

ANALISIS PENGARUH USIA, JENIS KELAMIN, TINGKAT PENDIDIKAN, TINGKAT PENDAPATAN DAN KEPEMILIKAN NOMOR POKOK WAJIB PAJAK (NPWP) TERHADAP PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN DIGITAL PADA TRANSAKSI E-COMMERCE

Verena Deborah¹

Bambang Sugiarto²

Fery Wijaya³

^{1,2,3} Universitas Agung Podomoro

¹12180017@podomorouniversity.ac.id

²bamsug52@gmail.com

³ferywijaya6@gmail.com

Abstract

This study aims to empirically examine the effect of age, gender, education level, income level and Ownership of a Taxpayer Identification Number on the Use of Digital Payment Systems in E-Commerce Transactions. This analysis uses independent variables, namely age, gender, education level, income level and Ownership of Taxpayer Identification Number. The dependent variable is the Digital Payment System. The sample of this research is the residents of Rusunawa Pulo Gebang, East Jakarta in all Blocks (A-F). Data was collected by means of a questionnaire distributed directly to the residents Whatsapp group. This research method uses a qualitative method with a descriptive approach. The results of this study indicate that age, gender, education level, income level and ownership of the Taxpayer Identification Number do not have an influence on the digital payment system, but rather have an influence on the non-digital payment system.

Keywords: *Payment Method, Cost, E-Commerce, Taxpayer Identification Number, Digital Payment, Non-Digital Payment*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, tingkat pendapatan dan Kepemilikan NPWP terhadap Penggunaan Sistem Pembayaran Digital dalam Transaksi E-Commerce. Analisis ini menggunakan variabel bebas yaitu umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan, tingkat pendapatan dan Kepemilikan NPWP. Variabel terikatnya adalah



This is an open access article under the CC-BY-SA License

Sistem Pembayaran Digital. Sampel penelitian ini adalah warga Rusunawa Pulo Gebang, Jakarta Timur di seluruh Blok (A-F). Pengumpulan data dilakukan dengan cara kuesioner yang dibagikan langsung ke grup Whatsapp warga. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, tingkat pendapatan dan kepemilikan NPWP tidak berpengaruh terhadap sistem pembayaran digital, melainkan berpengaruh terhadap sistem pembayaran non-digital.

Kata Kunci: *Metode Pembayaran, Biaya, E-Commerce, Nomor Pokok Wajib Pajak, Pembayaran Digital, Pembayaran Non-Digital*

1. Pendahuluan

Penerapan teknologi digital dalam semua aspek kehidupan manusia sebagai teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi hal yang pokok atau penting. Selama perkembangannya, teknologi digital sudah mengambil bagian penting dalam industri jasa keuangan. Melakukan pembukaan rekening, melakukan transaksi jual beli, melakukan penawaran, dan hampir semuanya dilakukan secara digital. Menurut WeAreSocial 2021, Indonesia memiliki persentase pengguna e-commerce tertinggi di dunia, yaitu 88,1 persen. Persentase ini lebih tinggi dari rata-rata global 78,6 persen adopsi e-commerce. Munculnya beragam aplikasi digital sebagai alat pembayaran merupakan salah satu bukti yang menunjukkan perkembangan dalam sektor finansial

sebagai ekonomi digital. Aplikasi-aplikasi digital yang berkaitan dengan belanja online pun mulai banyak dikembangkan dan digunakan oleh masyarakat yang biasa disebut dengan e-commerce. Indonesia sendiri memiliki beragam platform e-commerce, seperti Shopee. Tokopedia, BliBli, Lazada, dan lainnya. Melakukan kegiatan belanja online tentu metode pembayaran yang disediakan juga beragam, mulai dari yang digital maupun non-digital. Metode pembayaran secara digital contohnya adalah Transfer Bank, Virtual Account (VA), PayLater dan lainnya. Metode pembayaran secara non-digital adalah Cash on Delivery (COD) dan Minimarket (Alfamart atau Indomaret).

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melalui survei pada tahun 2020-2021,

berdasarkan jenis kelamin, wanita lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berbelanja online dibandingkan pria. APJII juga menyatakan bahwa penggunaan e-commerce berdasarkan usia lebih banyak usia 35-44 tahun, disusul usia 45-54 tahun, kemudian 25-34 tahun dan yang terakhir usia 16-24 tahun dalam melakukan transaksi e-commerce. Di samping itu, tingkat pendidikan sendiri berpengaruh dalam pengambilan keputusan dalam memilih sistem atau metode pembayaran dalam e-commerce. Menurut Ernawati, jika tingkat pendidikan semakin tinggi, maka semakin besar juga keahlian orang tersebut dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat. Sehingga dalam memilih metode pembayaran yang akan digunakan tergantung dengan tingkat pendidikan, jika pengguna tidak mempunyai pengetahuan tinggi, tidak semua metode pembayaran akan dimengerti terutama mengenai pembayaran serba elektronik.

Berdasarkan teori *human capital*, apabila setiap orang mempunyai

tingkat pendidikan yang tinggi, maka sumber daya manusia semakin baik sehingga penghasilan menjadi lebih tinggi, serta pertumbuhan ekonomi akan semakin meningkat. Berdasarkan ilmu ekonomi, semakin tinggi pendapatan individu, semakin besar juga konsumsinya. Oleh karena itu, jika penghasilan yang didapatkan lebih tinggi akan membuat mereka semakin banyak berbelanja melalui *e-commerce*.

Menteri Keuangan Bambang P.S.B mengatakan bahwa dari total penduduk Indonesia yaitu 252 juta jiwa penduduk, tercatat baru 11 persen atau 27 juta jiwa yang memiliki NPWP. Kemudian dari 27 juta jiwa tersebut, hanya 10 juta yang menyampaikan Surat Pemberitahuan Tahunan (SPT) ke Ditjen Pajak. Masyarakat yang memiliki NPWP hanya sedikit berdasarkan data tersebut, sehingga terdapat alasan kenapa orang tersebut tidak ingin membuat NPWP padahal pendapatan per tahun mereka sebesar Rp 54.000.000,-. Hal tersebut termasuk dalam teori yang dinamakan perlawanan pajak, yang dibagi menjadi

perlawanan pajak aktif dan pasif. Masyarakat sendiri cenderung tidak menyadari hubungan antara Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) dengan transaksi *e-commerce*. Selain itu mereka beranggapan jika tidak memiliki NPWP, maka dalam melakukan transaksi atau berbelanja mereka cenderung tidak memilih *online* atau *e-commerce*. Ataupun jika mereka tetap ingin berbelanja di *e-commerce* dengan segala keuntungan dari *e-commerce* maka mereka cenderung akan memilih metode pembayaran seperti di toko-toko *offline*, yaitu menunggu barang sampai di tangan kemudian akan dibayar dengan *cash* atau bisa disebut *Cash on Delivery (COD)*. Tempat penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel atau data dari masyarakat yang berpenduduk di Rusunawa Pulo Gebang, Jakarta Timur. Walaupun penduduk rusun tersebut merupakan Masyarakat Berpendapatan Rendah (MBR) yang tidak mampu memenuhi kebutuhan perumahannya melalui kepemilikan, namun mereka ternyata

memilih untuk berbelanja di *e-commerce* juga.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Usia

The Pschodynamic Theory dikemukakan oleh Sigmund Freud pada tahun 1909, menyatakan bahwa peristiwa di masa kanak-kanak kita memiliki pengaruh besar pada kehidupan dewasa kita, membentuk kepribadian kita. Peristiwa yang terjadi pada masa kanak-kanak dapat tetap berada di alam bawah sadar, dan menimbulkan masalah saat dewasa. Oleh karena itu individu melalui perkembangan usia memiliki kontrol atas perilaku mereka (Schachter, 2005). Usia adalah waktu hidup yang sudah dijalani semenjak lahir. Menurut Katadata Insight Center (2019), usia 18-35 tahun lebih banyak menghabiskan pendapatan mereka saat dewasa. Oleh karena itu individu melalui perkembangan usia memiliki kontrol atas perilaku mereka (Schachter, 2005). Usia adalah

waktu hidup yang sudah dijalani semenjak lahir. Menurut Katadata Insight Center (2019), usia 18-35 tahun lebih banyak menghabiskan pendapatan mereka saat berbelanja online. Usia merupakan masa- masa pertumbuhan terjadi, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi metode pembayaran yang digunakan. Seperti orang yang berumur lansia lebih cenderung untuk memilih COD (Cash on Delivery) karena tidak mau mengambil pusing kalau membayar secara online. Sedangkan untuk remaja sampai dewasa lebih cenderung memilih pembayaran secara online.

H1: Usia berpengaruh terhadap penggunaan metode pembayaran digital pada transaksi e-commerce.

2.2. Jenis Kelamin

The Social Category yang dikemukakan oleh Melvin de Fleur pada tahun 1970. Asumsi dari teori ini adalah bahwa anggota dari kategori sosial tertentu yang

ditentukan termasuk jenis kelamin akan mencari pesan komunikasi yang serupa, mereka juga akan menanggapi hal lain yang dianggap sama. Hal ini memberikan pengetahuan mengenai pengaruh perbedaan individu dan afiliasi kelompok dalam membentuk pengaruh media serta perhatian pada proses selektif dalam membantu memperjelas bagaimana individu memproses informasi. Menurut Mulya Amri selaku *Research Director Katadata Insight Center* perempuan lebih sering menghabiskan waktu untuk berbelanja *online* dibandingkan laki-laki. Laki-laki dalam setahun rata-rata 14 kali belanja *online*, sedangkan perempuan 26 kali dalam setahun sehingga dapat dikatakan hampir 2 kali lipat.

H2: Jenis Kelamin berpengaruh terhadap penggunaan metode pembayaran digital pada transaksi e-commerce.

2.3. Tingkat Pendidikan

Connectivism Theory dikemukakan oleh George Siemens dan Stephen Downes pada tahun 2005, teori ini diinformasikan pada era digital, konektivisme berangkat dari konstruktivisme dengan mengidentifikasi dan memperbaiki kesenjangan dalam pengetahuan. Teori ini sangat dipengaruhi oleh teknologi, konektivisme berfokus pada kemampuan pelajar untuk sering mencari dan memperbarui informasi yang akurat, mengetahui bagaimana dan di mana menemukan informasi terbaik sama pentingnya dengan informasi itu sendiri. Tingkat pendidikan merupakan sebuah tahapan pendidikan yang ditentukan oleh tingkat perkembangan siswa, tujuan yang ingin dicapai, dan kemauan untuk berkembang. Menurut Suhardjo, tingkat pendidikan yang lebih tinggi akan memudahkan individu atau kelompok untuk menyerap informasi dan menerapkannya pada perilaku dan gaya hidup sehari-hari, terutama dalam hal kesehatan. Pendidikan formal memberi

seseorang nilai, terutama dalam hal menyerap pengalaman baru.

H3: Tingkat Pendidikan berpengaruh terhadap penggunaan metode pembayaran digital pada transaksi *e-commerce*

2.4. Tingkat Pendapatan

Financial Behavior Theory dikemukakan oleh Nofsinger tahun 2001, yang mendefinisikan perilaku keuangan dengan mempelajari bagaimana manusia secara aktual berperilaku dalam sebuah penentuan keuangan (*financial setting*). Pendapatan menurut ilmu ekonomi diartikan sebagai nilai maksimum yang dapat dikonsumsi oleh seseorang dalam satu periode seperti keadaan semula. Soekartawi mencatat bahwa pendapatan berdampak pada jumlah barang yang dikonsumsi, bahwa ketika pendapatan naik, jumlah barang yang dikonsumsi juga meningkat, dan kualitas barang yang dikonsumsi juga meningkat. Misalnya, sebelum pendapatan naik, konsumsi beras

berkualitas buruk, namun dengan peningkatan pendapatan, konsumsi beras meningkat.

H4: Tingkat Pendapatan berpengaruh terhadap penggunaan metode pembayaran digital pada transaksi *e-commerce*.

2.5. Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP)

NPWP atau Nomor Pokok Wajib Pajak menurut Per-02/PJ/2018, yaitu nomor yang diberikan bagi wajib pajak untuk sarana dalam administrasi perpajakan yang digunakan sebagai tanda pengenal diri wajib pajak dalam melaksanakan hak dan kewajiban perpajakan. Fungsi utama dari NPWP yaitu sebagai tanda pengenal diri atau identitas Wajib Pajak serta untuk menjaga ketertiban dalam pembayaran pajak dan dalam pengawasan administrasi perpajakan. Orang yang wajib mempunyai NPWP adalah mereka yang sudah berumur di atas 17 tahun dan mempunyai penghasilan

di atas PTKP yaitu di atas Rp 54.000.000 yang diatur dalam UU Pasal 7 No. 7 tahun 1983.

H5: Kepemilikan NPWP (Nomor Pokok Wajib Pajak) berpengaruh terhadap penggunaan metode pembayaran digital pada transaksi *e-commerce*

2.6. E-Commerce

E-commerce adalah kumpulan dinamis dari teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan dan konsumen, serta komunitas tertentu, di mana barang dipertukarkan dalam skala besar antara toko dan konsumen dari berbagai komoditas melalui perangkat transaksi elektronik dan di mana barang dikirim dari pengecer melalui transportasi dari satu daerah ke daerah lain. beberapa bulan terakhir, 88,1% pengguna internet Indonesia telah memanfaatkan layanan e-commerce untuk membeli barang. Menurut hasil studi WeAreSocial yang dilakukan pada

April 2021, proporsi ini merupakan yang tertinggi di dunia.

2.7. Metode Pembayaran Transaksi E-Commerce

Melakukan kegiatan belanja *online* tentu metode pembayaran yang disediakan juga beragam, mulai dari yang *digital* maupun *non-digital*. Metode pembayaran secara *digital* contohnya adalah Transfer Bank, *Virtual Account (VA)*, *PayLater* dan lainnya. Metode pembayaran secara *non-digital* adalah *Cash on Delivery (COD)* dan Minimarket (Alfamart atau Indomaret).

3. Metode Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah adalah penghuni Rusunawa Pulo Gebang Jakarta Timur, yang diperkirakan berjumlah 700 penghuni yang dihitung dari seluruh tower, yaitu tower A, B, C, D, E dan F. Pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah warga penghuni Rusun Pulo Gebang Jakarta Timur dari tower A, B, C, D, E dan F yang menggunakan *e-commerce*. Penelitian ini menggunakan metode

observasi dan kuesioner. Kuesioner disebarakan kepada minimal 50% dari penghuni Rusun Pulo Gebang Jakarta Timur melalui grup *Whatsapp* yang berisi penghuni Rusun Pulo Gebang Jakarta Timur. Jenis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Sumber data dari penelitian ini yaitu data primer yang didapatkan dari hasil kuesioner yang sudah disebarakan kepada penghuni Rusun Pulo Gebang Jakarta Timur.

3.1. Operasional Variabel

3.1.1 Variabel Independen

Variabel Independen dalam penelitian ini yaitu Usia, Jenis Kelamin, Tingkat Pendidikan, Tingkat Pendapatan dan Kepemilikan Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP)

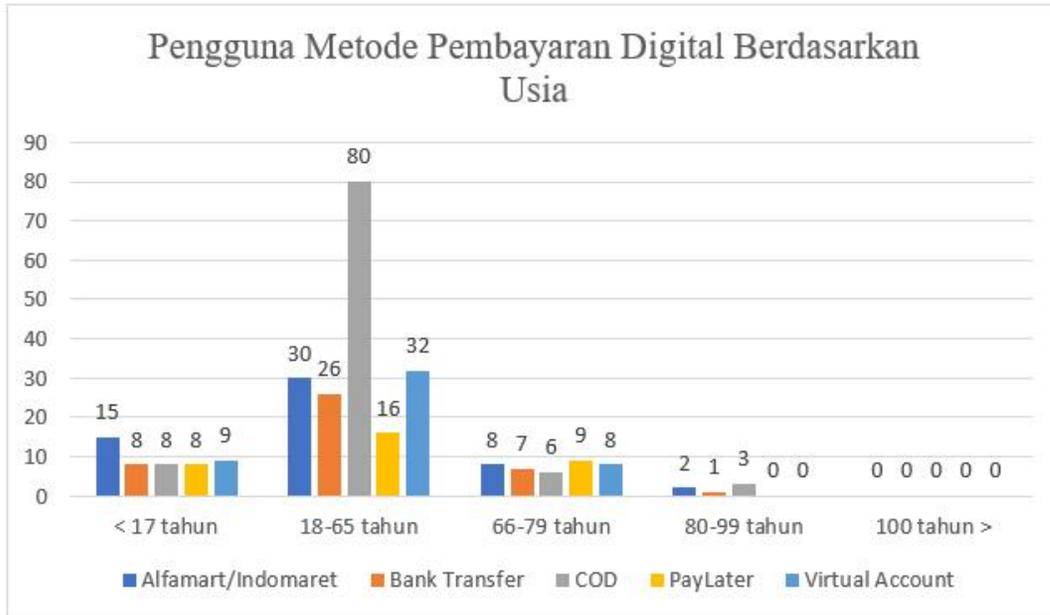
3.1.2 Variabel Dependen

Variabel Dependen dalam penelitian ini adalah Sistem Pembayaran Digital pada Transaksi *E-Commerce*.

4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil data dari kuesioner yang sudah disebar dalam grup *Whatsapp*, didapatkan bahwa sekitar 56% atau sebanyak 154

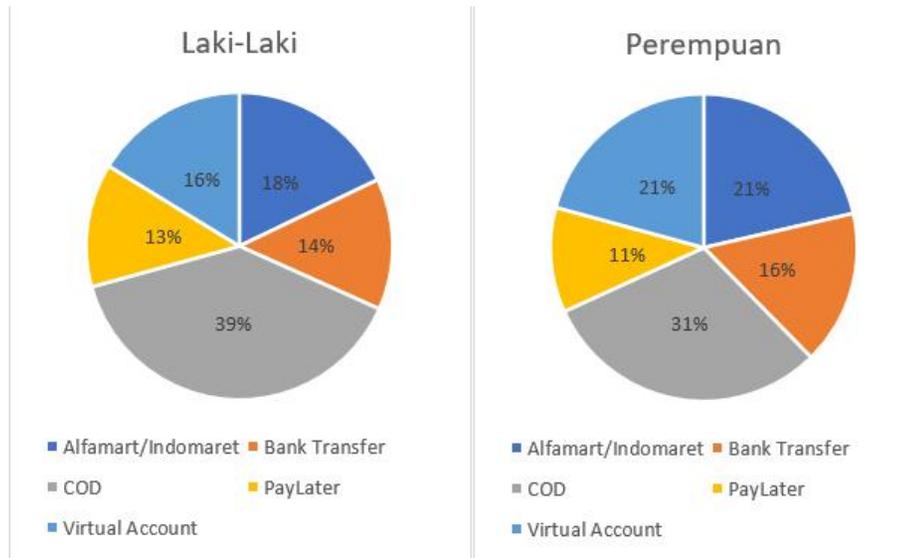
responden adalah wanita dan sebanyak 44% atau 123 responden adalah laki-laki.



Gambar 1
Penggunaan Metode Pembayaran Digital Berdasarkan Usia

Sehingga berdasarkan Usia, penggunaan metode pembayaran melalui Alfamart/Indomaret yaitu sebesar 20%, Cash on Delivery (COD) yaitu 36%, Transfer Bank yaitu 20%, PayLater yaitu 36%, dan Virtual Account yaitu 16%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa usia tidak

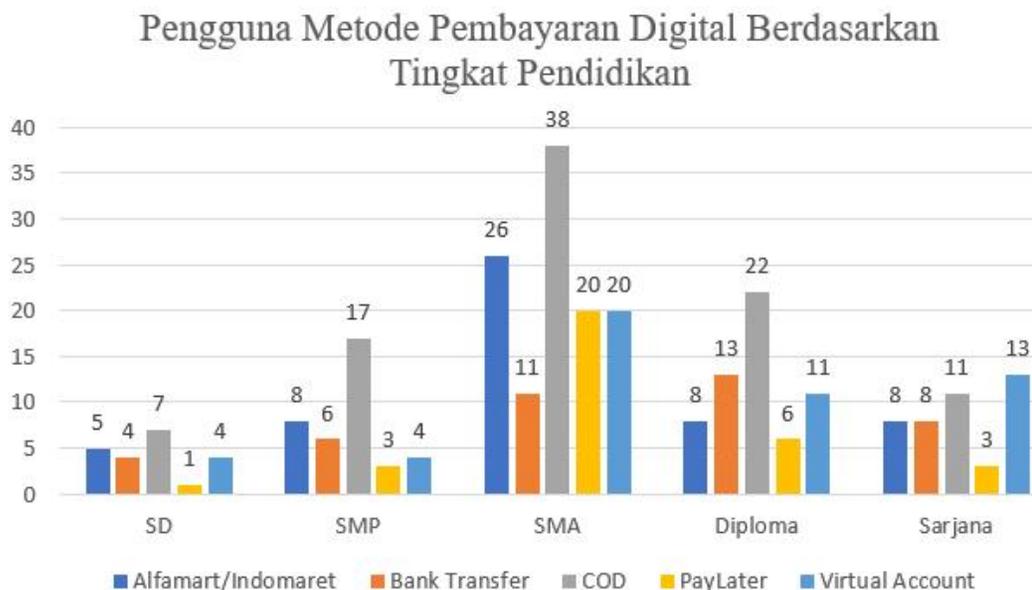
memiliki pengaruh yang besar terhadap sistem pembayaran digital pada transaksi *e-commerce*, karena penghuni Rusun Pulo Gebang lebih memilih untuk melakukan transaksi secara *non-digital* melalui *Cash on Delivery (COD)* dan Minimarket (Alfamart/Indomaret).



Gambar 2
Penggunaan Metode Pembayaran Digital Berdasarkan Jenis Kelamin

Sehingga berdasarkan Jenis Kelamin, penggunaan metode pembayaran melalui Alfamart/Indomaret yaitu sebesar 20%, *Cash on Delivery (COD)* yaitu 34%, Transfer Bank yaitu 15%, *PayLater* yaitu 12%, dan *Virtual Account* yaitu 19%. Hasil dari survei ini sejalan dengan survei yang dilakukan Mulya Amri selaku Research Director Katadata Insight Center (2020), perempuan lebih sering menghabiskan

waktu untuk berbelanja online dibandingkan laki-laki. Laki-laki dalam setahun rata-rata 14 kali belanja online, sedangkan perempuan 26 kali dalam setahun sehingga dapat dikatakan hampir 2 kali lipat. Hasil dari penelitian ini juga sama dengan World Bank Global Financial Inclusion Data per Januari 2021 yaitu perempuan lebih banyak melakukan transaksi di e-commerce dibandingkan dengan pria

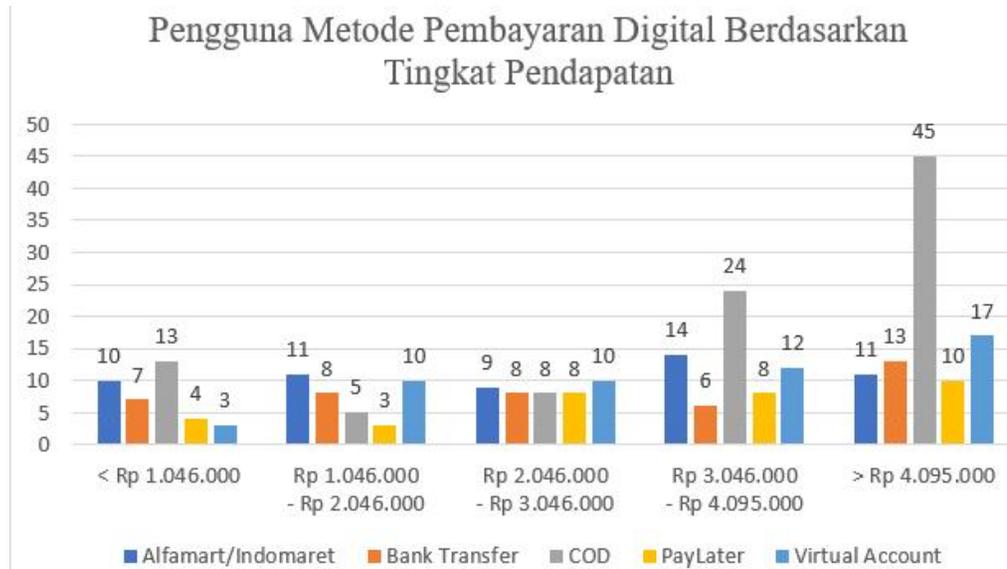


Gambar 3

Penggunaan Metode Pembayaran Digital Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Sehingga berdasarkan Tingkat Pendidikan, penggunaan metode pembayaran melalui Alfamart/Indomaret yaitu sebesar 20%, *Cash on Delivery (COD)* yaitu 34%, Transfer Bank yaitu 15%, *PayLater* yaitu 12%, dan *Virtual*

Account yaitu 19%. Hal tersebut menjelaskan bahwa tingkat pendidikan tidak berpengaruh secara besar terhadap sistem pembayaran digital terhadap sistem pembayaran *e-commerce*.



Gambar 4
Penggunaan Metode Pembayaran Digital Berdasarkan Tingkat Pendapatan

Sehingga berdasarkan Tingkat Pendapatan, penggunaan metode pembayaran melalui Alfamart/Indomaret yaitu sebesar 20%, *Cash on Delivery (COD)* yaitu 34%, Transfer Bank yaitu 15%, *PayLater* yaitu 12%, dan *Virtual Account* yaitu 19%. Hasil dari survei ini menyatakan bahwa pendapatan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap sistem pembayaran digital terhadap *e-commerce*.



Gambar 5

Penggunaan Metode Pembayaran Digital Berdasarkan Kepemilikan NPWP

Sehingga berdasarkan Kepemilikan NPWP, dibagi menjadi yang memiliki NPWP dan tidak memiliki NPWP. Penghuni yang memiliki NPWP melakukan penggunaan metode pembayaran melalui Alfamart/Indomaret yaitu sebesar 12%, *Cash on Delivery (COD)* yaitu 47%, Transfer Bank yaitu 13%, *PayLater* yaitu 9%, dan *Virtual Account* yaitu 19%. Penghuni yang memiliki tidak memiliki NPWP melakukan penggunaan metode pembayaran melalui Alfamart/Indomaret yaitu sebesar 29%, *Cash on Delivery (COD)*

yaitu 20%, Transfer Bank yaitu 18%, *PayLater* yaitu 15%, dan *Virtual Account* yaitu 18%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jika orang tersebut memiliki NPWP maupun tidak memiliki NPWP tidak berpengaruh ke sistem pembayaran digital terhadap *e-commerce*.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dari penelitian ini:

1. Berdasarkan jenis kelamin,

- penghuni Rusun Pulo Gebang lebih memilih untuk melakukan pembayaran secara *non-digital* dibanding secara *digital*, yaitu dengan melalui *Cash on Delivery (COD)*, Minimarket (Alfamart/Indomaret) dan *Transfer Bank* melalui *ATM* dengan total keseluruhan presentase 69%. Serta pembayaran secara digital yaitu *Virtual Account* dan *PayLater* dengan total keseluruhan presentase 31%. Sehingga jenis kelamin tidak berpengaruh terhadap sistem pembayaran digital terhadap *e-commerce*.
2. Berdasarkan usia, penghuni Rusun Pulo Gebang lebih memilih metode pembayaran secara *non-digital* dibanding dengan *digital*, yaitu dengan melalui metode *Cash on Delivery (COD)*, Minimarket (Alfamart/Indomaret) dan *Transfer Bank* melalui *ATM* dengan total keseluruhan presentase 72%. Serta pembayaran secara digital yaitu *Virtual Account* dan *PayLater* dengan total keseluruhan presentase 28%. Sehingga usia tidak berpengaruh terhadap sistem pembayaran digital terhadap *e-commerce*
 3. Berdasarkan tingkat pendidikan, penghuni Rusun Pulo Gebang lebih memilih metode pembayaran secara *non-digital* dibanding dengan *digital*, yaitu dengan melalui metode *Cash on Delivery (COD)*, Minimarket (Alfamart/Indomaret) dan *Transfer Bank* melalui *ATM*, adalah mereka yang berpendidikan terakhir di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA). Sehingga dapat disimpulkan, latar belakang jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan, pendapatan tidak berpengaruh besar terhadap sistem pembayaran digital terhadap *e-commerce*, karena metode pembayaran yang digunakan oleh mereka adalah *Cash on Delivery (COD)*, Minimarket (Alfamart/Indomaret)

dan juga *Transfer Bank* melalui *ATM* dengan total keseluruhan presentase 69%. Serta pembayaran secara digital yaitu *Virtual Account* dan *PayLater* dengan total keseluruhan presentase 31%. Sehingga tingkat pendidikan tidak berpengaruh terhadap sistem pembayaran digital terhadap *e-commerce*.

4. Berdasarkan pendapatan, mereka lebih memilih metode pembayaran secara *non-digital* dibanding dengan *digital* yaitu *Cash on Delivery (COD)*, Minimarket (Alfamart/Indomaret) dan *Transfer Bank* melalui *ATM* dengan total keseluruhan presentase 69%. Serta pembayaran secara digital yaitu *Virtual Account* dan *PayLater* dengan total keseluruhan presentase 31%. Sehingga pendapatan tidak berpengaruh terhadap sistem pembayaran digital terhadap *e-commerce*.
5. Kepemilikan Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), tidak berpengaruh

terhadap pemilihan metode pembayaran terhadap *e-commerce*, hal ini dikarenakan NPWP sendiri hanya berupa simbol Wajib Pajak dimana orang tersebut sudah memilih penghasilan minimal Rp 54.000.000 per tahunnya

5.2. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka diajukan berbagai saran bagi pengembangan dalam sistem pembayaran digital terhadap *e-commerce*, antara lain sebagai berikut:

1. Platform *e-commerce* harus meningkatkan keamanan dalam berbelanja sehingga tidak ada pengguna yang tertipu karena berbagai macam motif yang digunakan oleh berbagai toko yang berusaha untuk menipu pengguna *e-commerce* tersebut, dan seharusnya setiap *e-commerce* mempertegas UU ITE Pasal 28 ayat (1) mengenai akibat dari menyebarkan berita menyesatkan yang

mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik.

2. Penggunaan metode pembayaran secara *digital* merupakan bukti bahwa pengguna memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang, oleh karena itu penghuni Rusun Pulo Gebang harus lebih melakukan pembayaran secara *digital* baik secara *Virtual Account (VA)* maupun *PayLater*, karena Bank Indonesia sendiri sudah mengeluarkan kebijakan dengan mendorong masyarakat untuk melakukan pembayaran secara *digital*.

DAFTAR PUSTAKA

- Binus Business School. 2020. *Jenis-jenis*
- Blibli. 2021. *COD (Bayar di Tempat)*. Diakses dari <https://www.blibli.com/faq/topic/pembayaran/cod-bayar-di-tempat/>
- Diponegoro, U. 2014. *PENGARUH USIA, TINGKAT PENDIDIKAN, DAN JENIS KELAMIN TERHADAP PERILAKU KONSUMSI MEDIA Skripsi Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan Pendidikan Strata 1 Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/184540-ID-pengaruh-usia-tingkat-pendidikan-dan-jen.pdf>
- DIRJEN. 2021. *Syarat Pendaftaran Nomor Pokok Wajib Pajak*. Diakses dari <https://www.pajak.go.id/id/syarat-pendaftaran-nomor-pokok-wajib-pajak-0>
- Fino Yurio Kristo. 2020. *Riset Belanja Online: Wanita Lebih Sering, Pria Lebih Boros*. Diakses dari <https://inet.detik.com/business/d-5119985/riset-belanja-online-wanita-lebih-sering-pria-lebih-boros>
- Fitriya. 2021. *Tarif PPh Pribadi Terbaru di UU HPP: Potongan PPh 21 Jadi Lebih Tinggi atau Rendah?* Diakses dari <https://klikpajak.id/blog/pajak-penghasilan-pasal-21-2/>
- Guntur, A. 2016. *Pengaruh Teknologi Didalam Bidang Keuangan*. Diakses dari https://www.academia.edu/30970486/Pengaruh_Teknologi

Didalam Bidang
Keuangan

- Im Fathimah Timorria. 2021. *Fitur Paylater Bisa Dorong Pertumbuhan E- Commerce*.
<https://ekonomi.bisnis.com/read/20210609/12/1403421/fitur-paylater-bisa-dorong-pertumbuhan-e-commerce>
- KOMPAS. 2021. *Apa itu COD dalam Jual Beli Online? Simak Resiko Keuntungannya*.
- KOMPAS. 2021. *Pengertian E-Commerce dan Bedanya dengan Marketplace*. Diakses dari <https://money.kompas.com/read/2021/09/11/191943626/pengertian-e-commerce-dan-bedanya-dengan-marketplace?page=all>
- M. Anindhita. 2021. *Orang Indonesia pilih CoD saat Belanja Online*. Diakses dari <https://lokadata.id/artikel/orang-indonesia-pilih-cod-saat-belanja-online>
- M.A. Rizaty. 2021. *Ragam Alasan Konsumen Pilih COD saat Belanja di E-Commerce*. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/29/ragam-alasan-konsumen-pilih-cod-saat-belanja-di-e-commerce>
- Maharani, D. 2018. *Kenaikan Tarif Rusun Pulogebang yang Terlalu Tinggi Akan Direvisi*. Diakses dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2018/08/14/17171831/kenaikan-tarif-rusun-pulogebang-yang-terlalu-tinggi-akan-direvisi>
- N. Graha. 2021. *Data E-Commerce Indonesia 2021 (Atur Strategi di Tahun 2021)*. Diakses dari <https://grahanurdian.com/e-commerce-indonesia-2021/>
- News, F. 2021. *Mengenal Digital Payment dan Kelebihan untuk Bertransaksi*. Diakses dari <https://flick.id/news/mengenal-digital-payment-dan-kelebihannya-untuk-bertransaksi/>
- Nugraha, D. 2020. *4 Jenis Digital Payment Yang Populer di Indonesia*. Diakses dari <https://www.paper.id/blog/bisnis/digital-payment-indonesia/>
- PDSI KOMINFO. 2020. *Sistem Pembayaran Digital*

- Terkendala Budaya Masyarakat.*
- Diakses dari https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/6416/Sistem+Pembayaran+Digital+Terkendala+Budaya+Masyarakat/0/berita_satker
- Pelayanan, P., Dinas, S., Pemerintah, S., & Dki, P. (n.d.). 2017. *Potensi Pengembangan Perekonomian Di Rumah Susun Dki Jakarta 2017*. Diakses dari <https://statistik.jakarta.go.id/media/2018/10/buku-Survei-Rusunawa-2017.pdf>
- Reza. 2020. *Alasan PayLater Lebih Baik untuk Transaksi Pembayaran*. Diakses dari <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4167001/alasan-paylater-lebih-baik-untuk-transaksi-pembayaran>
- Sautlan, M. 2020. *Ini sederet kebijakan BI mendorong transaksi digital di tengah pandemi corona*. Diakses dari <https://keuangan.kontan.co.id/news/ini-sederet-kebijakan-bi-mendorong-transaksi-digital-di-tengah-pandemi-corona>
- Shopee. 2021. *Bagaimana Cara Melakukan Pembelian Menggunakan COD (Bayar di Tempat)?*. Diakses dari <https://help.shopee.co.id/s/article/Bagaimana-cara-melakukan-pembelian-menggunakan-COD-Cash-on-Delivery>
- Siti. 2021. COD: Keuntungan dan Aturan yang Harus Diketahui oleh Pembeli dan Penjual. Diakses dari <https://www.cermati.com/artikel/cod-keuntungan-dan-aturan-yang-harus-diketahui-oleh-pembeli-dan-penjual>
- Sirclo. 2021. *Indonesia Jadi Negara dengan Pengguna E-Commerce Tertinggi di Dunia*. Diakses dari <https://www.sirclo.com/blog/indonesia-jadi-negara-dengan-pengguna-e-commerce-tertinggi-di-dunia/>
- Xendit. 2020. *Ini Metode Pembayaran yang Ideal untuk Meningkatkan Penjualan*. Diakses dari <https://www.xendit.co/id/blog/ini-metode-pembayaran-yang-ideal-untuk-meningkatkan-penjualan/>