

ANALISIS PRESEPSI PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL BANKING OLEH MAHASISWA FEBI UNTUK PEMBAYARAN UKT DI UIN GUSDUR PEKALONGAN

Fariska Amalia Putri¹, Syamsuddin²

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
Email : fariskaputri062@gmail.com¹, syamsuddin@uingusdur.ac.id²

ABSTRAK : Penelitian ini mencoba untuk mengetahui bagaimana pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal) di UIN Gusdur Pekalongan dipersepsikan oleh mahasiswa jurusan perbankan syariah FEBI (Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam). Data primer yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara dengan responden dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Alat teknis yang disebut "digital banking" diciptakan untuk mempercepat transaksi konsumen. Salah satunya, didorong oleh meningkatnya penggunaan internet di masyarakat yaitu digitalisasi perbankan di Indonesia. Lalu salah satu sasarannya adalah mahasiswa, yang diharapkan dapat menggunakan dan mempercayai sistem keuangan dengan inovasinya berupa aplikasi digital banking sebagai instrumen transaksi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal).

Kata kunci: Perbankan Digital, perbankan, pembayaran

ABSTRACT: This research tries to find out how UKT (Single Tuition Fee) payments at UIN Gusdur Pekalongan are perceived by students majoring in Islamic banking FEBI (Faculty of Economics and Islamic Business). Primary data used in this study was collected through interviews with respondents using descriptive qualitative methods. A technical tool called "digital banking" was created to speed up consumer transactions. One of them, driven by the increasing use of the internet in society, is the digitalization of banking in Indonesia. Then one of the targets is students, who are expected to use and trust the financial system with its innovation in the form of digital banking applications as a transaction instrument used in everyday life, especially in UKT (Single Tuition Fee) payments.

Keywords: Digital Banking, banking, payments

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat kehidupan sehari-hari tidak lepas dari teknologi (hidayat fahrul, 2023). Teknologi berkembang membantu semua hal yang dilakukan menjadi mudah dan efisien, misalnya berkomunikasi yang semakin mudah dilakukan menggunakan teknologi (Januarti & Suyatno, 2022). Kemajuan teknologi saat ini telah memberikan dampak yang luar biasa pada berbagai aspek aktivitas manusia, termasuk industri keuangan dan perbankan (Pratiwi et al., 2020). Teknologi digital juga memungkinkan bank untuk berinovasi lebih lanjut, sehingga menghasilkan produk turunan baru dan meningkatkan pengalaman nasabah terhadap produk perbankan yang sudah ada yang digabungkan dengan konsep *Digital Banking* (Wahudi & Hutabarat, 2023). Dimana pada saat ini persaingan bisnis yang meningkat menuntut perusahaan terutama bank untuk memanfaatkan teknologi yang lebih baik untuk dapat menyelesaikan masalah secara tepat dan efisien (hidayat fahrul, 2023).

Perbankan adalah jenis organisasi perantara keuangan yang berfungsi menerima uang dari dan memberikannya kepada masyarakat umum (Vebiana, 2018). Oleh karena itu, perkembangan perbankan juga mempengaruhi kehidupan masyarakat, misalnya perkembangan teknologi perbankan, menjadikan perbankan menjadi salah satu sektor utama dalam penggunaan teknologi informasi dan akhirnya mempengaruhi kehidupan masyarakat dalam penggunaan *financial technology* di perbankan (Ayuningtyas & Sufina, 2023). Dalam rangka meningkatkan pengalaman konsumen perbankan terhadap produk perbankan saat ini yang dikemas dalam konsep *Digital Banking*, bank juga dapat mengembangkan lebih banyak lagi dan menghasilkan produk turunan baru yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi di masyarakat (Wahudi & Hutabarat, 2023). Sebagai aplikasi teknologi dalam industri perbankan, *Digital Banking* adalah layanan yang ditawarkan oleh bank untuk memenuhi kebutuhan konsumen dalam konteks ekonomi *digital* yang berkembang pesat (Yazid, 2020). Adanya *Digital Banking* agar lebih efisien karena di zaman sekarang ini sedang *booming* budaya *cashless society* dimana pembayaran apapun bisa menggunakan uang elektronik (*E-money*) bukan lagi menggunakan uang *cash* (Ramadhan Nabil Pradana, 2023). Karena perubahan preferensi konsumen yang disebabkan oleh kemajuan teknologi dan persaingan dalam industri perbankan, bank "dipaksa" untuk mendigitalkan banyak hal yang mereka sediakan untuk klien (Pratiwi et al., 2020). Karena sekarang ini banyak sekali lembaga keuangan yang meluncurkan sistem *Digital Banking* yang lebih maju dan menarik minat para nasabah untuk menggunakannya. Terlebih untuk nasabah dalam skala besar seperti Universitas yang mempercayai Bank-bank yang ada di Indonesia sebagai media partner administrasi yang dipercaya.

Layanan *Digital Banking* ini memang banyak diminati masyarakat karena keefisienannya. Terutama karena kemudahannya dalam mengakses aplikasi *Digital Banking* serta tata cara pendaftarannya yang sangat mudah dipahami, sehingga banyak masyarakat yang menggunakannya. Akan tetapi, terlepas dari itu realitanya terkadang sebuah sistem bisa saja mengalami *Bug*. Sehingga mengakibatkan terhambatnya aktivitas pada aplikasi tersebut sehingga terkadang masyarakat lebih suka menggunakan cara-cara manual. Selain itu, tidak semua orang bisa menggunakan aplikasi *Digital Banking*, karena keterbatasan pengetahuan terutama bagi masyarakat yang kurang *melek* akan teknologi.

Dengan semua hambatan-hambatan tentang penggunaan *Digital Banking* yang terjadi di masyarakat Bank-bank di Indonesia haruslah meningkatkan kualitas dalam pengembangan aplikasi *Digital Banking* menjadi lebih baik lagi. Sehingga para nasabah kecil maupun nasabah berskala besar dapat dengan mudah menggunakan aplikasi tersebut. Terutama peningkatan mengenai transaksi dalam pembayaran administrasi dalam Lembaga Pendidikan yang sudah mempercayai Lembaga Keuangan ataupun Bank yang telah berinovasi menjadi *Digital Banking* sebagai media partner.

Sebagai mahasiswa yang menggunakan aplikasi *Digital Banking* untuk sarana melakukan administrasi di kampus. Penulis ingin mengulas lebih lanjut mengenai perkembangan lembaga keuangan dalam mengatasi zaman dengan teknologi yang semakin maju. Serta mengulas persepsi para mahasiswa jurusan Perbankan Syariah FEBI UIN Gusdur Pekalongan tentang *Digital Banking* yang dikembangkan lembaga keuangan sebagai bentuk mengikuti perkembangan teknologi. Lalu di dalam itu penulis juga mendalami tentang persepsi mahasiswa dalam konteks pembayaran administrasi UKT (Uang Kuliah Tunggal) melalui aplikasi *Digital Banking* yang menjadi salah satu sarana.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi penggunaan aplikasi *Digital Banking* oleh mahasiswa jurusan perbankan syariah FEBI (Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam) dalam pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal) di UIN Gusdur Pekalongan. Serta mencari tahu apa saja faktor yang dapat mempengaruhi minat penggunaan suatu aplikasi *Digital banking* oleh mahasiswa. Kemudian menjadi bahan pertimbangan bagi para lembaga keuangan dalam inovasinya yang mengeluarkan aplikasi *Digital Banking* agar lebih meningkatkan kemudahan dan kenyamanan nasabah dalam mengakses layanan perbankan.

Penelitian ini sangat bermanfaat sebagai informasi yang mengemukakan pendapat masyarakat terutama mahasiswa jurusan perbankan syariah UIN Gusdur Pekalongan mengenai *Digital Banking* yang tercipta dari perkembangan teknologi dalam lingkup lembaga keuangan yang sangat berkaitan dengan aktivitas sehari-hari masyarakat. Kemudian penelitian ini juga bermaksud mengemukakan seberapa mudahnya mengakses *Digital Banking* yang dapat mempermudah kegiatan bertransaksi dan menabung.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode penelitian

Metodologi deskriptif dan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Komponen utama dari penelitian kualitatif adalah fokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu masalah daripada melihatnya sebagai target studi generalisasi. Metode deskriptif melibatkan pencarian fakta dan penafsiran yang tepat. Penelitian deskriptif dapat didefinisikan sebagai metode penyelidikan atau pemecahan masalah yang menggunakan gambaran subjek atau objek, yang dapat berupa orang, lembaga, masyarakat, atau hal lainnya (Setiawan, 2023).

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Gusdur Pekalongan, Kampus 2, di Kajen, Kabupaten Pekalongan. Penelitian ini membutuhkan waktu selama dua minggu. Peneliti mengumpulkan informasi selama waktu tersebut melalui observasi dan wawancara. Kompilasi penelitian kemudian dapat dimulai.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Metodologi penelitian mendefinisikan pengumpulan data sebagai proses pengumpulan informasi dari semua sumber yang relevan untuk mengidentifikasi solusi terhadap masalah penelitian, menguji hipotesis dan menilai hasilnya. Data primer digunakan dalam penelitian ini. Sedangkan informasi primer dikumpulkan melalui wawancara langsung dan tidak langsung dengan berbagai responden mahasiswa FEBI UIN Gusdur Pekalongan Kampus 2.

2.4 Teknik Analisis Data

Ibrahim mendefinisikan analisis data sebagai proses menangani data, memilah-milahnya, dan mengolahnya untuk menyusunnya dalam suatu cara yang teratur dan dapat dipahami (Abdul, 2020). Pada proses analisis data kualitatif, data yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Meskipun ada banyak metode lain

untuk mengumpulkan data (observasi, wawancara, intisari dokumen, rekaman kaset), kata-kata yang digunakan dalam analisis kualitatif masih sering diorganisasikan dalam teks yang diperluas. Tiga alur analisis termasuk dalam sudut pandang ini: reduksi data, sajian data, dan perumusan kesimpulan (Abdul, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, digital banking dipandang sebagai metode transaksi di masa kini yang cukup bermanfaat bagi masyarakat, khususnya mahasiswa. Bagi mahasiswa jurusan perbankan syariah FEBI UIN GUSDUR, ketersediaan teknologi digital banking membuat transaksi menjadi lebih mudah. Persepsi mahasiswa FEBI yang menggunakan aplikasi Digital Banking dan mahasiswa FEBI yang tidak menggunakan aplikasi tersebut kemudian dibahas. Berikut ini adalah justifikasinya:

Presepsi Mahasiswa yang Menggunakan Aplikasi Digital Banking

Berikut ini adalah tanggapan dari salah satu dari empat mahasiswa jurusan perbankan syariah yang memanfaatkan aplikasi *Digital Banking* sebagai perantara pembayaran UKT, yang didasarkan pada hasil observasi di lapangan:

"Saya selalu memanfaatkan aplikasi Digital Banking untuk membayar UKT, baik sebelum maupun sesudah perpanjangan UKT di bank mitra kampus. Karena simpel, itu alasannya. Bahkan sambil tiduran pun bisa melakukan pembayaran dari rumah. Akan membuang banyak waktu jika harus membayar melalui bank cabang. Kenyamanan dan kepercayaan pribadi saya terhadap aplikasi Digital Banking semakin meningkat dengan adanya peningkatan perlindungan terhadap informasi pribadi saya yang disediakan oleh saya sendiri saat mengisi formulir pendaftaran aplikasi. Jika Anda berada di bank, teller akan secara otomatis membaca atau memahami informasi pribadi Anda. Namun, ada kekurangan lain, yaitu mengakses aplikasi mungkin sulit jika sinyal sedang tidak bagus. Kemudian sesekali akan terjadi Bug gangguan pada saat transaksi dan terkadang sulit untuk menuliskan nomor transfer. Sederhananya, ini menyenangkan karena saya menikmati hal-hal yang efektif dan apakah saya memilih untuk menggunakan suatu aplikasi atau tidak tergantung pada seberapa mudah menggunakannya." (Sukma Rini, 2023)

Mahasiswa FEBI UIN Gusdur Pekalongan yang menggunakan aplikasi *Digital Banking* sebagai perantara administrasi kampus terkait dengan pembayaran UKT menjelaskan persepsi mereka tentang hal ini. Mereka merasa senang dengan adanya pembaharuan mitra bank dalam administrasi saat ini, terutama terkait kemudahan dalam menggunakan aplikasi *Digital Banking* yang baru saja dikembangkan dalam kerjasama dengan UIN Gusdur Pekalongan. Dalam hal ini, lebih banyak komentar positif tentang penggunaan aplikasi *Digital Banking* daripada komentar negatif. Aplikasi ini dianggap dapat mempercepat pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal). Pembayaran melalui jalur *offline*, seperti pergi ke ATM atau kantor cabang bank, dianggap tidak efisien dan memakan waktu. Kemudian, beberapa responden mahasiswa memiliki kepercayaan terhadap aplikasi *Digital Banking* yang dapat diakses melalui ponsel pribadi, dalam hal perlindungan keamanan data pribadi. Daripada membayar secara langsung di kantor cabang bank, hal ini dianggap dapat melindungi privasi informasi pribadi nasabah.

Tanggapan mahasiswa meliputi pendapat positif dan negatif terhadap aplikasi *Digital Banking* dalam kaitannya dengan pembayaran UKT. Ada beberapa kasus di mana program tersebut mengandung cacat, yang dapat menyebabkan penundaan transaksi. Responden juga mengungkapkan kekhawatiran mereka tentang transfer uang dalam bentuk saldo aplikasi ke penerima yang salah atau dalam skenario "salah kirim". Kesalahan ketik saat menulis angka, terutama saat menulis angka pada nomor rekening tujuan, dapat mengakibatkan masalah "salah kirim" ini.

Presepsi Mahasiswa yang Tidak Menggunakan Aplikasi Digital Banking

Berikut ini adalah pendapat mahasiswa FEBI UIN Gusdur Pekalongan jurusan perbankan syariah yang tidak menggunakan aplikasi *Digital Banking* sebagai alat perantara administrasi di kampus dalam rangka pembayaran UKT, berdasarkan hasil wawancara:

"Sebelum dan sesudah kontrak mitra bank kampus diperpanjang, saya lebih suka melakukan pembayaran secara langsung dengan mendatangi salah satu kantor cabang bank terdekat. Lebih sulit lagi menurut saya jika menggunakan aplikasi. Lebih baik pergi langsung ke cabang bank terdekat dan menerima bantuan dari pihak bank; saya cukup menyerahkan uang tunai kepada staf dan menunggu transaksi diverifikasi sebelum selesai. Saya percaya bahwa cara ini lebih sederhana karena saya jarang menyimpan uang di ATM karena lebih nyaman menyimpan uang tunai. Selain itu, saya terkadang khawatir menggunakan aplikasi akan mengakibatkan kesalahan transfer. Namun saat ada antrian inilah menjadi kekurangan karena membutuhkan waktu yang lama dan sangat buruk ketika administrasi UKT akan ditutup." (Rafanda,2023)

Dua dari enam mahasiswa yang disurvei percaya bahwa melakukan transaksi secara *offline* atau dengan mengunjungi kantor cabang bank akan lebih nyaman. Karena ada pihak bank yang dapat membantu proses pembayaran jika anda mengunjungi kantor cabang bank, responden tidak perlu khawatir dengan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mendaftarkan aplikasi atau skenario "salah kirim" dan bug sistem yang sering terjadi pada transaksi di aplikasi *Digital Banking*. Karena praktisi bank akan bertanggung jawab penuh jika terjadi kesalahan dalam transaksi. Kurangnya minat penggunaan aplikasi *Digital Banking* yang dianggap sulit dipahami berdampak signifikan terhadap kenyamanan dalam bertransaksi secara *offline*, disamping kurangnya kepercayaan terhadap layanan tersebut. Hal ini terutama terjadi pada mahasiswa yang memiliki kebiasaan bertransaksi secara *offline* dengan mendatangi kantor cabang bank atau ATM dan menyetor uang secara manual atau tunai tanpa menyimpan uang di bank.

Namun, masih ada kekurangan atau gangguan dari transaksi pembayaran *offline* ini terlepas dari kenyamanan dan kepercayaan responden terhadap transaksi tersebut. Terutama dalam hal efisiensi waktu yang dianggap kurang efisien. Untuk melakukan transaksi *offline*, anda harus pergi ke ATM atau kantor cabang bank. Hal ini akan memakan waktu yang cukup lama, apalagi jika kantor cabang bank tersebut berada jauh dari tempat tinggal responden. Selain itu, ada masalah tambahan seperti proses pembayaran yang panjang, yang memakan banyak waktu, sehingga tidak efektif.

Penelitian ini di dukung oleh penelitian terdahulu bahwa *Bank Digital* memiliki pengaruh positif terhadap *return on asset* pada bank konvensional di Indonesia (Ayuningtyas & Sufina, 2023). Lalu dalam penelitian Ardana & Abdurahman

(2023) Manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *Digital Banking*. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi manfaat yang di dapat, minat positif untuk menggunakan sistem tersebut akan timbul dari penggunaannya. Kemudian dalam penelitian lain Secara statistik hasil pengujian yg dilakukan yaitu adanya pengaruh *Digital Banking* dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Nasabah positif dan signifikan secara simultan (Yazid, 2020).

Landasan teori

Analisis

Analisis, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), adalah proses melihat suatu keadaan untuk mengetahui sifat yang sebenarnya (termasuk sebab-musabab, duduk perkaranya, dan faktor-faktor lainnya). Sementara itu, analisis, menurut Komarudin (2001), adalah kegiatan mental untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu berkaitan satu sama lain serta bagaimana setiap bagian itu mempunyai tujuan tertentu dalam keseluruhan yang terpadu (Syafnidawaty, 2020).

Presepsi

Setiap orang melalui proses kognitif yang disebut persepsi di mana mereka memilih, mengatur, menafsirkan, dan memahami input informasi dan sensasi yang mereka dapatkan melalui indera penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan, dan kenikmatan untuk menciptakan gambaran yang bermakna tentang dunia (Riadi, 2020). Menurut Asrori (2009), persepsi adalah suatu proses individu yang merupakan hasil dari pembelajaran dan pengalaman yang melibatkan pengorganisasian, penafsiran, dan pemberian makna terhadap masukan-masukan yang berasal dari lingkungan dimana individu tersebut berada (Riadi, 2020).

Digital Banking

Berdasarkan POJK No.12/POJK.03/2021, *Digital Banking* adalah bank berbadan hukum Indonesia yang menawarkan dan melakukan kegiatan usaha sebagian besar melalui saluran elektronik, dengan hanya menggunakan kantor pusat atau sejumlah kecil lokasi fisik. Tuntutan konsumen akan layanan perbankan yang cepat dan fleksibel yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja mendorong perkembangan perbankan digital (Vebiana, 2018).

ATM

Anjungan Tunai Mandiri, biasanya dikenal sebagai ATM, adalah Terminal Layanan Mandiri yang dirancang khusus untuk membantu konsumen dalam melakukan aktivitas perbankan 24/7. Sebagai salah satu layanan perbankan berbasis saluran elektronik, ATM memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi di mesin seperti halnya di kantor cabang. Memeriksa saldo rekening serta melakukan penarikan dan penyetoran tunai adalah fungsi dasar yang disediakan oleh ATM. Nasabah tidak perlu lagi mengunjungi bank untuk menabung karena sejumlah ATM sekarang memungkinkan penyetoran tunai. Nasabah juga dapat mentransfer uang antar rekening, membayar tagihan, membeli kupon atau tiket, dan mentransfer uang ke bank lain berkat perluasan fungsi ATM (Ayuningtyas & Sufina, 2023).

Aplikasi

Menurut Jogiyanto (1999:12) Aplikasi adalah suatu intruksi atau pernyataan yang terdapat pada suatu perangkat keras baik komputer ataupun smartphone yang di buat sedemikian rupa agar dapat mengolah sebuah masukan (input) menjadi keluaran (output). Sedangkan aplikasi menurut KBBI adalah sebuah sistem yang dirancang untuk mengolah data dengan aturan dan ketentuan tertentu serta dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu (Litalia, 2021).

Bug

Bug adalah cacat desain yang mencegah alat dan program bekerja dengan baik pada perangkat keras atau perangkat lunak komputer. Jika komputer tidak mau hidup, monitor mati, dll., mungkin ada kesalahan perangkat keras (pemecahan masalah perangkat keras). Sementara kinerja komputer yang lambat adalah gejala dari apa yang sebenarnya merupakan kesalahan perangkat lunak (pemecahan masalah perangkat lunak)(Tysara, 2023).

UKT

Uang Kuliah Tunggal adalah singkatan dari UKT. Semua universitas negeri sekarang menggunakan sistem pembayaran UKT. Setiap semester, setiap mahasiswa bertanggung jawab untuk membayar UKT yang dibiayai oleh pemerintah. Setiap mahasiswa hanya membayar satu komponen (UKT) saja, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2013 pasal 1 ayat 3(Abdi, 2023).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pendapat mahasiswa FEBI tentang penggunaan alat *Digital Banking* untuk pembayaran UKT di UIN Gusdur Pekalongan. Persepsi mahasiswa yang menggunakan aplikasi *Digital Banking* dan mahasiswa yang tidak menggunakan program tersebut dibahas dalam penelitian ini. Aplikasi *Digital Banking* dianggap menawarkan kelebihan dan efektif dalam memediasi transaksi di bidang pembayaran UKT bagi mahasiswa, hal ini dapat disimpulkan karena mudah digunakan. Empat dari enam responden, mahasiswa, menyukai aplikasi *Digital Banking* karena dapat melindungi kerahasiaan data pribadi dan menawarkan kemudahan dalam penggunaannya, meskipun dalam survei tersebut mendapat respon yang beragam dari responden.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, H. (2023). *UKT adalah Singkatan dari Uang Kuliah Tunggal, Kenali Bedanya dengan BKT*. Liputan6. <https://www.liputan6.com/hot/read/5293880/ukt-adalah-singkatan-dari-uang-kuliah-tunggal-kenali-bedanya-dengan-bkt>
- Abdul, A. (2020). Teknik Analisis Data Analisis Data. *Teknik Analisis Data Analisis Data*, 1–15.
- Ayuningtyas, M., & Sufina, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Mobile Banking, Internet Banking, dan Atm terhadap Kinerja Keuangan Perbankan (Studi Kasus Sektor Bank Konvensional yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia) Tahun 2017- 2021.

Jurnal Keuangan Dan Perbankan, 19(2), 119–130.
<https://doi.org/10.35384/jkp.v19i2.394>

- Eko, M. (2012). Penelitian Kualitatif : Metode Penelitian Kualitatif. *Jurnal EQUILIBRIUM*, 5(January), 1–7. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- hidayat fahrul, D. (2023). *No Title*. 31–41.
- Januarti, O., & Suyatno, S. (2022). Pengaruh Kualitas Layanan Livin By Mandiri Terhadap Kepuasan dan Loyalitas Nasabah PT Bank Mandiri Di Banjarmasin Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bisnis Dan Pembangunan*, 11(2), 1. <https://doi.org/10.20527/jbp.v11i2.14996>
- Litalia. (2021). *Pengertian Aplikasi, Fungsi dan Contoh Aplikasi Lengkap*. <https://www.jurnalponsel.com/pengertian-aplikasi/>
- Pratiwi, I. E., Affandy, F. F., & Rosalina, Y. (2020). Determinan Penggunaan Digital Banking Pada Generasi Milenial Muslim: Pendekatan Technology f Acceptance Model (Studi Kasus Di Kota Jayapura, Indonesia). *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 6(3), 478. <https://doi.org/10.29040/jiei.v6i3.1198>
- Ramadhan Nabil Pradana, A. (2023). Pengaruh Manfaat, Gaya Hidup Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan Aplikasi Livin By Mandiri. *Jurnal Manajemen Dan Ekonomi Kreatif*, 1(2).
- Riadi, M. (2020). *Persepsi (Pengertian, Proses, Jenis dan Faktor yang Mempengaruhi)*. Kajian Pustaka. <https://www.kajianpustaka.com/2020/05/persepsi-pengertian-proses-jenis-dan-faktor-yang-mempengaruhi.html?m=1>
- Setiawan, N. (2023). *Pengertian Metode Penelitian dan Jenis-jenis Metode Penelitian*. Ranah Research. <https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian>
- Syafnidawaty. (2020). *Analisis*. Universitas Raharja. <https://raharja.ac.id/2020/11/14/analisis/>
- Tysara, L. (2023). *Apa itu bug? kenali tanda-tandanya*. Liputan6. <https://www.liputan6.com/hot/read/5294417/apa-itu-bug-pahami-tanda-tandanya>
- Vebiana, V. (2018). Perbankan Digital , Pengalaman Pelanggan, dan Kinerja Keuangan Bank Syariah. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 9, h.747. <https://doi.org/10.35313/irwns.v9i0.1145>
- Wahudi, T., & Hutabarat, Z. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat Penggunaan Digital Banking: Livin ' By Mandiri. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(1), 509–525.
- Yazid, M. S. dan A. (2020). *Kompetitif*. 3(2), 79–83.