E-ISSN: 3030-9905
DOI: doi-No.
Received: 27/09/2023, Revised: 11/10/2023, Publish: 15/01/2024

PENGARUH KINERJA ELECTRONIC MONEY (*E-MONEY*) DALAM PERKEMBANGAN EKONOMI DIGITAL DI INDONESIA TAHUN 2020 – 2022

Roziana Ghani[1], Ayi Wahid[2], Vivi Afifah[3]
[1]Universitas Siber Indonesia, Indonesia, ghanirozi11@gmail.com.
[2]Universitas Siber Indonesia, Indonesia, aawahid2021@gmail.com.
[3]Universitas Siber Indonesia, Indonesia, vivi.afifah@gmail.com.

Korespondensi: Roziana Ghani[1]

Abstract: The rapid development of information technology and communication devices encourages the process of digitalization in various aspects of people's lives, including in the economic and financial transactions sector. The digital world economy is now producing many new electronic-based products, one of which is electronic money (e-money). The author is interested in researching whether electronic money (e-money) can affect the development of the Digital Economy in Indonesia in 2020-2022. This study aims to determine the effect of the volume of e-money shopping transactions, the value of e-money shopping transactions, e-money infrastructure, GDP per capita, e-retail penetration, internet penetration on the development of the digital economy in Indonesia. This study uses a quantitative descriptive data analysis method with two lines of analysis, namely descriptive analysis, classical assumption test, and multiple linear regression analysis. The results of the research show that the volume of e-money shopping transactions and the value of e-money shopping transactions partially have a significant effect on the Development of the Digital Economy in Indonesia in 2020-2022, while e-money infrastructure, GDP per capita, e-retail penetration, and partial internet penetration has no significant effect on the Development of the Digital Economy in Indonesia in 2020-2022. In conclusion, E-money Shopping Transaction Volume, E-money Shopping Transaction Value, GDP per Capita, E-Retail Penetration, Internet Penetration simultaneously have a significant and positive value effect on the Development of the Digital Economy in Indonesia in 2020-2022.

Keywords: Digital Economy Development, E-Money Shopping Transaction Volume, E-Money Shopping Transaction Value, e-Money Infrastructure, GDP per Capita, E-Retail Penetration, Internet Penetration.

Abstrak: Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan perangkat komunikasi mendorong terjadinya proses digitalisasi di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk di bidang ekonomi dan transaksi keuangan. Perekonomian dunia digital kini banyak menghasilkan produk baru berbasis elektronik salah satunya yaitu uang elektronik (*e-money).* Penulis tertarik untuk meneliti apakah uang elektronik (*e-money)* dapat mempengaruhi Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia tahun 2020-2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh volume transaksi belanja *e-money*, nilai transaksi belanja *e-money*, Infrasktruktur *e-money*, PDB per kapita, penetrasi *e-retail*, penetrasi internet terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di

Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif kuantitatif dengan dua jalur analisis, yakni analisis deskriptif, uji asumsi klasik, dan analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa volume transaksi belanja *e-money dan* nilai transaksi belanja *e-money* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia tahun 2020-2022, sedangkan infrasktruktur *e-money,* PDB per kapita, penetrasi *e-retail*, dan penetrasi internet secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia tahun 2020-2022. Kesimpulannya Volume Transaksi Belanja E-money, Nilai Transaksi Belanja E-money, PDB per Kapita, Penetrasi E-Retail, Penetrasi Internet secara simultan berpengaruh signifikan dan bernilai positif terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia tahun 2020-2022.

Kata Kunci: Perkembangan Ekonomi Digital, Volume Transaksi Belanja *E-Money,* Nilai Transaksi Belanja *E-Money,* Infrastruktur *e-Money,* PDB per Kapita, Penetrasi *E-Retail,* Penetrasi Internet.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan perangkat komunikasi yang semakin canggih mendorong terjadinya proses digitalisasi di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk di bidang ekonomi dan transaksi keuangan. Perekonomian dunia digital kini banyak menghasilkan produk-produk baru berbasis elektronik. Salah satunya adalah uang digital, *e-commerce*, dan yang saat ini sedang berkembang juga yaitu uang elektronik (*E-money).* Masyarakat Indonesia sudah mulai mengikuti perkembangan ini dengan menggunakan uang elektronik *(E-money)* seperti OVO, GOPAY, LinkAja, dan masih banyak lainnya untuk melakukan berbagai transaksi non-tunai serta turut berpartisipasi dalam berinvestasi uang digital. Karena menyadari banyak manfaat potensial yang dapat ditawarkan oleh bisnis dan investasi berbasis online ini.

Menurut Eny Latifah (2019:24) dalam (Latifah, 2019) menyatakan bahwa semakin berkembangnya industri *fintech* di Indonesia maka semakin membuka peluang untuk meningkatnya jumlah penyelenggara jasa keuangan berbasis aplikasi digital. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri, karena akan semakin banyak produk keuangan, baik itu untuk alat pembayaran ataupun jasa keuangaan pembiayaan. Menurut Thomas Suseco (2016:9) dalam (Suseco, 2016) menyatakan bahwa *E-money* in Indonesia is a complement for previous credit cards and ATM/debit cards. *E-money* can be in form of prepaid cards (e.g. BCA Flazz, Indomaret Card from Bank Mandiri, and BRIZZI) and electronic wallet)e.g. Dompetku from Indosat, and XL Tunai from XL Axiata). Those providers claimed that their product have benefits in easiness, speed, and eficiency. There is no minimum amount of transaction and no security verification (whether use PIN or signature). Hal ini menyatakan bahwa *E-money* yang sudah ada di Indonesia merupakan pelengkap dari kartu kredit dan debit yang ada sebelumnya dengan membawa berbagai kemudahan dan keunggulan salah satunya tanpa jumlah minimum transaksi.

Perkembangan ekonomi digital di Indonesia dipengaruhi oleh indikator-indikator seperti penetrasi *e-retail*, GDP per kapita, dan penetrasi internet**.** elektronik pada periode tertentu. Berdasarkan (McKinsey&Company, 2018) dalam (Latifah, 2019) menyatakan bahwa, fakta yang mempengaruhi perkembangan ekonomi digital di Indonesia salah satunya adalah PDB per kapita, hal ini dapat dipastikan dengan semakin banyaknya usaha kecil dan menengah (UKM) di Indonesia yang sudah mengaplikasikan media digital sebagai salah satu sumber pemasaran dan ternyata dengan media ini usaha-usaha yang di lakoni menjadi berkembang pesat dari sebelumnya karena dapat merambah konsumen hingga ke luar negeri, tentunya terdapat alat pembayaran yang

mendukung pula dibalik kesuksesan perdagangan elektronik atau *e-commerce* ini yaitu uang elektronik (*E-money*).

Berdasarkan hasil rata-rata Produk Domestik Bruto Berdasarkan Lapangan Usaha Periode 2020 – 2022, menyatakan bahwa pertumbuhan PDB di Indonesia menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dari triwulan I tahun 2020 hingga triwulan III tahun 2022. Sehingga jika dilihat dari uraian faktor perkembangan ekonomi digital di Indonesia yang telah dipaparkan oleh (McKinsey&Company, 2018) dalam (Latifah, 2019), perkembangan ekonomi digital terbukti membawa dampak positif terhadap pertumbuhan PDB dengan semakin meningkatnya PDB disetiap triwulannya. Dengan demikian, penulis tertarik untuk meneliti apakah uang elektronik (*e-money)* dapat mempengaruhi Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia tahun 2020-2022 dengan judul "Pengaruh Kinerja Electronic Money (*E-money*) dalam Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia Tahun 2020-2022".

TINJAUAN LITERATUR

Pengertian Electronic Money (*E-money*)

Menurut Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik, uang elektronik merupakan alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut :

- diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit;
- nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip;
- digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektonik tersebut; dan
- nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Sedangkan menurut Menurut Thomas Suseco (2016:9) dalam (Suseco, 2016) menyatakan bahwa *E-money* in Indonesia is a complement for previous credit cards and ATM/debit cards. *E-money* can be in form of prepaid cards (e.g. BCA Flazz, Indomaret Card from Bank Mandiri, and BRIZZI) and electronic wallet)e.g. Dompetku from Indosat, and XL Tunai from XL Axiata). Those providers claimed that their product have benefits in easiness, speed, and eficiency. There is no minimum amount of transaction and no security verification (whether use PIN or signature). Hal ini menyatakan bahwa *E-money* yang sudah ada di Indonesia merupakan pelengkap dari kartu kredit dan debit yang ada sebelumnya dengan membawa berbagai kemudahan dan keunggulan salah satunya tanpa jumlah minimum transaksi. Menurut Isnani Nurannisa Fitri (2016) dalam (Fitri, 2016) menyatakan bahwa dalam salah satu laporan yang diterbitkan oleh Bank for International Settlement (BIS) pada bulan Oktober 1996, *E-money* didefinisikan sebagai produk stored-value atau prepaid dimana sejumlah uang (monetary value) disimpan secara elektronis dalam suatu peralatan elektronis yang dimiliki seseorang. 'Nilai elektronis' ini dapat diperoleh seseorang dengan menukarkan sejumlah uang tunai atau dengan pendebitan rekeningnya di bank untuk kemudian disimpan dalam peralatan elektronis miliknya. *E-money* dimaksudkan untuk berbagai keperluan pembayaran (multi purpose), berbeda dengan kebanyakan single-prepaid card yang hanya dapat digunakan untuk keperluan tertentu seperti kartu telepon.

Pengertian Volume Transaksi *E-money*

Menurut Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik, volume transaksi *E-money* merupakan jumlah transaksi pembelanjaan yang dilakukan dengan menggunakan uang elektronik pada periode tertentu.

Pengertian Nilai Transaksi *E-money*

Menurut Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik, nilai transaksi *E-money* merupakan nilai uang yang disimpan secara elektronik pada suatu media yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana.

Pengaruh Infrastruktur *E-money* Terhadap Pertumbuhan *E-money*

Menurut peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2015 dalam (Afriani, 2014), infrastruktur adalah fasilitas teknis, fisik, sistem, perangkat keras, dan lunak yang diperlukan untuk melakukan pelayanan kepada masyarakat dan mendukung jaringan struktur agar pertumbuhan ekonomi dan sosial masyarakat dapat berjalan dengan baik. Menurut Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik, Infrastruktur Uang Elektronik terdiri dari institusi penerbit uang elektronik, institusi yang bertindak sebagai acquirer uang elektronik, institusi yang bertindak sebagai prinsipal uang elektronik, institusi yang bertindak sebagai penyelenggara kliring uang elektronik, dan institusi yang bertindak sebagai penyelenggara penyelesaian akhir uang elektronik. Menurut E.F Getsy Meliala dan H.S Drajati Nugrahani dalam (Meliala & Nugrahani, 2019) menyatakan bahwa keberadaan infrastruktur dan cashless society yang banyak terkonsentrasi di kota-kota besar menjadi faktor pendorong semakin tingginya penggunaan uang elektronik (e- money) sebagai media transaksi yang aman, nyaman dan efisien.

Produk Domestik Bruto (PDB) terhadap Perkembangan Ekonomi Digital

Menurut Rudi Masniadi (2012:70) dalam (Masniadi, 2012), PDB per kapita adalah saham anggota individu dari populasi terhadap PDB tahunan. Secara matematis dihitung dengan membagi PDB riil atau nominal dengan jumlah penduduk pertahun. Pendapatan perkapita sering digunakan sebagai tolak ukur kemakmuran dan tingkat pembangunan sebuah negara semakin besar pendapatan perkapitanya, semakin makmur negara tersebut. Menteri Koordinator Bidang Perekonomian Darmin Nasution dalam (Pemerintah Bidik Perkembangan Ekonomi Digital, 2020) mengatakan, kontribusi ekonomi digital terhadap output ekonomi global sebesar 22%. Di sisi lain, prediksi peningkatan kontribusi aplikasi teknologi digital terhadap produk domestik bruto (PDB) global pada tahun 2020 mencapai USD 2 triliun.

Penetrasi E-Retail terhadap Perkembangan Ekonomi Digital

Menurut Supratman Zakir dan Efmi Maiyana dalam (Zakir et al., 2015) menyatakan bahwa E-Retail adalah kegiatan retail (perdagangan eceran) yang dilaksanakan secara elektronik melalui internet atau disebut juga virtual shopping. Kelebihan e-retail dibandingkan dengan retail konvensional adalah ruang lingkup lebih luas, lebih cepat menerima dan memproses pesanan, akses pelanggan terhadap informasi semakin intensif dan selalu up to date dan area jual beli yang selalu berubah. Keunggulan e-retail ini membuat e-retail menjadi salah satu slusi aktivitas perekonomian yang menjanjikan. Namun demikian membangun sebuah e-retail butuh kajian yang komprehensif dan mendalam sehingga aktivitas perekonomian melalui e-retail menjadi salah satu pendorong pertumbuhan perekonomian.

Penetrasi Internet terhadap Perkembangan Ekonomi Digital

Menurut Prasetyo Budi Widagdo dalam (Widagdo, n.d.) menyatakan bahwa penetrasi internet menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bekerja sama dengan Pusat Kajian dan Komunikasi Universitas Indonesia (Puskakom UI) yang dimuat dalam portal berita beritasatu.com menyetakan bahwa tingkat penetrasi internet memang baru 34,9% pada tahun 2014, akan tetapi penetrasi internet yang saat ini sudah diakses hingga ke desa-desa seluruh Indonesia memberikan angin segar bagi pertumbuhan ekonomi wilayah perdesaan. Dengan adanya internet di desa-desa, masyarakat desa saat ini sudah bisa melakukan e-commerce sendiri dan tidak perlu bergantung pada kota-kota dalam memasarkan produk-produk yang dihasilkan di desa. Cukup melalui e-commerce, pembeli akan datang ke desa untuk mengambil produk dalam jumlah besar sehingga jarak fisik tidak akan mempengaruhi pemasaran. Dengan berkembangnya pemasaran komoditas di perdesaaan akan mendorong pertumbuhan ekonomi di wilayah perdesaan hingga pada akhirnya akan terjadi pemerataan pertumbuhan ekonomi hingga wilayah perdesaan.

Hipotesis

H1 : Volume Transaksi Uang Elektronik berpengaruh secara parsial terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia.

H2 : Nilai Transaksi Uang Elektronik berpengaruh secara parsial terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia.

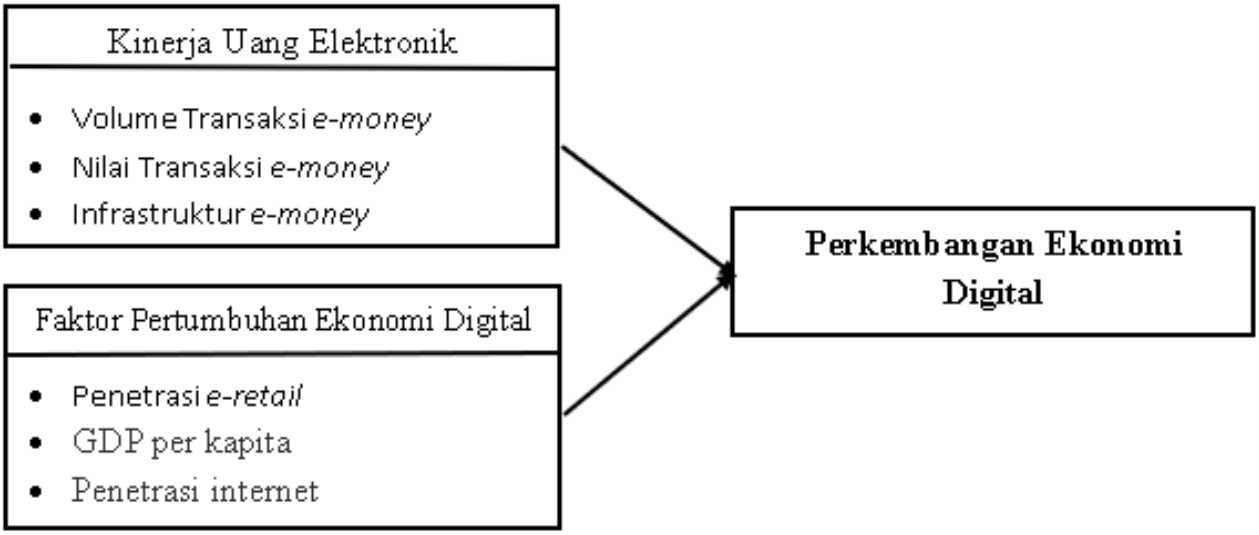
H3 : Infrastruktur Transaksi Uang Elektronik berpengaruh secara parsial terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia.

H4 : Pertumbuhan PDB Per Kapita berpengaruh secara parsial terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia.

H5 : Penetrasi E-Retail berpengaruh secara parsial terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia.

H6 : Penetrasi Internet berpengaruh secara parsial terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia.

H7 : Volume Transaksi *E-money*, Nilai Transaksi *E-money*, Infrastruktur *E-money*, dan PDB Per Kapita, Penetrasi E-Retail, dan Penetrasi Internet secara simultan berdampak terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan dua jalur analisis, yakni analisis deskriptif, uji asumsi klasik, dan analisis regresi linear berganda.

Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data sekunder *time series* yaitu data yang sudah ada dan dapat diperoleh dari website resmi Bank Indonesia, Badan Pusat Statistika (BPS), Google Trends, atau pihak lainnya. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa Laporan Statistik Sistem Pembayaran dan Infrastruktur Pasar Keuangan Indonesia (SPIP) yang diakses melalui Bank Indonesia tahun 2020 - 2022, Perkembangan Produk Domestik Bruto di Indonesia tahun 2020 – 2022 dalam laporan Badan Pusat Statistik (BPS), Penetrasi Internet dan E-Retail tahun 2020- 2022 yang diakses melalui Google Trends.

Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data laporan Uang Elektronik pada Laporan Statistik Sistem Pembayaran dan Infrastruktur Pasar Keuangan Indonesia (SPIP) Bank Indonesia, Laporan Perkembangan Produk Domestik Bruto di Indonesia, dan Laporan Penetrasi Internet dan E-Retail di Indonesia. Menurut Sugiyono (2015:81) dalam (Nasution, 2019), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini mengambil sampel Laporan Uang Elektronik, PDB, Penetrasi Internet, dan E-Retail perbulan selama 30 bulan dari bulan Juni 2020 – November 2022.

Teknik Pengumpulan data

a.) Penelitian Kepustakaan (Library Research)

Penelitian kepustakaan adalah teknik mengumpulkan data melalui sumber – sumber seperti buku, literatur, website resmi, dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembahasan penelitian serta dapat mendukung penelitian.

b.) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik untuk memperoleh kumpulan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data – data yang terdapat di website resmi seperti Bank Indonesia, Badan Pusat Statistika, maupun Google Trends, dalam penelitian ini data yang didokumentasikan khususnya berupa laporan kinerja Uang Elektronik (*E-money*) baik itu volume transaksi, nilai transaksi, maupun infrastruktur transaksi dalam Laporan Statistik Sistem Pembayaran dan Infrastruktur Pasar Keuangan Indonesia (SPIP) Bank Indonesia tahun 2020 - 2022, Perkembangan Produk Domestik Bruto di Indonesia tahun 2020 – 2022 dalam laporan Badan Pusat Statistik (BPS), Penetrasi Internet dan E-Retail tahun 2020- 2022 yang diakses melalui Google Trends, dan laporan lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Analisis deskripsi merupakan analisis yang menggambarkan secara sistematik, akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi/kegiatan yang dilakukan dalam bidang tertentu yang menjadikan subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti maupun fakta yang terjadi di lapangan (Nasir, 2003) dalam (Supartama et al., 2013).

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation Statistic
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	
Volume Transaksi Belanja *E-money* (X1)	30	339.90	613.96	481.5330	16.34239	89.51096
Nilai Transaksi Belanja *E-money* (X2)	30	14.96	37.83	26.7197	1.29552	7.09583
Infrastruktur *E-money* (X3)	30	51.00	73.00	60.9667	1.34804	7.38350
PDB per Kapita (X4)	30	3690742.20	5114910.60	4391967.6700	81599.07791	446936.5564
Penetrasi E-Retail (X5)	30	.00	118.00	34.5667	6.98499	38.25836
Penetrasi Internet (X6)	30	.00	186.00	53.9667	7.95844	43.59016
Perkembangan Ekonomi Dgital (Y)	30	44400000000.00	76400000000.00	66253333333.3333	2303928346.05480	12619135260.09781
Valid N (listwise)	30					

Source: SPSS

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Berdasarkan Hasil Uji Deskriptif diatas, dapat kita gambarkan distribusi data yang didapat oleh peneliti adalah :

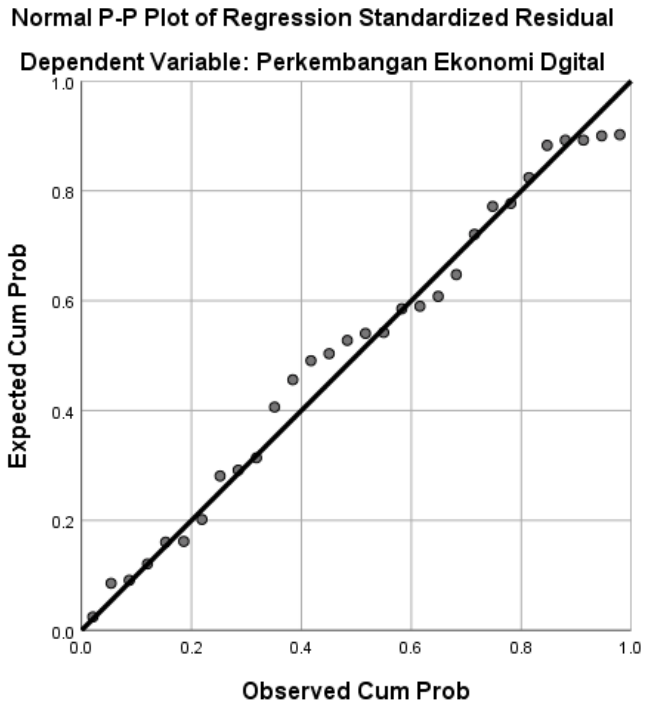
1. Variabel Volume Transaksi Belanja *E-money* (X1), dari data tersebut dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum variabel sebesar 339.90 sedangkan nilai maksimum variabel sebesar 613.96, nilai rata-rata (mean) variabel sebesar 481.5330, dan standar deviasinya sebesar 89.51096. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata lebih besar dari standar deviasi yaitu 481.5330 > 89.51096 yang mengartikan bahwa nilai tersebut baik.

2. Variabel Nilai Transaksi Belanja E-money (X2), dari data tersebut dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum variabel sebesar 14.96 sedangkan nilai maksimum variabel sebesar 37.83, nilai rata-rata (mean) variabel sebesar 26.7197, dan standar deviasinya sebesar 7.09583. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata lebih besar dari standar deviasi yaitu 26.7197 > 7.09583 yang mengartikan bahwa nilai tersebut baik.
3. Variabel Infrastruktur E-money (X3), dari data tersebut dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum variabel sebesar 51.00 sedangkan nilai maksimum variabel sebesar 73.00, nilai rata-rata (mean) variabel sebesar 60.9667, dan standar deviasinya sebesar 7.38350. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata lebih besar dari standar deviasi yaitu 60.9667 > 7.38350 yang mengartikan bahwa nilai tersebut baik.
4. Variabel PDB per Kapita (X4), dari data tersebut dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum variabel sebesar 3690742.20 sedangkan nilai maksimum variabel sebesar 5114910.60, nilai rata-rata (mean) variabel sebesar 4391967.6700, dan standar deviasinya sebesar 446936.5564. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata lebih besar dari standar deviasi yaitu 4391967.6700 > 446936.5564 yang mengartikan bahwa nilai tersebut baik.
5. Variabel Penetrasi E-Retail (X5), dari data tersebut dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum variabel sebesar 0.00 sedangkan nilai maksimum variabel sebesar 118.00, nilai rata-rata (mean) variabel sebesar 34.5667, dan standar deviasinya sebesar 38.25836. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata lebih besar dari standar deviasi yaitu 34.5667 < 38.25836 yang mengartikan bahwa nilai tersebut cukup buruk.
6. Variabel Penetrasi Internet (X6), dari data tersebut dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum variabel sebesar 0.00 sedangkan nilai maksimum variabel sebesar 186.00, nilai rata-rata (mean) variabel sebesar 53.9667, dan standar deviasinya sebesar 43.59016. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata lebih besar dari standar deviasi yaitu 53.9667 > 43.59016 yang mengartikan bahwa nilai tersebut baik.
7. Variabel Perkembangan Ekonomi Dgital (Y), dari data tersebut dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum variabel sebesar 44400000000.00 sedangkan nilai maksimum variabel sebesar 76400000000.00, nilai rata-rata (mean) variabel sebesar 66253333333.3333, dan standar deviasinya sebesar 12619135260.09781. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata lebih besar dari standar deviasi yaitu 66253333333.3333 > 12619135260.09781 yang mengartikan bahwa nilai tersebut baik.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Menurut Imam Ghozali (2011;161) dalam (Ristani & Nurdin, 2021) menyatakan bahwa model regresi dikatakan berdistribusi normal jika data ploting (titik yang menggambarkan data sesungguhnya mengikuti garis diagonal).



Source: SPSS

Tabel 2. Normal P-P Plot Uji Normalitas

Gambar diatas menunjukkan bahwa grafik Normal P-P of Regression Standardized Residual menggambarkan penyebaran data di sekitar garis diagonal dan penyebarannya mengikuti arah garis diagonal grafik tersebut, maka model regresi yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas.

Uji Heteroskedastisitas

Uji ini digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variansi dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Uji ini menggunakan uji Glejser dengan nilai p hitung < nilai p-kritis (0.05), sehingga dapat disimpulkan variabel X2 terdapat heteroskedastisitas (Sugiyono & Susanto, 2015:346) dalam (Nasution, 2019).

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	.334	.184		1.815	.083
	Volume Transaksi Belanja E-Money	.000	.000	.366	.586	.564
	Nilai Transaksi Belanja E-Money	-.004	.007	-.484	-.646	.525
	Infrastruktur E-Money	.021	.006	2.525	3.312	.003
	PDB per Kapita	-3.580E-7	.000	-2.579	-3.355	.003
	Penetrasi E-Retail	.001	.000	.478	3.559	.002
	Penetrasi Internet	.000	.000	-.076	-.579	.568

a. Dependent Variable: ABS_RES1

Source: SPSS

Tabel 3. Coefficients Log Normal Uji Heteroskedastisitas

Dapat dilihat pada tabel diatas, setelah melakukan uji heteroskedastisitas dengan uji Glejser menggunakan Log Normal didapatkan hasil akhir bahwa volume transaksi belanja *E-money*, nilai transaksi belanja *E-money*, dan penetrasi internet memiliki nilai signifikansi > 0,05 yang artinya ketiga variabel tersebut tidak mengalami gejala heteroskedastisitas. Akan tetapi pada variabel infrastruktur *E-money*, PDB per Kapita, dan penetrasi *e-retail* memiliki nilai signifikansi < 0,05 yang artinya ketiga variabel tersebut mengalami gejala heteroskedastisitas.

Uji Multikolienaritas

Menurut Imam Ghozali (2013:105) dalam (Iii et al., 2010) menyatakan bahwa uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Metode yang dapat digunakan untuk menguji terjadinya multikolinieritas dapat dilihat dari matrik korelasi variabel-variabel bebas. Pada matrik korelasi, jika antar variabel bebas terdapat korelasi yang cukup tinggi (umumnya di atas 0,90), maka hal ini merupakan indikasi adanya multikolinieritas. Selain itu dapat juga dilihat nilai tolerance dan variance inflation factor (VIF). Batas dari nilai tolerance adalah ≤ 0,10 atau sama dengan nilai VIF adalah ≥10.

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics Tolerance	Collinearity Statistics VIF
1	(Constant)	4.442E+10	3.138E+10		1.415	.170		
	Volume Transaksi Belanja E-Money	-164001381	73995239.25	-1.163	-2.216	.037	.036	27.614
	Nilai Transaksi Belanja E-Money	2959850902	1117926540	1.664	2.648	.014	.025	39.610
	Infrastruktur E-Money	801820534.5	1093311890	.469	.733	.471	.024	41.019
	PDB per Kapita	-5355.212	18212.907	-.190	-.294	.771	.024	41.708
	Penetrasi E-Retail	-8799508.692	37191733.91	-.027	-.237	.815	.785	1.274
	Penetrasi Internet	-61953314.3	31721936.43	-.214	-1.953	.063	.831	1.204

a. Dependent Variable: Perkembangan Ekonomi Dgital

Source: SPSS

Tabel 4. Coefficients Uji Multikolienaritas

Dapat dilihat pada tabel diatas, setelah melakukan uji multikolinearitas didapatkan hasil bahwa volume transaksi belanja *E-money*, nilai transaksi belanja *E-money*, infrastruktur *E-money*, dan PDB per Kapita memiliki nilai tolerance ≤ 0,10 dan nilai VIF adalah ≥10 yang artinya keempat variabel tersebut tidak mengalami gejala multikolinearitas. Akan tetapi pada variabel penetrasi *e-retail* dan penetrasi internet memiliki nilai tolerance > 0,10 dan nilai VIF adalah < 10 yang artinya kedua variabel tersebut mengalami gejala multikolinearitas.

Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi berganda digunakan oleh peneliti, bila peneliti bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel terikat. Analisis regresi berganda akan dilakukan bila jumlah variabel bebas minimal dua variabel (Nasution, 2019). Persamaan regresi linear berganda dalam penelitian ini sebagai berikut (Sugiyono & Susanto, 2015:303) dalam (Nasution, 2019) :

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics Tolerance	Collinearity Statistics VIF
1	(Constant)	4.442E+10	3.138E+10		1.415	.170		
	Volume Transaksi Belanja E-Money	-164001381	73995239.25	-1.163	-2.216	.037	.036	27.614
	Nilai Transaksi Belanja E-Money	2959850902	1117926540	1.664	2.648	.014	.025	39.610
	Infrastruktur E-Money	801820534.5	1093311890	.469	.733	.471	.024	41.019
	PDB per Kapita	-5355.212	18212.907	-.190	-.294	.771	.024	41.708
	Penetrasi E-Retail	-8799508.692	37191733.91	-.027	-.237	.815	.785	1.274
	Penetrasi Internet	-61953314.3	31721936.43	-.214	-1.953	.063	.831	1.204

a. Dependent Variable: Perkembangan Ekonomi Dgital

Source: SPSS

Tabel 5. Coefficients Regresi Linear Berganda

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa model regresi yang terbentuk yaitu :
Perkembangan Ekonomi Digital = 44422254493.921036 - 164001381.493 Volume Transaksi Belanja *E-money* + 2959850902.169 Nilai Transaksi Belanja *E-money* + 801820534.458 Infrastruktur *E-money* - 5355.212 PDB per Kapita - 8799508.692 Penetrasi E-Retail - 61953314.337 Penetrasi Internet + e

Keterangan :
Y : Perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 - 2022
α : Konstanta
β : Koefisien Regresi masing - masing variabel independen
X1 : Volume transaksi *E-money*
X2 : Nilai transaksi *E-money*
X3 : Infrastruktur *E-money*
X4 : PDB per kapita tahun 2020-2022
X5 : penetrasi e-retail
X6 : penetrasi internet
e : Standart error

Berdasarkan model regresi diatas dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

1. Nilai Konstanta (a) sebesar 44422254493.921036 menunjukkan bahwa apabila variabel *independent* yang terdiri dari Volume Transaksi Belanja *E-money*, Nilai Transaksi Belanja *E-money*, Infrastruktur *E-money*, PDB per Kapita, Penetrasi E-Retail, dan Penetrasi Internet dianggap bernilai 0 atau konstan, maka nilai Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia pada tahun 2020 – 2022 adalah sebesar 44422254493.921036.
2. Nilai Koefisien regresi Volume Transaksi Belanja *E-money* sebesar -164001381.493 menunjukkan adanya hubungan negatif atau tidak searah dengan Perkembangan Ekonomi Digital. Hal ini menunjukkan bahwa apabila Volume Transaksi Belanja *E-money* mengalami kenaikan sebesar 1 persen dengan asumsi variabel *independent* lainnya dianggap bernilai 0 atau konstan, maka Perkembangan Ekonomi Digital adalah sebesar -164001381.493.

3. Nilai Koefisien regresi Nilai Transaksi Belanja *E-money* sebesar 2959850902.169 menunjukkan adanya hubungan positif atau searah dengan Perkembangan Ekonomi Digital. Hal ini menunjukkan bahwa apabila Nilai Transaksi Belanja *E-money* mengalami kenaikan sebesar 1 persen dengan asumsi variabel *independent* lainnya dianggap bernilai 0 atau konstan, maka Perkembangan Ekonomi Digital adalah sebesar 2959850902.169.
4. Nilai Koefisien regresi Infrasktruktur *E-money* sebesar 801820534.458 menunjukkan adanya hubungan positif atau searah dengan Perkembangan Ekonomi Digital. Hal ini menunjukkan bahwa apabila Infrasktruktur *E-money* mengalami kenaikan sebesar 1 persen dengan asumsi variabel *independent* lainnya dianggap bernilai 0 atau konstan, maka Perkembangan Ekonomi Digital adalah sebesar 801820534.458.
5. Nilai Koefisien regresi PDB per Kapita sebesar - 5355.212 menunjukkan adanya hubungan negatif atau tidak searah dengan Perkembangan Ekonomi Digital. Hal ini menunjukkan bahwa apabila PDB per Kapita mengalami kenaikan sebesar 1 persen dengan asumsi variabel *independent* lainnya dianggap bernilai 0 atau konstan, maka Perkembangan Ekonomi Digital adalah sebesar - 5355.212.
6. Nilai Koefisien regresi Penetrasi E-Retail sebesar -8799508.692 menunjukkan adanya hubungan negatif atau tidak searah dengan Perkembangan Ekonomi Digital. Hal ini menunjukkan bahwa apabila Penetrasi E-Retail mengalami kenaikan sebesar 1 persen dengan asumsi variabel *independent* lainnya dianggap bernilai 0 atau konstan, maka Perkembangan Ekonomi Digital adalah sebesar -8799508.692.
7. Nilai Koefisien regresi Penetrasi Internet sebesar -61953314.337 menunjukkan adanya hubungan negatif atau tidak searah dengan Perkembangan Ekonomi Digital. Hal ini menunjukkan bahwa apabila Penetrasi Internet mengalami kenaikan sebesar 1 persen dengan asumsi variabel *independent* lainnya dianggap bernilai 0 atau konstan, maka Perkembangan Ekonomi Digital adalah sebesar -61953314.337.

Uji Hipotesis

Uji Parsial (Uji t)

Uji t adalah untuk menunjukkan seberapa besar pengaruh satu variabel bebas secara individual dalam menerangkan variabel terikat. Jika nilai t hitung < 0,05 maka variabel-variabel bebas berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Kuncoro, 2013:244) dalam (Nasution, 2019). Menurut Imam Ghozali (2011 : 101) dalam (Saran, 2019) Jika nilai sig < 0,05 maka artinya variabel independen (X) secara parsial atau sendiri berpengaruh terhadap variabel dependen (Y).

Jika Volume Transaksi Belanja E-money, Nilai Transaksi Belanja E-money, PDB per Kapita, Penetrasi E-Retail, Penetrasi Internet secara parsial memiliki tingkat signifikansi < 5%, maka masing – masing variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan ekonomi digital dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Akan tetapi Volume Transaksi Belanja E-money, Nilai Transaksi Belanja E-money, PDB per Kapita, Penetrasi E-Retail, Penetrasi Internet secara parsial memiliki tingkat signifikansi > 5%, maka berarti bahwa masing – masing variabel independen tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan ekonomi digital dan hipotesis nol (H_0) diterima.

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics Tolerance	Collinearity Statistics VIF
1	(Constant)	4.442E+10	3.138E+10		1.415	.170		
	Volume Transaksi Belanja E-Money	-164001381	73995239.25	-1.163	-2.216	.037	.036	27.614
	Nilai Transaksi Belanja E-Money	2959850902	1117926540	1.664	2.648	.014	.025	39.610
	Infrastruktur E-Money	801820534.5	1093311890	.469	.733	.471	.024	41.019
	PDB per Kapita	-5355.212	18212.907	-.190	-.294	.771	.024	41.708
	Penetrasi E-Retail	-8799508.692	37191733.91	-.027	-.237	.815	.785	1.274
	Penetrasi Internet	-61953314.3	31721936.43	-.214	-1.953	.063	.831	1.204

a. Dependent Variable: Perkembangan Ekonomi Dgital

Source: SPSS

Tabel 6. Coefficients Regresi Linear Berganda

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji hipotesis pada penelitian ini yaitu :

H1 : Variabel volume transaksi belanja *e-money* (X1) pada tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi yang diperoleh variabel (X1) sebesar 0,037 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa volume transaksi belanja *e-money* (X1) secara parsial berpengaruh terhadap perkembangan ekonomi digital (Y).

H2 : Variabel nilai transaksi belanja *e-money* (X2) pada tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi yang diperoleh variabel (X2) sebesar 0,014 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai transaksi belanja *e-money* (X1) secara parsial berpengaruh terhadap perkembangan ekonomi digital (Y).

H3 : Variabel infrastruktur *e-money* (X3) pada tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi yang diperoleh variabel (X3) sebesar 0,471 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa infrastruktur *e-money* (X3) tidak berpengaruh secara parsial terhadap perkembangan ekonomi digital (Y).

H4 : Variabel PDB per Kapita (X4) pada tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi yang diperoleh variabel (X4) sebesar 0,771 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa PDB per Kapita (X4) tidak berpengaruh secara parsial terhadap perkembangan ekonomi digital (Y).

H5 : Variabel penetrasi *e-retail* (X5) pada tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi yang diperoleh variabel (X5) sebesar 0,815 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penetrasi *e-retail* (X5) tidak berpengaruh secara parsial terhadap perkembangan ekonomi digital (Y).

H6 : Variabel penetrasi internet (X6) pada tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi yang diperoleh variabel (X6) sebesar 0,063 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penetrasi internet (X6) tidak berpengaruh secara parsial terhadap perkembangan ekonomi digital (Y).

Uji Simultan (Uji F)

Uji F pada penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh variabel bebas (kualitas produk dan harga) terhadap variabel terikat (keputusan pembelian). Jika nilai signifikansi < 0,05 maka dinyatakan variabel bebas berpengaruh secara simultan terhadap variabel terikat. (Kuncoro, 2013:247) dalam (Nasution, 2019).

Source: SPSS

Tabel 7. ANOVA Regresi Linear Berganda

ANOVA[a]						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3558408157617635500000.000	6	593068026269606000000.000	12.873	.000[b]
	Residual	1059626509049036000000.000	23	46070717784740700000.000		
	Total	4618034666666671500000.000	29			

a. Dependent Variable: Perkembangan Ekonomi Dgital

b. Predictors: (Constant), Penetrasi Internet, Infrastruktur E-Money, Penetrasi E-Retail, Volume Transaksi Belanja E-Money, Nilai Transaksi Belanja E-Money, PDB per Kapita

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa :

H7 : Volume Transaksi Belanja E-money, Nilai Transaksi Belanja E-money, PDB per Kapita, Penetrasi E-Retail, Penetrasi Internet secara simultan berpengaruh terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia tahun 2020-2022.

Koefisien determinasi (R2)

Koefisien determinasi mengukur besarnya kemampuan semua variabel bebas dalam menjelaskan variasi dari variabel terikat. Koefisien determinasi mempunyai nilai antara 0 sampai dengan 1. (Ghozali, 2013:97) dalam (Nasution, 2019)

Terdapat enam variabel yang dianalisis dalam penelitian ini. variabel bebas (Independent) yaitu volume transaksi *E-money* (X1), nilai transaksi *E-money* (X2), infrastruktur *E-money* (X3), PDB per kapita tahun 2020-2022 (X4), penetrasi e-retail (X5), dan penetrasi internet (X6), sedangkan variabel terikat (Dependent) yang menjadi acuan penelitian yakni perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 - 2022 (Y). Menurut Suharyadi Purwanto (2008) dalam (Meliala & Nugrahani, 2019), Variabel bebas (independent variable) adalah suatu variabel yang ada atau terjadi mendahului variabel terikatnya. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya perubahan-perubahan pada variabel terikat (dependent).

Source: SPSS

Tabel 8. Model Summary Regresi Linear Berganda

Model Summary[b]					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.878[a]	.771	.711	6787541365.23239	1.321

a. Predictors: (Constant), Penetrasi Internet, Infrastruktur E-Money, Penetrasi E-Retail, Volume Transaksi Belanja E-Money, Nilai Transaksi Belanja E-Money, PDB per Kapita

b. Dependent Variable: Perkembangan Ekonomi Dgital

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) adalah sebesar 0,878 atau 87,8%. Hal ini berarti bahwa variabel independen yang mencakup volume transaksi *E-money* (X1), nilai transaksi *E-money* (X2), infrastruktur *E-money* (X3), PDB per kapita (X4), penetrasi e-retail (X5), dan penetrasi internet (X6) hanya dapat menjelaskan 87,8% Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia tahun 2020-2022, dan sisanya sebanyak 12,2% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Volume transaksi belanja *e-money* (X1) secara parsial berpengaruh signifikan dan bernilai negatif terhadap perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah transaksi pembelanjaan yang dilakukan dengan menggunakan uang elektronik pada periode tertentu dapat mempengaruhi perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022.
2. Nilai transaksi belanja *e-money* (X2) secara parsial berpengaruh signifikan dan bernilai positif terhadap perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022. Hal ini menunjukkan bahwa nilai uang yang disimpan secara elektronik pada suatu media yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana dapat mempengaruhi perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022.
3. Infrastruktur *E-money* (X3) secara parsial tidak berpengaruh signifikan dan bernilai positif terhadap perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022. Hal ini menunjukkan bahwa infrastruktur uang elektronik yang terdiri dari institusi penerbit dan penyelenggara uang elektronik tidak dapat mempengaruhi perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022.
4. PDB per kapita (X4) secara parsial tidak berpengaruh signifikan dan bernilai negatif terhadap perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022. Hal ini menunjukkan bahwa PDB per kapita yang sering digunakan sebagai tolak ukur kemakmuran dan tingkat pembangunan sebuah negara tidak dapat mempengaruhi perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022.
5. Penetrasi *e-retail* (X5) secara parsial tidak berpengaruh signifikan dan bernilai negatif terhadap perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan retail (perdagangan eceran) yang dilaksanakan secara elektronik melalui internet tidak dapat mempengaruhi perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022.
6. Penetrasi internet (X6) secara parsial tidak berpengaruh signifikan dan bernilai negatif terhadap perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022. Hal ini menunjukkan bahwa proses peluncuran internet ke berbagai daerah di Indonesia sebagai penunjang kegiatan transaksi elektronik tidak dapat mempengaruhi perkembangan ekonomi digital di Indonesia tahun 2020 – 2022.
7. Volume Transaksi Belanja E-money, Nilai Transaksi Belanja E-money, PDB per Kapita, Penetrasi E-Retail, Penetrasi Internet secara simultan berpengaruh signifikan dan bernilai

positif terhadap Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia tahun 2020-2022. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan Volume Transaksi Belanja E-money, Nilai Transaksi Belanja E-money, PDB per Kapita, Penetrasi E-Retail, Penetrasi Internet secara bersama-sama dapat mempengaruhi Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia tahun 2020-2022.

Dari kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang sejenis yaitu agar meng*eksplore* variabel lebih banyak lagi dengan berbagai perbandingan data dan informasi agar mendapatkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan ekonomi digital di Indonesia saat ini dan penelitian yang dihasilkan dapat menghasilkan data yang lebih valid. Selain itu, dari hasil penelitian juga diketahui bahwa nilai koefisien determinasi hanya sebesar 87,8% yang artinya variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini hanya mampu menjelaskan 87,8% variabel dependen yaitu Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia tahun 2020-2022, dan sisanya sebanyak 12,2% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Afriani, L. (2014). Pengertian Tanah. *Graha Ilmu*, *87*, 1–2.

Fitri, I. N. (2016). Analisis preferensi konsumen dalam pengambilan keputusan pada penggunaan kartu E- money sebagai alat transaksi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya*, *4*(1).

Iii, B. A. B., Dak, O., & Penelitian, M. (2010). *Asih Rahayu, 2015*. 44–60.

Latifah, E. (2019). Perkembangan Ekonomi Digital di. *Jurnal Ekonomi Digital*, *3*(2), 21–27.

Masniadi, R. (2012). Analisis Pengaruh Jumlah Penduduk, Tabungan, Dan Investasi Terhadap Tingkat Pendapatan Per Kapita Indonesia. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, *10*(1), 69. https://doi.org/10.22219/jep.v10i1.3718

Meliala, E. . G., & Nugrahani, H. . D. (2019). Jurnal Kajian Lembaga Ketahanan Nasional Republik Indonesia PENGARUH KINERJA ELECTRONIC MONEY (E-MONEY) DALAM DIGITAL EKONOMI SEBAGAI DINAMIKA GEOSTRATEJIK DI INDONESIA TAHUN 2013-2019 The Impact of Electronic Money (E-Money) Performance In The Digital Ec. *Jurnal Kajian Lembaga Ketahanan Nasional Republik Indonesia*, *8*(310–328), 3.

Nasution, N. L. (2019). Analisis Loyalitas Kerja Pegawai Dinas Pendidikan Kabupaten Labuhanbatu. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, *6*(2), 1–13. https://doi.org/10.36987/ecobi.v6i2.1

Ristani, V., & Nurdin, H. (2021). Analysis Of Customer Expectations And Trust In Buying Interest Online During The Covid-19 Pandemic. *Economy Deposit Journal (E-DJ)*, *3*(1), 52–62. https://doi.org/10.36090/e-dj.v3i1.1030

Saran, D. A. N. (2019). Bab V - 1 Bab V - 2. *Ekonomi Islami*, *variabel X*, 46–47. https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/25104/%5BCetak Perpusnas%5D Ekonomi Islami Solusi Tantangan Zaman.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=71

Supartama, M., Antara, M., Rauf, R. A., Kabupaten, B., & Moutong, P. (2013). *SAWAH DI SUBAK BATURITI DESA BALINGGI KECAMATAN Revenue And Feasibility Analysis of Rice Farming In Subak Baturiti Balinggi Village District of Balinggi in Parigi Moutong Regency Indonesia merupakan negara yang sedang melaksanakan pembangunan disegala bid*. *1*(2), 166–172.

Suseco, T. (2016). Effect of e-Money to Economic Performance (A Comparative Study of Selected Countries). *The 2016 International Conference of Management Sciences*, *November*, 9–12.

Widagdo, P. B. (n.d.). *Analisis Perkembangan E-commerce Dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Wilayah di Indonesia*.

Zakir, S., & E. M.-J. B. I., & 2015, U. (2015). Implementasi Metode Rapid Aplication Development (RAD) Dalam Membangun E-Retail. *Repo.Iainbukittinggi.Ac.Id*, *5*(1). http://repo.iainbukittinggi.ac.id/id/eprint/231