



Pengaruh Penggunaan Transaksi Digital di Berbagai E-commerce Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia

Kholidah Lidya Lubis^{1*}, Lia Nazliana Nasution², Wahyu Indah Sari³

¹²³Universitas Pembangunan Panca Budi

Email: Kholidahlidyalubis@email.com

Alamat: Jl.Jend.Gatot Subroto Km.4,5, Simpang Tj. Kec. Medan sunggal

*Korespondensi penulis: Kholidahlidyalubis@email.com

Abstrak. *In Indonesia economic growth is measured by Gross Domestic Product (GDP) and influenced by advancements in technology, infrastructure and innovation in the digital economy. This study analyzes the impact of digital transactions through e-commerce on economic growth, using indicators such as e-money, inflation, internet users, money supply, e-commerce users and transaction volume. The quantitative method employs time series data from 2014-2024 from the world Bank, Central statistics agency and bank Indonesia. The Two Stage Least Square (TSLS). which shows that transaction volume has significant positive effect on e-money. while the number of internet users and the money supply have a positive but insignificant effect. E-money has a significant positive effect on economic growth, while the number of e-commerce users has a significant negative effect and inflation has a positive significant effect on economic growth. Strategies for services innovation and infrastructure development are needed to support the digital economy.*

Keywords: *E-money; Inflation; Number of internet users; Money Supply; number of e-commerce users; economic growth; Transaction volume*

Abstrak. Di Indonesia, pertumbuhan ekonomi diukur melalui produk domestik bruto (PDB) dan dipengaruhi oleh kemajuan dalam teknologi, infrastruktur dan inovasi terutama dalam ekonomi digital. Penelitian ini menganalisis pengaruh transaksi digital melalui e-commerce terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia, yang menggunakan indikatornya yaitu E-money, Inflasi, Jumlah pengguna internet, Jumlah uang beredar, pengguna e-commerce, Volume transaksi dan Pertumbuhan ekonomi. Metode digunakan adalah kuantitatif data time series tahun 2014-2024 dari word bank, Badan pusat statistic dan Bank Indonesia. Pendekatan Two Stage Least Square (TSLS) menghasilkan volume transaksi berpengaruh positif signifikan terhadap e-money sedangkan jumlah pengguna internet dan jumlah uang beredar berpengaruh positif namun tidak signifikan. E-money berpengaruh positif signifikan pada pertumbuhan ekonomi, sementara jumlah pengguna e-commerce berpengaruh negatif signifikan dan inflasi berpengaruh positif tidak signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi. Diperlukan strategi inovasi layanan dan pengembangan infratsruktur untuk penyediaan layanan internet serta kebijakan sistem keuangan yang sesuai untuk menghadapi kehidupan perkembangan ekonomi digital

Kata Kunci: E-money; Inflasi; Jumlah pengguna internet; Jumlah uang beredar; Jumlah pengguna e-commerce; Pertumbuhan ekonomi; Volume transaksi

1. PENDAHULUAN

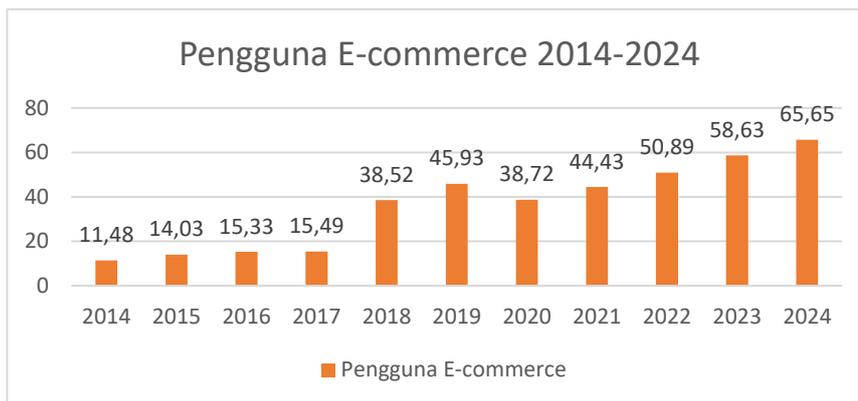
Pertumbuhan ekonomi adalah indikator penting dalam pembangunan suatu wilayah, yang mencerminkan peningkatan produksi barang dan jasa serta kesejahteraan masyarakat (Ni Made Yulia Dewati Ayu & Jakaria, 2023). Pertumbuhan ekonomi dipengaruhi oleh kemajuan dalam teknologi, infrastruktur dan inovasi yang sangat bertransformasi ke dalam bentuk ekonomi digital, (Abdillah, 2024)

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara masyarakat bertransaksi, terutama melalui platform e-commerce yang semakin berkembang di Indonesia. E-commerce bukan hanya memudahkan pelaku usaha untuk memasarkan produk

tetapi juga memberikan kemudahan bagi konsumen untuk berbelanja secara online. (Dinata et al., 2021) Berkembangnya e-commerce di Indonesia sudah mengubah cara masyarakat bertransaksi dengan sistem pembayaran digital menjadi salah satu yang terpenting, e-commerce memfasilitasi pelaku usaha dan konsumen dengan transaksi online yang lebih mudah dan aman. Sistem pembayaran yang digunakan dalam e-commerce seperti e-money dan metode pembayaran digital lain yang sudah banyak mengeluarkan produk pembayaran digital seperti dana,ovo,gopay yang berperan penting dalam meningkatkan volume transaksi dan jumlah pengguna e-commerce. Berikut adalah tabel platform yang ada di Indonesia.

Platform
Shopee
Toko pedia
Lazada
Bukalapak

Tabel 1. Platform di Indonesia
 Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS)

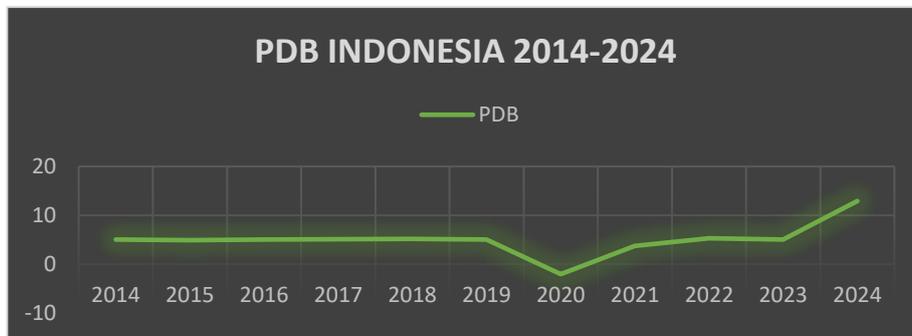


Gambar 1. Grafik data pengguna e-commerce tahun 2014-2024
 Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS)

Grafik diatas menunjukkan bahwa ekonomi perdagangan digital Indonesia tumbuh dari tahun ke tahun, terlihat bahwa pengguna e-commerce Indonesia pada tahun 2014 mencapai 11,48 juta. Sedangkan pada tahun 2015, pengguna e-commerce mencapai 14,03 juta angka pengguna terus naik dari tahun sebelumnya. Pengguna e-commerce Indonesia mencapai 15,33 juta pada tahun 2016 kemudian naik lagi menjadi 15,49 juta pada tahun 2017. Demikian pula pada tahun 2018 pengguna melonjak tinggi mencapai 38,52 juta pengguna e-commerce terus naik pada tahun 2019 dengan nilai 45,93 juta namun pada tahun 2020 e-commerce melemah yang di akibatkan oleh pandemi covid 19 yang melanda Indonesia sehingga transaksi pada e-commerce berkurang dan pengguna e-commerce menurun kemudian selama pemulihan perekonomian yang terjadi akibat pandemic covid 19 pengguna e-commerce naik kembali dimana tahun 2021 mencapai 44,43 juta menjadi 50,89 juta pengguna di tahun 2022 melaju naik terus pada 2023 mencapai 58,63 juta dan pada tahun 2024 mencapai 65,65 juta pengguna e-commerce di Indonesia hal tersebut didukung karena adanya perkembangan pengguna internet dan tingkat konsumsi masyarakat meningkat dalam penggunaan internet untuk mendukung kehidupan sehari-hari (Hermansyah,2016)

Menurut Kotler dan Armstrong (2012) e-commerce memiliki dampak positif bagi bisnis dan konsumen dengan cara memperluas pasar dan meningkatkan efisiensi operasional. E-commerce memungkinkan perusahaan untuk menjual produk dan layanan secara internasional tanpa terhalang oleh jarak dan waktu, pada gilirannya meningkatkan peluang penjualan. Selain itu e-commerce juga menurunkan biaya produksi, logistic dan administrasi serta memberikan kemudahan bagi konsumen untuk berbelanja kapan saja dan dimana saja. Pemanfaatan e-commerce membuka lapangan pekerjaan dan memberikan dampak positif di berbagai sektor bisnis e-commerce yang mendorong kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi.

Pertumbuhan ekonomi mengukur seberapa keberhasilan suatu negara dalam memproduksi barang dan jasa yang dipengaruhi oleh faktor faktor produksi guna memenuhi kebutuhan masyarakat sehingga dapat mencapai kesejahteraan (Arif, 2014). Dapat dilihat pada grafik dibawah Pertumbuhan ekonomi mengalami penurunan di tahun 2020 disebabkan karena adanya wabah covid 19 yang mempengaruhi perekonomian yang menurun, namun walaupun terjadinya penurunan pada pertumbuhan ekonomi ditahun 2020, volume transaksi pada e-commerce dan jumlah pengguna internet mengalami peningkatan. Sehingga peluang besar untuk toko atau umkm untuk memasarkan produknya secara online dengan platform e-commerce.



Gambar 2. Grafik PDB Indonesia 2014-2024

Sumber: World Bank

Data menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet dan pengguna e-commerce di Indonesia terus meningkat, mencerminkan perubahan dalam pola interaksi sosial dan ekonomi. E-commerce memiliki potensi utama untuk mendukung pertumbuhan ekonomi menciptakan lapangan kerja baru dan meningkatkan daya saing global. Namun kontribusi transaksi digital terhadap pertumbuhan ekonomi masih perlu diteliti lebih lanjut sehingga penelitian ini berfokus pada Pengaruh Transaksi Digital di Berbagai E-commerce Terhadap Pertumbuhan Ekonomi.

2. KAJIAN TEORITIS

Konsep Pertumbuhan Ekonomi

Pertumbuhan ekonomi dapat didefinisikan sebagai perkembangan kegiatan perekonomian yang menyebabkan barang dan jasa yang diproduksi dalam masyarakat bertambah. Tingkat pertumbuhan ekonomi merupakan indikator kinerja makro yang populer dan dalam hitungan merupakan derivasi dari PDB (Produk Domestik Bruto) atau GDP (gross domestic product). Pendapatan ini sejalan dengan (Mankiw, 2013) dalam analisis makro pengukuran dalam perekonomian suatu negara adalah PDB. Menurut Mankiw (2007) tujuan dari Produk Domestik Bruto adalah untuk dapat meringkas aktivitas ekonomi dalam suatu nilai uang tertentu selama periode waktu tertentu. Untuk dapat menghitung angka produk domestik bruto dapat menggunakan tiga pendekatan yaitu: pendekatan produksi, pendekatan pendapatan dan pendekatan pengeluaran.

Menurut metode pengeluaran, nilai PDB merupakan nilai total pengeluaran dalam perekonomian selama periode tertentu. Menurut metode ini ada beberapa jenis pengeluaran agregat dalam suatu perekonomian:

- a. konsumsi Rumah Tangga/ Household Consumption (C)
- b. Konsumsi Pemerintah/ Government Consumption (G)
- c. Pengeluaran Investasi/ Investment Expenditure (I)
- d. Ekspor Neto/ Net Export (X – M)

$$PDB = C + G + I + (X - M)$$

Dimana:

C = konsumsi rumah tangga

G = konsumsi / pengeluaran pemerintah

I = PMTDB

X = ekspor

M = Impor

Konsep E-money

Uang elektronik berdasarkan peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 kini telah diperbarui menjadi PBI nomor: 20/06/PBI/2018 dan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik; uang akan disimpan pada media elektronik tertentu, jika pengguna terlebih dahulu perlu menyetor sejumlah uang ke penerbit ini akan disimpan di media elektronik sebelum digunakan untuk tujuan perdagangan (Wahyud, 2023) Berdasarkan ketentuan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/06/PBI/2018 tentang uang elektronik (E-money) yaitu alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam sebuah media aplikasi atau dalam bentuk kartu yang digunakan sebagai alat pembayaran yang sah kepada pedagang penyedia mesin pembayaran namun bukan sebagai penerbit kartu atau uang elektronik. Banyaknya pihak yang menerbitkan E-money sehingga perkembangannya cukup pesat , e-money datang dari masyarakat pengguna handphone dengan system yang canggih jauh lebih berpotensi.

Kementerian Keuangan melalui Peraturan Menteri Keuangan (PMK) No. 70/PMK.05/2013 mengatur tentang Penataan Uang Elektronik, yang menyatakan bahwa e-money adalah instrumen pembayaran yang mempunyai nilai yang disimpan secara elektronik. Uang elektronik ini dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembelian barang atau jasa yang dilakukan secara elektronik, baik di dalam negeri maupun lintas negara

Konsep Transaksi E-commerce

E-commerce atau perdagangan elektronik mencakup semua transaksi komersial yang dilakukan dengan internet, termasuk pembelian dan penjualan barang dan jasa. Perkembangannya didorong oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, yang meningkatkan interaksi antara konsumen dan bisnis. Teori Transaksi menurut Ronald Coase (1937) menjelaskan bahwa keputusan untuk bertransaksi di pasar atau melalui organisasi bergantung pada biaya yang terkait. E-money berperan penting dalam e-commerce dengan memberikan kemudahan dan kecepatan transaksi. E-money memungkinkan pembayaran cepat dan aman yang membangun kepercayaan antara penjual dan pembeli. E-money memudahkan konsumen untuk mengakses produk dan layanan baik di toko maupun melalui platform online, juga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja ((Anwar et al., 2024))

3. METODE PENELITIAN

Deskriptif kuantitatif dengan data time series yang menggambarkan pertumbuhan ekonomi dengan variabel jenis penelitian ini. Analisis yang digunakan dengan model simultan. Penelitian dengan data sekunder bersumber dari world bank, Badan pusat statistik dan Bank Indonesia tahun 2014-2024. Dua persamaan pada pendekatan Two Stage Least Square (TSLS) untuk melihat tingkat korelasi dan pengaruh yang terjadi pada model. Rosadhi (2016) menyatakan bahwa untuk metode 2SLS yang akan diterapkan pada sistem persamaan, persamaan identifikasi harus memenuhi tepat (*exactly identified*) atau *over identified*. Penggunaan variabel penelitian ini diantaranya jumlah pengguna internet, jumlah uang beredar,

volume transaksi, jumlah pengguna e-commerce, inflasi dan pertumbuhan ekonomi. Dapat terlihat model ekonometrika sebagai berikut :

Model Persamaan 1 (satu)

$$EM = (JPI, JUB, VT, \text{ DAN } PDB)$$

$$\text{LOG}(EM) = C(11) * \text{LOG}(JPI) + C(12) * \text{LOG}(JUB) + C(13) * \text{LOG}(VT) + C(14) * \text{LOG}(PDB)$$

Model Persamaan 2 (dua)

$$PDB = (JPE, INF, \text{ DAN } EM)$$

$$\text{LOG}(PDB) = C(21) * \text{LOG}(JPE) + C(22) * \text{LOG}(INF) + C(23) * \text{LOG}(EM)$$

Dimana :

- PDB = Produk Domestik Bruto
- EM = E-money
- JPI = Jumlah Pengguna Internet
- JUB = Jumlah Uang Beredar
- VT = Volume Transaksi
- JPE = Jumlah Pengguna E-commerce
- INF = Inflasi

Identifikasi persamaan untuk mengetahui apakah persamaan teridentifikasi pada kondisi under identified, exactly identified atau over identified. Untuk menyatakan bahwa persamaan bias diterima maka penelitian ini harus memenuhi tepat (exactly identified) atau over identified (Rusiadi, 2019)

Tabel 2. Uji Identifikasi Persamaan

Persamaan	K-k	m-1	Hasil	Identifikasi
E-MONEY	5-2	4-1	3=3	<i>Exactly identification</i>
PDB	5-2	3-1	3>2	<i>Over identification</i>

Setelah mengidentifikasi persamaan simultan dalam kondisi exactly identified dan over identified maka analisis Two-Stage Least Square (TSLS) dapat dilaksanakan. Proses ini harus memenuhi asumsi klasik yang mencakup uji normalitas data dan uji autokorelasi.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dilakukan dengan pengujian asumsi klasik dengan uji normalitas data dan uji autokorelasi. Uji normalitas data digunakan Jarque-Bera jika probabilitas > 0,05 maka data dikatakan normal. Sedangkan uji autokorelasi menunjukkan nilai probabilitas Adj Q-Stat pada hasil chi-squared < 0,05 maka data memiliki efek autokorelasi (Nur Annisa, 2024)

Tabel 3. Uji Asumsi Klasik

Uji Asumsi Klasik	
Jarque-Bera 0.9305 > 0,05	Prob.Adj Q-Stat >0,5
Lulus uji normalitas data	Lulus uji autokorelasi

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Simultan

System: SIMULTAN
 Estimation Method: Two-Stage Least Squares
 Date: 05/28/25 Time: 14:06
 Sample: 2014 2024
 Included observations: 11
 Total system (balanced) observations 22

	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C(10)	-2.657883	12.88173	-0.206330	0.8397
C(11)	0.003890	0.002815	1.381740	0.1903
C(12)	0.000456	0.000517	0.883427	0.3930
C(13)	0.000731	0.000488	1.496724	0.0083
C(14)	-0.000407	0.001840	-0.221396	0.8282
C(20)	3790.430	2410.984	1.572150	0.1399
C(21)	-0.864064	0.755720	-1.143366	0.2735
C(22)	1.074635	0.950461	1.130646	0.2186
C(23)	321.1781	439.1547	0.731355	0.0775

Determinant residual covariance 21726714

Equation: EM= C(10)+C(11)*JPI+C(12)*JUB+C(13)*VT+ C(14)*PDB

Instruments: JPI JUB VT JPE INF C

Observations: 11

R-squared	0.514778	Mean dependent var	8.267454
Adjusted R-squared	0.191297	S.D. dependent var	3.699147
S.E. of regression	3.326566	Sum squared resid	66.39625
Durbin-Watson stat	0.911189		

Equation: PDB = C(20)+C(21)*JPE+C(22)*INF+C(23)*EM

Instruments: JPI JUB VT JPE INF C

Observations: 11

R-squared	0.194890	Mean dependent var	3951.000
Adjusted R-squared	-0.150157	S.D. dependent var	2310.678
S.E. of regression	2478.095	Sum squared resid	42986688
Durbin-Watson stat	1.899082		

Sumber :Output Eviews 2025

$$EM = (-2.6578)-(0,0038)*JPI+(0,0004)*JUB+(0.0007)*VT+(-0,0000)*PDB+ \varepsilon_1$$

Hasil regresi simultan menunjukkan bahwa $R^2 = 0,5147$ yang bermakna bahwa jumlah pengguna internet, jumlah uang beredar, volume transaksi dan produk domestik bruto mampu mempengaruhi e-money sebesar 51,47%. Hasil t-hitung dapat dilihat tingkat signifikannya setiap variabel diantaranya volume transaksi $0,0083 < 0,05$ yang berpengaruh positif signifikan terhadap e-money, jumlah pengguna internet dan jumlah uang beredar berpengaruh positif tidak signifikan dengan prob 0,19 dan 0,39 terhadap e-money. sedangkan produk domestik bruto menunjukkan hasil negatif tidak signifikan terhadap e-money. Nilai koefisien juga dihasilkan tiap variabel yaitu jumlah pengguna internet sebesar 0,0038 yang artinya bahwa jumlah pengguna internet mengalami peningkatan 1% maka e-money kemungkinan meningkat. Hal ini terjadi karena banyaknya pengguna internet memungkinkan kebiasaan masyarakat jadi lebih

praktis dengan elektronik terutama dalam bertransaksi sehari-hari. Variabel jumlah uang beredar meningkat 1 persen maka e-money mengalami kenaikan sebesar 0,0004, begitu juga dengan volume transaksi sebesar 0,0007 yang artinya volume transaksi mengalami peningkatan maka e-money meningkat. Hal ini terjadi karena semakin banyak orang beralih metode pembayaran dari yang tradisional ke metode pembayaran elektronik yang efisien dan mudah (Yuli Wijaya et al., 2021). Berbeda dengan produk domestik bruto yang menunjukkan jika produk domestik bruto naik 1% maka e-money akan menurun sebesar -0,0004. Hal ini menurun karena masih banyak masyarakat yang kurang dalam pelayanan transaksi elektronik dan masih banyak konsumen yang kurang paham akan sistem pembayaran elektronik masa sekarang.

$$PDB = (3790.430) - (0.864064) * JPE + (1.074635) * INF + (321.1781) * EM + \varepsilon_2$$

Nilai estimasi $R^2 = 0.1948$ yang menunjukkan besarnya pengaruh jumlah pengguna e-commerce, volume transaksi dan e-money sebesar 19,48%. Dengan nilai t-hitung dan signifikannya terlihat bahwa variabel e-money yang berpengaruh positif signifikan terhadap produk domestik bruto dengan angka $0,077 < 0,10$. Sedangkan jumlah pengguna e-commerce berpengaruh negatif tidak signifikan dengan nilai prob 0,273 dan inflasi berpengaruh positif tidak signifikan sebesar 0,218 terhadap produk domestik bruto. Kemudian nilai koefisien tiap variabel juga berbeda-beda seperti jumlah pengguna e-commerce -0,8640 yang berarti apabila jumlah pengguna e-commerce meningkat maka produk domestik bruto menurun (Aula & Suharto, 2021). Lalu koefisien Inflasi 1.0746 yang berarti jika inflasi meningkat maka produk domestik bruto naik 1,074%. Hal ini berkaitan dengan kebijakan moneter bahwa pertumbuhan ekonomi dipengaruhi oleh kestabilan harga atau inflasi (Rangkuty, 2021). Kemudian e-money 321.178 artinya apabila e-money naik 1% maka produk domestik bruto meningkat. Berarti semakin banyak pengguna e-money maka tingkat transaksi meningkat dan mendorong pertumbuhan ekonomi karena masyarakat yang konsumtif.

Oleh karena itu pengguna e-money berpengaruh positif signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi, menunjukkan bahwa peningkatan pengguna e-money dapat mendorong produk domestik bruto. Inflasi memiliki dampak positif terhadap produk domestik bruto sedangkan pengguna e-commerce berpengaruh negatif tidak signifikan. Dari keseluruhan melalui transaksi dengan e-money dapat meningkatkan efisiensi transaksi dan konsumsi yang berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia.

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menganalisis persamaan antara transaksi digital pada e-commerce dan pertumbuhan ekonomi memperlihatkan adanya pengaruh dan hubungan antar setiap variabelnya. Persamaan model e-money terlihat bahwa volume transaksi berpengaruh positif signifikan terhadap e-money. Sedangkan jumlah pengguna internet, jumlah uang beredar berpengaruh positif tidak signifikan terhadap e-money kemudian produk domestik bruto berpengaruh negatif tidak signifikan terhadap e-money. Sedangkan pada model persamaan kedua menunjukkan bahwa e-money berpengaruh positif signifikan terhadap produk domestik bruto sedangkan inflasi berpengaruh positif tidak signifikan dan berbeda dengan jumlah pengguna e-commerce menunjukkan pengaruh negatif tidak signifikan terhadap produk domestik bruto. Oleh karena itu untuk mencegah kegagalan dalam sistem digitalisasi e-commerce dalam sistem pembayaran, pemerintah perlu membuat kebijakan yang menggunakan strategi keuangan lebih tertata, terkoordinasi peraturan kebijakannya dalam menghadapi perkembangan ekonomi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. (2024). *Dampak Ekonomi Digital Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia. Benefit: Journal of Business, Economics, and Finance*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.37985/benefit.v2i1.335>
- Anwar, A., Rahmadhani, F., Mainake, M. T., & Assegaff, S. S. (2024). *PEMANFAATAN E-*

MONEY DALAM TRANSAKSI JUAL BELI ONLINE DI ERA DIGITAL BAGI SISWA SMA NEGERI 6 AMBON. 4(2), 229–239.

- Arif, D. (2014). *Pengaruh Produk Domestik Bruto, Jumlah Uang Beredar, Inflasi Dan Bi Rate Terhadap Indeks Harga Saham Gabungan Di Indonesia Periode 2007 - 2013.* *Jurnal Ekonomi Bisnis*, 19(3), 63–77.
- Aula, N. K., & Suharto, S. (2021). *Pengaruh e-commerce terhadap Produk Domestik Bruto Indonesia.* *Jurnal Kebijakan Ekonomi Dan Keuangan*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.20885/jkek.vol1.iss1.art4>
- Dinata, S. A. M., Mangabarani, A. S., & Triwardhani, D. (2021). *Analisis Niat Beli Pada E-Commerce (Studi Kasus pada Pengguna Sociolla di Kalangan Muda).* *Konferensi Riset Nasional Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi*, 2, 1073–1089.
- Ni Made Yulia Dewati Ayu, N. M. Y. D. A., & Jakaria. (2023). *Pengaruh E-Commerce Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia.* *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 3(2), 2891–2900. <https://doi.org/10.25105/jet.v3i2.17499>
- Nur Annisa, 2024. (2024). *ANALISIS PENGARUH EKONOMI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PERTUMBUHAN EKONOMI DI INDONESIA.* 7, 11378–11384.
- Rangkuty, D. M. (2021). *Apakah Penggunaan E-Wallet Masa Pandemi Covid-19 Semakin Meningkat di Indonesia? Prosiding Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia*, 01(01), 252–260.
- Rusiadi, A. N. W. I. S. (2019). *Prediksi Panel ARDL Terhadap Perubahan Instrumen Kebijakan Moneter dan Stabilitas Ekonomi Indonesia, India dan Vietnam.* *JURNAL Kajian Ekonomi Dan Kebijakan Publik*, 4(2), 48–58.
- Wahyud, B. F. H. (2023). *PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP NASABAH PENGGUNA e-MONEY BANK SYARIAH INDONESIA.* In *Unissula (Vol. 4, Issue 1)*.
- Yuli Wijaya, A., Mukhlis, I., & Seprillina, L. (2021). *Analisis pengaruh E-money, volume transaksi elektronik dan suku bunga terhadap jumlah uang beredar di Indonesia pada masa sebelum dan sesudah pandemi COVID-19.* *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(2), 135–145. <https://doi.org/10.17977/um066v1i22021p135-145>