

PENGGUNAAN E-MONEY DALAM E-COMMERCE SEBAGAI PENDUKUNG LESS CASH SOCIETY

Kadek Wulandari Laksmi P¹, Gusti Putu Lestara Permana²
(Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Nasional)

¹wulandarilaksmi@undiknas.ac.id

²lestara.permana@undiknas.ac.id

Abstract

The development of information technology causes changes in all fields. One of them is the development in the payment system, where the payment system which initially still in cash has been turned into non-cash. The use of non-cash money or electronic money (e-money) has been widely used by people in transactions, especially in transactions that are online or better known as electronic commerce (e-commerce). E-commerce itself is also one of the impact of the development of information technology. E-commerce itself allows people to buy goods, because they do not need to come to the store to transact simply with internet access is able to buy the desired goods, while for payment already can use e-money as a means of payment. With the use of e-money in e-commerce transactions can certainly support the government's program in reducing the use of cash in transactions known as Less Cash Society (LCS).

The purpose of this research is to know the influence of e-money usage level in e-commerce transactions to LCS level. The benefits of this research are: 1) The community is expected to be more familiar with e-money and more often use it in transactions, 2) in e-commerce can support government programs namely Less Cash Society (LCS). The data source used is primary data and data type used is quantitative data collected by questionnaire. The data analysis technique used is Statistical Package For Social Sciences (SPSS). Results of data processing using SPSS obtained the result that the use of e-money in e-commerce has a very significant effect on LCS of 0.503.

Keywords : *e-money, e-commerce, LCS*

I. PENDAHULUAN

Penggunaan uang tunai dalam transaksi membutuhkan biaya yang mahal. Selain itu juga tingkat penggunaan uang tunai dapat digunakan untuk menilai perekonomian suatu Negara. Semakin berkurangnya penggunaan uang tunai memberikan indikasi baiknya kondisi perekonomian di Negara tersebut. Berdasarkan hal tersebut pemerintah mencanangkan program *Less Cash Society* (LCS), yaitu mengurangi penggunaan uang tunai dalam bertransaksi.

Masyarakat dewasa ini telah mengenal produk pembayaran non tunai berupa kartu kredit, kartu *Automatic Machine Teller* (ATM), cek, bilyet giro, sistem *Real Time Gross Settlement* (RTGS) dan yang lainnya. Namun alat pembayaran tersebut memiliki kekurangan dimana terdapat batas minimal penggunaan. Sedangkan transaksi dalam jumlah yang kecil memiliki frekuensi yang tinggi. Untuk mengantisipasi hal tersebut maka pemerintah melalui Bank Indonesia menerbitkan *electronic money* (e-money) yang memudahkan untuk bertransaksi dalam nominal yang kecil. *E-money* pertama

kali diterbitkan pada bulan April 2007. Menurut data yang diperoleh dari Indo Telko Forum yang dikutip oleh *dailysocial.net* menunjukkan pertumbuhan *e-money* di tahun 2009 mencapai angka Rp 1,4 milyar per hari. Dari tahun ke tahun menunjukkan peningkatan dalam penggunaan *e-money* dan pada tahun 2013 menunjukkan data Rp 6,7 milyar perhari. Namun dibalik itu penggunaan uang tunai dalam transaksi masih sekitar 80%.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan dampak terhadap dunia bisnis. salah satu dampaknya adalah dikenalnya *electronic business* (*e-business*) atau yang lebih dikenal dengan istilah *electronic commerce* (*e-commerce*). Terdapat dua jenis perusahaan yang melakukan *e-business* atau *e-commerce*. Yang pertama adalah perusahaan murni melakukan bisnis di dunia maya tanpa memiliki tempat usaha atau toko sebagai tempat untuk menjual barang dagangannya, sebagai contoh adalah *amazon.com*. Perusahaan ini murni melakukan transaksi jual beli dalam dunia maya. Yang kedua adalah perusahaan yang

melakukan transaksi jual beli di dunia maya dengan tetap memiliki toko sebagai tempat penjualan barang secara tradisional.

Berdasarkan data dari lembaga riset ICD yang dikutip oleh Startup Bisnis.com memprediksi bahwa pasar *e-commerce* di Indonesia akan tumbuh 42% dari tahun 2012-2015. Tentunya lebih tinggi dibandingkan negara lain seperti Malaysia (14%), Thailand (22%), dan Filipina (28%) Sistem belanja *online* ini tentunya memerlukan pembayaran secara *online* pula, dimana menggunakan alat pembayaran yang dikenal dengan istilah *e-money*. *E-commerce* adalah cara menjual dan membeli barang secara *online* dengan menggunakan website sebagai sarananya (Dian, A : 2003 dikutip oleh Udin, Muhammad Amir : 2014).

Sejak 14 Agustus 2014 Bank Indonesia (BI) secara resmi mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai. Tujuan pencanangan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam menggunakan sarana pembayaran non tunai dalam melakukan transaksi sehingga terbentuk komunitas atau masyarakat non tunai yang lebih dikenal dengan istilah *Less Cash Society* (LCS). Dengan perkembangan teknologi dan informasi yang menyebabkan timbulnya *e-commerce* yang tentunya juga akan meningkatkan penggunaan *e-money* dalam proses pembayarannya sehingga diharapkan dapat mendukung program LCS. Pengurangan penggunaan uang tunai tentunya akan dapat mengurangi biaya atas penggunaan uang tunai dan dapat memberikan gambaran perekonomian yang baik pada suatu Negara.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah :

Bagaimanakah pengaruh tingkat penggunaan *e-money* dalam transaksi *e-commerce* terhadap tingkat LCS?

II. KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1. Kajian Pustaka Instrumen Pembayaran

Transaksi penjualan dan pembelian tentunya memerlukan instrumen pembayaran dalam melakukan transaksi. Menurut Gunawan, *et al* (2013 : 17), terdapat dua jenis instrumen pembayaran dalam bertransaksi yaitu instrumen pembayaran tunai dan instrumen pembayaran non-tunai.

a. Instrumen pembayaran tunai, adalah uang kartal yang terdiri dari uang kertas dan uang logam. Jenis ini lebih

banyak dipilih karena kemudahan dalam melakukan transaksi, namun tidak efisien dalam penggunaannya dan lebih berisiko terhadap tindak kejahatan.

b. Instrumen pembayaran non-tunai yang digunakan untuk bertransaksi melibatkan jasa perbankan. Instrumen pembayaran non tunai ini menggunakan media kertas dan juga kartu yang menggunakan teknologi *microchips* yang dikenal dengan istilah *electronic money*.

Bank sebagai penyedia jasa dalam transaksi non tunai mengeluarkan beberapa instrumen non tunai. Adapun Instrumen-instrumen non tunai yang dikeluarkan oleh bank tersebut antara lain : (a) Cek adalah surat yang berisi perintah tidak bersyarat oleh penerbit kepada bank yang memelihara rekening giro penerbit untuk membayarkan suatu jumlah uang tertentu kepada pemegang atau pembawa; (b) Bilyet Giro adalah surat perintah dari nasabah kepada bank yang memelihara rekening giro nasabah (bank tertarik) untuk memindahbukukan sejumlah uang dari rekening yang bersangkutan kepada pihak penerima yang disebutkan namanya pada bank yang sama atau bank lain; (c) Kartu Kredit adalah alat pembayaran yang pembayarannya dilakukan kemudian; (d) *Electronic Money* (*e-money*).

Uang Elektronik (*e-money*)

Uang elektronik (*electronic money*) diatur dalam Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 pasal 1 angka 3 menyebutkan bahwa : Uang Elektronik (*Electronic Money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut : (a) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit; (b) Nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip; (c) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; (d) Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Selain itu juga diatur dalam pasal 16 sebagai berikut : (a) Lembaga selain bank yang telah memperoleh izin sebagai penerbit dan akan menyediakan fasilitas transfer dana melalui Uang Elektronik wajib memperoleh izin sebagai penyelenggara kegiatan

usaha pengiriman uang; (b) Fasilitas Tarik Tunai hanya dapat diberikan oleh Penerbit yang menyediakan fasilitas transfer dana melalui Uang Elektronik; (c) Dalam hal penerbit yang menyediakan fasilitas transfer dana sebagaimana dimaksud pada ayat (2) melakukan kerjasama dengan pihak lain untuk penyediaan fasilitas Tarik Tunai, maka penerbit hanya dapat bekerjasama dengan pihak lain yang telah memperoleh izin sebagai penyelenggara kegiatan usaha pengiriman uang; (d) Dalam hal penerbit menyediakan fasilitas transfer dana melalui Uang Elektronik maka penerbit wajib mencatat data identitas Pemegang; (e) Penyediaan fasilitas transfer dana melalui Uang Elektronik oleh penerbit selain tunduk pada ketentuan ini wajib pula tunduk pada ketentuan terkait lainnya.

Candrawati (2013) menyebutkan bahwa *e-money* atau uang elektronik memiliki karakteristik yang berbeda dengan alat pembayaran elektronik lainnya seperti *phone banking*, *internet banking*, kartu debit dan kartu kredit. Dimana setiap pembayaran menggunakan *e-money* tidak selalu memerlukan otorisasi dan tidak ada kaitannya dengan rekening nasabah di bank pada saat akan melakukan pembayaran. Hal ini dikarenakan *e-money* merupakan *stored value* dimana uang telah terekam pada alat pembayaran yang digunakan.

E-Commerce

Pemanfaatan internet saat ini tidak hanya sekedar untuk *chatting* ataupun *browsing* sesuatu untuk mencari informasi, tetapi telah beralih untuk kegiatan usaha. Para penjual tidak lagi hanya menjajakan barang dagangannya di toko tetapi juga sudah beralih ke dunia maya, dengan memasarkan barang dagangannya secara *online*. Bisnis ini dikenal dengan *e-bussiness* atau *e-commerce*. Menurut Munir Fuady (2005:407) yang dikutip oleh Nugrahani (2011) *e-commerce* adalah kegiatan bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dimana penjualan barang terjadi secara elektronik.

Rahmawati (2009) yang dikutip oleh Irmawati (2011) *E-Commerce* adalah singkatan dari *Electronic Commerce* yang artinya sistem pemasaran dengan menggunakan media elektronik. *E-Commerce* mencakup distribusi, penjualan, pembelian, marketing dan service dari suatu produk yang dilakukan oleh media elektronik seperti internet ataupun jaringan

komputer lainnya.

Terdapat enam dampak positif *e-commerce* bagi operasi bisnis suatu perusahaan yaitu meningkatkan efisiensi, penghematan biaya, memperbaiki control terhadap barang, memperbaiki rantai distribusi (*supply chain*), membantu perusahaan menjaga hubungan yang lebih baik terhadap pelanggan dan membantu perusahaan dalam menjaga hubungan yang lebih baik dengan pemasok (Yau, 2002) yang dikutip oleh Maryana (2013). Diharapkan dengan adanya *e-commerce* ini perusahaan dapat bersaing di dunia bisnis di tengah persaingan yang ketat dengan berkembangnya teknologi dan informasi yang sangat pesat.

Less Cash Society (LCS)

Menurut Deputi Gubernur Bank Indonesia Ronald Waas menyebutkan bahwa "*less cash society* adalah masyarakat yang menggunakan lebih sedikit uang tunai dibandingkan instrumen pembayaran non-tunai lainnya dalam membiayai kegiatan ekonominya".

Dampak Positif pembatasan transaksi tunai adalah sebagai berikut : (a) Masyarakat dalam melakukan transaksi lebih efisien dan tercatat dalam sistem, sehingga dapat mendorong masyarakat untuk melakukan transaksi melalui sarana perbankan. Transaksi non tunai lebih efisien, tercatat dalam sistem dan lebih cepat dibandingkan dengan transaksi tunai; (b) Dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan pencegahan dan pemberantasan pencucian uang dari hasil kegiatan illegal. Di berbagai Negara, pembatasan transaksi tunai ini mampu mengurangi tindak pidana korupsi secara signifikan dan dapat melacak aliran dana dari tindak pidana lain karena aliran dana tersebut tercatat di dalam sistem; (c) Memudahkan penegak hukum untuk melacak kembali aliran dana yang berasal dari hasil tindak pidana. Setiap aliran dana yang tercatat di dalam sistem akan memudahkan para penegak hukum untuk dapat melacak asal dari dana tersebut dan kemana saja aliran dana disalurkan; (d) Mengurangi pencetakan uang kartal. Transaksi tunai membutuhkan jumlah uang kartal yang beredar cukup banyak. Dengan mengurangi jumlah transaksi tunai maka akan mengurangi jumlah pencetakan uang kartal dan biaya penyimpanan uang kertas; (e) Meningkatkan jumlah uang yang disimpan diperbankan dan dapat digunakan

untuk pelaksanaan kegiatan pembangunan; (f) Mengurangi resiko masyarakat dalam bertransaksi, mengurangi resiko tindak kejahatan, karena masyarakat dalam melakukan transaksi tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah yang besar; (g) Memperkuat pertahanan Negara. Adanya teknologi informasi yang baik sampai ke daerah-daerah remote area secara tidak langsung akan membantu komunikasi antar wilayah yang berdampak ikutan terhadap pertahanan Negara.

Dalam perkembangannya, penggunaan uang tunai dalam transaksi semakin digeser oleh sistem pembayaran non tunai. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup masyarakat. Dengan transaksi di dunia maya tentunya tidak dapat menggunakan alat pembayaran tunai, melainkan harus menggunakan alat pembayaran non tunai salah satunya dikenal dengan istilah *e-money*. Dalam ekonomi mikro penggunaan *e-money* bertujuan untuk mengoptimalkan daya beli dan tingkat konsumsi masyarakat (Adiyanti :2015). Hal tersebut tentunya mendukung program pemerintah yaitu pengurangan penggunaan uang tunai. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sofyan Abidin (2015) menemukan bahwa dengan adanya *e-money* sebagai salah satu alat pembayaran non tunai terjadi peningkatan pertumbuhan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) selama lima tahun terakhir dari tahun 2010 sampai dengan tahun 2014, hal ini menunjukkan bahwa masyarakat mulai beralih dari uang tunai ke uang non tunai. Kesadaran masyarakat akan keamanan dan kecepatan serta efisiensi dalam bertransaksi merupakan faktor pendukungnya.

2.2. Hipotesis

H1 = Adanya pengaruh penggunaan *e-money* dalam *e-commerce* terhadap tingkat *Less Cash Society*

III. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan di Kota Denpasar. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer berupa jawaban dari kuesioner yang diberikan kepada responden yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat kota Denpasar yang pernah melakukan

transaksi *e-commerce*. Dari populasi tersebut diambil 100 sampel dengan menggunakan metode probability sampling dengan teknik *purposive sampling*, dimana kriteria yang digunakan sebagai berikut: 1) Melakukan transaksi *e-commerce* minimal 3 kali dalam 1 bulan, 2) Menggunakan *e-money* dalam melakukan transaksi pembayaran. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode survey dengan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat di Kota Denpasar.

3.2. Definisi Operasional Variabel

a. *E-Money*

E-Money adalah alat pembayaran non tunai yang dapat digunakan tanpa memerlukan otorisasi dan tidak berhubungan dengan rekening nasabah pada saat transaksi pembayaran dan memerlukan akses internet dalam penggunaannya.

b. *Less Cash Society*

Less Cash Society adalah masyarakat non tunai dalam artian bahwa masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran sudah menggunakan alat pembayaran non tunai sehingga dapat mengurangi penggunaan uang tunai.

3.3. Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik analisis data Regresi Linear Sederhana. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ketergantungan suatu variabel terikat terhadap satu atau lebih variabel bebas dengan atau tanpa variabel moderator. Berdasarkan analisis regresi, kemudian diamati *Goodness of Fit*-nya yaitu: koefisien determinasi (R^2), uji kelayakan model (Uji F), dan uji hipotesis (Uji t).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis pengaruh tingkat penggunaan *e-money* dalam transaksi *e-commerce* terhadap tingkat LCS, maka penulis menggunakan teknik analisis data linier sederhana. Dari hasil analisis diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1.
Regression

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.503 ^a	.253	.245	2.026

a. Predictors: (Constant), *e-money*

Dari tabel diatas dapat dilihat besarnya nilai *Adjusted (R2)* yaitu 0,523. Hal ini berarti bahwa penggunaan *e-money* dalam *e-commerce* terhadap tingkat LCS berpengaruh sebesar 52,3%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

Tabel 2.
Uji F
ANOVAa

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	135.854	1	135.854	33.107	.000 ^b
	Residual	402.146	98	4.104		
	Total	538.000	99			

a. Dependent Variable: LCS

b. Predictors: (Constant), e-money

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai F hitung sebesar 33,107 yang memiliki tingkat sig 0,000 < 0,05 . Hal ini berarti bahwa pengaruh e-money dalam *e-commerce* terhadap tingkat LCS adalah sangat signifikan.

Tabel 3.
Coefficientsa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	7.996	2.373		3.369	.001
e-money	.633	.110	.503	5.754	.000

a. Dependent Variable: LCS

Dari tabel diatas *e-money* memiliki nilai signifikansi (Sig) 0,000 < 0.05. hal ini berarti bahwa *e-money* dalam *e-commerce* berpengaruh sangat signifikan terhadap tingkat LCS.

4.2. Pembahasan

Hasil uji Regresi Linear Berganda menunjukkan bahwa penggunaan *e-money* dalam *e-commerce* bernilai positif 0,503, hal ini berarti bahwa semakin meningkat penggunaan *e-money* dalam *e-commerce* maka LCS akan meningkat. Nilai signifikansi (Sig) 0,000 < 0.05 hal ini berarti bahwa penggunaan *e-money* dalam *e-commerce* berpengaruh sangat signifikan terhadap tingkat LCS.

Hasil penelitian sejalan dengan hasil penelitian Adiyanti (2015) yang menyebutkan bahwa *e-money* meningkatkan tingkat konsumsi masyarakat. Selain itu juga sejalan dengan hasil penelitian Sofyan Abidin (2015) yang menemukan bahwa *e-money* sebagai salah satu alat pembayaran non tunai terjadi peningkatan pertumbuhan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) selama lima tahun terakhir dari tahun 2010 sampai dengan tahun 2014, hal ini menunjukkan bahwa masyarakat mulai beralih dari uang tunai ke uang non tunai.

E-money merupakan alat pembayaran non tunai. *E-money* dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dalam jumlah kecil sehingga lebih memudahkan dalam melakukan transaksi. Kondisi saat ini menunjukkan transaksi *e-commerce* di Indonesia tumbuh mencapai angka 42% dari tahun 2012-2015. Dengan tingkat transaksi *e-commerce* yang semakin meningkat tentu pula diikuti dengan pertumbuhan *e-money*.

Pemerintah mencanangkan membentuk masyarakat yang menggunakan lebih sedikit uang tunai dibandingkan alat pembayaran non-tunai dalam transaksi pembayarannya. Masyarakat ini dikenal dengan sebutan *Less Cash Society* (LCS). Dengan semakin meningkatnya penggunaan *e-money* dalam transaksi *e-commerce* tentu saja dapat mendukung program pemerintah dalam hal ini LCS. Hasil penelitian ini mendukung program pemerintah seperti yang disampaikan oleh Deputy Gubernur Bank Indonesia Ronald Waas bahwa "*less cash society* adalah masyarakat yang menggunakan lebih sedikit uang tunai dibandingkan instrumen pembayaran non-tunai lainnya dalam membiayai kegiatan ekonominya".

V. KESIMPULAN, KETERBATASAN PENELITIAN, DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS diperoleh bahwa penggunaan *e-money* dalam *e-commerce* berpengaruh sangat signifikan sebesar 0,503. *E-money* sendiri adalah alat pembayaran non tunai. Dengan penggunaan *e-money* tentu dapat mendukung program pemerintah dalam meningkatkan penggunaan alat pembayaran non-tunai.

5.2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya membahas tentang pengaruh penggunaan *e-money* dalam *e-commerce* terhadap tingkat *Less cash society*

tanpa melihat variable-variabel lain seperti tingkat ekonomi masyarakat dan tingkat pendidikan. Untuk peneliti selanjutnya agar menambahkan variable - variabel tersebut agar hasil yang diperoleh dapat lebih sempurna.

5.3. Saran

Dari hasil penelitian dapat disarankan agar masyarakat lebih banyak menggunakan *e-money* dalam transaksi tidak hanya dalam transaksi *e-commerce* tetapi juga dalam transaksi langsung, sehingga dapat mengurangi penggunaan alat pembayaran tunai. Selain lebih efisien dan efektif juga akan dapat memberikan rasa aman karena tidak harus membawa uang pada saat akan melakukan transaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti, Arsita Ika. 2015. Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan terhadap Minat menggunakan layanan *E-money*. Jurnal Ilmu Ekonomi Universitas Brawijaya.
- Candrawati, Ni Nyoman Anita. 2013. Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Uang Elektronik Dalam Melakukan Transaksi *E-Money*. Tesis Program Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar 2013. URL : www.pps.unud.ac.id/.../unud-876-942189620-tesis%20ni%20nyoman%20anita%20c... Diunduh tanggal 15 Mei 2016..
- Gubernur Bank Indonesia. 2009. Peraturan Bank Indonesia Nomor :11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*).
- Gunawan, Andri et all. 2013. Membatasi Transaksi Tunai : Peluang dan Tantangan Cetakan Pertama. Indonesian Legal Roundtable. Jakarta. <http://startupbisnis.com/data-statistik-mengenai-pertumbuhan-pangsa-pasar-e-commerce-di-indonesia-saat-ini/> diunduh tanggal 15 Mei 2016.
- <https://dailysocial.net/post/survey-emoney-indotelko>. Diunduh tanggal 15 Mei 2016
- Irmawati, Dewi. 2011. Pemanfaatan *E-Commerce* Dalam Dunia Bisnis. Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis-ISSN : 2085-1375. Edidi Ke-VI, November 2011.
- Maryama, Siti. 2013. Penerapan *E-Commerce* dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha. Jurnal Liquidity Vol. 2, No. 1, Januari-Juni 2013, Hlm. 73-79.
- Nugrahani, Dewi Shanti. 2011. *E-Commerce* Untuk Pemasaran Produk Usaha Kecil dan Menengah. SEGMEN Jurnal Manajemen dan Bisnis No. 1, Januari 2011.
- Sofyan Abidin, Muhammad dan Khoirul Anwar, Moch. 2015. Dampak Kebijakan *E-Money* di Indonesia sebagai Alat Sistem Pembayaran Baru. Jurnal Akuntasni UNESA Vol 3, No 2.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Udin, Muhammad Amir. 2014. Perancangan dan Implementasi *E-Commerce* Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Herbal Pada Toko La Roiba.