

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Firmansyah, M. Anang. 2018. Perilaku Konsumen (Sikap dan Pemasaran). Yogyakarta: Deepublish.
- Karim, dkk. 2020. Pengantar Teknologi Informasi. Labuhanbatu: Yayasan Labuhanbatu Berbagai Gemilang.
- Kotler, Philip dan Gary Amstrong. 2016. Dasar-dasar Pemasaran. Jilid 1, Edisi Kesembilan. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Phillip dan Kevin Lane Keller. 2016. Manajemen Pemasaran edisi 12 Jilid. Jakarta: PT. Indeks.

### Jurnal :

- Adriani, D. (2018). Inklusi Keuangan Dalam Hubungannya Dengan Pertumbuhan Umkm Dan Tingkat Kesejahteraan Masyarakat Di Provinsi Bali. E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana.
- Anshari, M. F. (2018). Pengaruh Digital Marketing dan Sales Promotion terhadap Impulse Buying pada Situs Berrybenka . com ( Studi Kasus pada Masyarakat Kota Bandung ). Prosiding Manajemen.
- Ayuwardani, R. P. (2018). PENGARUH INFORMASI KEUANGAN DAN NON KEUANGAN TERHADAP UNDERPRICING HARGA SAHAM PADA PERUSAHAAN YANG MELAKUKAN INITIAL PUBLIC OFFERING (Studi Empiris Perusahaan Go Public yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia Tahun 2011-2015). Nominal, Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen.
- Civil, A. N. (2021). Analisa perhitungan dan pemilihan load cell pada rancang bangun alat. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.
- Dayat, M. (2019). Strategi Pemasaran Dan Optimalisasi Bauran Pemasaran Dalam Merebut Calon Konsumen Jasa Pendidikan. Mu'allim.
- Fauziah, S. (2021). Pengaruh Promosi Penjualan dan Shopping Lifestyle terhadap Impulse Buying Produk Fashion. Jurnal Ecogen.
- Febrianto, M. (2020). Penerapan Payment Gateway Dan Tracking Barang Pada E-Commerce Toko Dazzle Berbasis Website( API). Tugas Akhir, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta.

- Haiqmah, F. (2019). Pendekatan Pemasaran Sosial Untuk Peningkatan Inklusi Keuangan Bagi Masyarakat Kurang Mampu [A Social Marketing Approach to Increase Financial Inclusion for Underprivileged Communities]. *DeReMa (Development Research of Management): Jurnal Manajemen*.
- Hardiky, M. I. (2021). Optimalisasi Digital Payment Sebagai Solusi Pembayaran Umkm Roti Kasur. *Jurnal Riset Entrepreneurship*.
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*.
- Indah, M. A. (2019). Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Untuk Memahami Niat Dan Perilaku Aktual Pengguna Go-Pay Di Kota Padang. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*.
- Indraswari, G. R. (2017). Pengaruh Promosi Terhadap Impuls Buying Dengan Gender Sebagai Variabel Dummy. *Management Analysis Journal*.
- Iradianty, A. (2020). Indonesian Student Perception in Digital Payment. *Jurnal Manajemen Bisnis*.
- Islam, N. N. (2021). Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kepuasan Pengguna Elektronik Rekam Medis. *Jurnal Ilmiah Permas*.
- Kurniasari, F. (2021). Pengaruh literasi dan efikasi diri terhadap inklusi keuangan pada penggunaan layanan pembayaran digital Shopee Pay di Jabodetabek. *DeReMa (Development Research of Management): Jurnal Manajemen*.
- Maryanti, P. (2017). Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Peningkatan Penjualan Pada Cv Guna Motor I Bogor. *Jurnal manajemen*.
- Mawardani, F. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Promosi Cashback Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan Dompot DigitalShopeepay Pada Aplikasi Shopee. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*.
- Mulasiwi, C. M. (2020). Optimalisasi Financial Teknologi (Fintech) terhadap Peningkatan Literasi dan Inklusi Keuangan Usaha Menengah Purwokerto. *Mulasiwi, Cut Misni*.
- Notoatmodjo. (2021). Rancangan Penelitian dalam metode penelitian menggunakan Kuantitaif. *Desain Penelitian*.
- Nurrohyani, R. (2020). Pengaruh Promosi Cashback pada OVO dan Go-Pay Terhadap Perilaku Konsumen Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Padjadjaran. *Ekonomikawan: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Studi*

Pembangunan.

- O'Brien, M. d. (2018). Landasan teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Oliver, J. (2017). Perancangan Video Promosi Diandra Anti Aging & Aesthetic Clinic Melalui Media Sosial Instagram. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Pengembangan Soal Terbuka (Open-Ended Problem) Pada Pembelajaran Kolaboratif Untuk Mengukur Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa Smp Kelas Viii. (2017). Kadikma.
- Pratama, R. B. (2019). Metodologi Penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Pulungan, D. R. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Modal Sosial Terhadap Inklusi Keuangan Mahasiswa. Seminar Nasional & call paper Seminar Bisnis Magister Manajemen 2019.
- Puspitasari, F. (2017). Strategi Promosi Online Shop melalui Sosial Media dalam Membangun Brand Engagement. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*.
- Rizkiyah, K. (2021). Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumen Pengguna Platform Digital Payment OVO. *Jurnal Ilmiah Manajemen*.
- Rofiq, A. (2013). Pengaruh Penerapan Aida (Attention, Interest, Desire, Action) terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Administrasi Bisnis*.
- Sari, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Paylater Terhadap Perilaku Impulse Buying Pengguna E-Commerce di Indonesia. *Jurnal Riset Bisnis dan Investasi*.
- Sastiono, P. (2019). Inklusi Keuangan Melalui Program Layanan Keuangan Digital dan Laku Pandai Financial Inclusion: Case Study of LKD and Laku Pandai Program. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan Indonesia*.
- Sia Permata SariHartanti, L. (2021). Pendekatan Technology Acceptance Model Dalam Analisis Penerimaan Teknologi (Studi Kasus Pada Pengguna Mobile Payment). *Buletin Profesi Insinyur*.
- Soehartono, I. (2011). Metode penelitian sosial: suatu teknik penelitian bidang kesejahteraan sosial dan ilmu sosial lainnya.
- Sunarsasi. (2020). Strategi Pemasaran Usaha Kecil Menengah di Kabupaten Blitar (Studi Pada UKM Cap Kuda Terbang Bu Sulasmi). *Jurnal Translitera*.

Artikel :

<https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/financial>

<https://www.wartaekonomi.co.id/read212834/apa-itu-domp-digital> <https://shopee.co.id/m/shopeepay>

<https://databooks.katadata.co.id>

