemudahan dalam menggunakan teknologi dan persepsi akan manfaat teknologi.

## LANDASAN TEORI

Kotler dan Keller (2022) menjelaskan Manajemen Pemasaran adalah tentang mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan manusia dan sosial dengan cara yang selaras dengan tujuan organisasi Achmad Sobirin (2022) menjelaskan Persepsi adalah proses kognitif yang memungkinkan seseorang menerima, menyeleksi, menginterpretasikan, memahami, dan memaknai stimulus yang berasal dari lingkungan sekitar. Cahya (2016) menjelaskan bahwa Technology Acceptance Model (TAM) juga menjelaskan adanya hubungan sebab akibat antara keyakinan (manfaat dan kemudahan penggunaannya) dan perilaku, tujuan maupun keperluan, dan penggunaan aktual dari pengguna suatu sistem informasi. Soetam Rizky Wicaksono (2022) menjelaskan tentang konsep dasar Technology Acceptance Model (TAM) antara lain:

1. Perceived Ease of Use (persepsi kemudahan penggunaan) adalah persepsi seseorang atau individu tentang sejauh mana teknologi mudah di pahami dan digunakan.
2. Perceived usefulness (persepsi kegunaan) adalah persepsi dari individu mengenai sejauh mana teknologi akan dapat membantu mereka dan memberikan manfaat yang dapat memudahkan dalam mencapai tujuan mereka atau melakukan tugas-tugas mereka.
3. Attitude (sikap) merupakan evaluasi yang dilakukan oleh individu terhadap suatu perilaku, dapat berupa penolakan (negatif) atau penerimaan (positif).
4. Intention to use adalah mengacu pada niat dari individu atau seseorang untuk menggunakan atau menggunakan kembali teknologi informasi yang telah diadopsi.
5. Usage behavior adalah bentuk pengukuran terhadap durasi waktu atau frekuensi dan kepuasan pengguna atas penggunaan teknologi informasi yang telah diadopsi. Seseorang tentu akan merasa puas dalam menggunakan suatu sistem jika mereka meyakini bahwa sistem tersebut dapat meningkatkan produktivitas mereka. E-money adalah salah satu mekanisme metode pembayaran yang tersedia yang dapat digunakan secara non tunai dengan nominal tertentu.

## METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan Karya Ilmiah ini, penulis akan menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu yang memberikan gambaran mengenai Persepsi Masyarakat Kota Bengkulu terhadap penggunaan *e-money*.

Teknik yang dapat digunakan untuk pengumpulan data dalam karya ilmiah adalah :

1. Observasi  
Menurut (Hardani dkk, 2020: 125) Observasi merupakan suatu cara dalam mengamati, mengumpulkan data atau informasi yang sistematis terhadap obyek penelitian secara langsung maupun tidak langsung.
2. Kuisisioner  
Salah satu teknik yang peneliti dilakukan yaitu dengan pengumpulan data penelitian melalui kuisisioner. Teknik ini memberikan tanggungjawab kepada responden untuk membaca dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Dimana responden tersebut merupakan konsumen (pengguna) kartu *E-money*.
3. Studi Perpustakaan (Library Research)  
Berdasarkan Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Kewirausahaan Vol 1, No.1, Mei 2021 yang ditulis oleh Jasri1, Indah Rahayu, Andi Muhammad Aidil, Sitti Hajerah bahwa saat ini dompet digital yang paling banyak digunakan oleh masyarakat berdasarkan temuan melalui penelitian ini yaitu *ovo*, *go-pay*, *dana*, dan *go-mobile*. Preferensi masyarakat menggunakan dompet digital ini yaitu karena mendapatkan berbagai kemudahan, kenyamanan, dan keamanan.

Metode penentuan sampel yang akan dipakai dalam karya ilmiah ini adalah *Nonprobability Sampling* dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan disini adalah orang yang dianggap paling mengerti dan memaknai tentang uang elektronik tersebut yang kemudian kita harapkan sehingga memudahkan peneliti menjelaskan objek yang diteliti. Maka sampel yang akan diambil oleh penulis adalah konsumen (pengguna) kartu *e-money*.

Pada karya ilmiah ini, peneliti akan menggunakan rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Ukuran sampel N = Ukuran populasi

E = Kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel dapat ditolerir, (e=0,1)

Berdasarkan data Jumlah Kendaraan Bermotor tahun 2022 adalah 21.856.081 orang. Maka sampel yang akan digunakan sebanyak

$$n = \frac{21.856.081}{1 + 21.856.081 \times 0,1^2}$$

n = 99.99 (dibulatkan menjadi 100)

Jumlah tersebut akan digunakan oleh penulis sebagai jumlah sampel yaitu 100 responden.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik, Pasal 1 ayat 3 Uang Elektronik adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur sebagai berikut: diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit; nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau *chip*; dan nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang- Undang yang mengatur mengenai perbankan. Beberapa produk dari kartu elektronik yang disediakan oleh pihak Bank dan biasa digunakan oleh masyarakat Bengkulu, antara lain:

### Uang Elektronik dari Bank Mandiri

Mandiri *e-money* adalah suatu alat pembayaran yang sah dan sudah diakui oleh Bank Indonesia yang berbentuk kartu elektronik yang dikeluarkan oleh Bank Mandiri berdasarkan nominal uang yang dibayarkan atau disetor tunai terlebih dahulu. Pengisian ulang Mandiri *e-money* dapat dilakukan melalui ATM Mandiri, *Livin' by Mandiri* (bagi Nasabah Bank Mandiri), *e- Commerce*, Toko atau merchant retail dan PT Pos Indonesia.

### Uang Elektronik dari Bank BCA

Flazz adalah kartu transaksi elektronik yang memiliki multifungsi dengan teknologi *chip* RFID (Radio Frequency Identification) yang bertujuan untuk mempercepat dan memudahkan proses pembayaran secara non-tunai. Flazz dapat dilakukan pengisian saldo melalui MyBCA, BCA mobile, beberapa aplikasi seperti BCA Digital, Blibli, Tokopedia, dan semua mesin EDC outlet merchant yang ada berlogo Top Up Flazz (Contohnya: Indomaret, Alfamidi, Lawson). Mulai 20 September 2023, Bank BCA akan menetapkan peraturan dan kebijakan mengenai perubahan biaya administrasi Kartu Flazz Reguler yaitu menjadi minimal Rp 30.000/kartu. Kartu Flazz memiliki masa aktif yaitu 10 (sepuluh) tahun sejak transaksi pengisian ulang saldo (*Top Up*) terakhir dilakukan.

### Uang Elektronik dari Bank BNI

TapCash merupakan uang elektronik yang diterbitkan oleh Bank BNI yang memiliki fungsi sebagai alat pengganti uang tunai dan yang dapat di *top-up* ulang, TapCash dapat berguna untuk alat pembayaran pada toko-toko yang sudah bekerjasama dengan BNI. TapCash dapat dilakukan top-up pada ATM Tunai maupun Non-Tunai BNI, Mesin EDC yang ada di Kantor Cabang BNI, Platform E-

Commerce / E-Wallet (Gojek, LinkAja, Tokopedia, Shopee, dan lain- lain). Kartu TapCash BNI tidak memiliki masa berlaku. Jika kartu TapCash BNI rusak, maka pihak Bank tidak dapat melakukan penggantian kartu atau pemblokiran. Berdasarkan dengan peraturan dari Bank Indonesia (BI) bahwa batas maksimal untuk saldo kartu elektronik sebesar Rp 1.000.000,-

**Uang Elektronik dari Bank BRI**

BRIZZI merupakan kartu uang elektronik yang di keluarkan oleh Bank BRI dan sudah diakui dengan sah oleh Bank Indonesia, produk tersebut menggunakan teknologi chip yang bertujuan dapat menjadi pengganti dari uang tunai. Brizzi dapat dilakukan pengisian ulang saldo dengan menggunakan ATM, EDC dan Brimo. Kepemilikan kartu BRIZZI tidak akan dikenakan biaya administrasi setiap bulannya. Bank BRI membuat kebijakan untuk batas maksimal saldo yang dapat disimpan pada kartu tersebut adalah sejumlah Rp 2.000.000.-Saldo yang tersimpan di dalam kartu Brizzi memiliki masa aktif yaitu selama 10 tahun sejak dilakukan top up terakhir.

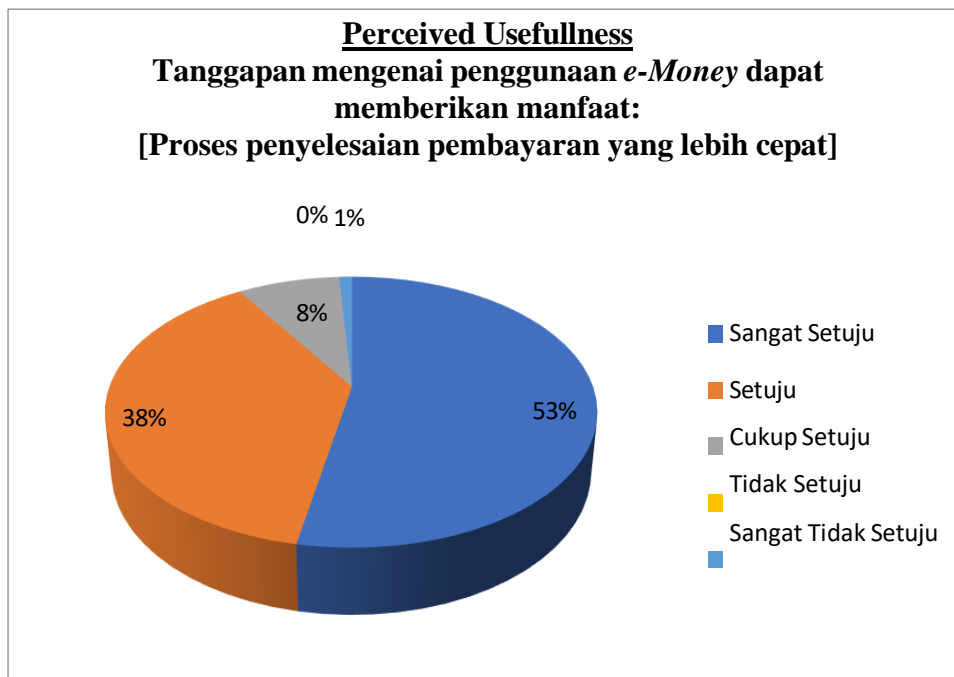
Mulai dari 1 Januari 2019, maka penggantian kartu Brizzi yang rusak akan dikenakan biaya pergantian sebesar Rp 15.000.- per kartu baru apabila nasabah belum mempunyai kartu penggantinya tetapi jika nasabah sudah mempunyai kartu pengganti maka tidak akan dikenakan biaya penggantian.

Di dalam karya ilmiah ini, penulis memperoleh data primer melalui kuisioner yang dibagikan kepada 100 responden secara daring dimana responden yang mengisi adalah masyarakat Daerah Khusus Jakarta dan merupakan pengguna electronics money. Jika berdasarkan hasil dari usia, respondennya adalah kisaran 20 – 30 tahun, yang berarti itu adalah usia-usia produktif seseorang dimana akan sering menggunakan kartu e-Money untuk transaksi yang mereka lakukan. Di dalam usia tersebut, yang mereka inginkan adalah efisiensi dan efektif sehingga segala sesuatu harus dikerjakan secara praktis dan cepat, sehingga jika mereka mempunyai kartu e-Money merupakan hal yang sangat masuk akal karena mereka tidak perlu membawa uang tunai terlalu banyak.

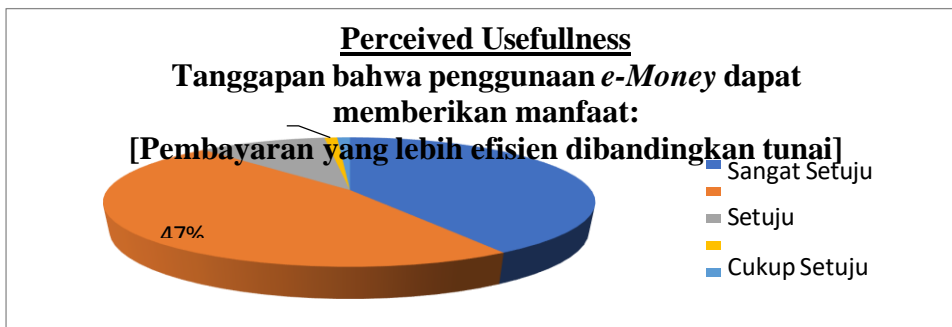
Jenis kelamin dapat menunjukkan gaya hidup dan pola berpikir yang berbeda. Jika dilihat pada hasil kuisioner, pengguna e-Money lebih banyak di pakai oleh wanita, karena gaya hidup seorang wanita salah satunya adalah gemar membawa dompet atau tas kecil yang berisi kartu dengan sedikit uang tunai di dalamnya.

Dengan adanya kartu e-Money mencerminkan bahwa fungsi dari penggunaan kartu e-Money sangat cocok, praktis, sederhana dan fleksibel untuk para pegawai swasta karena biasanya mereka menggunakan e-Money untuk pembayaran transaksi transportasi seperti kereta, jaklingko dan busway.

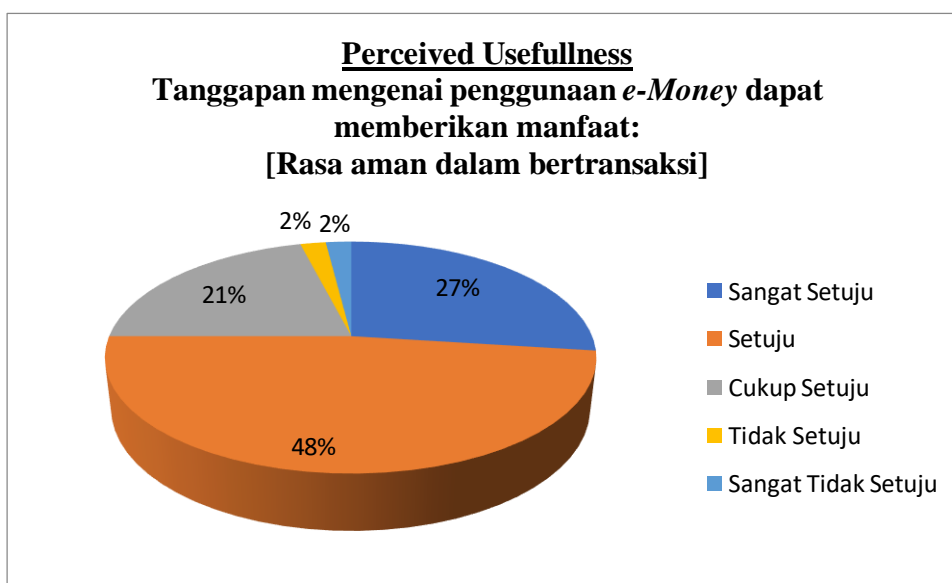
**Gambar 1: *Perceived Usefulness* Tanggapan mengenai penggunaan e-Money dapat memberikan manfaat: Proses penyelesaian pembayaran yang lebih cepat**



**Gambar 2: Perceived Usefulness** Tanggapan bahwa penggunaan *e-Money* dapat memberikan manfaat: Pembayaran yang lebih efisien dibandingkan tunai

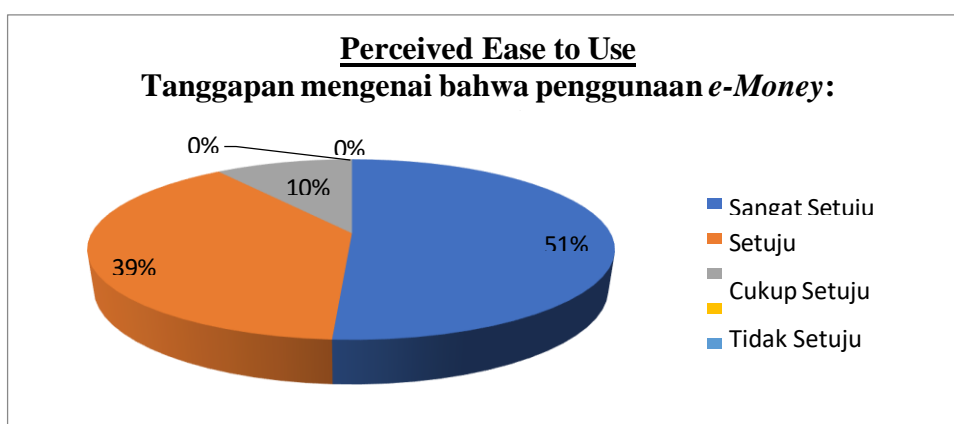


**Gambar 3: Perceived Usefulness** Tanggapan mengenai penggunaan *e-Money* dapat memberikan manfaat: Rasa aman dalam bertransaksi

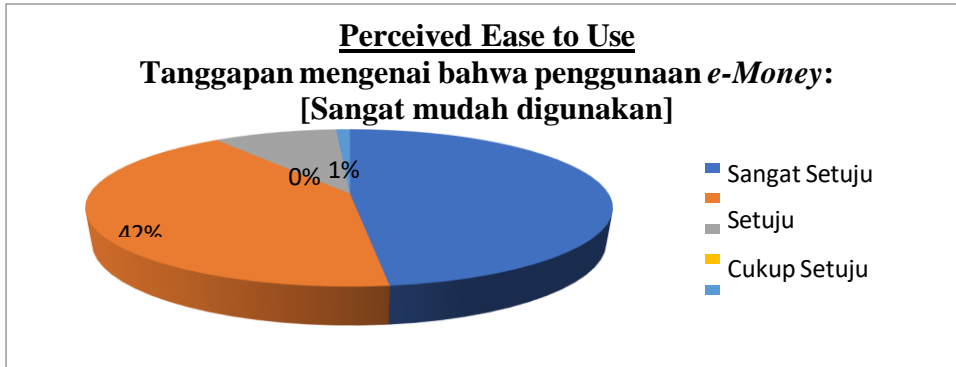


Berdasarkan hasil data kuisioner di atas, peneliti dapat mengetahui dan mendapatkan data bahwa penggunaan *e-Money* dapat memberikan manfaat berupa proses penyelesaian pembayaran yang tidak terlalu lama dan terbilang lebih cepat sebesar 91%, Pembayaran dengan menggunakan *e-Money* yang lebih efektif dan efisien dibandingkan tunai sebesar 88%, membuat para konsumen merasa aman dalam bertransaksi sebesar 75% karena kinerja *e-Money* sudah sangat memuaskan karena dari para responden belum ada yang kehilangan data pribadi yang dimiliki yang disebabkan ketika menggunakan *e-Money*.

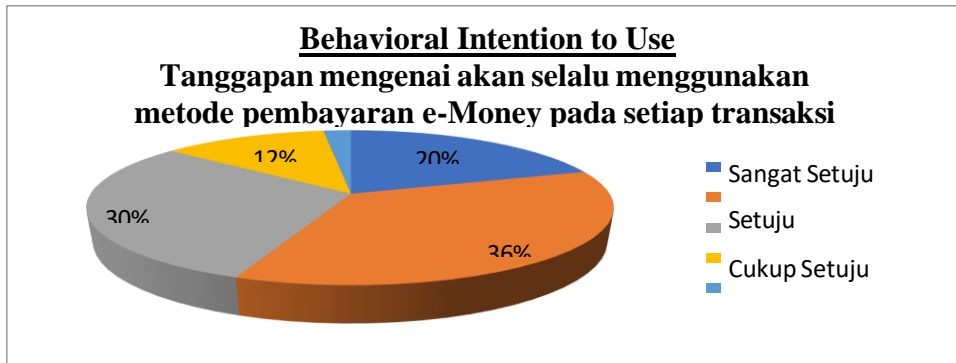
**Gambar 4: Perceived Ease to Use** Tanggapan mengenai bahwa penggunaan *e-Money*: Praktis



**Gambar 5: *Perceived Ease to Use* Tanggapan mengenai bahwa penggunaan *e-Money*: Sangat mudah digunakan**

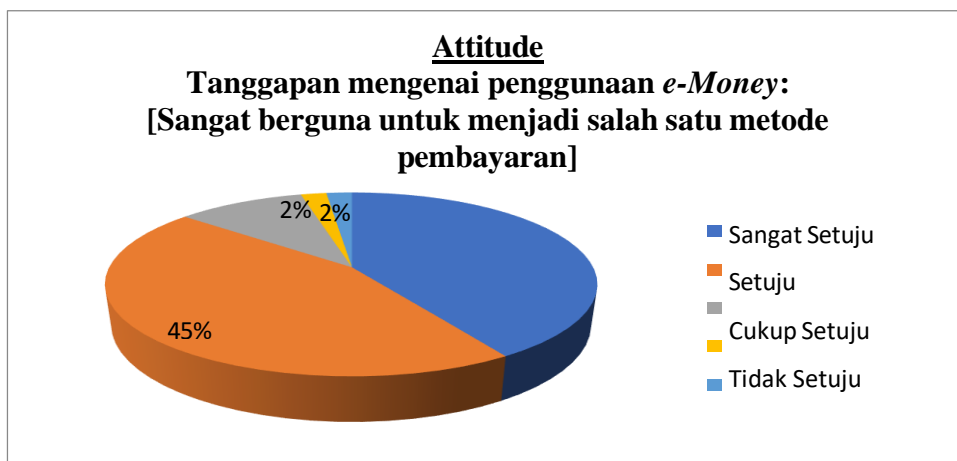


**Gambar 6: *Behavioral Intention to Use* Tanggapan mengenai akan selalu menggunakan metode pembayaran *e-Money* pada setiap transaksi**



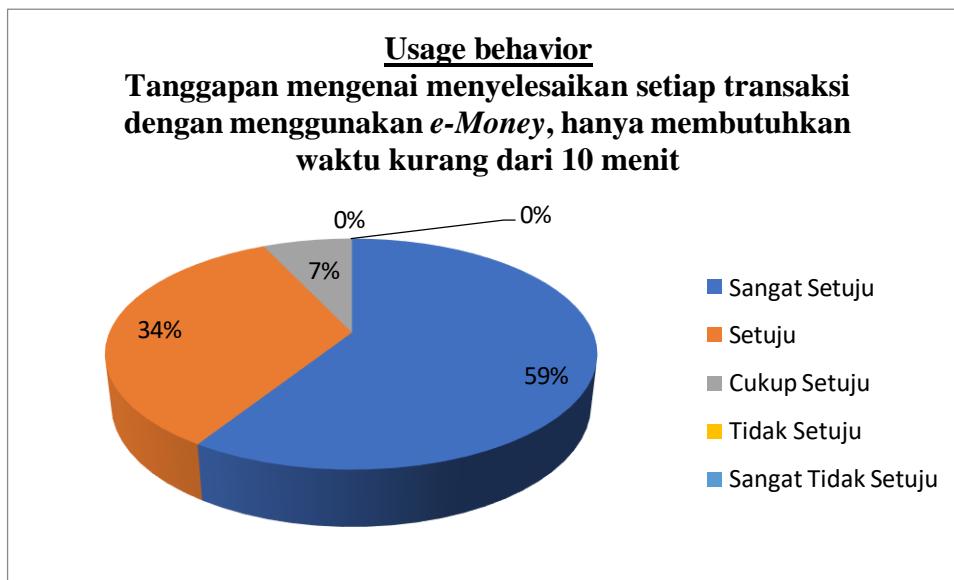
Berdasarkan data di atas, sebanyak 56% responden ingin menggunakan metode pembayaran *e-Money* pada setiap transaksi karena di masa sekarang hampir semua tempat sudah menyediakan pilihan metode pembayaran dengan menggunakan uang elektronik.

**Gambar 7: *Attitude* Tanggapan mengenai penggunaan *e-Money*: Sangat berguna untuk menjadi salah satu metode pembayaran**



Sebanyak 86% responden setuju jika *e-Money* menjadi salah satu alternatif metode pembayaran di era serba digitalisasi ini karena bentuk kartu yang praktis dan fleksibel dapat memudahkan para pengguna nya untuk dapat melakukan pembayaran transaksi tanpa harus selalu membawa uang tunai yang banyak.

**Gambar 8: Usage behavior** Tanggapan mengenai menyelesaikan setiap transaksi dengan menggunakan *e-Money*, hanya membutuhkan waktu kurang dari 10 menit



Para pengguna dapat menyelesaikan setiap transaksi mereka ketika menggunakan *e-Money*, mereka hanya memerlukan waktu tidak lebih dari 10 menit ketika menggunakan *e-Money* yaitu sebesar 93% karena masyarakat tidak harus untuk menunggu uang kembalian karena jumlah nominal/ saldonya akan berkurang secara otomatis dengan nominal uang yang diperlukan. Para pengguna hanya cukup untuk mengeluarkan kartu dan menempelkannya pada alat khusus untuk pembayarannya.

Masyarakat telah merasakan bahwa penggunaan *e-Money* selama ini sangat fleksibel karena penggunaannya dapat dilakukan kapan saja, dimana saja selama tempat tersebut menyediakan metode pembayaran menggunakan non tunai. Tetapi tidak bisa kita abaikan bahwa masih banyak usaha/ toko/ tempat makan di Daerah Khusus Jakarta yang belum menyediakan fasilitas metode pembayaran dengan menggunakan *e-Money* seperti toko-toko retail seperti warteg, warung sembako, para pedagang kaki lima, tukang fotokopi, tempat service kendaraan bahkan masih ada beberapa pusat pembelanjaan yang pembayaran parkirnya masih menggunakan uang tunai, salah satunya Lokasari yang ada di Mangga Besar.

Namun perlu menjadi perhatian dari para pengguna, bahwa kartu *e-Money* tidak memerlukan password / kata sandi dalam penggunaannya. Sehingga, apabila kartu tersebut hilang maka dapat dipakai oleh orang lain selain pemiliknya. Pemerintah harus juga mengambil bagian pengawasan dan memberikan dukungan penuh dalam pengaplikasian uang elektronik di masyarakat sehingga penggunaan *e-Money* dapat terimplementasi dengan efisien dan efektif, efisien serta dapat memberikan nilai/ *value* yang setara dengan berharganya uang tunai atau kartu debit/ kredit.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah penulis melakukan pengumpulan data dari hasil kuisioner dan studi pustaka yang kemudian diolahnya, penulis menarik kesimpulan dari karya ilmiah mengenai Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan *e-Money* di Daerah Khusus Jakarta yaitu: Masyarakat di Daerah Khusus Jakarta merasa sudah sangat tertolong dan dipermudah dengan adanya *e-Money* yang sudah disediakan oleh beberapa Bank di Indonesia karena kartu tersebut akan mempercepat hasil proses pembayaran lebih cepat, ketelitian proses pembayaran yang lebih efisien daripada ketika menggunakan uang tunai. Mereka merasa aman ketika menggunakan transaksi menggunakan kartu tersebut karena tidak ada memasukkan pin atau password yang berisikan data pribadi dari pengguna, pembayaran yang menggunakan uang elektronik lebih efektif dibandingkan dengan uang tunai karena para pengguna tidak perlu menunggu uang kembalian dan menghitung kembali uang tunai tersebut. Dari sample yang peneliti ambil, terbukti belum ada yang pernah kehilangan data pribadi atau dirugikan secara kerahasiaan informasi data yang disebabkan karena penggunaan *e-Money* sebagai alat pembayaran transaksi non tunai. Persepsi masyarakat terhadap kemudahan penggunaan *e-Money* adalah mereka sangat setuju karena ketika mereka menggunakan kartu tersebut ternyata sangat mudah untuk digunakan, dipahami

dan fleksibel. Mereka beranggapan bahwa di jaman sekarang tidak diperlukan dan diharuskan kembali untuk membawa uang tunai/ fisik yang banyak ketika sedang berpergian sehingga e-Money diinginkan sebagai salah satu alat pembayaran yang sah untuk menjadi alternatif metode pembayaran selain menggunakan uang tunai atau kartu debit/ kredit. Masyarakat di Daerah Khusus Jakarta setuju untuk menggunakan dan memakai e-Money untuk setiap transaksi sebagai alat pembayaran jika di toko atau restoran atau tempat wisata dapat menerima dan menyediakan metode pembayaran elektronik. Tapi perlu kita ketahui bahwa di Daerah Khusus Jakarta, meskipun termasuk ke dalam salah satu kota terbesar di Indonesia tapi masih banyak tempat yang belum menyediakan dan menerima metode pembayaran dengan menggunakan e-Money contohnya seperti warung retail, beberapa tempat makan atau pedagang kaki lima dan beberapa tempat penyedia jasa lainnya.

Para pengguna e-Money di Jakarta merasa puas dengan tingkat kinerja dan waktu penyelesaian transaksi ketika menggunakan e-Money yaitu dapat kurang dari 10 menit yang masih bisa masuk ke kategori penyelesaian dengan cepat, dimana semua tuntutan di era globalisasi memerlukan tindakan yang serba cepat sehingga tidak mengganggu produktivitas yang ada. Meskipun terbilang cepat tapi kartu tersebut sudah dipakaikan chip oleh pihak bank yang mengeluarkan uang elektronik tersebut sehingga dapat dipastikan bahwa alat pembayaran tersebut sudah aman dan sudah sah diakui oleh Bank Indonesia.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, N.L.N., Darma, G.S., and Mahyuni, L.P. (2019). Menakar Keraguan Penggunaan QR Code Dalam Transaksi Bisnis, *Jurnal Manajemen & Bisnis*, 16 (2): 67-78.
- Cahaya, A.(2016).*Aplikasi Model TAM Pada Penggunaan E-Newspaper di kota Denpasar*.Bali: E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* . Penerbit Pustaka Ilmu: Yogyakarta.
- Jumlah Kendaraan Bermotor Menurut Jenis Kendaraan (unit) di Provinsi Daerah Khusus Jakarta 2020-2022 <https://jakarta.bps.go.id/indicator/17/786/1/jumlah-kendaraan-bermotor-menurut-jenis-kendaraan-unit-di-provinsi-dki-jakarta.html>
- Kotler, Philip & Kevin Lane Keller.(2016). *Marketing Management 15th Edition*. New Jersey : Pearson International Edition.
- Kotler, Philip & Kevin Lane Keller. (2022). *Marketing Management*. United Kingdom: Pearson Education Limited.
- Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tahun 2018 tentang Uang Elektronik. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/135874/peraturan-bi-no-206pbi2018-tahun-2018>
- Portal Bank Central Asia (BCA) dalam <https://www.bca.co.id/id/Individu/produk/Uang-elektronik/FLAZZ>
- Portal Bank Mandiri dalam <https://www.bankmandiri.co.id/e-money>
- Portal Bank Negara Indonesia(BNI) dalam <https://www.bni.co.id/id-id/e-banking/tapcash>
- Portal Bank Rakyat Indonesia (BRI) dalam <https://bri.co.id/brizzi>
- Rizky, Soetam Wicaksono.(2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model*. Jawa Timur: CV. Seribu Bintang.
- Sugiyono.(2014).*Memahami Penelitian Kualitatif*.Bandung: Alfabeta.
- Sobirin, Achmad. (2020). *Perilaku Organisasi Edisi 2*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.