

Kampus Terpadu UBB, Gedung Timah II, Desa Balunujuk
Kecamatan Merawang, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung 33172
Telp (0717) 4260030, 4260031 Email: ijab.jurnal@gmail.com
Laman: <https://ijab.ubb.ac.id>

PENGARUH PENGGUNAAN FINTECH PADA ERA DIGITALISASI DI KOTA PANGKALPINANG

Alba Ananda*¹, M. Usman Saputra*², Karmawan*³

Universitas Bangka Belitung^{1, 2, 3}
Maulvisultan@gmail.com¹

ABSTRAK

Transaksi digital adalah model transaksi yang mengedepankan pada model non-face to face dan paperless document atau digital document. Pengembangan sistem pembayaran digitalisasi transaksi merupakan bagian dari tren dalam treasury management yang dengan segala pembaharuannya mempermudah kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup dengan cara yang lebih efektif dan efisien. tidak sedikit masyarakat menggunakan e-payment sebagai alat transaksi digital. E-payment merupakan sebuah bentuk sistem atau mekanisme pembayaran yang diselenggarakan secara online melalui internet dengan tujuan transaksi pembelian sebuah produk oleh konsumen. E-payment atau pembayaran elektronik terdiri dari beberapa jenis, yaitu; Payment Card, E-Wallet, Smart Card, E-Cash, dan E-Check. Penelitian ini menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Thecnology (UTAUT). UTAUT dikembangkan oleh Venkatesh et al., (2003) yang merupakan penyempurnaan dari teori sebelumnya yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana perilaku pengguna terhadap teknologi informasi. Teori UTAUT menunjukkan bahwa niat menggunakan suatu sistem (behavioural intention) dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, harapan kinerja (performance expectancy), harapan usaha (effort experience), pengaruh sosial (social influence), dan kondisi fasilitas (facilitating conditions). Dalam penelitian ini Budaya, Harapan usaha dan Kondisi fasilitas berpengaruh signifikan terhadap niat pengguna Fintech bertransaksi online pada masyarakat Kota Pangkalpinang.

Kata Kunci: Fintech, UTAUT, Budaya, Prilaku Pengguna.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Revolusi industri 4.0 menerapkan konsep otomatisasi dimana dalam pengaplikasiannya dilalukan oleh mesin tanpa memerlukan tenaga manusia. Semakin canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, termasuk juga dalam perilaku masyarakat sehari – hari. Perkembangan teknologi yang ditandai dengan revolusi industry 1.0 – revolusi industri 4.0 saat ini merupakan salah satu factor utama yang mempengaruhi perilaku masyarakat. Pada penelitian (Prasetyo dan Trisyanti, 2019) mengungkapkan bahwa revolusi industri tidak hanya mendistrupsi bidang teknologi saja, namun telah merambah pada segala aspek kehidupan seperti aspek social, ekonomi dan hukum.

Perubahan prilaku masyarakat yang mengikuti perkembangan teknologi saat ini berpusat pada kebutuhan manusia yang dikenal dengan istilah society 5.0. Dimana, pada

era ini setiap tatanan kebutuhan masyarakat akan berpusat pada manusia (human-centered) dan berbasiskan pada teknologi (technology based). Pada era Society 5.0 setiap perilaku kehidupan akan diterjemahkan dengan kecerdasan buatan (artificial intelligence) kemudian akan ditransformasikan dengan jutaan data melalui internet (internet of thing).

Revolusi Industri 4.0 telah menghadirkan berbagai ragam perkembangan teknologi untuk mempermudah segala kegiatan. Sedangkan Society 5.0 menjanjikan berbagai macam kemudahan bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup. Hal ini telah terlihat jelas pada masyarakat Indonesia. Kehadiran berbagai perusahaan yang menyediakan layanan barang dan jasa berbasis online telah menyebar luas di Indonesia.

Perilaku masyarakat ekonomi yang lebih memilih sistem online demi kemudahan dalam memenuhi segala aspek kehidupan menuntut para pelaku bisnis berlomba-lomba menentukan strategi terbaik untuk keunggulan kompetitif. Perubahan perilaku masyarakat tersebut menyebabkan masyarakat seluruh dunia sangat bergantung pada koneksi internet. Dimana, koneksi internet menjadi factor penting dalam menjalani perubahan teknologi dan informasi super cepat. Dengan pertumbuhan internet yang begitu cepat membuat kita berada pada masa big data, masa disruptif yang membawa kita ke masa baru, dimana semua hal hampir terdigitalisasi. Di masa ini segala hal dituntut untuk cepat, akurat dan efisien. Perkembangan internet yang terus menerus pesat menimbulkan berbagai inovasi salah satunya yaitu Teknologi Keuangan (Financial technology).

Menurut Financial Technology The National Digital Research Centre (NDRC) didefinisikan sebagai “Innovation Infinancial Service” merupakan inovasi dalam sektor keuangan yang mendapatkan sentuhan teknologi (Mustikasari & Noviardy, 2020). Menurut (Pristin Prima Sari, 2019), Financial Technology (Fintech) adalah penggunaan teknologi untuk mengatur keuangan kita. Financial Technology dapat diartikan sebagai fitur aplikasi dari perusahaan startup dalam bidang keuangan. Dimana, Fintech merupakan alat atau teknologi yang berguna untuk mempermudah proses transaksi antara pembeli dan penjual serta dapat meminimalisir kecurangan dalam proses transaksi. Penggunaan teknologi menjadikan layanan keuangan semakin mudah dan efisien.

Secara umum dan dalam arti luas, FinTech menunjuk pada penggunaan teknologi untuk memberikan solusi-solusi keuangan (Arner, J. Barberis, & R. Buckley, 2015). Secara spesifik, FinTech didefinisikan sebagai aplikasi teknologi digital untuk masalah intermediasi keuangan (Aaron, Rivadeneyra, & and Sohal, 2017). Dalam pengertian yang lebih luas, FinTech didefinisikan sebagai industri yang terdiri dari perusahaan-perusahaan yang menggunakan teknologi agar sistem keuangan dan penyampaian layanan keuangan lebih efisien (www.worldbank.org). Sedangkan menurut Bank Indonesia FinTech juga didefinisikan sebagai 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, dan keandalan sistem pembayaran. (www.bi.go.id). Fintech diatur oleh Bank Indonesia walaupun bukan lembaga keuangan secara perbankan, perihal ini bertujuan agar konsumen ataupun warga bisa terlindungi. Bank Indonesia mengendalikan industry penyelenggaraan Fintech dengan harus mendaftarkan perusahaannya pada Bank Indonesia ataupun Otoritas Jasa Keuangan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Teori Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen dikatakan sebagai suatu tindakan atau perbuatan yang dilakukan

seorang individu atau disebut konsumen yang secara langsung terlibat dalam rangka mendapatkan, mengkonsumsi, dan menghabiskan produk dan jasa, termasuk proses keputusan yang mendahului dan mengikuti tindakan ini. (Engel, Roger , & Paul, 2004). Perilaku konsumen menjelaskan bagaimana seorang konsumen mengalokasikan pendapatannya untuk memperoleh alat-alat kebutuhan dan memilih suatu produk atau jasa yang tersedia akan memberikan kepuasan maksimum. Perilaku konsumen ini dapat dipahami melalui tiga langkah sebagai berikut (Pindyck & Rubinfeld, 2012) :

1. **Preferensi/Selera Konsumen:** Langkah pertama adalah mencari cara yang praktis untuk menggambarkan alasan orang-orang lebih tertarik kepada satu produk ketimbang produk lain. Hal ini dapat melihat bagaimana preferensi konsumen atas berbagai barang dapat digambarkan secara grafis dan aljabar.
2. **Kendala Anggaran:** Tentu saja, konsumen akan mempertimbangkan harga. Pada langkah yang kedua ini, untuk mempertimbangkan fakta bahwa konsumen memiliki batasan pendapatan yang membatasi kuantitas barang yang akan dibeli. Pilihan Konsumen: Dengan selera dan pendapatan konsumen terbatas yang ada, konsumen memilih untuk membeli kombinasi barang yang memaksimalkan kepuasan mereka. Kombinasi ini bergantung pada harga berbagai barang.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen

Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi individu dalam bertindak sebagai konsumen terdiri dari (Kotler & Amstrong, 2008):

1. Faktor Kebudayaan

Faktor kebudayaan terdiri atas kultur, dan kelas sosial. Kultur dapat mempengaruhi seseorang dalam bertindak yang biasanya dituntun oleh naluri, manusia biasanya berperilaku sesuai dengan apa yang dipelajari dalam lingkungannya. Sehingga perilaku seseorang dalam lingkungan yang berbeda kemungkinan memiliki perbedaan antara satu sama lain. Kelas sosial adalah masyarakat yang anggotanya cenderung memiliki nilai, perilaku dan minat yang sama. Kelas sosial diukur sebagai kombinasi pekerjaan, pendapatan, pendidikan, kekayaan, dan variabel lainnya.

2. Faktor Sosial

Perilaku konsumen akan dipengaruhi oleh faktor sosial seperti kelompok kecil, keluarga, peran dan status sosial dari konsumen. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh banyak kelompok kecil, seperti keluarga, teman, dan adalah organisasi.

3. Faktor Pribadi

Keputusan seorang individu sebagai konsumen akan dipengaruhi oleh karakteristik pribadi seperti umur dan tahap daur- hidup pembeli, jabatan, keadaan ekonomi, gaya hidup, dan kepribadian. Umur ikut berpengaruh dalam keputusan seorang.

4. Faktor Psikologi

Pilihan pembelian seseorang dipengaruhi oleh empat faktor psikologi utama yaitu motivasi, persepsi, pembelajaran, serta keyakinan dan pendirian. Motivasi ialah kebutuhan yang dapat cukup menekan untuk mengarahkan seseorang untuk mencari cara serta memuaskan kebutuhan tersebut.

Financial Technology

Menurut *The National Digital Research Centre (NDRC)*, di Dublin, Irlandia mendefinisikan fintech sebagai “innovation in financial services” atau “inovasi dalam layanan keuangan fintech” yang merupakan suatu inovasi pada sektor finansial yang mendapat sentuhan teknologi modern.

Transaksi keuangan melalui fintech ini meliputi pembayaran, investasi, peminjaman uang, transfer, rencana keuangan dan peminjaman produk keuangan. Financial Technology menurut peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 adalah penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan / atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran. Penyelenggara teknologi finansial yakni meliputi sistem pembayaran, pendukung pasar, manajemen investasi dan manajemen resiko, pinjaman, pembiayaan dan penyedia modal, dan jasa finansial lainnya.

Jenis-jenis Layanan Financial Technology

Menurut Bank Indonesia (BI) Fintech dibagi ke dalam empat kategori transaksi berdasarkan jenis inovasinya, yaitu:

1. Payment, Clearing & Settlement

Transaksi dalam kategori ini digunakan untuk pembayaran kliring, dan settlement. Satu contohnya adalah Mobile Payment, yang merupakan bentuk optimalisasi perangkat mobile guna melakukan transaksi pembayaran.

2. Deposit, Lending & Capital Rising

Menurut Gubernur Bank Indonesia (BI) Agus Martowardojo Fintech yang berfokus pada Deposit, Lending & Capital Rising diantaranya skema bisnis Crowdfunding dan Peer to Peer Lending. Crowdfunding merupakan penggalangan dana dari sejumlah orang untuk memodali suatu proyek atau usaha yang umumnya dilakukan melalui internet. Peer to Peer Lending merupakan penyelenggaraan layanan jasa keuangan untuk mempertemukan pemberi pinjaman dengan penerima pinjaman dalam rangka melakukan perjanjian pinjam meminjam melalui sistem elektronik dengan menggunakan jaringan internet.

3. Market Provisioning

Dalam kategori ini transaksinya dikenal dengan istilah e-Agregator, yaitu platform yang mengumpulkan dan mengolah berbagai data sehingga dapat memberikan informasi tertentu kepada pengguna secara online. Melalui informasi tersebut, pengguna dapat memilih produk/jasa yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Satu contoh adalah aplikasi/platform yang menawarkan informasi mengenai berbagai produk kartu kredit, dengan keunggulan dan kelemahannya. Sehingga masyarakat dapat memilih kartu kredit mana yang sesuai dengan kebutuhannya.

4. Investment & Risk Management

Dalam kategori ini beberapa transaksi yang umumnya dilakukan adalah dalam bentuk Robo Advice, E-Trading, dan Insurance. Robo Advice merupakan layanan manajemen investasi online yang bekerja secara otomatis untuk memberikan saran investasi berbasis algoritma dan data customer. Sementara E-Trading adalah platform online yang memungkinkan pengguna melakukan jual-beli instrumen keuangan tanpa bantuan broker, seperti valuta asing, surat berharga, dll. Sedangkan Insurance merupakan platform yang bekerja di atas teknologi big data guna merumuskan produk secara customized sesuai kebutuhan pengguna, automatic underwriting, auto claim, dan marketing sesuai target pasar.

III. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini berfokus pada masyarakat Kota Pangkalpinang yang mengacu pada judul tersebut.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Pangkalpinang yang terdiri dari 7 kecamatan yang ada di Kota Pangkalpinang.

Sampling total adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua (Sugiyono, 2019). Sampel yang digunakan peneliti adalah masyarakat Kota Pangkalpinang. Berdasarkan pertimbangan ukuran sampel menurut Hair, (2010) menyatakan bahwa:

1. Regresi berganda membutuhkan sampel minimal 50 dan lebih baik 100 pengamatan untuk sebagian besar penelitian.
2. Rasio pengamatan minimum terhadap variabel adalah 5:1, tetapi rasio lebih baik adalah 15:1 atau 20:1 yang akan meningkat ketika estimasi bertahap digunakan.
3. Memaksimalkan derajat kebebasan meningkatkan generalisasi dan mengatasi masalah model hemat dan ukuran sampel.

Untuk menentukan besarnya sampel yang akan diambil, peneliti menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih ditolerir yaitu (0,1)

Maka perhitungannya sebagai berikut:

$$n = \frac{69.980}{1 + 69.980(0,1)^2}$$

$$n = 99,85$$

Dari perhitungan Slovin tersebut, besaran sampel sebesar 99,85 dan dibulatkan menjadi 100 sampel.

Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode *survey* kuesioner. Kuesioner didistribusikan via *online* (*whatsapp, facebook, instagram, dll*) dan responden berasal dari masyarakat Kota Pangkalpinang. Kuesioner diukur dengan menggunakan skala likert, sedangkan Analisis Data menggunakan pendekatan Regresi Berganda.

IV. HASIL DAN DISKUSI

Dari hasil penyebaran kuesioner, pengumpulan sampai pengolahan data dengan menggunakan SPSS, maka adapun hasil dari penelitian ini yang terkait dengan hipotesis yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut: Variabel harapan kinerja merupakan konstruk yang penting dalam mempengaruhi niat menggunakan, yang memiliki makna sejauh mana penggunaan teknologi baru dapat memberikan manfaat kepada konsumen dalam melakukan aktifitas tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Fintech* di Kota Pangkalpinang sudah tidak awam dengan teknologi sehingga Budaya tidak menjadi faktor yang mempengaruhi niat dalam menggunakan *Fintech*. Hal ini menunjukkan bahwa apabila tingkat harapan kinerja rendah maka niat menggunakan teknologi dan sistem informasi layanan *Fintech* juga rendah. Namun, hasil penelitian ini mendapati bahwa harapan kinerja tidak berpengaruh signifikan terhadap niat pengguna *Fintech* bertransaksi online di Kota Pangkalpinang. Hal tersebut dibuktikan dari nilai koefisien variabel Budaya dimana harapan kinerja hanya memiliki pengaruh sebesar 12,33%.

Pengguna *Fintech* di Kota Pangkalpinang sudah tidak asing dengan teknologi sehingga harapan usaha menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi niat pengguna *Fintech* bertransaksi online. Hal ini menunjukkan semakin tingkat harapan usaha maka niat pengguna terhadap teknologi dan sistem informasi layanan *Fintech* juga akan meningkat. Kemudahan penggunaan suatu teknologi dan sistem informasi akan mempengaruhi niat individu untuk menggunakannya, oleh sebab itu salah satu tujuan dari diterapkannya *Fintech* adalah untuk kemudahan dan kepraktisan dalam bertransaksi. Demikian juga dengan hasil penelitian ini yang mendapati bahwa harapan usaha memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat pengguna *Fintech* bertransaksi online di Kota Pangkalpinang.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kondisi fasilitas berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kondisi fasilitas berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan *Fintech* bertransaksi online di Kota Pangkalpinang. Hal tersebut terlihat dari nilai koefisien variabel kondisi fasilitas dimana kondisi fasilitas memiliki pengaruh sebesar 10,97% terhadap niat menggunakan e-payment. Nilai tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas dan sumber daya, dan adanya bantuan dari pihak tertentu (seperti *customer service* dan *driver*) mampu mempengaruhi niat pengguna *Fintech*, dimana semakin tinggi tingkat *facilitating condition* maka *use behavior* layanan e-payment akan semakin meningkat.

Bertransaksi online di Kota Pangkalpinang. Hal tersebut terlihat dari nilai koefisien variabel kondisi fasilitas dimana kondisi fasilitas memiliki pengaruh sebesar 10,97% terhadap niat menggunakan e-payment. Nilai tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas dan sumber daya, dan adanya bantuan dari pihak tertentu (seperti *customer service* dan *driver*) mampu mempengaruhi niat pengguna *Fintech*, dimana semakin tinggi tingkat *facilitating condition* maka *use behavior* layanan *Fintech* akan semakin

meningkat. Dan bertolak belakang dengan hasil penelitian yang dilakukan Glady Jovlin dan Rantung Rinny (2020) mengenai niat menggunakan dan bertolak belakang dengan hasil penelitian yang dilakukan Glady Jovlin dan Rantung Rinny (2020) mengenai niat menggunakan *Fintech* dikalangan millennials yang mendapati bahwa kondisi fasilitas tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap niat milenial menggunakan *Fintech*, dikalangan millennials yang mendapati bahwa kondisi fasilitas tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap niat milenial menggunakan *Fintech*.

V. KESIMPULAN

Perkembangan dan penggunaan Fintech di Kota Pangkalpinang berdasarkan Niat pengguna yang merupakan suatu keinginan untuk melakukan perilaku. Ketika ingin menggunakan alat transaksi tertentu untuk bertransaksi Fintech, tentunya individu penggunaan harus memiliki niat terlebih dahulu dalam diri individu tersebut. Kemudian setelah niat muncul maka penggunaan suatu alat transaksi akan terlaksana. Menurut teori tindakan beralasan (*theory of reasoned action*) niat merupakan suatu fungsi dari dua penentu dasar, yang satu berhubungan dengan fakta pribadi dan lainnya berhubungan dengan pengaruh sosial.

Penelitian ini dilakukan pada masyarakat Kota Pangkalpinang. Dalam penelitian ini dengan melihat adanya perkembangan Fintech di Kota Pangkalpinang pada era Digitalisasi Keuangan terhadap niat pengguna *Fintech* bertransaksi dengan model UTAUT. Dalam penelitian ini harapan usaha dan kondisi fasilitas berpengaruh signifikan terhadap niat pengguna *Fintech* bertransaksi online pada masyarakat Kota Pangkalpinang. Fakta yang dapat disimpulkan bahwa harapan usaha dan kondisi fasilitas berpengaruh positif terhadap niat pengguna *Fintech* bertransaksi online di Kota Pangkalpinang. Pengaruh yang signifikan menunjukkan bahwa harapan usaha dan kondisi fasilitas mempunyai peranan penting dalam niat pengguna *e-payment* bertransaksi online karena semakin besar kepercayaan mereka menggunakan *Fintech*, maka akan semakin tinggi niat mereka menggunakan *fintech* untuk bertransaksi online. Sedangkan budaya dan pengaruh sosial berpengaruh signifikan yang dibuktikan dengan informasi yang dihasilkan relevan dan dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam penggunaan Fintech.

REFERENSI

- Ahmad Erani Yustika, "Perekonomian Indonesia" BPFE- UNIBRAW, Malang, 2019.
- Aaron, M., Rivadeneyra, F., and Sohal, S.(2017). Fintech : Is this time different? A framework for assessing risks and opportunities for Central Banks. Bank of Canada Staff Discussion Paper 2017-10 (July). Canada : Bank of Canada.
- Anjelina. 2018. Persepsi konsumen pada penggunaan e-money. Journal of applied managerial accounting. 2, 2: 219-231.
- Anshori, Mohammad, Hafiz., Samopa, Febriliyan., Suryotrisongko, atma. 2013. Pengembangan sistem pembayaran elektronik menggunakan kode QR berbasis android. Seminar nasional sistem informasi indonesia.
- Arner, Douglas W. et. al. 2015. The Evolution of Fintech: A New Post-Crisis Paradigm?. Georgetown Journal of International Law Ah Supangkat. (2017).
- Pengaruh Citra Merek, Kualitas Produk, Harga terhadap keputusan pembelian tas di

- Intako. Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen volume 6, no 9.
- Engel. James.F.Roger. D.Black Well And Paul.W.Miniard, 1995.,Perilaku Konsumen.Jakarta.Bina Rupa Aksara.Hal. 3.
- Kotler, Philip; Armstrong, Garry, 2008. Prinsip-prinsip Pemasaran,Jilid 1, Erlangga, Jakarta.
- Kuncoro, Mudrajad. 2013. Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi,Edisi keempat. Erlangga. Jakarta.
- Mishkin, Frederic S. 2008. Ekonomi Uang, Perbankan, dan Pasar Keuangan. Edisi 8. Salemba Empat : Jakarta.
- Mustikasari&Noviardy (2020) pengaruh financial technology dalam meningkatkan literasi keuangan usaha mikro kecil dan menengah kota palembang. Diploma thesis, Universitas Bina Darma.
- Pristin Prima Sari. 2019. Pengaruh Financial Teknologi terhadap kepuasan keuangan dengan capaian keuangan sebagai variabel mediasi. Yogyakarta.
- Prasetyo, B., & Trisyanti, D. (2019). Prosiding SEMATEKSOS 3 “Strategi Pembangunan Nasional MenghadapiRevolusiIndustri 4.0” REVOLUSI INDUSTRI 4.0. Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial.
- Robert S. Pindyck and Daniel L. Rubinfeld. Microeconomics.. New Jersey: Pearson Education, Inc., 2012.
- Sugiyono. 2019. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung, IDN: ALFABETA
- Sukirno, Sadono. 2011. Makro Ekonomi, Teori Pengantar. Penerbit PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Venkatesh, V., Thong., Xu, Xin. 2016. Unified theory of acceptance and use of thecnology: A synthesis and road ahead. Journal of the association for information system. 17, No. 5 : 328-376