

Dampak Digitalisasi Pada Perubahan Etika dan Budaya Dalam Pembayaran QRIS pada Mahasiswa Universitas Tarumanagara

Imelda Martinelli¹, Christopher Howard², Louis Sebastian³ & Rama Adi⁴

¹Fakultas Hukum, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: imeldam@fh.untar.ac.id

²Program Studi Sarjana Hukum, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: christopherwono@gmail.com

³Program Studi Sarjana Hukum, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: louissebastiananot@gmail.com

⁴Program Studi Sarjana Hukum, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: ramaar269@gmail.com

ABSTRACT

Digitalization occurs in all kinds of areas of life. In this study, the digitization in question is digitization in the field of digital payments. Digital payments, which are being intensively worked on by the government, are of interest to many traders and buyers in making transactions. In interviews with traders around Tarumanagara University, it was found that the majority of buyers used digital payments when buying their wares, so the traders asked to make Qris. These digital payments are not entirely good. Therefore, not all traders around Tarumanagara University provide digital payment options, due to the relatively small trading capital. Particularly for Qris, the disbursement of funds only occurs after 24 hours after the transaction takes place, so that traders find it difficult to get their trading money back. In the view of buyers, 94.2% of Tarumanegara University community buyers have completely switched to digital payments. They feel that conventional or cash payments are no longer relevant to the way they transact. Easy culture and communication ethics are the basis of what is considered contemporary. Moreover, every digital payment has been protected by law in Indonesia. In the process, these transaction activities are protected by Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, from consumers, producers to third parties, each has their own duties and obligations. The interest of the Tarumanagara University community's buyers is higher in merchants who provide digital payments or Qris which, from the seller's point of view, are influential in their income.

Keywords: Digitization, Qris, Culture, Ethics, University

ABSTRAK

Digitalisasi terjadi di segala macam bidang kehidupan. Pada penelitian ini digitalisasi yang dimaksud adalah digitalisasi pada bidang pembayaran digital. Pembayaran digital yang sedang gencar-gencarnya digarapkan oleh pemerintah menjadi minat banyak pedagang dan pembeli dalam melakukan transaksi. Dalam wawancara dengan pedagang di sekitar Universitas Tarumanagara, ditemukan bahwa mayoritas pembeli menggunakan pembayaran digital saat membeli dagangannya, sehingga pedagang mengajukan pembuatan QRIS. Pembayaran digital ini tidak sepenuhnya memberi dampak yang baik. Oleh sebab itu tidak semua pedagang di sekitar Universitas Tarumanegara memberi opsi pembayaran digital, dikarenakan modal dagang yang tidak terlalu besar. Khususnya QRIS, pencairan dana baru terjadi setelah 24 jam setelah transaksi berlangsung, sehingga pedagang kesulitan untuk memutar uang dagangannya kembali. Dalam pandangan pembeli, 94,2% pembeli mahasiswa Universitas Tarumanagara telah beralih sepenuhnya ke pembayaran digital. Mereka merasa bahwa pembayaran konvensional sudah tidak relevan terhadap cara bertransaksi. Budaya serba mudah dan etika berkomunikasi menjadi dasar yang dianggap kekinian. Dalam prosesnya kegiatan transaksi ini dilindungi oleh UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mulai dari konsumen, produsen hingga pihak ketiga memiliki tugasnya masing masing dan kewajibannya masing masing untuk menjaga kesepakatan yang disepakati oleh unsur-unsur itu, contohnya pada pasal 21 ayat 3 dijelaskan bahwa jika terjadi malfungsi yang kemudian menyebabkan kerugian pada produsen dan konsumen maka yang bertanggung jawab atas kerugian tersebut adalah pihak ketiga sebagai pelayan transaksi digital. Minat pembeli mahasiswa Universitas Tarumanegara lebih tinggi pada pedagang yang menyediakan pembayaran digital atau QRIS yang pada sudut pandang penjual menjadi hal yang berpengaruh dalam pendapatan mereka.

Kata Kunci: Digitalisasi, Qris, Budaya, Etika, Universitas

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi terjadi sangat cepat dari waktu ke waktu. Inovasi berbasis teknologi juga tidak henti - hentinya digerakkan untuk memudahkan aktivitas masyarakat sehari-hari. Perkembangan ini tidak lepas dari revolusi industri yang terjadi pada perindustrian global, hal hal yang dianggap dulu tidak biasa sekarang bisa dirasakan oleh hampir keseluruhan masyarakat, salah satunya ialah teknologi digital. Di era digital ini, teknologi mampu membawa banyak hal positif untuk masyarakat kita, terlepas dari cara penggunaan teknologi itu sendiri namun jika dilihat dari sisi positif nya banyak sekali aspek yang didukung oleh karena adanya digitalisasi (Setiawan, 2017). Disruptive innovation merupakan sebuah teori dimana dijelaskan bahwa kondisi pasar/ masyarakat dapat berubah jika ada inovasi baru. Inovasi yg dimaksud adalah inovasi yang membawa kesederhanaan, aksesibilitas, kenyamanan, dan keterjangkauan dengan biaya yang cukup tinggi. secara singkat, teori ini membuat layanan/ ide baru untuk menggantikan layanan/ ide yang lama. Salah satu dampak positif yang dapat dirasakan pada saat jual beli di pasar konvensional adalah bagaimana jaman sekarang pembayaran bisa dilakukan secara online yang dimana perubahan membuat kita tidak usah lagi saling bersentuhan saat transaksi dengan menggunakan uang elektronik di tengah pandemi covid-19 yang belum usai (Putri & Kurbayanti, 2021).

Menurut UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan di tengah majunya perkembangan teknologi, Indonesia ditempatkan sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia yang harus mengikuti perkembangan teknologi agar dapat dilakukan secara merata, optimal dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat. Perlu kita sadari juga, digitalisasi memiliki dampak negatifnya seperti penipuan di mana banyak kasus terjadi saat melakukan transaksi online produsen maupun konsumen dapat ditipu dan tertipu, tercatat pada tahun 2017-2022 tercatat kurang lebih sebanyak 486.000 laporan dari masyarakat terkait penipuan dan penyalahgunaan informasi (Andreya, 2022). Negara dalam hal ini menjadi harus bertanggung jawab untuk mengatur, menjaga, dan memfasilitasi perkembangan tersebut untuk tercapainya tujuan bangsa yaitu mewujudkan kesejahteraan masyarakat secara umum, kemajuan teknologi juga sangat berperan penting dalam perdagangan menurut UU No.11 Tahun 2008. Pengaturan yang negara buat untuk menjaga QRIS dapat disepakati oleh pengguna adalah dengan Undang-undang perikatan yang ada di pasal 1320 KUH Perdata yang dijadikan persyaratan untuk membuat dan menggunakan QRIS tersebut.

Industri perdagangan besar dan eceran menjadi penyumbang terbesar bagi Produk Domestik Bruto (PDB) nasional tahun 2021 dengan nilai Rp 2,2 Kuadriliun atau sebesar 12,97% dari total keseluruhan PDB (Kusnandar, 2022). *E-Commerce* menjadi salah satu media dalam perdagangan eceran di Indonesia, nilai transaksi *E-Commerce* tumbuh sebesar 50,8% dari tahun 2020 dengan

mencapai Rp 401 triliun pada tahun 2021 (Bank Indonesia, 2022). Bertumbuhnya transaksi di pasar daring menjadi pendorong perubahan cara dalam pembayaran menjadi menggunakan uang digital dengan ditemukan kenaikan volume transaksi pada tahun 2021 yang mencapai 5,45 miliar kali transaksi dengan nilai total Rp 305 triliun (Kusnandar, 2022). *Quick Response Code Indonesian Standard* atau biasa disingkat QRIS adalah salah satu sistem pembayaran digital yang dapat digunakan di Indonesia baik oleh bank dan nonbank yang dapat digunakan seluruh masyarakat Indonesia yang sudah berizin dari BI (Bank Indonesia, n.d.). Membaiknya aktifitas perekonomian Indonesia menjadi pendorong naiknya transaksi menggunakan QRIS meningkat sebesar 236,58% dari tahun sebelumnya (Widi, 2022). Ditambah dengan diadakannya KTT G20 di bali, Bank Indonesia melakukan kerja sama dengan 4 negara di ASEAN untuk penggunaan QRIS sebagai pilihan alat bayar di luar Indonesia (Isma, 2022).

Dengan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang penulis buat untuk dijadikan acuan dalam membuat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- (a) Apakah transaksi menggunakan QRIS mampu merubah etika dan budaya bertransaksi di mahasiswa Universitas Tarumanagara?
- (b) Bagaimana perubahan perilaku interaksi mahasiswa terhadap ada atau tidaknya pembayaran dengan QRIS?

2. METODE PELAKSANAAN

Dengan rumusan masalah yang telah dibuat oleh penulis, penelitian dilakukan dengan metode deskriptif dengan mengumpulkan informasi aktual secara rinci (Hasan, 2002). Deskriptif menurut (Martono, 2010) mengharuskan penulis untuk dapat menggambarkan dan mendokumentasikan informasi dari suatu keterangan tertentu di lapangan dengan penjelasan yang dapat direduksi. Pengumpulan informasi melalui survei secara langsung menjadi salah satu data primer yang dapat dipakai oleh penulis (Hasan, 2002). Cara lain mengumpulkan data primer adalah dengan melakukan wawancara (Nazir, 1988). Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan pada narasumber yang hasilnya ditulis dan didokumentasikan sebagai bukti dari wawancara (Hasan, 2002). Wawancara dilakukan di kalangan mahasiswa Universitas Tarumanagara dan di wilayah kampus bertepatan di kantin Utara dan warung pinggiran sebelah Utara secara langsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat oleh penulis, demikian hasil dan pembahasan diuraikan dengan lengkap dan jelas agar dapat dimengerti secara lebih mendalam oleh pembaca. Penulis melakukan survey terhadap beberapa narasumber yang dirasa cocok untuk penelitian ini. Survey yang dilakukan bersumber dari narasumber yang terpercaya dan secara sadar serta jujur dalam memberikan jawabannya. Hasil dan pembahasan yang dibuat adalah sebagai berikut.

3.1 Pengaruh digitalisasi terhadap pembayaran digital

Kesepakatan dalam transaksi secara digital dilakukan oleh 2 pihak yang terikat melalui perikatan maupun perjanjian, dalam transaksi digital ini menggunakan pihak ketiga sebagai pelayan dalam bidang elektronik/digital yaitu adalah QRIS. Terjadinya sebuah kesepakatan lahir dari perikatan untuk berbuat maupun tidak berbuat sesuatu dengan jaminan yang telah disepakati oleh kedua pihak, dalam transaksi digital kegiatan kesepakatan memiliki beberapa jaminan yang telah diatur oleh buku ketiga perikatan KUHPer yaitu penggantian biaya, kerugian dan bunga jikalau terjadinya wanprestasi. Untuk mencapai teori kesepakatan pula harus ada beberapa syarat dan kriteria untuk melakukan kesepakatan, terkhusus kesepakatan yang menggunakan perjanjian hukum (Buku Ketiga KUHPer).

Seyogianya sebuah perjanjian haruslah berdasarkan pada norma atau aturan, aturan yang mengatur tentang sebuah syarat perjanjian sudah tercantum pada Pasal 1320 KUHperdata. Jika seandainya perjanjian transaksi yang dilakukan secara online lalu apakah perjanjian tersebut bisa dianggap tak sah? Pertama-tama harus kita ketahui bahwa sifat perjanjian pada pasal 1320 KUHperdata merupakan jenis perjanjian yang bisa dikategorikan sebagai perjanjian universal dari transaksi oleh karenanya apapun jenis transaksinya itu tidak masalah asalkan telah memenuhi persyaratan perjanjian (Si Pokrol, 2005) , oleh karenanya perlu diketahui bahwa jenis transaksi pada kegiatan jual beli bersifat digital dipisahkan menjadi dua yaitu direct dan indirect, dimana pembeli bisa tidak harus bertemu langsung penjualnya dengan menggunakan perangkat digital atau pasar online sebagai penyedia jasa atau sebagai pelayanan elektronik, dan pilihan berikutnya adalah bertemu secara langsung dengan menggunakan pembayaran secara digital, dengan ini budaya dan etika tawar menawar konsumen dapat berubah sesuai dengan proses berjalanya transaksi tersebut.

Dalam prosesnya kegiatan transaksi ini dilindungi oleh UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mulai dari konsumen, produsen hingga pihak ketiga memiliki tugasnya masing masing dan kewajibannya masing masing untuk menjaga perjanjiannya. Diperkuat dengan Undang- Undang 1320 KUH Perdata sebagai Undang Undang yang mengatur syarat sah perjanjian dapat terpenuhi dengan syarat yang mengharuskan perjanjian tersebut dibuat dengan adanya kesepakatan dan kehendak kedua belah pihak. Kesepakatan yang disepakati oleh unsur-unsur tersebut dan menimbang pengaturan mengenai penggunaan Informasi dan Transaksi Elektronik didasarkan pada kesadaran bahwa globalisasi membuat Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia. Pengaturan ini diharapkan untuk membantu peningkatan teknologi informasi yang optimal, merata, dan dapat diakses oleh semua masyarakat Indonesia guna meningkatkan standar sumber daya manusia, contohnya pada pasal 21 ayat 3 dijelaskan bahwa jika terjadi malfungsi yang kemudian menyebabkan kerugian pada produsen dan konsumen maka yang bertanggung jawab atas kerugian tersebut adalah pihak ketiga sebagai pelayan transaksi digital.

3.2 Perubahan Budaya Transaksi di Era Digital

Masuknya Indonesia ke era digital ini membuat kita pasti akan menjumpai kekurangan dan kelebihan, terutama dalam pembahasan ini penulis akan membahas kekurangan serta kelebihan dalam menggunakan pembayaran digital. Penulis membagi penjelasan tersebut dalam dua pokok penting yang menegaskan apa saja kelebihan dan kekurangan pembayaran digital di era digitalisasi

Kelebihan, dalam sudut pandang pedagang/produsen kelebihan yang penulis temukan saat mewawancarai langsung adalah bahwasannya, pembayaran secara digital secara tidak langsung mendatangkan konsumen dan membuka pilihan baru untuk para konsumen, terlebih apakah konsumen ingin membayar secara digital atau tidak. Hal ini yang kemudian mendatangkan keuntungan bagi produsen tersebut karena mereka yakin bahwa terpenuhinya akses konsumen untuk melakukan transaksi adalah hal yang paling penting untuk melancarkan dan memudahkan transaksi jual beli mereka. Bisa dibandingkan dengan hasil wawancara Warung Soto Idola dan Warung Sate Bang Dopir Madura, bahwa Warung Sate Bang Dopir Madura membuka akses konsumen untuk melakukan transaksi secara online dengan menyediakan pembayaran lewat QRIS yang ternyata lebih dapat menarik pelanggan, sebab bukan hanya makanannya saja yang banyak diminati akan tetapi konsumen diberikan cara yang lebih praktis dan mudah saat konsumen tersebut tidak memiliki uang tunai atau memang konsumen tersebut memilih untuk tidak menggunakan pembayaran konvensional / tunai.

Kekurangan, didapati bahwa ternyata saat melakukan transaksi melalui salah satu jasa yang menyediakan pembayaran secara digital yaitu QRIS, pengambilan uang hasil penjualannya harus menunggu selama satu hari tepat pada pukul 00.00 yang kemudian hal ini menjadi kekurangan bagi mereka yang punya modal kecil untuk memutar kembali uang hasil dagangannya, sebab hasil penjualan tersebut tidak langsung bisa diterima oleh pedagang.

Secara perlahan etika dan budaya bertransaksi kita yang sebelumnya didominasi oleh uang tunai lambat laun akan tergantikan dengan yang lebih praktis dan mudah yaitu pembayaran secara digital, hal ini terjadi sesuai dengan apa yang penulis temukan pada wawancaranya bahwa kebanyakan dari narasumber mengatakan bahwa mereka lebih tertarik kepada pembayaran digital dikarenakan praktis dan lebih mudah, ini yang kemudian menjadi perhatian penulis bahwa pada era digital ini mahasiswa Universitas Tarumanagara yang selanjutnya disebut sebagai narasumber perlahan merubah budayanya menjadi budaya yang praktis dan merubah etikanya menjadi etika yang serba mudah, ini yang kemudian merubah cara berfikir dan kebiasaan narasumber dimana cenderung narasumber lebih menginginkan cara yang lebih praktis dan mudah.

Penulis menemukan bahwa transaksi di era digital mempengaruhi pendapatan dan kerugian dari pedagang yang tidak menyediakan transaksi secara digital dan pedagang yang menyediakan transaksi secara digital, cenderung Mahasiswa Universitas Tarumanegara lebih menggunakan transaksi digital sebagai opsi pertamanya ketika melihat produk atau jasa, jika pedagang tersebut tidak menyediakan jenis pembayaran digital maka akan lebih banyak orang yang memilih untuk

tidak menggunakan produk atau jasa yang disediakan oleh pedagang itu. Penulis menggunakan Warung Soto Idola sebagai contoh salah satu pedagang yang tidak menyediakan pembayaran secara digital di sekitar Universitas Tarumanegara, pedagang tersebut mengatakan bahwa mereka sering mendapatkan konsumen yang tidak jadi membeli dagangan mereka dengan alasan karena pedagang tersebut tidak menyediakan transaksi secara digital, hal ini pula yang membuat kesempatan keuntungan yang seharusnya didapatkan oleh pedagang, hilang begitu saja diakibatkan ia tidak menyediakan pembayaran secara digital. Ada pula salah satu pedagang yang ternyata memiliki keuntungan yang lebih besar pada saat menggunakan pembayaran digital, narasumber tersebut mengatakan bahwa hampir keseluruhan konsumen yang menggunakan produk nya adalah mahasiswa Universitas Tarumanagara yang menggunakan uang non tunai.

Penulis juga bertanya kepada konsumen tentang apakah memang pembayaran secara digital menjadi opsi pertama untuk melakukan transaksi jual beli, ternyata ditemukan bahwa di era serba digital ini pengaruh kegiatan jual beli antara produsen dan konsumen di kalangan mahasiswa Universitas Tarumanagara cenderung ke arah digital atau transaksi non tunai. Jika dibandingkan secara langsung dilapangan, dari 17 konsumen yang menjadi narasumber penulis ditemukan bahwa semua dari narasumber memiliki aplikasi pembayaran secara digital dan dari 17 tersebut hanya 1 orang yang tidak memiliki uang fisik dan benar benar beralih ke pembayaran secara non fisik. Ini membuktikan bahwa era digital mampu merubah budaya dan etika jual beli di masyarakat dengan menjadikan uang tunai bukan lagi menjadi pilihan utama sebagai alat bayar yang sah, hal ini memberikan kita sebagai pengguna media elektronik pilihan untuk menggunakan sistem yang disuguhkan di era digitalisasi. Namun yang nyatanya terjadi dilapangan pembayaran tetap memiliki keterbatasan sesuai dengan apa yang disediakan oleh pedagang, sebagai konsumen kita diharuskan untuk menggunakan cara bayar yang disediakan oleh pedagang. Ini yang kemudian memberikan batasan pilihan sesuai dengan apa yang disediakan, kesepakatan dalam hal ini terpaksa harus diberikan kepada pilihan konsumen.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, diperoleh dampak penggunaan pembayaran digital pada pedagang berdasarkan survei yang telah dilaksanakan secara langsung, didapatkan bahwa penggunaan pembayaran digital memiliki dampak yang tidak selamanya baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwa penggunaan pembayaran digital mempengaruhi modal usaha yang dibutuhkan oleh pedagang, diperkuat oleh keterangan dari pedagang Warung Sate Bang Dopir Madura yang kesulitan untuk memutar uang hasil dagangan yang harus ditahan selama 24 jam sebelum dana dapat dipakai kembali.

Selain itu, penggunaan pembayaran digital memberi dampak pada laba pedagang sekitar Universitas Tarumanegara karena 94,2% mahasiswa Universitas Tarumanegara telah beralih ke penggunaan pembayaran digital sepenuhnya. Digitalisasi pada etika dan budaya bertransaksi mengalami perubahan, perubahan ini berdampak pada narasumber yang merasa penggunaan uang tunai sudah kurang relevan terhadap budaya serba mudah yang berkembang, ditambah adanya perlindungan hukum di setiap transaksi digital yang tertuang pada UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan UU 1320 KUHPer tentang syarat perjanjian sah pada sebuah transaksi yang menjamin serta mempermudah kegiatan transaksi secara digital, hal tersebut yang kemudian merubah etika dan budaya di masyarakat terkhususnya pada Mahasiswa Universitas Tarumanegara, bahwa pada sebelum munculnya alat pembayaran digital seperti *Qris* etika dan budaya kita cenderung masih terbelang kuno dan menyusahkan, namun semenjak adanya alat pembayaran seperti *Qris*, etika dan budaya kita sudah berubah menjadi serba mudah dalam kegiatan jual beli. Pembayaran menggunakan *QRIS* juga mengubah interaksi antar pedagang dan pembeli dengan meniadakan kontak langsung yang diharapkan dapat memutus rantai penyebaran Covid-19 di Indonesia. Meskipun pembayaran dengan secara tunai juga mudah tata cara transaksinya namun uang tunai bisa saja dalam kondisi fisik yang kurang layak, atau penuh dengan bakteri hal ini menjadi kekhawatiran bersama ketika dalam masa kondisi Covid-19, oleh karenanya penulis berani untuk mengambil kesimpulan bahwa etika dan budaya pada Mahasiswa Universitas Tarumanegara telah berubah menjadi serba mudah dan lebih praktis walaupun harus menghilangkan budaya membeli dengan uang tunai tapi kegiatan ini didukung oleh UU No 11 Tahun 2008 yang mengatakan bahwa teknologi bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang ditarik dari rumusan masalah yang telah penulis buat, demikian saran yang diberikan penulis :

- (a) Saran untuk pihak terkait dengan menyediakan pembayaran QRIS untuk pedagang yang belum memiliki QRIS
- (b) Diharapkan uang yang masuk ke QRIS dapat lebih cepat masuk ke rekening pedagang

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Dalam pembuatan jurnal ini tentunya penulis tidak bekerja seorang diri. Penulis memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Kuasa karena telah membantu penulis memberi ide dalam pembuatan jurnal ini. Penulis juga berterima kasih kepada sesama anggota Team HIP yang membuat jurnal ini. Di setiap kegiatan tentunya ada kesalahan, kami memohon maaf atas kesalahan yang terjadi selama pembuatan dan hasil akhir dari tulisan ini. Kiranya rahmat Tuhan selalu menyertai kita semua, salam sehat.

REFERENSI

- Andreya, E. (2022, October 22). *Upaya kominfo berantas aksi penipuan transaksi online*. Ditjen Aptika. <https://aptika.kominfo.go.id/2022/10/upaya-kominfo-berantas-aksi-penipuan-transaksi-online/>
- Hasan, M. (2002). *Metodologi penelitian dan aplikasinya*. Ghalia Indonesia.
- Isma, (2022, November 14). *Penggunaan QRIS di lima negara ASEAN segera diberlakukan*. Portal Informasi Indonesia. <https://www.indonesia.go.id/kategori/kabar-terkini-g20/6468/penggunaan-qris-di-lima-negara-asean-segera-diberlakukan?lang=1>
- Kanal dan Layanan. (n.d.). *Bank indonesia*. <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Kusnandar, V. B. (2022, February 10). *Industri pengolahan jadi penyumbang terbesar ekonomi RI tahun 2021*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/10/industri-pengolahan-jadi-penyumbang-terbesar-ekonomi-ri-tahun-2021>
- Laporan Perekonomian Indonesia Tahun 2021*. (2022, January 26). Bank Indonesia. https://www.bi.go.id/id/publikasi/laporan/Pages/LPI_2021.aspx
- Martono, N. (2010). *Metode penelitian kuantitatif: analisis isi dan analisis data sekunder*. RajaGrafindo Persada.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian* (3rd ed.). Ghalia Indonesia.
- Putri, L. D., & Kurbayanti, Y. (2021, January 15). *Transformasi pasar tradisional menjadi pasar online*. Solopos.com. <https://www.solopos.com/transformasi-pasar-tradisional-menjadi-pasar-online-1102122>
- Setiawan, W. (2017). Era digital dan tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 1-9. <http://eprints.ummi.ac.id/id/eprint/151>
- Si Pokrol. (2005, May 12). *Syarat sah perjanjian dalam e-commerce Klinik Hukumonline*. Hukumonline. <https://www.hukumonline.com/klinik/a/syarat-sah-perjanjian-dalam-ecommerce-cl531>
- UU No. 11 Tahun 2008 mengenai informasi dan transaksi elektronik