

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., & Hartono, J. (2015). *Partial Least Square (PLS): Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) dalam penelitian bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Abrilia, N. D., & Sudarwanto, T. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi DANA Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* , 1-7.
- Anifa, F., Anisa, Fadhila, N., & Adi Prawira, I. F. (2020). Tingkat Kemudahan dan Manfaat pada Penggunaan Layanan Go-Pay bagi Minat Pengguna di Indonesia. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi* , 37-49.
- Ayru, F. D., & Ariani, K. R. (2021). Analisis Minat Penggunaan E-Commerce Shopee Untuk Pembelian Online Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Masa Pandemi Covid -19. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* , 26-43.
- Cahyani, I. A. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Penggunaan E-Money Dengan Behavioral Intention To Use Sebagai Variabel Intervening (Studi Empiris Pada Masyarakat di Kota Madiun). *Seminar Inovasi Manajemen Bisnis dan Akuntansi (SIMBA) II* , 1-18.
- D. K. (2018, Desember 1). *Mengenal Financial Teknologi*. Retrieved December 3, 2021, from Edukasi: <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Erick. (2021, February 11). *Ada pandemi, pengguna DANA tumbuh 25%*. Retrieved December 3, 2021, from DANA Dompot Digital Indonesia: <https://www.dana.id/blog/ada-pandemi-pengguna-dana-tumbuh-25>
- Fadlillah, F. F. (2018, March 29). *Sudah Saatnya Beralih Ke E-Money, Alat Pembayaran Zaman Now*. Retrieved December 3, 2021, from Kementerian Keuangan Republik Indonesia: <https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/sudah-saatnya-beralih-ke-e-money-alat-pembayaran-zaman-now/>
- Fatonah, F., & Hendratmoko, C. (2020). Menguji Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan E-Money. *Jurnal Manajemen* , 209-217.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 20*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Ghozali, I. (2015). *Partial Least Square Konsep Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I., & Latan. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro.
- Girani, A. P., & Susanti. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan E-Money. *JAE: Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi* , 1-11.
- Humairoh, Negara, A. K., & Immawati, S. A. (2020). Pertimbangan dan Sikap Milenial terhadap Minat Menggunakan E-Wallet: Pada Masa PSBB Pandemi Covid-19 di Kota Tangerang. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi* , 1-18.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Latifah, S. W., & Khomariya, H. (2020). Easy Of Use, Service Features And Information Security Risks Against Interest In Transactions Financial Technology During The Covid-19 Pandemic. *Jurnal ReviuAkuntansi dan Keuangan* , 1-12.
- Mahfuroh, R., & Wicaksono, A. P. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Financial Technology LINK AJA Sebagai Alat Pembayaran Elektronik. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen Volume 3 Nomor 2* , 1-14.
- Nustini, Y., & Adhinagari, A. H. (2020). Penerapan Technology Acceptance Model Pada Penggunaan E-Money Studi Pada Wilayah Non Perkotaan. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen* , 1-15.
- Patabang, L., & Tjetje, N. R. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Sistem Pembayaran Go-Pay Terhadap Intensitas Penggunaan Layanan Gojek Di Samarinda. *Jurnal Eksis* , 1-16.
- Permana, G. P., Setyo Rini, H. P., & Paramartha, I. G. (2021). Fintech Dari Perspektif Perilaku User Dalam Penggunaan E-Wallet Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). (Studi Kasus Pada Pengguna E-Wallet di Denpasar). *Widya Akuntansi dan Keuangan* , 1-21.
- Pradita, L. A., & Munari. (2021). Pengaruh Attitude, Subjective Norms, Perceived Behavioral Control, Perceived Usefulness, Perceived Easy Of Use, Dan Subsidy Terhadap Minat Penggunaan Financial Technology Pada E-Commerce. *Equilibrium Volume 10. No. 1.* , 9-23.

- Purwanto, S., Hartini, S., & Premananto, G. C. (2020). Narrative Online Advertisi As External Variable In The Development Of The Technology Acceptance Model Of Go-Pay For Millenials. *Journal of Accounting and Strategic Finance* , 118-135.
- Rahmatika, U., & Fajar, M. A. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money: Integrasi Model TAM-TPB Dengan Perceived Risk. *JURNAL NOMINAL / VOLUME VIII NOMOR 2* , 1-11.
- Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa STIE BANK BPD JATENG. *ECONBANK: Journal of Economics and Banking* , 1-12.
- Robi'in, B., Wardana, L. A., & Suyoto. (2018). New Solutions for Instant Payment Problems in Indonesia. *International Journal on Advanced Science Engineering Information Technology* , 1-7.
- Safarudin, A., Kusdibyo, L., & Senalajari, W. (2020). Faktor-Faktor Pembentuk Loyalitas Generasi Z dalam Menggunakan Financial Technology E-wallet. *Prosiding The 11th Industrial Research Workshop and National Seminar* , 1-6.
- Safitri, D. D., & Diana, N. (2020). Pengaruh Persepsi Kegunaan Dan Persepsi Kemudahan Pengguna Pada Minat Penggunaan Dompot Elektronik . *E-JRA Vol. 09 No. 05* , 1-16.
- Setiawan, A., Rofingatun, S. M., & Patma, S. M. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, Risiko Terhadap Minat Dan Penggunaan Financial Technology (FINTECH) Dengan Minat Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Akuntansi & Keuangan Daerah Volume 15* , 34-49.
- Sugiyono. (2019). *Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutanto, E. M., & Yessica. (2020). Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran DANA. *Journal of Business and Banking* , 1-17.
- Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet OVO di Depok. *Moneter: Jurnal Akuntansi dan Keuangan* , 1-10.