

## PENGARUH PENGELUARAN KONSUMSI RUMAH TANGGA TERHADAP TINGKAT PENGGUNAAN *E-MONEY* DI INDONESIA

**Abima Yunka Pratama**

S1 Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia  
Email: [abima.19036@mhs.unesa.ac.id](mailto:abima.19036@mhs.unesa.ac.id)

**Hendry Cahyono**

S1 Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia  
Email: [hendrycahyono@unesa.ac.id](mailto:hendrycahyono@unesa.ac.id)

### Abstrak

*Teknologi pembayaran telah mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam dunia transaksi dan konsumsi. Teknologi pembayaran yang inovatif memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran melalui ponsel masing-masing tanpa membawa instrumen pembayaran secara fisik dengan memasukkan informasi yang diperlukan untuk otentifikasi transaksi dalam satu saluran. Penelitian bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh pengeluaran konsumsi rumah tangga terhadap tingkat penggunaan e-money di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan Explanatory Research yang menjelaskan pengaruh variabel bebas (independen) terhadap terikat (dependen). Hasil pada penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan yang positif pada pengeluaran konsumsi rumah terhadap tingkat penggunaan e-money di Indonesia.*

**Kata Kunci** : *Pengeluaran Konsumsi, Konsumsi Rumah Tangga, E-money*

### Abstract

*Payment technology has experienced quite rapid development in the world of transactions and consumption. The innovative payment technology allows users to make payments via their mobile phones without physically carrying payment instruments by entering the information required for transaction authentication in one channel. This research aims to examine and analyze the effect of household consumption expenditure on the level of e-money use in Indonesia. This study uses quantitative research as the method with explanatory research which explains the influence of the independent variable on the dependent variable. The results of this study indicate that there is a positive relationship between household consumption expenditure on the level of use of e-money in Indonesia*

**Keywords**: *Consumption Expenditure, Household Consumption, E-money*

### PENDAHULUAN

Teknologi pembayaran telah berkembang dengan cukup pesat dalam dunia transaksi dan konsumsi. Teknologi pembayaran yang inovatif memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran melalui ponsel masing-masing tanpa

**How to cite**: Pratama, A. & Cahyono, H. (2023). Pengaruh Pengeluaran Konsumsi Rumah Tangga Terhadap Tingkat Penggunaan *E-money* di Indonesia. *INDEPENDENT : Journal Of Economics*, 3(1), 1–10.

membawa instrument pembayaran secara fisik dengan memasukkan informasi yang diperlukan untuk otentifikasi transaksi dalam satu saluran. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dengan Katadata *Insight Center* (KIC) pada tahun 2021 merilis jumlah presentase pada suatu event sebanyak 65,4 persen responden paling sering menggunakan *e-wallet*. Perkembangan teknologi menghadirkan lebih banyak opsi dan fleksibilitas untuk pembayaran di tempat penjualan, konsumen dipaksa untuk berfikir lebih cepat dalam menerima perubahan dan mengurangi permintaan mereka akan instrumen kertas seperti mata uang dan cek.

Ketergantungan konsumen pada uang kertas atau instrumen pembayaran tunai masih ada pada kalangan masyarakat. Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik. Didalamnya memuat tentang pengaturan perihal uang elektronik terpisah dengan uang kertas mulai berjalan setelah diterbitkannya peraturan tersebut pada 13 April 2009. Peraturan mengenai uang elektronik ini memuat tentang bagaimana Bank Indonesia mengatur mengenai peralihan perizinan dan tata cara perizinan, segi pengawasan, tata cara pelaksanaan, pengembangan keamanan teknologi dan sanksi terhadap pelanggar. Bank Indonesia telah merilis data Statistik Sistem Pembayaran dan Infrastruktur Pasar Keuangan (SPIP) pada tahun 2022. Volume Transaksi masyarakat yang menggunakan *E-money* pada tahun 2020 Volume Transaksi masyarakat dalam menggunakan *E-money* sangat tinggi dengan jumlah 15.043.475,561 ribu transaksi. Kondisi pandemi Covid-19 ternyata berdampak pada volume transaksi masyarakat menggunakan *E-money* pada tahun 2021 dan 2022.

Fahlemi (2019) Pemakaian *E-money* harus seiring dengan kecepatan dan kestabilan internet ketika akan melakukan transaksi. Kedua, masyarakat menganggap penggunaan *E-money* menyebabkan boros belanja. Ketiga, tingkat keamanan *E-money* dirasa masih kurang aman dalam melakukan transaksi sehingga menjadi masalah dan keresahan bagi masyarakat sekitar. Kemudian, *E-money* tidak tersedia secara penuh di semua *minimarket*. Data pengguna pembayaran non-tunai atau *E-money* bersifat fleksibel dalam tingkat pengeluaran konsumsi rumah tangga. Efektivitas dalam bentuk penggunaan teknologi akan sistem pembayaran non tunai mempengaruhi segala bentuk mobilisasi masyarakat dalam memenuhi kebutuhan. Menurut Sukirno (2000:337) Konsumsi diartikan belanja rumah tangga yang mencakup barang dan jasa yang bertujuan memenuhi kebutuhan pribadi.

Tren positif terjadi pada pengeluaran konsumsi rumah tangga dalam kurun waktu 10 tahun. Pada tahun 2011 tingkat pengeluaran konsumsi rumah tangga pangan menunjukkan angka rata-rata Rp.593.664 dan terjadi kenaikan bertahap sampai dengan tahun 2022 menyentuh angka rata-rata Rp. 1.327.782. Menurut Gregory Mankiw (2007) Konsumsi didefinisikan sebagai pengeluaran barang dan jasa oleh rumah tangga. Komoditas mengacu pada barang-barang rumah tangga yang sifatnya tahan lama, termasuk peralatan, kendaraan, dan barang-barang tidak tahan

lama, seperti makanan dan pakaian. Nilai pengeluaran rumah tangga untuk pembelian berbagai kebutuhan (pangan dan non pangan) selama periode tertentu disebut sebagai belanja konsumsi rumah tangga. Konsumsi rumah tangga menurut Badan Pusat Statistik (2022) dibagi menjadi dua hal yaitu, konsumsi rumah tangga non pangan dan konsumsi rumah tangga pangan.

Menurut (Fajrian, 2015 dalam Ramdani, 2016) Konsumen bertransaksi menggunakan uang tunai untuk membeli barang dan jasa dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Konsumen fokus pada biaya atau besaran uang yang dikeluarkan pada saat melakukan transaksi secara tunai. Sementara, konsumen menggunakan non tunai untuk untuk menyenangkan pribadinya dengan membeli barang dan jasa. Pada dasarnya penggunaan uang elektronik dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Efek positif yang ditimbulkan adalah kemudahan dalam melakukan pembayaran dan risiko kerugian melalui kegiatan kriminal seperti pencurian dan perampokan dapat dihindari. Pengguna *e-money* disisi lain pada kebiasaannya memiliki dampak negatif yaitu perilakunya yang menjadi konsumtif. Ramadani (2016).

Pengoptimalan penggunaan *E-money* agar bisa berbelanja melalui rumah masing-masing dirasa sangat perlu bagi masyarakat dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada saat ini. Konsumsi rumah tangga yang menjadi kebutuhan sehari-hari dinilai akan bergantung pada metode pembayaran dan berkembangnya teknologi saat ini. Dalam menilai keefektifan penggunaan *E-money* pada masyarakat oleh karena itu, sesuai dengan hal yang mendasari yang telah dijelaskan diatas penulis memiliki ketertarikan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pengeluaran Konsumsi Rumah Tangga Terhadap Tingkat Penggunaan *E-Money* Di Indonesia”.

Apeti (2022) pada Penelitiannya menganalisis pengaruh adopsi uang elektronik pada volatilitas konsumsi. Menunjukkan bahwa uang seluler adalah alat peningkatan kesejahteraan dengan mengurangi volatilitas konsumsi (atau memperlancar konsumsi rumah tangga), makalah ini memungkinkan pembuat kebijakan yang peduli dengan keadilan sosial dan pertumbuhan inklusif untuk mempertimbangkan. Pada penelitian Li, J (2023) Ditemukan bahwa penggunaan pembayaran elektronik secara signifikan akan meningkatkan konsumsi pakaian rumah tangga, makan di luar dan pariwisata. Tapi itu tidak mempengaruhi konsumsi yang diperlukan seperti perawatan medis, transportasi, pendidikan dan utilitas. Hasil penelitian ini selaras dengan (Suwandi, 2018) pada variabel persepsi keamanan, ekspektasi kinerja, dan pengaruh sosial memiliki pengaruh terhadap *intention to use electronic payment system pada e- money*. Pada penelitian ini dijelaskan bahwa perlindungan teknis, laporan keamanan, dan regulasi pemerintah serta bank sentral yang disediakan oleh perusahaan berpengaruh terhadap minat konsumen untuk menggunakan sistem pembayaran *e-money*.

**How to cite:** Pratama, A, Cahyono, H. (2023). Pengaruh Pengeluaran Konsumsi Rumah Tangga Terhadap Tingkat Penggunaan *E-money* di Indonesia. *INDEPENDENT : Journal Of Economics*, 3(1), 1–11.

## METODE PENELITIAN

### Teknik Analisis Data

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif, dengan data yang digunakan ialah data sekunder berupa cross section pada tahun 2011-2022 yang didapat melalui website resmi Badan Pusat Statistik (BPS) dan Infrastruktur Pasar Keuangan Bank Indonesia. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pengeluaran konsumsi rumah tangga sedangkan variabel dependen yang digunakan ialah variabel tingkat penggunaan *e-money* di Indonesia (X).

Teknik analisis regresi linier berganda digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode penaksiran kuadrat terkecil (OLS) agar sifatnya tidak bias. Didalam metode yang digunakan ini akan menampilkan estimasi model nilai parameter yang telah diakui dengan catatan memenuhi asumsi yaitu (1) data berdistribusi normal; (2) data tidak mengalami multikolinieritas; (3) data tidak mengalami heterokedastisitas dan (4) data tidak terjadi gejala autokorelasi. Model fungsi yang digunakan untuk melihat besar pengaruh variabel indepen terhadap tingkat penggunaan *e-money* di Indonesia ialah:

$$Y = a + \beta X + e$$

Dimana:

$Y$	=	Tingkat Penggunaan <i>E-money</i> di Indonesia
$a$	=	Konstanta
$\beta$	=	Koefisien Regresi
$X$	=	Pengeluaran Konsumsi Rumah Tangga

Dalam penelitian ini dilakukan upaya pembuktian hipotesis yang ada melalui nilai statistic t, nilai statistic f dan nilai koefisien determinasi (Ghozali, 2016). Nilai tersebut didapat dari beberapa uji yang dilakukan berikut:

#### 1. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Dilakukan uji koefisien determinan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan model yang terbentuk dalam menurunkan tingkat pengangguran terbuka di Indonesia.

#### 2. Uji F dan Uji t

Fungsi dari masing-masing uji ini memiliki perbedaan. Uji F digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan. Uji-t digunakan untuk menguji bagaimana variabel independen secara parsial mempengaruhi variabel dependen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Hasil Uji Asumsi Klasik**

Berikut dalam Tabel 1. menjelaskan terkait masing-masing hasil pengujian asumsi klasik yang sesuai dengan ketentuan, sehingga dikatakan data yang digunakan dalam penelitian ini lolos melalui uji asumsi klasik:

**Tabel 1. Hasil Uji Asumsi Klasik Menggunakan Aplikasi Eviews 10**

Jenis	Pengukuran	Nilai	Ketentuan	Keterangan
Uji Normalitas	Probability	0,40547 6	$\geq 0,05$	Data berdistribusi normal
Uji Heterokadastisitas	Prob. Chi Square	0,899	$\geq 0,05$	Tidak terjadi heterokadastisitas
Uji Autokorelasi	Probability	0,5146	$\geq 0,05$	Tidak terjadi gejala autokorelasi

Sumber: Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2023.

Dari Tabel 1. menunjukkan hasil yang sesuai dengan ketentuan uji asumsi klasik, sehingga data digunakan dalam penelitian dinyatakan lolos uji asumsi klasik. Dengan data yang digunakan dapat dilakukan tahap selanjutnya yaitu regresi linier berganda yang dibutuhkan dalam menjawab hipotesis penelitian:

**Hasil Uji Hipotesis**

Berikut disajikan hasil dari analisis regresi linier berganda pada Tabel 2. yang dapat digunakan untuk hipotesis akan ditolak atau diterima:

**Tabel 2. Hasil analisis regresi linier berganda pengeluaran konsumsi rumah tangga terhadap tingkat penggunaan *e-money* di Indonesia menggunakan aplikasi Eviews 10**

Variabel	Coeff	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	-	-	-	0.008
	11840681	3607882	3.281893	3
X	16.30697	3.598516	4.531582	0.001
				1

Sumber: Hasil Pengolahan Data oleh Peneliti, 2023.

Dari hasil yang didapatkan dari persamaan (1), maka terbentuklah persamaan baru dituliskan sebagai berikut:

$$Y = -11.840.681 + 16,30697 * X + e$$

Dimana:

1. Konstanta ( $\alpha$ ) sebesar -11.840.681 menggambarkan besarnya tingkat penggunaan *e-money* di Indonesia apabila tidak menerima dampak dari pengeluaran konsumsi rumah tangga (X).
2. Koefisien regresi variabel bebas pengeluaran konsumsi rumah tangga (X) sebesar 16,30697, Dari hasil pengujian data didapatkan variabel pengeluaran konsumsi rumah tangga (X) memiliki nilai diperoleh t-tabel ( $4,531582 > 1,812$ ).

Dari hasil penelitian didapatkan variabel pengeluaran konsumsi rumah tangga (X) memiliki nilai t-statistik sebesar 4,531582. Pada tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  diperoleh t-tabel ( $4,531582 > 1,812$ ). Selain itu, dalam hasil penelitian didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,0011. Pada tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  nilai probabilitas lebih kecil dari alpha yang berarti  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Pada hasil penelitian ini ditunjukkan bahwasannya variabel pengeluaran konsumsi rumah tangga (X) berpengaruh terhadap tingkat penggunaan *e-money* di Indonesia. Berdasarkan temuan studi yang diperoleh oleh peneliti, Pengeluaran konsumsi rumah tangga pangan pada tahun 2021 memiliki tingkat yang cukup rendah. Permintaan domestik yang belum kuat sebagai dampak pandemi Covid-19 menjadi penyebab menurunnya hal tersebut. Pasokan yang memadai juga menjadi alasan naik dan turunnya tingkat pengeluaran konsumsi rumah tangga dan sinergi kebijakan antara Pemerintah dan Bank Indonesia baik di tingkat pusat maupun daerah guna menjaga kestabilan harga melalui sitem pembayaran.

Meroketnya realisasi transaksi e-money di tahun 2020 didorong dengan capaian seluruh kelompok konsumsi rumah tangga yang secara grafik memiliki peningkatan yang cukup signifikan. Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) adalah kebijakan pemerintah yang ditetapkan melalui Peraturan Pemerintah No.21/2020 tentang pembatasan sosial berskala besar untuk mempercepat penanganan Coronavirus Disease 2019 (COVID-19). Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) adalah pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) termasuk pembatasan terhadap pergerakan orang dan/atau barang untuk satu provinsi atau kabupaten/kota tertentu untuk mencegah kemungkinan penyebaran Coronavirus Disease 2019 (COVID-19). Pembatasan kegiatan itu meliputi kegiatan belajar mengajar baik di wilayah sekolah maupun kampus, penggunaan transportasi umum dan pribadi, kegiatan keagamaan, pernikahan, konser, dan pariwisata. Adanya kebijakan PSBB dan pembatasan mobilisasi diluar rumah menyebabkan masyarakat mengubah pola perilaku konsumsi melalui gawai atau smartphome dengan aplikasi yang telah ada didalamnya.

Hasil penelitian ini selaras dengan (Suwandi, 2018) pada variabel persepsi keamanan, ekspektasi kinerja, dan pengaruh sosial memiliki pengaruh terhadap

intention to use electronic payment system pada e- money. Pada penelitian ini dijelaskan bahwa perlindungan teknis, laporan keamanan, dan regulasi pemerintah serta bank sentral yang disediakan oleh perusahaan berpengaruh terhadap minat konsumen untuk menggunakan sistem pembayaran e-money. Pada variabel performance expectancy juga dijelaskan bahwa kemudahan penggunaan e-money membuat proses transaksi lebih cepat dan mudah. Pengaruh sosial dan lingkungan sekitar juga mendorong masyarakat menggunakan e-money dalam kehidupan sehari-hari. Hubungan dengan orang tua, kerabat, tetangga teman juga menjadi peran penting dalam merekomendasikan, menggunakan dan mengaplikasikan sistem pembayaran e-money.

(A. Apeti, 2023) dalam hasil penelitiannya menunjukkan pengaruh yang menguntungkan dari adopsi mobile money pada konsumsi rumah tangga. Karena konsumsi dan pendapatan menandakan bahwa mobile money mengubah standar hidup (atau kesejahteraan) rumah tangga di negara berkembang dengan kemungkinan memberi mereka pendapatan yang lebih baik. Akibatnya, mobile money mempersiapkan mereka untuk menghadapi guncangan kecil dan besar karena adaptasi dan ketahanan terhadap guncangan tampaknya berkorelasi positif dengan tingkat pendapatan. Menurut J. Li (2023) Pembayaran elektronik masih secara signifikan meningkatkan konsumsi rumah tangga untuk pakaian, makan malam dan pariwisata. Diperkirakan pembayaran elektronik akan meningkatkan konsumsi rumah tangga untuk makan malam sebesar 1096 yuan (157\$), yang signifikan secara ekonomi. Hal ini berjalan terbalik dengan hasil penelitian ini, sebab di negara China ada dalam cuaca di bawah sinar matahari yang lemah dan hujan lebat, oleh karena itu pembayaran elektronik mengurangi biaya transaksi lebih banyak dan meningkatkan konsumsi secara lebih signifikan.

J.Li (2023) pada hasil penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan pembayaran elektronik secara signifikan akan meningkatkan konsumsi pakaian rumah tangga, makan di luar dan pariwisata. Tapi itu tidak mempengaruhi konsumsi yang diperlukan seperti perawatan medis, transportasi, pendidikan dan utilitas. Saat hujan deras atau sinar matahari redup, biaya transaksi tinggi di negara China. Menggunakan pembayaran elektronik dalam cuaca buruk akan mengurangi biaya transaksi secara lebih signifikan, sehingga meningkatkan konsumsi secara lebih signifikan. Pada penelitian J.Li (2023) menunjukkan bahwa pembayaran elektronik akan mendorong konsumsi secara lebih signifikan di perkotaan, rumah tangga berpendidikan dan kaum pemuda.

Menurut W. Teoh (2013) dalam hasil studi mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi konsumen Malaysia terhadap e-payment. Hasilnya menunjukkan bahwa pembayaran elektronik yang banyak digunakan mencerminkan pertumbuhan layanan tersebut di Malaysia. Hasil regresi menunjukkan bahwa tiga faktor yaitu manfaat, kepercayaan dan kemudahan penggunaan berhubungan signifikan dengan persepsi konsumen terhadap e-payment. Menariknya, keamanan dan kepercayaan tidak berhubungan signifikan dengan persepsi konsumen terhadap pembayaran elektronik meskipun hasil koefisien korelasi menunjukkan sebaliknya. Adanya Implikasi bahwa orang Malaysia tidak menganggap keamanan sebagai masalah yang signifikan dapat dijelaskan dari sudut pandang bahwa konsumen semakin mengetahui langkah-

langkah yang diambil oleh banyak lembaga perbankan dan penyedia fasilitas transaksi online untuk mengatasi tantangan yang terkait dengan keamanan. Bank dan penyedia fasilitas transaksi online akan mengeluarkan peringatan rutin kepada pengguna serta memperbarui pengguna jika terjadi penipuan. Fitur keamanan sistem yang kuat menjadi faktor perkembangan yang baik dalam sistem pembayaran di Malaysia.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang diperoleh yaitu variabel pengeluaran konsumsi rumah tangga secara simultan dan parsial memiliki pengaruh secara signifikan terhadap tingkat Volume Transaksi *E-money* di Indonesia. Dengan didapatkannya hasil dari tersebut Pemerintah Indonesia dan Bank Indonesia diharapkan mampu untuk mensosialisasikan lebih luas mengenai transaksi digital dengan menggunakan e-money sebagai langkah jangka panjang dalam inovasi kemajuan sistem pembayaran untuk kegiatan konsumsi di Indonesia. Pemerintah perlu melakukan penetrasi internet ke daerah pedesaan dengan mengizinkan daerah-daerah terpencil tersebut menggunakan pembayaran elektronik, pemerintah dapat semakin mengurangi biaya transaksi perjalanan jauh untuk konsumsi.

Bank Indonesia perlu melakukan evaluasi dan pengembangan dalam akses layanan infrastruktur sistem pembayaran dan pengelolaan uang rupiah. Selain itu, Bank Indonesia diharapkan mampu menjaga kestabilan nilai rupiah melalui kebijakan konsumsi rumah tangga dengan menggunakan rupiah digital dan transaksi e-money apapun. Pemerintah khususnya BI dan OJK sebagai lembaga yang berwenang untuk membuat kebijakan agar membuat regulasi tentang keamanan dan kenyamanan menggunakan uang elektronik khususnya jika uang elektronik tersebut hilang atau terjadi kerusakan pada kartu tersebut. Aspek utama dalam menjaga roda perekonomian yakni, pemerintah diharapkan mampu menjaga pasokan komoditi dan pendistribusian barang konsumsi rumah tangga agar ketersediaan di setiap daerah dapat tercukupi.

### **REFERENSI**

Badan Pusat Statistik. *Rata-Rata Pengeluaran per Kapita Sebulan Untuk Makanan dan Bukan Makanan di Daerah Perkotaan dan Perdesaan Menurut Provinsi (rupiah), 2011-2022*. Indonesia: BPS.



3. Bank Indonesia. Statistik Sistem Pembayaran dan Infrastruktur Pasar Keuangan (SPIP) : *Volume Transaksi Uang Elektronik, 2011-2022*. Indonesia: BI 4.

5. Dewi, L. G. K., Herawati, N. T., & Adiputra, I. M. P. (2021). Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri. *EKUITAS (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*, 5(1), 1–19. <https://doi.org/10.24034/j25485024.y2021.v5.i1.4669>

DEWI, S. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Money Dan Kedisiplinan Pembayaran Pada Tingkat Konsumsi Santri (Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Amien Prenduan, Sumenep) *Eprints.Walisongo.Ac.Id*. [https://eprints.walisongo.ac.id/13574/1/SKRIPSI\\_1705026093\\_SAFINA\\_DEWI.pdf](https://eprints.walisongo.ac.id/13574/1/SKRIPSI_1705026093_SAFINA_DEWI.pdf)

E-wallets, O., & Widjojo, R. (2020). The Development of Digital Payment Systems in Indonesia: a Review of Go-Pay and Ovo E-Wallets. *Economic Alternatives*, 3, 384–395. <https://doi.org/10.37075/ea.2020.3.03>

Estel, A. (2023). Household welfare in the digital age: Assessing the effect of mobile money on household consumption volatility in developing countries. *World Development*, 161, 106110. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2022.106110>

Khan, D., Varshney, P., & Qadeer, M. A. (2011). E-commerce: From shopping carts to credit cards. *2011 IEEE 3rd International Conference on Communication Software and Networks, ICCSN 2011*, 81–85. <https://doi.org/10.1109/ICCSN.2011.6014394>

Kim, C., Tao, W., Shin, N., & Kim, K. S. (2010). An empirical study of customers' perceptions of security and trust in e-payment systems. *Electronic Commerce Research and Applications*, 9(1), 84–95. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2009.04.014>

Li, J., Luo, S., & Zhou, G. (2023). Electronic payment, natural environment and household consumption: Evidence from China household finance survey. *International Review of Financial Analysis*, 85(November 2022), 102472. <https://doi.org/10.1016/j.irfa.2022.102472>

Munyegera, G. K., & Matsumoto, T. (2016). Mobile Money, Remittances, and Household Welfare: Panel Evidence from Rural Uganda. *WORLD DEVELOPMENT*, 79(25101002), 127–137. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2015.11.006>

Paper, C. (2023). *Wholesale Rupiah Digital Cash Ledger*.

Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 11/12/PBI/2009 tentang *Uang Elektronik*.

**How to cite:** Pratama, A, Cahyono, H. (2023). Pengaruh Pengeluaran Konsumsi Rumah Tangga Terhadap Tingkat Penggunaan *E-money* di Indonesia. *INDEPENDENT : Journal Of Economics*, 3(1), 1–11.

Puspitasari, N. 2021. ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN ELECTRONIC MONEY TERHADAP KONSUMSI MASYARAKAT DI INDONESIA. *Skripsi*. Fakultas Bisnis Dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta

Indonesia, B. (2018). *Peraturan Bank Indonesia tentang Uang Elektronik*.

Ramadani, L. (2016). *Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa*. 8(1), 1–8.

Pahlevi, R. 2022, *Metode Pembayaran yang Paling Sering Digunakan untuk E-Commerce*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/03/kic-e-wallet-paling-sering-digunakan-untuk-transaksi-e-commerce>. Diakses tanggal 5 Oktober 2022

Suhartono. (2009). Peran Bank Sentral Dalam Stabilitas Sistem Keuangan (Ssk) Dan Implementasi Jaring Pengaman Sektor Keuangan (Jpsk). *Jurnal Keuangan Dan Perbankan*, 13(3), 115996. <https://doi.org/10.26905/JKDP.V13I3.1098>

Suwandi, M. A., & Azis, E. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money pada Generasi Millenials. *E-Proceeding of Management*, 5(3), 3104–3111.

Teoh, W. M. Y., Chong, S. C., Lin, B., & Chua, J. W. (2013). Factors affecting consumers' perception of electronic payment: An empirical analysis. *Internet Research*, 23(4), 465–485.

Tshukudu, M. K. (2018). The Relationship Between Electronic-Money Penetration and Household Consumption: VECM Granger Causality Analysis. *The Global Diamond Industry: Economics and Development*, 2, 251–290. [https://doi.org/10.1057/9781137537614\\_11](https://doi.org/10.1057/9781137537614_11)

Zhang, L. (2020). How Does Mobile Payment Technology Affect Consumer Payment Behavior? *SSRN Electronic Journal*, June 2020. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3593981>

Zhao, C., Wu, Y., & Guo, J. (2022). China Economic Review. *China Economic Review*, 71 (October 2021), 101719. <https://doi.org/10.1016/j.chieco.2021.101719>