

RESEARCH ARTICLE

Pengaruh Gaya Hidup Digital dan Persepsi Kemudahan terhadap Penggunaan *E-Wallet* pada Generasi Z di Provinsi Bali

I Putu Sendy Wiranata^{1*}, I Ketut Darma², I Komang Putra³

^{1,2,3} Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Warmadewa, Denpasar-Bali, Indonesia.

Corresponding Email: tudodo46@gmail.com^{1*}

Histori Artikel:

Dikirim 27 Februari 2026; Diterima dalam bentuk revisi 10 April 2026; Diterima 20 April 2026; Diterbitkan 1 Juni 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan Riset) – Lembaga KITA.

Suggested citation:

Wiranata, I. P. S., Putra, I. K., & Darma, I. K. (2026). Pengaruh Gaya Hidup Digital dan Persepsi Kemudahan terhadap Penggunaan *E-Wallet* pada Generasi Z di Provinsi Bali. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 12(3), 3008-3015. <https://doi.org/10.35870/jemsi.v12i3.6693>.

Abstrak

Kemajuan pesat teknologi di industri keuangan telah melahirkan berbagai produk digital, salah satunya dompet digital (*E-wallet*). Seiring meningkatnya popularitasnya, muncul tantangan baru terkait kenyamanan pengguna. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh gaya hidup digital dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap pemanfaatan *E-wallet* di Provinsi Bali. Populasi penelitian adalah Generasi Z (kelahiran 1997–2012) yang berdomisili di Bali dan telah menggunakan *E-wallet* dalam tiga bulan terakhir, dengan jumlah responden sebanyak 100 orang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif melalui analisis regresi linier berganda, didukung uji asumsi klasik, uji F, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup digital dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *E-wallet*, baik secara parsial maupun simultan. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan gaya hidup digital dan kemudahan penggunaan dapat mendorong adopsi *E-wallet*. Oleh karena itu, perusahaan *E-wallet* disarankan terus berinovasi, meningkatkan kemudahan fitur, serta memperluas promosi dan kerja sama guna meningkatkan penggunaan di kalangan Generasi Z.

Kata Kunci: Gaya Hidup Digital; Persepsi Kemudahan; Penggunaan *E-Wallet*.

Abstract

This study examines the influence of digital lifestyle and perceived ease of use on *E-wallet* usage among Generation Z in Bali Province. The study involved 100 Gen Z respondents who had used *E-wallets* within the last three months. A quantitative approach was applied using multiple linear regression analysis, supported by classical assumption tests, as well as F-test and t-test. The results reveal that both digital lifestyle and perceived ease of use significantly affect *E-wallet* usage, both partially and simultaneously. These findings indicate that higher digital engagement and greater perceived ease of use contribute to increased adoption of *E-wallet* services among Generation Z. The study emphasizes the importance of improving user-friendly features and digital integration to support financial technology adoption. Therefore, *E-wallet* providers are encouraged to continue innovating, enhance usability, and expand promotional efforts and partnerships to increase usage among Generation Z in Bali.

Keyword: Digital Lifestyle; Perceived Ease of Use; *E-wallet* Usage; Generation Z; Bali.

1. Pendahuluan

Munculnya teknologi digital merupakan salah satu faktor utama yang mendorong transformasi ekonomi Indonesia. Aktivitas ekonomi, interaksi sosial dan metode komunikasi masyarakat secara umum telah terdampak secara fundamental oleh adopsi teknologi digital yang meluas (Habibah & Irwansyah, 2021). Selain itu transformasi ini juga berdampak signifikan pada sistem transaksi keuangan, yang semakin menjauh dari metode tradisional dan beralih ke metode pembayaran digital. Dalam industri keuangan, inovasi teknologi telah mendorong pengembangan berbagai layanan teknologi keuangan (*fintech*) berskala besar termasuk perangkat dan alat elektronik. didefinisikan sebagai repositori mata uang digital yang memfasilitasi transaksi non-tunai dengan cara yang cepat, mudah dan efisien (Hendarsyah, 2016; Tazkiyyaturrohmah, 2018). Survei Tren Fintech Indonesia 2024 yang dilakukan oleh JakPat memperlihatkan 96% responden menyatakan telah menggunakan dompet elektronik dalam urusan keuangan mereka. Hal ini memperlihatkan penggunaan dompet elektronik di Indonesia sangat tinggi dan terus meningkat seiring dengan perkembangan infrastruktur digital. Secara nasional Bank Indonesia (2024) mengartikulasikan sistem pembayaran digital merupakan komponen penting dari inisiatif yang bertujuan untuk mencapai masyarakat tanpa uang tunai serta meningkatkan inklusi keuangan. Eskalasi luar biasa dalam transaksi uang elektronik menandakan meningkatnya kepercayaan masyarakat dalam sistem pembayaran digital. Fenomena ini menggambarkan e-wallet telah melampaui peran mereka sebagai alat transaksi alternatif berkembang menjadi aspek integral dari gaya hidup masyarakat kontemporer. Di Provinsi Bali, kemajuan ekonomi digital juga memperlihatkan tren yang menguntungkan. Bali, yang diakui sebagai pusat pariwisata dengan tingkat dinamisme ekonomi yang substansif memotivasi individu untuk merangkul Sistem pembayaran dirancang agar menjadi lebih praktis dan efisien, sedangkan individu yang lahir pada tahun 1997–2012 digolongkan sebagai Generasi Z dicirikan sebagai penduduk asli digital yang telah matang dan berevolusi dalam era teknologi digital (Prensky, 2001). Generasi ini memperlihatkan kapasitas yang cukup besar untuk adaptasi teknologi, serta kecenderungan untuk memanfaatkan layanan berbasis digital dalam kehidupan sehari-hari mereka (Putra & Julianto, 2022). Menurut Populix PopVoice Gen Z & Millennials Report untuk kuartal pertama tahun 2023, 77% responden dari Generasi Z mengidentifikasi ShopeePay sebagai dompet elektronik utama mereka. Ini memperlihatkan demografis yang lebih muda memiliki kecenderungan nyata terhadap solusi pembayaran digital yang terintegrasi dengan mulus dalam ekosistem platform digital lainnya serta e-commerce turut digunakan. Selain itu, sistem QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) secara signifikan meningkatkan pemanfaatan e-wallet di berbagai sektor bisnis.

Faktor penting yang mempengaruhi adopsi e-wallet adalah prevalensi gaya hidup digital. Gaya hidup digital melambangkan cara hidup dalam masyarakat kontemporer yang menggabungkan teknologi digital di berbagai dimensi, termasuk komunikasi, hiburan, dan keterlibatan ekonomi (Hastini *et al.* 2020; Zis *et al.* 2021). Seperti yang dikemukakan oleh Yang *et al.* (2021), tingkat kompatibilitas antara teknologi dan gaya hidup individu muncul sebagai penentu penting dalam tingkat adopsi teknologi. Semakin besar keselarasan teknologi dengan gaya hidup seseorang peluang penggunaan teknologi tersebut secara berkelanjutan akan semakin meningkat. Salah satu faktor yang secara signifikan mempengaruhi penggunaan dompet elektronik adalah gaya hidup digital. Gaya hidup digital melambangkan cara hidup kontemporer di mana individu menggunakan teknologi digital di berbagai domain, meliputi komunikasi, hiburan dan upaya ekonomi (Hastini *et al.* 2020; Zis *et al.* 2021). Menurut Yang *et al.* (2021), kesesuaian antara inovasi teknologi dan gaya hidup pribadi muncul sebagai penentu penting dari kecepatan adopsi teknologi. Semakin besar kompatibilitas teknologi dengan gaya hidup seseorang, semakin tinggi kemungkinan teknologi itu akan digunakan secara berkelanjutan. Selain gaya hidup digital persepsi kenyamanan merupakan faktor penting dalam adopsi dompet elektronik. Model *technology acceptance model* yang diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1989 menjelaskan penerimaan teknologi terutama dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan. Konsep tersebut digunakan untuk menggambarkan keyakinan individu sebuah sistem dapat digunakan tanpa membutuhkan usaha yang besar (Davis, 1989). Selain itu telah ditunjukkan oleh berbagai penelitian terdahulu minat serta keputusan penggunaan dompet elektronik dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh persepsi kenyamanan (Noviyanti & Erawati, 2021;

RESEARCH ARTICLE

Yang *et al.* 2021). Namun demikian, terlepas dari meningkatnya prevalensi e-wallet, ada pengguna tertentu yang menghadapi tantangan dalam memahami fungsi atau metodologi untuk memanfaatkan aplikasi secara maksimal (Pratama & Suputra 2019; Wibowo *et al.* 2015). Skenario ini memperlihatkan persepsi kemudahan belum dialami secara seragam oleh semua pengguna, termasuk dalam Generasi Z.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Gaya Hidup Digital

Gaya hidup digital merupakan mode eksistensi kontemporer yang menggunakan teknologi digital di berbagai aspek kehidupan sehari-hari meliputi berbagai aspek seperti komunikasi, hiburan, pendidikan serta transaksi ekonomi. Kemajuan teknologi informasi telah mengkatalisasi transformasi dalam perilaku individu yang mengarah pada peningkatan ketergantungan pada perangkat digital dan internet (Habibah & Irwansyah, 2021). Dalam kerangka ekonomi digital, gaya hidup digital memberikan pengaruh besar pada pola konsumsi dan preferensi transaksi. Yang dkk. (2021) menegaskan kesesuaian teknologi dengan gaya hidup individu merupakan penentu penting dari tingkat adopsi inovasi teknologi. Semakin tinggi kesesuaian teknologi dengan intensitas gaya hidup seseorang semakin besar kemungkinan teknologi tersebut akan dimanfaatkan secara berkelanjutan. Karena itu, pemanfaatan e-wallet oleh Generasi Z dipahami memiliki hubungan yang kuat dengan gaya hidup digital mereka.

2.2 Persepsi Kemudahan

Salah satu konsep dasar dalam *technology acceptance model* yang diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1989 adalah persepsi kemudahan (*perceived ease of use*). Dalam model tersebut dijelaskan persepsi pengguna memengaruhi penerimaan teknologi. Kenyamanan penggunaan dipahami sebagai keyakinan suatu sistem atau teknologi dapat dioperasikan dengan usaha yang relatif kecil. Di ranah dompet elektronik, persepsi kenyamanan meliputi kesederhanaan memahami fitur aplikasi, kemudahan pelaksanaan transaksi, serta aksesibilitas layanan pembayaran digital.

2.3 Penggunaan E-Wallet

E-wallet juga disebut sebagai dompet digital, mewakili kemajuan signifikan di bidang sistem pembayaran non tunai. Hendarsyah (2016) mencirikan e-wallet sebagai mekanisme penyimpanan digital aset moneter memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi tanpa mata uang fisik. Prevalensi penggunaan e-wallet di kalangan demografis yang lebih muda sedang meningkat karena terintegrasi dengan berbagai platform digital termasuk e-commerce, transportasi online dan layanan hiburan.

2.4 Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model teoritis yang menjelaskan penerimaan individu terhadap teknologi melalui dua konstruk utama, yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* (Davis, 1989). *Perceived ease of use* mengacu pada tingkat kemudahan penggunaan teknologi, sedangkan *perceived usefulness* berkaitan dengan manfaat yang dirasakan dalam meningkatkan kinerja atau efektivitas aktivitas pengguna. Dalam konteks E-Wallet, TAM digunakan untuk menjelaskan bagaimana persepsi kemudahan dan manfaat memengaruhi keputusan Generasi Z dalam mengadopsi teknologi keuangan digital. Sejumlah penelitian empiris menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat serta perilaku penggunaan E-Wallet, sehingga semakin tinggi persepsi kemudahan dan manfaat, semakin tinggi pula tingkat adopsi teknologi.

2.5 Theory of Planned Behavior (TPB)

Theory of Planned Behavior (TPB) menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh tiga determinan utama, yaitu sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan *perceived behavioral control* (Ajzen, 1991). Sikap mencerminkan evaluasi individu terhadap suatu perilaku, norma subjektif berkaitan dengan tekanan sosial yang dirasakan, sedangkan *perceived behavioral control* mengacu pada persepsi

RESEARCH ARTICLE

kemudahan atau kemampuan dalam melakukan perilaku tersebut. Dalam penggunaan E-Wallet, TPB relevan untuk menjelaskan bagaimana faktor psikologis dan sosial memengaruhi niat Generasi Z dalam mengadopsi teknologi keuangan digital. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sikap positif, dukungan sosial, serta kontrol perilaku yang tinggi berkontribusi signifikan terhadap peningkatan adopsi E-Wallet.

2.6 Diffusion of Innovation (DOI)

Diffusion of Innovation (DOI) merupakan teori yang menjelaskan proses penyebaran dan adopsi inovasi dalam suatu sistem sosial dari waktu ke waktu (Rogers, 2003). Teori ini menekankan karakteristik inovasi, seperti relative advantage, compatibility, complexity, trialability, dan observability, sebagai faktor utama yang memengaruhi tingkat adopsi. Dalam konteks E-Wallet, DOI digunakan untuk memahami bagaimana Generasi Z sebagai kelompok digital native berperan dalam percepatan adopsi teknologi keuangan. Tingkat penerimaan E-Wallet dipengaruhi oleh persepsi keunggulan dibanding metode pembayaran konvensional, kesesuaian dengan gaya hidup digital, kemudahan penggunaan, serta visibilitas manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

3. Metode Penelitian

3.1 Jenis Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei untuk menganalisis pengaruh gaya hidup digital dan persepsi kemudahan terhadap penggunaan E-Wallet. Data yang digunakan merupakan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu menguji hubungan antarvariabel secara objektif melalui analisis statistik, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang bersifat eksplanatif.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Provinsi Bali yang mencakup beberapa wilayah seperti Denpasar, Badung, Gianyar, dan sekitarnya. Pemilihan lokasi didasarkan pada tingginya penetrasi teknologi digital serta penggunaan sistem pembayaran non-tunai di kalangan Generasi Z. Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan platform digital agar dapat menjangkau responden secara luas dan efisien. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2025.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah Generasi Z yang berdomisili di Provinsi Bali dan pernah menggunakan E-Wallet. Teknik pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling dengan metode quota sampling karena jumlah populasi tidak diketahui secara pasti. Kriteria responden meliputi: (1) lahir pada tahun 1997–2012, (2) berdomisili di Provinsi Bali, dan (3) pernah menggunakan E-Wallet minimal dalam tiga bulan terakhir. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 100 responden, yang dinilai memadai untuk penelitian kuantitatif dengan analisis regresi.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.144	1.373		.833	.407
Gaya hidup digital	.232	.049	.481	4.728	.000
Persepsi kemudahan	.154	.050	.312	3.064	.003

Melalui analisis regresi linier berganda, diperoleh persamaan berikut:

$$Y = 1,144 + 0,232X_1 + 0,154X_2$$

$$\alpha = 1,144$$

Konstanta sebesar 1,144 mengindikasikan ketika variabel gaya hidup digital (X_1) dan persepsi kemudahan (X_2) berada pada nilai nol tingkat penggunaan e-wallet (Y) diperkirakan sebesar 1,144 satuan.

$$b_1 = 0,232$$

Nilai koefisien regresi gaya hidup digital sebesar 0,232 memperlihatkan penggunaan e-wallet dipengaruhi secara positif oleh gaya hidup digital. Dengan kata lain kenaikan penggunaan e-wallet sebesar 0,232 satuan akan terjadi ketika gaya hidup digital meningkat satu unit dengan asumsi variabel lain dipertahankan konstan.

$$b_2 = 0,154$$

Nilai koefisien regresi sebesar 0,154 memperlihatkan penggunaan e-wallet akan mengalami peningkatan ketika persepsi kemudahan bertambah satu unit. Peningkatan penggunaan e-wallet sebesar 0,154 satuan tersebut dipengaruhi oleh kenaikan satu satuan persepsi kemudahan dengan asumsi gaya hidup digital dipertahankan dalam kondisi konstan.

Tabel 2. Hasil Uji F

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	793.008	2	396.504	59.630	.000b
Residual	644.992	97	6.649		
Total	1438.000	99			

Nilai F hitung sebesar 59,630 terbukti melampaui F tabel 3,09, sedangkan hasil uji F memperlihatkan tingkat signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan temuan tersebut, dapat ditegaskan bahwa gaya hidup digital (X_1) dan persepsi kemudahan (X_2) secara simultan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-wallet oleh generasi Z di Bali. Dengan demikian model penelitian dinilai layak untuk diuji dan pengujian hipotesis dapat dilanjutkan.

RESEARCH ARTICLE

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan E-Wallet pada Generasi Z di Provinsi Bali. Berdasarkan uji parsial (uji t), diperoleh nilai t hitung sebesar 4,728 yang lebih besar dari t tabel (1,660) dengan tingkat signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga hipotesis diterima. Nilai koefisien regresi sebesar 0,232 menunjukkan bahwa gaya hidup digital memiliki hubungan searah dengan penggunaan E-Wallet, di mana peningkatan intensitas aktivitas digital akan diikuti peningkatan penggunaan dompet digital. Temuan ini mengindikasikan bahwa Generasi Z yang memiliki tingkat integrasi tinggi terhadap teknologi cenderung menjadikan E-Wallet sebagai bagian dari aktivitas transaksi sehari-hari. Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan Diffusion of Innovation Theory yang menekankan bahwa kompatibilitas inovasi dengan gaya hidup pengguna memengaruhi tingkat adopsi teknologi. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa gaya hidup digital berperan signifikan dalam mendorong perilaku konsumsi berbasis teknologi, sehingga memperkuat temuan penelitian ini. Selanjutnya, persepsi kemudahan terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan E-Wallet pada Generasi Z di Provinsi Bali. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 3,064 yang lebih besar dari t tabel (1,660) dengan signifikansi 0,000 ($<0,05$). Koefisien regresi sebesar 0,154 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan persepsi kemudahan akan meningkatkan penggunaan E-Wallet, dengan asumsi variabel lain konstan. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan dalam memahami fitur, mengoperasikan aplikasi, serta melakukan transaksi menjadi faktor penting dalam meningkatkan intensitas penggunaan. Temuan ini mendukung Technology Acceptance Model (TAM) yang menyatakan bahwa *perceived ease of use* merupakan determinan utama dalam penerimaan teknologi. Ketika teknologi dipersepsikan mudah digunakan, hambatan psikologis pengguna akan menurun sehingga meningkatkan kepercayaan dan keberlanjutan penggunaan. Hasil ini juga konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan pentingnya kemudahan penggunaan dalam adopsi teknologi finansial digital. Secara simultan, hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 59,630 yang lebih besar dari F tabel (3,09) dengan signifikansi 0,000 ($<0,05$), yang berarti gaya hidup digital dan persepsi kemudahan secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan E-Wallet. Temuan ini menegaskan bahwa adopsi E-Wallet tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor, melainkan merupakan hasil interaksi antara faktor perilaku dan persepsi pengguna. Individu dengan gaya hidup digital tinggi yang juga merasakan kemudahan penggunaan teknologi memiliki kecenderungan lebih besar untuk mengadopsi dan menggunakan E-Wallet secara intensif. Secara teoretis, hasil ini memperkuat integrasi Diffusion of Innovation Theory dan Technology Acceptance Model dalam menjelaskan perilaku adopsi teknologi finansial digital. Dengan demikian, kesesuaian teknologi dengan gaya hidup digital serta kemudahan penggunaan menjadi faktor komplementer dalam meningkatkan penggunaan E-Wallet, khususnya di kalangan Generasi Z sebagai kelompok digital native.

5. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa gaya hidup digital dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan E-Wallet pada Generasi Z di Provinsi Bali, baik secara parsial maupun simultan. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat integrasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari serta semakin mudah suatu teknologi digunakan, maka semakin tinggi pula tingkat adopsi layanan keuangan digital. Hasil penelitian ini memperkuat relevansi Diffusion of Innovation Theory dan Technology Acceptance Model dalam menjelaskan perilaku adopsi teknologi finansial digital di kalangan generasi muda. Secara praktis, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan E-Wallet tidak hanya dipengaruhi oleh faktor teknologi, tetapi juga oleh kesesuaian dengan gaya hidup digital pengguna. Oleh karena itu, peningkatan pengalaman pengguna, kemudahan fitur, dan integrasi layanan digital menjadi faktor penting dalam mendorong penggunaan E-Wallet secara berkelanjutan, khususnya pada Generasi Z sebagai kelompok digital native.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar penyedia layanan E-Wallet terus berinovasi dalam mengembangkan fitur yang lebih mudah digunakan, responsif, dan sesuai dengan gaya hidup digital

RESEARCH ARTICLE

Generasi Z, seperti perluasan ekosistem pembayaran, peningkatan kenyamanan pengguna, serta strategi promosi yang relevan dengan karakter generasi muda. Selain itu, peningkatan literasi keuangan digital juga diperlukan untuk mendorong penggunaan E-Wallet secara lebih optimal dan berkelanjutan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan wilayah penelitian, menambah jumlah responden, serta memasukkan variabel lain seperti keamanan, kepercayaan, dan persepsi risiko agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi keuangan digital. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan metode longitudinal atau pendekatan campuran (mixed methods) untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika penggunaan E-Wallet di masa depan.

6. Referensi

- Afola, S. C. M., & Dewi, N. N. S. R. T. (2022). Minat Mahasiswa Akuntansi Untrim Sebagai Pengguna E-Wallet Dengan Mempertimbangkan Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Kepercayaan. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(2), 267-277.
- Agustina, K. E., & Musmini, L. S. (2022). Pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas terhadap minat penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) (Studi pada Generasi Z di Provinsi Bali). *Jurnal Riset Akuntansi Warmadewa*, 11(2), 387-393.
- Agustino, L. (2021). Pengaruh promosi, persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap minat penggunaan e-wallet dengan kepercayaan sebagai variabel mediasi pada pengguna e-wallet di Kota Banjarmasin. *Kindai*, 17(3), 293-314.
- Almursyid, M. Z., Aprianti, D. I., & Gonadi, J. E. (2025). Pengaruh gaya hidup digital, sponsorship dan intensitas iklan terhadap pembelian online pada marketplace Shopee (Studi kasus pada Generasi Z). *Geoekonomi*, 16(1), 1-12.
- Andika Sari, M., Listiawati, R., Novitasari, N., & Vidyasari, R. (2020). Analisa pengaruh daya tarik promosi, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi keamanan terhadap minat penggunaan e-wallet. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 18(2), 121-132.
- Anggono, B. N. T., Istiatin, I., & Hadi A B, S. (2020). Persepsi kemudahan, resiko dan kepercayaan terhadap keputusan penggunaan Gopay. *Jurnal Financia*, 1(1), 144-153.
- Ariffin, S. K., Rahman, M. F. R. A., Muhammad, A. M., & Zhang, Q. (2021). Understanding the consumer's intention to use the e-wallet services. *Studies in Business and Economics*, 16(3), 339-356.
- Arifyanto, M., & Kholidah, N. (2021). Analisis pengaruh pengetahuan produk, persepsi manfaat dan promosi terhadap minat penggunaan e-wallet berbasis server. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 7(3), 3436-3445.
- Asri, D. R., Asri, H. R., Gisijanto, H. A., Hartanti, N. D., & Setyarini, E. (2023). Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, gaya hidup dan literasi keuangan digital terhadap keputusan penggunaan QRIS pada generasi. *Jurnal Kajian Ilmiah Manajemen*.
- Asri, H. R., Gisijanto, H. A., & Setyarini, E. (2022). Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan kepercayaan terhadap minat penggunaan peer to lending. *Jurnal Kajian Ilmiah Manajemen*, 1(3), 170-180.

RESEARCH ARTICLE

- Aulia, M. (2021). E-wallet, uang digital (cryptocurrency) dan Fatwa DSN-MUI No.116 tentang e-wallet. *Al-Mizan*, 5(1), 15–32.
- Basyar, K., & Sanaji, S. (2018). Pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap niat beli ulang secara online dengan kepuasan sebagai variabel intervening. *Bisma (Bisnis Dan Manajemen)*, 8(2), 204.
- Bukhari, E., Prasetyo, E. T., & Rahma, S. U. U. (2022). Pengaruh literasi keuangan, pendapatan dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif belanja online pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Manajemen*, 18(1), 12–23.
- Cahyani, N. P. D., & Dewi, L. G. K. (2022). Analisis adopsi e-wallet dengan model UTAUT2. *E-Jurnal Akuntansi*, 32(1), 177–192.
- Erdawati, E. (2020). Pengaruh gaya hidup, iklan dan harga terhadap keputusan pembelian online melalui Shopee. *Apresiasi Ekonomi*, 8(3), 217–226.
- Faidlatul Habibah, A., & Irwansyah, I. (2021). Era masyarakat informasi sebagai dampak media baru. *Jteksis: Jurnal Teknik Elektro Dan Sistem Informasi*, 3(2), 107–112.
- Fazriansyah, F., Sari, N. A., & Mawardi, M. (2022). Apakah persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan dan penggunaan aktual pada aplikasi pembayaran digital?. *Jurnal Manajemen*, 14(2), 271-283.