

# ANALISIS DESKRIPSI PENGGUNA *FINTECH* MODEL *E-MONEY GOPAY GOJEK* DI PURWEKERTO

Ria Manurung

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Komputer  
Yos Sudarso Purwokerto,  
Indonesia  
ria.manurung@stikomios.ac.id

## ABSTRACT

*The purpose of the study was to descriptively identify FinTech users with the E-Money model on Go-Pay Gojek in Purwokerto. The research benefit is to find out the characteristics of FinTech users with the E-Money model on Go-Pay Gojek in the city of Purwokerto. This type of research is field research with qualitative data analysis methods. Types of data are primary and secondary data with data collection methods through questionnaires and interviews with respondents. The sampling technique is nonprobability with the selection of respondents based on the judgment of the researchers themselves with the sample criteria being Go-Pay users. The sampling method used was convenience due to the limited ability of the researcher. The data to be studied are 110 offline. The research was conducted in 4 districts in Banyumas Regency. Data processing activities include the stages of editing, compiling, calculating and tabulating data. The results of data processing explain that the people of Purwokerto City have recognized and used the FinTech Go-Pay "Gojek" with the E-Money model with a tendency to use the payment system with the E-Money model instead of cash. E-Money Go-Pay is in great demand by people in the city of Purwokerto as a transit city for millennials where residents tend to be immigrants both to study and work*

**Keywords :** *Qualitative, characteristics, convenience, Banyumas, Millennial*

## 1. PENDAHULUAN

Masyarakat saat ini berada di era teknologi *digital* yang sangat pesat perkembangannya untuk seluruh sendi-sendi kehidupan tanpa terkecuali sendi perekonomian sehingga memunculkan adanya peran ekonomi *digital*. Dunia ekonomi kini bertransformasi ke era ekonomi *digital* dan berjalan beriringan dengan kemajuan teknologi yang terus bertumbuh, ekonomi dan teknologipun bergabung jadi dua hal yang saling memengaruhi satu sama lain. Teknologi *digital* untuk sendi ekonomi memaksa manusia untuk berubah, terutama dalam bisnis layanan keuangan. Teknologi *digital* telah menggantikan pekerjaan *teller* bank. Era teknologi 4.0 ini menjadikan Bank berada di genggam tangan para nasabah. Uang tunai (fisik) telah berubah menjadi uang *digital*. Literasi masyarakat terhadap perkembangan teknologi semakin memungkinkan untuk adaptif terhadap perubahan teknologi ini. Masyarakat sebagai *user* semakin banyak menggunakan uang *digital* untuk bertransaksi dalam kehidupan keseharian. Kemudahan dalam *mobile payment* yang sering disebut sebagai *E-Money* semakin dirasakan manfaatnya oleh masyarakat.

*E-Money* sebagai *digital economy* dan didukung teknologi dikenal dengan *Financial Teknology (FinTech)*.<sup>[7]</sup> *FinTech* telah dikenal dan diadaptasi oleh masyarakat dalam beberapa tahun terakhir ini. *FinTech* dengan berbagai sistem pembayaran sangat diminati oleh semua golongan masyarakat terutama kelas menengah dan milenial. Kemudahan dalam pembayaran sangat memberi keuntungan bagi masyarakat secara keseluruhan. Berdasarkan penelitian<sup>[1]</sup> menjelaskan bahwa penggunaan *Gopay* dalam sebulan bisa 1-3 kali dan layanan *Gopay* yang paling banyak dipergunakan adalah *Gofood* yang rata-rata penggunanya karena memperoleh promo atau diskon dari GO-JEK.

Penelitian yang dilakukan oleh Bothun<sup>[2]</sup> *E-Money* memiliki beberapa keuntungan atau keunggulan antara lain dapat lebih berhemat dengan adanya promosi atau diskon bagi pemakai dompet *digital* misalnya seperti *Gopay* pada *Gojek*, *Ovo* pada *Grab* yang sering memberikan diskon kepada para pengguna. Kemudahan dalam bertransaksi keseharian juga bagian dari keunggulan *E-Money* tersebut. Pengguna *E-Money* tidak perlu membawa uang *cash* atau kartu debit / kredit untuk melakukan transaksi. Cukup

dengan *smartphone* dan jaringan internet *User* dapat melakukan transaksi dengan proses yang sangat mudah.

Bagaimanapun kemudahan bertransaksi menjadi keunggulan dan daya tarik bagi masyarakat sebagai *user*. Teknologi dan ekonomi menjadi dua bidang yang tidak bisa dipisahkan. Keduanya hadir dengan saling mendukung dan membutuhkan. Peran ekonomi *digital* saat ini ternyata sangat memudahkan dan membantu masyarakat secara keseluruhan karena berbagai kegiatan ekonomi sekarang bisa dilakukan hanya dengan sekali klik lewat *website* atau aplikasi.

Masyarakat di kota Purwokerto juga sangat merasakan perkembangan ekonomi digital tersebut. Kota Purwokerto adalah ibu kota Kabupaten Banyumas yang merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah. Purwokerto dibagi dalam 4 Kecamatan yakni Purwokerto Selatan, Purwokerto Utara, Purwokerto Barat dan Purwokerto Timur. Kota Purwokerto bukan kota industri maupun perdagangan walaupun kota Purwokerto sangat potensial dan strategis untuk dikembangkan dalam bidang Industri karena lahan yang masih luas, akses menuju kota-kota besar lainnya yang mudah, juga tenaga kerja profesional di Purwokerto masih banyak. Kota ini lebih cocok disebut sebagai kota pegawai dan pelajar.

Mayoritas mata pencaharian penduduk adalah menjadi pegawai negeri maupun swasta, mengolah makanan, berdagang dengan skala kecil dan besar serta usaha jasa. Sebelum menjelma menjadi kota pelajar, kota ini secara ekonomi tidak terlalu berkembang. Beberapa tahun terakhir ini kota Purwokerto dibanjiri dengan para pelajar dan mahasiswa-mahasiswa dari berbagai kota di pulau Jawa maupun dari luar pulau Jawa karena di kota ini banyak didirikan sekolah dan perguruan tinggi swasta dan ada perguruan tinggi negeri yaitu Universitas Jenderal Soedirman (Unsoed).

Aktivitas ekonomi rakyat yang berkenaan dengan kebutuhan mahasiswa bertumbuh dengan sangat signifikan. Ribuan kamar kos dibangun untuk disewakan kepada para mahasiswa dan pegawai pendatang, ratusan tempat makan didirikan dan kios-kios alat tulis bermunculan. Cafe-cafe tumbuh bagai cendawan di musim hujan, jasa pencucian baju (*laundry*) mulai

bermunculan. Kondisi ini membuat perekonomian kota Purwokerto tumbuh cukup signifikan sebagai kota jasa, dagang dan kuliner.

Perkembangan ekonomi kerakyatan di kota Purwokerto ini secara signifikan telah berubah menjadi ekonomi *digital* mengingat pengguna ekonomi mayoritas kaum muda millennial yang secara tidak langsung mempengaruhi perilaku pelaku ekonomi itu sendiri. Banyak pengusaha telah bermitra dengan jaringan bisnis *Fintech* yang memiliki *platform e-money* sebagai model pembayaran seperti *Go-Pay* dalam aktivitas setiap hari.

Kondisi tersebut menginspirasi peneliti untuk melakukan analisis terhadap pengguna *FinTech* dengan model *E-Money* pada *Go-Pay* Gojek di Kota Purwokerto. Perumusan masalah berdasarkan pemaparan di atas yaitu: Bagaimana analisis Deskripsi Pengguna *FinTech* dengan model *E-Money* pada *Go-Pay* Gojek di Kota Purwokerto? Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi secara deskriptif pengguna *FinTech* dengan model *E-Money* pada *Go-Pay* Gojek di Kota Purwokerto. Manfaat penelitian ini untuk mengetahui karakteristik pengguna *FinTech* dengan model *E-Money* pada *Go-Pay* Gojek di Kota Purwokerto. Hal ini dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi masyarakat dan pemerintahan Kabupaten Banyumas dalam menerapkan regulasi dan implementasi pemerintah daerah terhadap Gerakan Nasional Nontunai (GNNT) yang sedang gencar-gencarnya dipromosikan dan dilaksanakan.

## 2. KAJIAN LITERATUR / METODOLOGI /PERANCANGAN

### 2.1 *Financial Technology (Fintech)*

Teknologi Finansial menurut peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 adalah penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran.<sup>[7]</sup> Penyelenggara teknologi finansial yakni meliputi sistem pembayaran, pendukung pasar, manajemen investasi dan

manajemen resiko, pinjaman, pembiayaan dan penyedia modal dan jasa finansial lainnya.



Gambar 1. Perkembangan Fintech di Indonesia

## 2.2 E-Money

*E-money* yaitu alat pembayaran yang menggunakan media elektronik yaitu jaringan komputer dan juga internet. Nilai uang dari nasabah tersimpan dalam media elektronik tertentu. *E-Money* sering disebut dengan *Electronic Cash*, *Digital Money*, *Digital Cash*, *Electronic Currency* ataupun *Digital Currency*. *E-Money* sangat aman untuk digunakan bahkan ilmu kriptografi menyatakan bahwa uang elektronik tersebut sangat sulit untuk diretas atau dibajak.

## 2.3 Go-Pay

Merupakan metode pembayaran *E-Money* atau *mobile payment* yang disediakan oleh perusahaan GO-JEK untuk mempermudah proses transaksi bagi pengguna, *driver* maupun perusahaan itu sendiri. Saat ini aplikasi Go-Jek memberikan fitur baru yaitu *Go-Pay*, sebuah media registrasi pembayaran yang terdapat pada aplikasi Go-Jek.<sup>[8]</sup> Pada saat ini pelanggan setia Go-Jek bisa melakukan transaksi pembayaran melalui uang digital selain menggunakan metode pembayaran uang *cash*. Pelanggan Go-Jek dapat mengisi saldo *Go-Pay* langsung melalui rekening bank dengan pilihan metode deposit saldo melalui ATM, *mobile banking* atau internet banking yang akan memberikan kebebasan bertransaksi di manapun. Pada tahun 2017 Go-jek ingin fokus pada layanan *Go-Pay* dan program tambahan *Go-Points*, dimana pelanggan akan memperoleh poin dari permainan *swipe game*

*token* yang didapat dari setiap transaksinya melalui *Go-Pay*.<sup>[9]</sup>

## 2.4 Penelitian Terdahulu

Rahma<sup>[3]</sup> (2018) melakukan penelitian dengan judul “Persepsi Masyarakat Kota Medan Terhadap Penggunaan *Financial Technology (Fintech)*”. Data primer yang digunakan yaitu masyarakat Kota Medan yang menggunakan ataupun tidak menggunakan *fintech*. Teknik pengumpulan data dengan metode *indepth interview* kepada 10 informan dengan latar belakang usia dan profesi yang berbeda. Teknik analisa yaitu metode deskriptif kualitatif yang berguna memberikan fakta dan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi masyarakat terhadap penggunaan *financial technology (fintech)* meliputi sikap, minat, pemahaman, motivasi dan harapan. Dimana sikap masyarakat terhadap penggunaan *fintech* memberikan dukungan kepada kemajuan inovasi teknologi keuangan di Indonesia yang sangat membantu masyarakat.

Romadliyah<sup>[4]</sup> melakukan penelitian dengan judul “Persepsi, Preferensi, Sikap dan Perilaku Nasabah *Lower Class* Tentang *Financial Technology (Fintech)* PT. BTPN Syariah Surabaya”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa persepsi responden terhadap *financial technology (fintech)* berupa BTPN Wow Ib cenderung positif, dimana 90% responden mengetahui, 66% responden dapat mengoperasikan, 60% responden merasakan manfaat, 98% mendapatkan informasi dari petugas tentang BTPN Wow Ib, dan 46% responden mendapat dukungan lingkungan dengan menggunakan BTPN Wow Ib. Huwaydi, dkk<sup>[1]</sup> melakukan penelitian dengan judul “Analisis Deskriptif Pengguna *Go-Pay* di Surabaya”. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa penggunaan dari layanan *Go-Pay* dengan data sebanyak 646 yang diolah sehingga memperoleh temuan bahwa pengguna *Go-Pay* yang paling banyak adalah perempuan dan layanan yang sering menggunakan *Go-Pay* sebagai media transaksinya adalah *Go-Food*.

### 3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yakni pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti agar mendapatkan data yang relevan<sup>[5]</sup>. Metode yang digunakan adalah metode analisis kualitatif yaitu menggunakan analisis data secara mendalam dalam bentuk pertanyaan<sup>[6]</sup>. Jenis data yang digunakan merupakan data primer dan sekunder. Metode pengumpulan data Primer dilakukan dengan metode angket (kuisisioner) dan wawancara (interview) kepada responden. Teknik pengambilan sampel yakni dengan nonprobabilitas (nonacak) dengan pemilihan responden berdasar pada *judgement* dari peneliti sendiri. Metode *sampling* yang digunakan adalah *convenience*. Metode *sampling convenience* dipilih atas dasar keterbatasan kemampuan dari peneliti. Kriteria sampel pada penelitian ini adalah pengguna *Go-Pay*. Data yang akan diteliti berjumlah 110 secara *offline*. Sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen Badan Pusat Statistik, Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah, Otoritas Jasa Keuangan, buku, skripsi, tesis, jurnal yang terkait guna melengkapi dan mendukung data primer. Penelitian dilakukan pada 4 Kecamatan yang berada di Kabupaten Banyumas.

Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah kemudian disajikan dalam susunan yang baik dan rapi. Kegiatan pengolahan data adalah mengidentifikasi masyarakat sebagai pengguna *FinTech* dengan model *E-Money Go-Pay* di Purwokerto. Hasil kuesioner kemudian diolah untuk mendapatkan nilai persentase. Tahap-tahap pengolahan data tersebut adalah:

1) Penyuntingan

Semua daftar pertanyaan wawancara, data kuesioner yang berhasil dikumpulkan selanjutnya diperiksa terlebih dahulu dan dikelompokkan.

2) Penyusunan dan Perhitungan Data

Dilakukan secara manual dengan menggunakan alat bantu berupa komputer.

3) Tabulasi

Data yang telah disusun dan dihitung selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel. Pembuatan tabel tersebut dilakukan dengan cara tabulasi langsung karena data langsung

dipindahkan dari data ke kerangka tabel yang telah disiapkan tanpa proses perantara lainnya.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1.** Frekuensi dan Pie Chart Jenis Kelamin Pengguna

		Gender			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pria	55	50,0	50,0	50,0
	Wanita	55	50,0	50,0	100,0
	Total	110	100,0	100,0	

Sumber: Hasil olahan data 2019

Analisis demografi, usia dan pendidikan dilakukan untuk memahami karakteristik responden pengguna *FinTech Go-Pay* “Gojek” dengan model *E-Money* di Purwokerto. Tabel 1 menjelaskan karakteristik wanita dan laki-laki sebagai pengguna aplikasi *Go-Pay* sama persentasenya yakni 50%. Hal ini dimungkinkan dengan era teknologi 4.0, manusia tanpa memandang usia maupun jenis kelamin telah menginginkan segala aktivitas dapat terselesaikan secara praktis dan mudah.

**Tabel 2.** Frekuensi dan Pie Chart Usia

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 15 tahun	1	,9	,9	,9
	16 - 25 tahun	58	52,7	52,7	53,6
	26 - 35 tahun	27	24,5	24,5	78,1
	36 - 45 tahun	10	9,1	9,1	87,2
	> 45 tahun	14	12,7	12,7	100,0
Total		110	100,0	100,0	

Sumber: Hasil olahan data 2019

Tabel 2 menjelaskan bahwa mayoritas usia pengguna *FinTech Go-Pay* di Purwokerto yaitu berusia 16 – 25 tahun sebesar 52,7%. Hal ini dimungkinkan mengingat kota Purwokerto termasuk kota pelajar. Banyak kampus dan sekolah SMK, SMU dan yang sederajat didirikan di kota ini. Kota Purwokerto termasuk sebagai kota persinggahan untuk kaum milenial yang sedang menjalankan studinya.

**Tabel 3.** Frekuensi dan Pie Chart Pendidikan

Pendidikan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<SD	7	6,4	6,4	6,4
	SMP	13	11,8	11,8	18,2
	SMA/SMK/Sederajat	56	50,9	50,9	69,1
	Diploma	7	6,4	6,4	75,5
	Sarjana	26	23,6	23,6	99,1
	Magister	1	,9	,9	100,0
	Total	110	100,0	100,0	

Sumber: Hasil olahan data 2019

Mayoritas pendidikan responden pada tabel 3 adalah SMA/SMK/Sederajat sebesar 50,9% yang dalam hal ini bisa diartikan bahwa pengguna *FinTech* tersebut sedang belajar (menempuh kuliah) atau sedang bekerja. Kemudian dominasi pada urutan kedua adalah lulusan sarjana sebesar 23,6% yang dalam hal ini dapat diartikan bahwa sedang bekerja. Hal ini dimungkinkan terjadi mengingat kota Purwokerto dikenal sebagai kota persinggahan dimana penduduknya cenderung sebagai pendatang baik untuk belajar maupun bekerja.

**Tabel 4.** Frekuensi dan Pie Chart Profesi

Profesi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PNS/TNI/POLRI	1	,9	,9	,9
	Pegawai Swasta	24	21,8	21,8	22,7
	Lainnya	12	10,9	10,9	33,6
	Wiraswasta	34	30,9	30,9	64,5
	Pelajar/Mahasiswa	39	35,5	35,5	100,0
	Total	110	100,0	100,0	

Sumber: Hasil olahan data 2019

Mayoritas Profesi pengguna *FinTech Go-Pay* pada tabel 4 adalah para pelajar dan mahasiswa sebesar 35,5%. Hal ini sejalan dengan hasil analisis data usia responden pada Tabel 2 yang didominasi berusia 16 – 25 tahun. Hasil pengolahan data tersebut juga sejalan dengan analisis data pendidikan pada tabel 3. Hasil penelitian ini menjadi saling berhubungan karena penduduk kota Purwokerto mayoritas adalah mahasiswa dan pelajar sebagai pendatang.

**Tabel 5.** Frekuensi dan Pie Chart Penghasilan

Penghasilan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rp750.000 - Rp1.500.000	63	57,3	57,3	57,3
	Rp1.500.000 - Rp2.250.000	21	19,1	19,1	76,4
	Rp2.250.000 - Rp3.000.000	12	10,9	10,9	87,3
	Rp3.000.000 - Rp3.750.000	4	3,6	3,6	90,9
	> Rp3.750.000	10	9,1	9,1	100,0
	Total	110	100,0	100,0	

Sumber: Hasil olahan data 2019

Mayoritas penghasilan responden *FinTech* pada penelitian ini adalah sebesar Rp 750.000 - 1.500.000,- sebanyak 57,3% dan diurutkan kedua sebesar Rp 1.500.000 – 2.250.000 sebanyak 19,1%. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil yang diperoleh pada tabel 4 yaitu profesi mayoritas responden adalah pelajar atau mahasiswa.

**Tabel 6.** Model Pembayaran *E-money Go-Pay*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	E-Money Go-Pay	86	78,2	78,2	78,2
	Cash/Tunai	24	21,8	21,8	100,0
	Total	110	100,0	100,0	

Sumber: Hasil olahan data 2019

Hasil olahan data pada penelitian ini menjelaskan bahwa pengguna *E-Money Go-Pay* sebanyak 78,2% sebagai model pembayaran paling sering dilakukan dari pada model cash. Hal tersebut berarti masyarakat Kota Purwokerto telah mengenal dan menggunakan *FinTech Go-Pay* “Gojek” dengan model *E-Money* dan kecenderungan masyarakat Kota Purwokerto menggunakan sistem pembayaran dengan model *E-Money* dari pada *cash* atau tunai.

**Tabel 7.** Durasi Penggunaan *E-money Go-Pay*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-3 kali	82	74,54	74,54	74,54
	4-6 kali	26	23,63	23,63	98,17
	7-9 kali	1	,9	,9	99,07
	> 9 kali	1	,9	,9	100,0
	Total	110	100,0	100,0	

Sumber: Hasil olahan data 2019

Tabel 7 menunjukkan bahwa durasi penggunaan *E-Money Go-Pay* paling banyak adalah 1 sampai 3 kali dalam seminggu sebesar 74,54% (82 responden). Hal ini berarti *E-Money Go-Pay* sangat diminati masyarakat di kota Purwokerto.

## 5. KESIMPULAN

Karakteristik wanita dan laki-laki sebagai pengguna aplikasi *Go-Pay* sama persentasenya yakni 50%. Hal ini dimungkinkan dengan era teknologi 4.0, manusia tanpa memandang usia

maupun jenis kelamin telah menginginkan segala aktivitas dapat terselesaikan secara praktis dan mudah. Mayoritas usia pengguna *FinTech Go-Pay* di Purwokerto yaitu berusia 16 – 25 tahun sebesar 52,7%. Mayoritas pendidikan responden adalah SMA/SMK/Sederajat sebesar 50,9% yang dalam hal ini bisa diartikan bahwa pengguna *FinTech* tersebut sedang belajar (menempuh kuliah) atau sedang bekerja. Pengguna *E-Money Go-Pay* sebanyak 78,2% sebagai model pembayaran paling sering dilakukan dari pada model cash. Durasi penggunaan *E-Money Go-Pay* paling banyak adalah 1 sampai 3 kali dalam seminggu sebesar 74,54% (82 responden). Hasil data-data yang telah diperoleh tersebut dapat menjelaskan bahwa kota Purwokerto dikenal sebagai kota persinggahan dimana penduduknya cenderung sebagai pendatang baik untuk belajar maupun bekerja. Banyak kampus dan sekolah SMK, SMU dan yang sederajat didirikan di kota ini. Kota Purwokerto termasuk sebagai kota persinggahan untuk kaum milenial yang sedang menjalankan studinya. Masyarakat Kota Purwokerto telah mengenal dan menggunakan *FinTech Go-Pay* “Gojek” dengan model *E-Money* dan kecenderungan masyarakat Kota Purwokerto menggunakan sistem pembayaran dengan model *E-Money* dari pada *cash* atau tunai. Hal ini berarti *E-Money Go-Pay* sangat diminati masyarakat di kota Purwokerto

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Huwaydi, dkk. 2018. “Analisis Deskriptif Pengguna Go-Pay di Surabaya”. *Jurnal Teknik ITS*, Vol. 7, No. 1
- [2] D. Bothun, S. Glisson, R. Haas, C. Isaac, and M. Lieberman. 2016. “Consumer intelligence series;opening the mobile wallet.” Pricewaterhouse Coopers LLP.
- [3] Rahma Fadhila Inda Tri. 2018. Persepsi Masyarakat Kota Medan Terhadap Penggunaan Financial Technology (Fintech). *Jurnal At-Tawassuth*, Vol. III, No. 1 hal. 642-661
- [4] Romadliyah Suci Nur. 2018. “Persepsi, Preferensi, Sikap dan Perilaku Nasabah Lower Class Tentang Financial Technology (Fintech) PT. BTPN Syariah Surabaya”.
- [5] [Tesis] Program Studi Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Statistik Sistem Pembayaran: Bank Indonesia. 2019. <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/contents/jumlah%20uang%20elektronik.aspx> [diakses 27 Juni 2019]
- [6] Tren Financial Technology. 2019. <http://infobanknews.com/financial-technology-tren-bisnis-keuangan-ke-depan/> [5 Mei 2019]
- [7] Financial Technology Tren Bisnis Keuangan ke Depan. 2018. Tersedia pada: <http://infobanknews.com/financial-technology-tren-bisnis-keuangan-ke-depan/>
- [8] Gojek Indonesia. 2018. <http://bisnisojek.com/2018/09/18/apa-itu-go-jek/> [diakses 20 Juni 2019]
- [9] Perkembangan Go-Pay. 2019. <https://kumparan.com/aditya-panji/2019-gojek-fokus-garap-gopay-dan-gopoints> [diakses 27 Juni 2019]
- [10] Liawan, C. and Van Harling, V.N., 2019. ANALISIS PERLAKUAN AKUNTANSI PENDAPATAN JASA KONSTRUKSI PADA PT. AGRINDO MAKMUR ABADI. *SOSCIED*, 2(1), pp.44-51.