

PENGARUH PANDEMI Covid-19 TERHADAP INTENSITAS PENGGUNAAN E-WALLET

Rachel Andriana^{1*}, Arina Falabiba¹, Firnanda Permata Dilla¹, M. Eka Marshanda Pramestyan¹, Dwi Yuli Rakhmawati²

¹Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

²Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

Email: rachelandriana.20088@mhs.unesa.ac.id*

Abstrak

Pandemi Covid-19 memaksa sebagian aktivitas masyarakat beralih dari offline ke online. Kegiatan tersebut meliputi pekerjaan, sekolah, termasuk kegiatan transaksi. Bertransaksi dengan e-wallet menjadi pilihan di masa pandemi karena dapat mengurangi kontak langsung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menguji pengaruh pandemi Covid-19 terhadap intensitas penggunaan e-wallet. Analisis ini menggunakan variabel bebas yaitu pandemi Covid-19 dan variabel terikat yaitu intensitas penggunaan e-wallet. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran survei atau kuesioner yang diisi sebanyak 100 sampel. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana dengan bantuan software SPSS 18. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pandemi Covid-19 berdampak positif terhadap intensitas penggunaan e-wallet.

Kata Kunci: pandemi Covid-19; dompet elektronik; intensitas penggunaan

Abstract

The Covid-19 pandemic has forced some people's activities to switch from offline to online. These activities include work, school, including transaction activities. Transacting with an e-wallet is an option during the pandemic because it can reduce direct contact. The purpose of this research is to analyze and test the effect of the Covid-19 pandemic on the intensity of e-wallet use. This analysis uses an independent variable, namely the Covid-19 pandemic and the dependent variable, namely the intensity of e-wallet use. This type of research is quantitative research with data collection techniques through the distribution of surveys or questionnaires filled out by 100 samples. The analytical technique used in this research is simple linear regression with the help of SPSS 18 software. The results of this research indicate that the Covid-19 pandemic positively affects the intensity of e-wallet use.

Keywords: Covid 19 pandemic; E-wallet; Usage intensity

PENDAHULUAN

Coronavirus Diseases (Covid-19) merupakan salah satu virus yang berasal dari wuhan, China pada Desember 2019. Kemudian, mulai April 2020 Covid-19, mulai menyebar keseluruh dunia, salah satunya adalah Indonesia. Perkembangan catatan harian positif virus corona (Covid-19) di Indonesia pada Jumat, 1 Januari 2021 bertambah 8.072 orang. Dengan demikian, akumulasi kasus positif di Indonesia sejak yang pertama diungkap pada awal Maret 2020 adalah 751.270. kasus Covid-19 di Indonesia bertambah 8.074 orang sehingga per sejak awal Maret 2020 jumlah konfirmasi

positif secara akumulatif mencapai 743.198 orang. Dari jumlah tersebut, sebanyak 611.097 orang dinyatakan sembuh, dan yang meninggal dunia sebanyak 22.138 orang. update kasus Corona atau Covid-19 di Indonesia yang tercatat pada 5 Oktober 2021. Hari ini terdapat penambahan kasus virus corona sebanyak 1.404 kasus. Penambahan kasus baru itu menjadikan total kasus Covid-19 di Indonesia kini menjadi 4.221.610 kasus. Kabar baiknya, sebanyak pasien Covid-19 dinyatakan 2.558 sembuh. Jumlah pasien sembuh diketahui bertambah menjadi 4.049.449 pasien. Sementara itu, pasien yang meninggal dunia akibat Covid-19 bertambah sebanyak 77

pasien. Sehingga, total pasien yang meninggal dunia karena Covid-19 menjadi 142.338 pasien. Penambahan kasus tersebut tersebar di seluruh wilayah Indonesia.

Sejak Covid 19 masuk ke Indonesia, awalnya hanya 2 orang yang terinfeksi, kemudian beberapa minggu kemudian ratusan orang yang terjangkit, khawatir, bahkan masyarakat dan pemerintah takut akan perubahan ini. Hal ini pada akhirnya mendorong pemerintah untuk mengambil berbagai langkah untuk memutus rantai penyebaran Covid19. Salah satunya, Pembatasan Sosial Hebat (PSBB) dan Work From Home (WFH). Perubahan tersebut berdampak penting pada aspek ekonomi masyarakat. Misalnya, banyak orang yang harus tutup sementara karena sepi pembeli dan kekhawatiran akan penyebaran Covid 19. Kenyataannya, banyak distributor yang akhirnya harus berhenti beroperasi dan banyak karyawan yang di-PHK. Hal ini berdampak pada perekonomian masyarakat yang turun drastis. Padahal, kebutuhan harian meningkat drastis. Oleh karena itu, pada akhirnya, banyak perubahan ekonomi masyarakat yang berubah drastis, bahkan melambat. Namun, bagi beberapa perusahaan, pedoman untuk penghentian laju Covid-19 berdampak besar. Misalnya penjualan masker, alat kesehatan, alat kebersihan bahkan obat-obatan meledak, tidak seperti biasanya

Selama pandemi ini telah mempercepat proses pergeseran aktivitas konsumen dari offline ke online. Belajar, bekerja, dan berbelanja dilakukan secara online. Kegiatan yang berlangsung selama pandemi ini akan dilakukan secara online menggunakan smartphone, laptop, tablet, dan perangkat lainnya. Saat pandemi seperti ini mengharuskan masyarakat untuk menjaga jarak dan sebisa mungkin menghindari kontak fisik. Ketika aktivitas sehari-hari terus berlanjut, media digital menjadi solusinya. Pindai kode QR untuk melakukan transaksi dan pembayaran tanpa kontak. Media digital membatasi konsumen dalam kontak fisik dengan penyedia produk dan layanan, perubahan perilaku konsumen dalam fenomena digital selama pandemi, transaksi pembelian dan penjualan online melalui penggunaan pembayaran cashless e-wallet (Bisnis.com, 2020).

Dompot digital atau biasa disebut dengan E-wallet merupakan sebuah perangkat elektronik, perangkat lunak atau bahkan disebut juga sebagai layanan jasa yang memungkinkan para penggunanya untuk melakukan transaksi jual beli barang dan jasa secara online. Seperti di masa pandemi Covid-19 ini, alat Pembayaran menggunakan dompet digital kini menjadi suatu tren tersendiri karena selain praktis dan efisien, pembayaran juga tidak perlu dilakukan secara bersentuhan dengan uang (cashless) dan bisa dilakukan secara jarak jauh, Contoh aplikasi dompet digital yang ada seperti GoPay, OVO, Dana, LinkAja, dll. Dompot digital adalah salah satu upaya untuk mencegah rantai penularan virus Covid-19, Dimana konsumen dianjurkan untuk tidak mengunjungi tempat penjual, dan melakukan pembelian melalui marketplace, website, media sosial, dll. Hal ini sesuai dengan anjuran kebijakan jaga jarak atau physical distancing dari World Health Organization (WHO) yang membuat banyak konsumen terinspirasi untuk melakukan aktivitas dengan kontak seminim mungkin, termasuk melakukan transaksi pembayaran (Aji, Berakon, & Husin, 2020).

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Pandemi Covid-19

Pandemi merupakan suatu kasus penyakit yang secara tiba-tiba menyerang suatu populasi area tertentu dan mengalami peningkatan. Pandemi merupakan serangan virus secara tiba-tiba dalam suatu wilayah. Istilah pandemi sebenarnya tidak memiliki kaitan mengenai keganasan penyakit namun lebih mengarah kepada penyebaran yang meluas. Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020), Coronavirus adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya dapat menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat/ Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Gejala umum dapat berupa demam 38°C, sesak napas dan batuk kering. Jika ada orang yang dalam kurun waktu 14 hari sebelum muncul gejala tersebut pernah melakukan perjalanan ke negara terjangkit, atau pernah merawat/kontak erat dengan penderita Covid-19. WHO (World Health Organization

atau badan kesehatan dunia) mendeklarasikan secara resmi, bahwa virus Corona (Covid-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020. Pandemi ini menyerang seluruh penjuru dunia dan banyak negara yang dirugikan.

Dompot Digital

Dompot digital dapat diartikan sebagai pembayaran yang paling nyaman karena kemudahannya yang membantu untuk menghemat waktu tanpa membawa uang tunai secara fisik yang sewaktu-waktu, dapat habis saat sedang melakukan berbagai aktivitas (Megadewandanu et al., 2017). Dompot digital dapat diakses hanya menggunakan perangkat seluler dengan pemindaian kode QR, kata sandi, gambar wajah, atau karakteristik biometrik dalam proses otentikasinya, yang memudahkan pengguna untuk mentransfer informasi ke perangkat seluler lainnya (Jin et al., 2020). Dompot digital juga sering disebut sebagai *E-Wallet*. Menurut Widiyanti (2020) *E-Wallet* adalah aplikasi yang terhubung ke Internet dan digunakan untuk menyimpan uang elektronik. Menurut Dwi Rahmawati & Yuliana (2019) *e-wallet* adalah aplikasi untuk memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi atau pembayaran non tunai. Dengan layanan *e-wallet*, uang tunai yang dipergunakan akan berkurang dan akan memberikan kesadaran kepada masyarakat dalam perubahan pembayaran tunai menjadi non tunai. Menurut Kuganathan & Wikramanayake (2014) dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, menyebutkan bahwa, *e-wallet* merupakan layanan pembayaran yang pengoperasiannya dilakukan dibawah regulasi keuangan dan dijalankan di perangkat seluler.

Neurosensum merupakan sebuah lembaga yang melakukan sebuah survei mengenai *e-wallet*. Neurosensum mengambil responden sebanyak 1000 orang yang merupakan pengguna aktif dari *e-commerce* berusia produktif, yakni antara 19 hingga 45 tahun. Dikutip dari <https://www.tribunnews.com/techno/2021/03/02/shopeepay-kuasai-pasar-e-wallet-indonesia-versi-survei-neurosensum>, Mahesh memaparkan, hasil riset yang telah dilakukan oleh Neurosensum menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* sebagai media dalam transaksi digital di masyarakat cenderung meningkat. Peningkatan penggunaan *e-wallet* didasari oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu adanya pandemi Covid-19.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti bertujuan untuk menguji pandemi Covid-19 terhadap intensitas penggunaan *e-wallet*, yang ditunjukkan pada hipotesis berikut.

H1: Pandemi Covid-19 memiliki pengaruh yang positif terhadap intensitas penggunaan *e-wallet*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif. Jenis penelitian berupa penelitian kuantitatif yang dilakukan melalui survey terhadap 101 populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *systematic random sampling* yang nantinya hanya akan diambil sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket atau kuesioner yang diisi oleh 100 sampel. Data-data yang diperoleh dari angket atau kuesioner nantinya akan dianalisis menggunakan analisis regresi sederhana dengan uji T, signifikansi, dan koefisien determinasi untuk uji hipotesisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dipergunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Apabila nilai koefisien validitas (r hitung) $>$ r tabel maka pernyataan dapat dikatakan valid dengan menggunakan ketentuan $df = n-2$ dan α (0,05) yang mana pada penelitian ini mempunyai nilai $df = 98$ dan r tabel (0,196). Berdasarkan hasil uji validitas dengan bantuan software SPSS v18, diperoleh informasi bahwa semua pernyataan pada setiap variabel menunjukkan nilai r hitung $>$ r tabel sehingga semua pernyataan terbukti valid dan layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi dari suatu alat ukur. Dalam menguji tingkat konsistensi dari alat ukur penelitian ini digunakan *Cronbach's Alpha*. Setiap variabel dapat dikatakan reliabel jika memiliki nilai koefisien reliabilitas lebih besar atau sama dengan 0,7. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dari dua variabel pada penelitian ini, diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,927 yang mana nilai koefisien tersebut lebih besar dari 0,7 sehingga dapat dikatakan alat ukur yang digunakan sudah reliabel.

Karakteristik Responden

Jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 orang, terdiri dari 75 responden perempuan atau sebesar 75%, dan 25 responden laki-laki atau sebesar 25%. Berdasarkan kategori usia, terdapat 64 responden atau 64% berusia 18-23 tahun, 31 responden atau 31% berusia 24-29 tahun, 3 responden atau 3% berusia 12-17 tahun, dan 2 responden atau 2% berusia lebih dari 30 tahun. Jenis *E-Wallet* yang paling banyak dipakai oleh responden adalah ShopeePay lalu diikuti dengan OVO, Gopay, Dana, LinkAja, dan jenis *E-wallet* lainnya.

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan untuk mengukur sebaran data pada sebuah kelompok variabel tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*, yang mana dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka variabel tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji *Kolmogorov Smirnov* yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,566. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data sudah berdistribusi normal.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual (*error*) satu pengamatan ke pengamatan lain. suatu data dikatakan terjadi heteroskedastisitas ketika varians dari satu pengamatan ke pengamatan lain itu berubah atau tidak tetap. Untuk mendeteksi hal tersebut, maka uji heteroskedastisitas dilakukan dengan metode *scatter plot*.

Ketika mendeteksi ada tidaknya gejala heteroskedastisitas dengan metode *scatter plot* dapat dilihat dari titik-titik data penyebar yang ada di atas dan dibawah atau sekitar angka nol. Selain itu, titik-titik tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja, dalam artian titik-titik tersebut harus menyebar dan tidak membentuk pola, seperti bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali.

Berdasarkan hasil uji *scatter plot* yang telah dilakukan, diketahui bahwa titik-titik data menyebar tak berpola di atas dan dibawah atau disekitar angka nol di sumbu Y. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas sehingga telah menggambarkan model regresi yang baik dan ideal.

Persamaan Regresi Linear Sederhana

Analisis persamaan regresi linier pada penelitian kali ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 18. Berdasarkan olahan data yang dilakukan, diperoleh hasil seperti berikut ini:

Tabel 1.
KOEFISIEN REGRESI LINIER
SEDERHANA
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4,910	1,181		4,156	,000
Pandemi Covid-19	,839	,053	,849	15,887	,000

a. *Dependent Variable:* Intensitas Penggunaan E-Wallet

Sumber: Hasil Olahan Data Kuesioner Melalui SPSS Versi 18

Persamaan regresi diambil dari nilai koefisien regresi dari *Unstandardized Coefficients 'B'*, yakni:

$$Y = 4,910 + 0,839X \tag{1}$$

Dari persamaan tersebut, terlihat bahwa nilai konstanta dalam penelitian ini sebesar 4,910 yang berarti, bahwa jika pandemi Covid-19 (X) sebesar 0 atau tidak ada, maka intensitas penggunaan *E-Wallet* sebesar 4,910. Selain itu, dari persamaan diatas juga menunjukkan besarnya nilai koefisien regresi yakni 0,839

yang berarti, bahwa setiap terjadi penambahan tingkat pandemi sebanyak satu persen, maka intensitas penggunaan *E-Wallet* akan meningkat sebesar 0,839. Nilai koefisien regresi yang positif menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara pandemi Covid-19 dengan intensitas penggunaan *E-Wallet*.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari aplikasi SPSS versi 18, dapat dilakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai *p-value* dengan 0,05 atau dengan membandingkan nilai *t* hitung dengan *t* tabel. Dengan metode membandingkan nilai signifikansi, maka dapat dilihat dari Tabel.1, bahwa nilai signifikansi atau *p-value* sebesar 0,000. Artinya, nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sedangkan berdasarkan uji *t*, terlihat bahwa *t* hitung sebesar 15,887 lebih besar dari *t* tabel yang hanya sebesar 1,960. Dari kedua uji hipotesis sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ketika menggunakan uji signifikansi maupun menggunakan uji *t*, hasil dari hipotesis adalah terdapat pengaruh antara pandemi Covid-19 dengan intensitas penggunaan *E-Wallet*.

Uji Koefisien Determinasi (R2)

Uji Koefisien Determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh pandemi Covid-19 (variabel X) terhadap intensitas penggunaan *E-Wallet*. Dari hasil uji yang telah dilakukan, diketahui bahwa nilai *R Square* sebesar 0,720. Hal ini mengandung arti, bahwa pengaruh pandemi Covid-19 (X) terhadap intensitas penggunaan *E-Wallet* sebesar 72%, sedangkan sisanya sebesar 28% merupakan pengaruh faktor lain terhadap intensitas penggunaan *E-Wallet* yang tidak diteliti.

Tabel. 2
KOEFISIEN DETERMINASI

Model Summary^b				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	,849 ^a	,720	,717	2,059

1	,849 ^a	,720	,717	2,059
a. <i>Predictors: (Constant), Pandemi Covid-19</i>				
b. <i>Dependent Variable: Intensitas Penggunaan E-Wallet</i>				

Sumber: Hasil Olahan Data Kuesioner Melalui SPSS Versi 18

Pengaruh Pandemi Covid-19 terhadap Intensitas Penggunaan E-wallet

Dari analisis data, e-wallet banyak berpengaruh terhadap kehidupan dalam proses jual beli atau transfer uang dalam bentuk digital, terutama di kota-kota besar yang mana sudah banyak tersebar outlet penjual atau fasilitas umum yang memasang alat sebagai sarana pembayaran untuk e-wallet. Hal ini dilihat dari analisis karakteristik responden dalam survey yang dilakukan, jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 orang, terdiri dari 75 responden perempuan atau sebesar 75%, dan 25 responden laki-laki atau sebesar 25%. Berdasarkan kategori usia, terdapat 64 responden atau 64% berusia 18-23 tahun, 31 responden atau 31% berusia 24-29 tahun, 3 responden atau 3% berusia 12-17 tahun, dan 2 responden atau 2% berusia lebih dari 30 tahun. Berdasarkan analisis dari survey karakteristik responden tersebut jenis *E-Wallet* yang paling banyak dipakai oleh responden adalah Shopeepay lalu diikuti dengan OVO, Gopay, Dana, LinkAja, dan jenis *E-wallet* lainnya. Ada beberapa survey yang dilakukan dan dianalisis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang mendata mengenai karakteristik perilaku masyarakat pada masa pandemi Covid-19 pada tahun 2020. Survei mengenai respon terhadap orang terinfeksi Covid-19 di lingkungan sekitar memiliki hasil yang paling besar (45%) Protokol kesehatan dijalankan dengan ketat di lingkungan. Sedangkan sisanya terbagi dalam persen yang lebih kecil diantaranya, 24% Tidak ada kasus Covid-19 di lingkungan sekitar, 22% Memberikan dukungan, 2% Tidak ada respon (tidak melakukan apa-apa), 7% Mengucilkan/stigma negative. Survei mengenai penerapan protokol kesehatan di mall/plaza/tempat perbelanjaan, sekitar 66,97% responden mengaku bahwa mall/plaza/tempat perbelanjaan yang dikunjunginya sudah menerapkan wajib jaga jarak, 77,68%

responden mengaku mall/plaza/tempat perbelanjaan yang dikunjunginya sudah menerapkan mencuci tangan/menggunakan hand sanitizer. Hal ini membuktikan atau dapat dianalisis jika orang-orang menjaga jarak dan minim bersentuhan selama pandemi ini terjadi. Hal ini menguatkan alasan e-wallet menjadi sarana yang penting di dalam ruang lingkup kehidupan dan aktivitas masyarakat.

Terdapat beberapa indikator yang dipakai dalam mengukur variabel analisis penelitian. Uji Koefisien Determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh pandemi Covid-19 (variabel X) terhadap intensitas penggunaan E-Wallet. Dari hasil uji yang telah dilakukan, diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,720. Hal ini mengandung arti, bahwa pengaruh pandemi Covid-19 (X) terhadap intensitas penggunaan E-Wallet sebesar 72%, sedangkan sisanya sebesar 28% merupakan pengaruh faktor lain terhadap intensitas penggunaan E-Wallet yang tidak diteliti. Perhitungan yang didapat sebesar 72% membuktikan dalam analisis penelitian bahwa penggunaan e-wallet adalah hal yang penting didalam masyarakat. Kinerja dan manfaat dalam penggunaan sarana e-wallet sangat relevan dengan kondisi yang sedang terjadi pada masa ini, ketakutan serta kecemasan masyarakat mengenai kontak fisik sudah sedikit mengalami penurunan. Banyaknya manfaat yang ditimbulkan dari penggunaan e-wallet menyebabkan keyakinan bahwa pada tahun-tahun berikutnya, persenan penggunaan e-wallet akan semakin meningkat drastis.

KESIMPULAN

Covid-19 telah membawa dampak yang sangat besar terhadap kehidupan masyarakat di Indonesia. Beberapa upaya terus dilakukan oleh pemerintah untuk menangani penyebaran virus Covid-19 ini, diantaranya adalah penerapan 5M yaitu memakai masker, mencuci tangan menjaga jarak, menjauhi kerumunan, serta mengurangi mobilitasnya. Dengan ini, salah satu kegiatan yang akhirnya berkurang yaitu saling bersentuhan dan keluar rumah untuk berbelanja atau hal lainnya. Kebijakan ini, mengakibatkan perubahan perilaku konsumen dari pembelian secara langsung menjadi online yang menyebabkan penjualan dibidang online semakin meningkat. Di bidang ekonomi kebiasaan masyarakat banyak terjadi perubahan

dari yang biasanya yang senang untuk berbelanja secara langsung, sekarang mulai berbelanja secara online. Tentu saja hal tersebut berdampak pula pada penggunaan transaksi, yang sebelumnya menggunakan uang tunai, kini lebih banyak memanfaatkan pembayaran digital/e-wallet. Hal ini, jelas memberikan dampak positif dalam pencegahan Covid-19, dimana dengan menggunakan pembayaran digital, dapat mengurangi interaksi bersentuhan secara langsung. sesuai dengan penyebaran Covid-19 yang dapat menular melalui sentuhan fisik antara penderita dan korban.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Choirul. (2021). ShopeePay Kuasai Pasar E-Wallet Indonesia Versi Survei Neurosum, (<https://www.tribunnews.com/techno/2021/03/02/shopeepay-kuasai-pasar-e-wallet-indonesia-versi-survei-neurosum>, diakses pada 9 Oktober 2021)
- Badan Pusat Statistik. (2020). Perilaku Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19. (<https://www.bps.go.id/publication/2020/09/28/f376dc33cfcdec4a514f09c/perilaku-masyarakat-di-masa-pandemi-Covid-19.html>, diakses pada 9 Oktober 2021)
- Cnnindonesia.com. (2021). Awal Tahun 2021 Kasus Covid Tambah 8.072, Total 751.270 (<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210101135742-20-588485/awal-tahun-2021-kasus-covid-tambah-8072-total-751270>, diakses pada 8 Oktober 2021)
- Dwi Rahmawati, Y., & Yuliana, R. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet. *Journal of Economics and Banking*, 2(2), 157–168.
- Faridhal, Mazaya. (2019). Analisis Transaksi Pembayaran Nontunai Melalui E-Wallet: Perspektif dari Modifikasi Model Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology 2. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 7(2), 1-17.
- Jin, C. C., Seong, L. C., & Khin, A. A. (2020).

- Consumers' Behavioral Intention to Accept the Mobile Wallet in Malaysia. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 55(1), 1–13. <https://doi.org/10.35741/issn.0258-2724.55.1.3>
- Megadewandanu, S., Suyoto, & Pranowo. (2017). Exploring mobile wallet adoption in Indonesia using UTAUT2: An approach from a consumer perspective. *Proceedings - 2016 2nd International Conference on Science and Technology-Computer, ICST 2016, October*, 11–16. <https://doi.org/10.1109/ICSTC.2016.7877340>
- Putwiliani, F (2021). Update Corona Indonesia 5 Oktober 2021: Tambah 1.404 Positif, 2.558 Sembuh, 77 Meninggal, (<https://www.tribunnews.com/corona/2021/10/05/update-corona-indonesia-5-oktober-2021-tambah-1404-positif-2558-semuh-77-meninggal>, diakses pada 8 Oktober 2021)
- Prudential.co.id. (2020). Apa Itu Sebenarnya Pandemi Covid-19? Ketahui Juga Dampaknya di Indonesia.(<https://www.prudential.co.id/id/pulse/article/apa-itu-sebenarnya-pandemi-covid19-ketahui-juga-dampaknya-di-indonesia/>, diakses pada 5 Oktober 2021)
- Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok. Moneter. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 7(1), 54–68. <https://doi.org/10.31294/moneter.v7i1.7567>