



**ANALISIS FAKTOR- FAKTOR EKONOMI DIGITAL TERHADAP
PRODUK DOMESTIK BRUTO DI INDONESIA**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Memperoleh Gelar Sarjana

Ekonomi Pada Fakultas Sosial Sains

Universitas Pembangunan Panca Budi
Medan

SKRIPSI

Oleh:

ANDIKA SYAHPUTRA

1915210178

**PROGRAM STUDI EKONOMI PEMBANGUNAN
FAKULTAS SOSIAL SAINS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
MEDAN**

2024

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

JUDUL : ANALISIS FAKTOR-FAKTOR EKONOMI DIGITAL TERHADAP PRODUK
DOMESTIK BRUTO (PDB) DI INDONESIA

NAMA : ANDIKA SYAHPUTRA
N.P.M : 1915210178
FAKULTAS : SOSIAL SAINS
PROGRAM STUDI : Ekonomi Pembangunan
TANGGAL KELULUSAN : 11 Mei 2024

DIKETAHUI

DEKAN



Dr. E. Rusiadi, SE., M.Si.

KETUA PROGRAM STUDI



Wahyu Indah Sari, S.E., M.Si.

**DISETUJUI
KOMISI PEMBIMBING**

PEMBIMBING I



Wahyu Indah Sari, S.E., M.Si.

PEMBIMBING II



Dr. E. Bakhtiar Efendi, S.E., M.Si.

SURAT PENYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : ANDIKA SYAHPUTRA
NPM : 1915210178
PROGRAM STUDI : EKONOMI PEMBANGUNAN
JENJANG : STRATA I (S1)
JUDUL SKRIPSI : ANALISIS FAKTOR - FAKTOR EKONOMI
DIGITAL TERHADAP PDB DI INDONESIA

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil karya oranglain.
2. Memberi izin hak bebas Royalti Non-Ekklusif kepada UNPAB untuk menyimpan mengalih media/formatkan mengelola, mendistribusikan, dan mempublikasikan karya skripsinya melalui internet atau media lain bagi kepentingan akademis.
3. Pernyataan ini saya perbuat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai dengan aturan yang berlaku. Apabila di kemudian hari di ketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.


 ,11 Mei 2024
membuat pernyataan
Syahputra
1915210178

SURAT PERNYATAAN MENGIKUTI UJIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : ANDIKA SYAHPUTRA
NPM : 1915210178
TTL : MEDAN, 01 JUNI 2000
FAKULTAS : SOSIAL SAINS
PROGRAM STUDI : EKONOMI PEMBANGUNAN
ALAMAT : DUSUN XI JL RUKUN DESA BANDAR KLIPPA
KEC.PERCUT SEI TUAN KAB DELI SERDANG

Dengan ini mengajukan permohonan untuk mengikuti ujian sarjana lengkap pada Fakultas Sosial Sains Universitas Pembangunan Panca Budi. Sehubungan dengan hal tersebut, maka saya tidak akan lagi ujian perbaikan nilai di masa yang akan datang. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat di pergunakan seperlunya.

Medan.11 Mei 2024

embuat pernyataan



Andika Syahputra

1915210178

ABSTRAK

Pada saat ini Pertumbuhan ekonomi di Indonesia telah menjadi fokus utama bagi pemerintah dan pemangku kepentingan lainnya. Sebagai salah satu negara dengan populasi terbesar di dunia dan sebagai anggota aktif dalam kawasan ekonomi Asia Tenggara, Indonesia memiliki potensi besar untuk mencapai pertumbuhan ekonomi yang tinggi dan berkelanjutan. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan secara kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk penelitian pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini bersifat asosiatif (hubungan), yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Dengan penelitian ini, maka akan dapat dibangun teori yang dapat berfungsi untuk menjelaskan, meramalkan dan mengendalikan suatu gejala. Berdasarkan hasil output pengolahan data menggunakan aplikasi pengolah data SPSS 22 variabel pengguna internet, tingkat pengguna e-commerce dan tingkat pembayaran digital berpengaruh terhadap PDB melalui hasil uji t dan uji f. Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pengujian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: A. Ekspor memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Cadangan Devisa Indonesia dimana thitung (2,305) ttabel (1,74) dan signifikan (0,035) (0,05). B. Impor tidak berpengaruh signifikan terhadap Cadangan Devisa Indonesia dimana thitung (-0,612) ttabel (1,74) dan signifikan (0,549) (0,05). C. Kurs berpengaruh positif dan signifikan terhadap Cadangan Devisa Indonesia dimana thitung (4,114) ttabel (1,74) dan signifikan (0,001) (0,05).

Kata Kunci : Pengguna Internet, E-Commerce, Pembayaran Digital, PDB

ABSTRACT

Economic growth in Indonesia has become a major focus for the government and other stakeholders. As one of the countries with the largest population in the world and as an active member in the Southeast Asian economic region, Indonesia has great potential to achieve high and sustainable economic growth. This research uses a quantitative approach. Quantitative method is a research method that can be interpreted as a research method based on the philosophy of positivism, used for research on certain populations or samples, data collection using research instruments, quantitative data analysis with the aim of testing predetermined hypotheses. This research is associative (relationship), which is a research method that aims to determine the relationship between two or more variables, where this study aims to determine the relationship of influence between the independent variable and the dependent variable. With this research, a theory will be built that can serve to explain, predict and control a symptom. Based on the results of data processing output using the SPSS 22 data processing application, the internet user variable, the level of e-commerce users and the level of digital payments have an effect on GDP through the results of the t test and f test. Based on the formulation of the problem and the results of the tests that have been carried out, the following conclusions can be drawn: A. Exports have a positive and significant effect on Indonesia's Foreign Exchange Reserves where t_{count} (2.305) t_{table} (1.74) and significant (0.035) (0.05). B. Imports have no significant effect on Indonesia's Foreign Exchange Reserves where t_{count} (-0.612) t_{table} (1.74) and significant (0.549) (0.05). C. Exchange rate has a positive and significant effect on Indonesia's Foreign Exchange Reserves where t_{count} (4.114) t_{table} (1.74) and significant (0.001) (0.05).

Keywords: Internet Users, E-Commerce, Digital Payments, GDP

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat dan rahmat-Nya kepada Penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “**Analisis Faktpr–Faktor Ekonomi Digital Terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Di Indonesia**”.

Selama proses penyusunan proposal skripsi ini, penulis tidak luput dari berbagai kendala. Namun, semua kendala tersebut dapat diatasi berkat adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan Terima Kasih sebesar-besarnya kepada

1. Bapak H. Muhammad Isa Indrawan, SE.,MM selaku Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi.
2. Bapak E. Rusiadi, SE.,M.Si., CIdnR.,CIMMR selaku Dekan Fakultas Sosial dan Sains Universitas Pembangunan Panca Budi.
3. Ibu Wahyu Indah Sari, S.E.,Msi. Selaku Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Sosial dan Sains Universitas Pembangunan Panca Budi.
4. Ibu Wahyu Indah Sari, S.E.,Msi. selaku Dosen Pembimbing 1 yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan proposal skripsi ini.
5. Bapak Dr.E bakhtiar, S.E.,M.Si. selaku Dosen Pembimbing 2 yang juga sudah banyak membantu memberikan masukan terhadap perbaikan proposal skripsi ini.

6. Ibu Dewi Mahrani Rangkuty, SE., M.Si selaku Dosen penguji 1 yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan proposal skripsi ini.
7. Bapak Assoc. Prof. Dr Abdiyanto, S.E., M.Si selaku Dosen penguji 2 yang juga sudah banyak membantu memberikan masukan terhadap perbaikan proposal skripsi ini.
8. Kepada para sahabat yang teramat saya sayangi, yang telah mendukung dan memberikan pencerahan : Aditya Fahluzie, Pramu, Nanda Rizky Safitri, Rizky Luftia Melani Billy Ari Anggara, Shanny Nadya Reviza, Siti Annidia'ul Sa'adah, Bunnaya Zaki, Chandra Kirana, Aldo Bahari, Udin, Shafwan, Febby Andriana. Terima kasih telah memberikan semangat, motivasi, serta kebersamaan yang tidak terlupakan.
9. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis menyadari masih banyak sekali kekurangan yang terdapat di dalam penulisan proposal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan masukan dan saran dari seluruh pihak untuk menyempurnakan proposal ini. Penulis berharap proposal ini bermanfaat bagi pembaca. Akhir kata penulis mengucapkan Terima Kasih.

Medan, 11 Mei 2024

Penulis

(Andika Syahputra)

1915210178

DAFTAR ISI

PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	10
C. Rumusan Masalah.....	12
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	12
E. Keaslian Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori.....	15

B. Penelitian Terdahulu.....	26
C. Kerangka Konseptual Regresi Linier Berganda.....	32
D. Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Pendekatan Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	37
D. Jenis dan Sumber Data.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Gambaran Umum.....	45
B. Hasil Analisis Data.....	51
a. Uji Asumsi Klasik.....	51
b. Teknik Analisis Regresi Linier Berganda.....	55
c. Uji Hipotesis.....	57
d. Koefisien Determinan.....	59
C. Pembahasan.....	60
a. Pengaruh Pengguna Internet Terhadap PDB Indonesia.....	60
b. Pengaruh E-Commerce Terhadap PDB Indonesia.....	62
c. Pengaruh Pembayaran Digital Terhadap PDB Indonesia.....	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
DAFTAR LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian	14
Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1 Schedule Proses	36
Tabel 3.2 Definisi Operasional.....	37
Tabel 3.3 Sumber Data.....	38
Tabel 4.1 Uji Kolmogorov-Smirnov	52
Tabel 4.2 Uji Multikolinearitas.....	53
Tabel 4.3 Uji Autokorelasi	54
Tabel 4.4 Uji Analisis Regresi Linear Berganda.....	56
Tabel 4.5 Uji Simultan (Uji F)	57
Tabel 4.6 Uji Parsial (Uji T)	58
Tabel 4.7 Koefisien Determinasi (R^2)	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Nilai E-commerce dan Pembayaran Digital	2
Gambar 1.2 Grafik Produk Domestik Bruto (PDB).....	3
Gambar 1.3 Grafik Jumlah Pengguna Internet.....	6
Gambar 1.4 Jumlah Pengguna Internet Diindonesia.....	6
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Regresi Linier Berganda	33
Gambar 4.1 Hasil Heteroskedastisitas	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Variable	72
Lampiran 2 Hasil Uji Kolmogrov-Smirnov.....	73
Lampiran 3 Hasil Uji Multikonearitas.....	74
Lampiran 4 Hasil Uji Auto Korelasi	75
Lampiran 5 Hasil Uji Heteroskedastisitas	76
Lampiran 6 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda.....	77
Lampiran 7 Hasil Uji Simultan (Uji F)	78
Lampiran 8nHasil Uji Parsial (Uji T).....	78
Lampiran 9 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R2).....	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

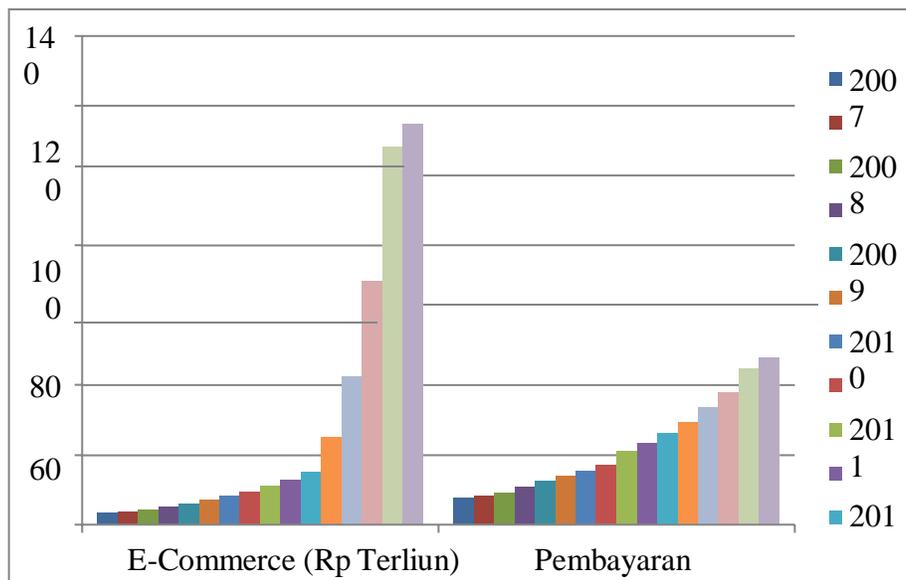
Pada saat ini Pertumbuhan ekonomi di Indonesia telah menjadi fokus utama bagi pemerintah dan pemangku kepentingan lainnya. Sebagai salah satu negara dengan populasi terbesar di dunia dan sebagai anggota aktif dalam kawasan ekonomi Asia Tenggara, Indonesia memiliki potensi besar untuk mencapai pertumbuhan ekonomi yang tinggi dan berkelanjutan. Namun, dalam era digitalisasi yang terus berkembang, Berbicara tentang digitalisasi baik yang terjadi di dunia bisnis ataupun ekonomi sesungguhnya tidak terlepas dari faktor-faktor ekonomi digital telah menjadi penentu yang semakin penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi suatu negara.

Saat ini dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, pendidikan, kebudayaan, dan lain- lain. Perkembangan teknologi pada jaringan komputer menyebabkan peningkatan pesat pada bidang telekomunikasi yang ditandai dengan munculnya internet. Internet sebagai salah satu implementasi dari teknologi informasi dan telekomunikasi merupakan teknologi utama yang sedang dan terus dikembangkan banyak organisasi ataupun individu. Para ahli ekonomi menuturkan bahwa pertumbuhan ekonomi Indonesia diproyeksi mencapai 6%-7% pada 2030, jika pengembangan revolusi industri 4.0 dilakukan dengan tepat.

Pertumbuhan ekonomi merupakan permasalahan jangka panjang yang dihadapi oleh suatu negara dalam upaya meningkatkan pendapatan nasional riil. Pertumbuhan ekonomi

mengukur seberapa keberhasilan suatu negara dalam memproduksi barang dan jasa yang dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mengalami pertambahan jumlah dan kualitas sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

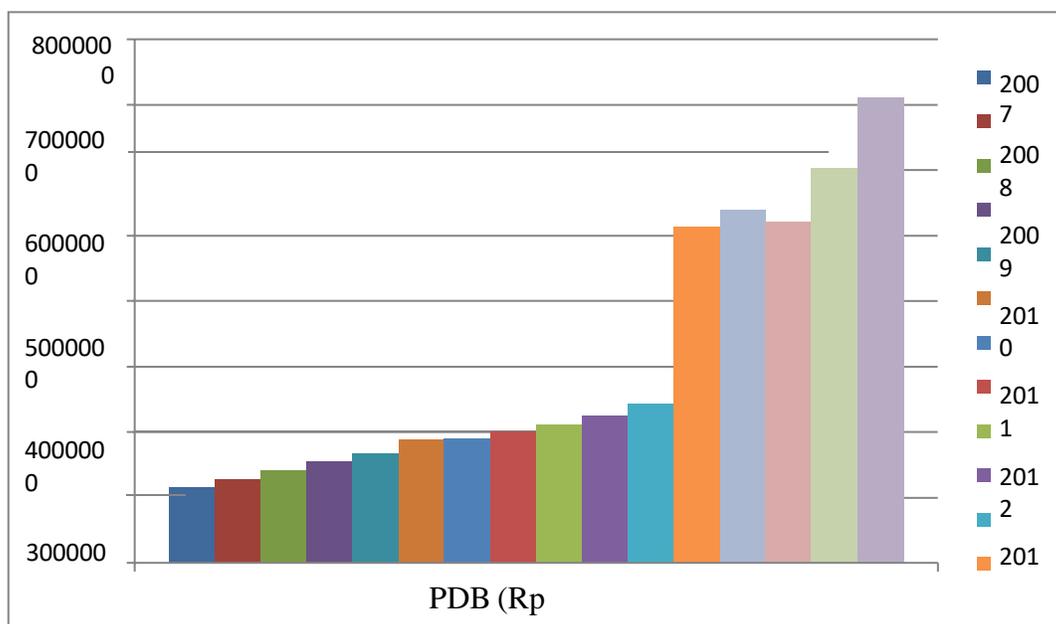
Sukirno (2000) dalam analisis makro menyatakan bahwa tingkat pertumbuhan ekonomi yang dicapai oleh suatu negara diukur dari perkembangan pendapatan nasional riil yang dicapai oleh suatu negara. Suatu wilayah dapat dikatakan mengalami pertumbuhan ekonomi yang cepat apabila dari tahun ke tahun mengalami kenaikan yang signifikan, sedangkan pertumbuhan yang lambat terjadi apabila dari tahun ke tahun mengalami penurunan atau fluktuatif. Data Jumlah pengguna internet, pengguna internet, Nilai transaksi *E-commerce*, Tingkat pembayaran digital, Pertumbuhan Ekonomi dapat dilihat dan dijelaskan pada Grafik Gambar 1.1



Sumber: *Badan Pusat Statistik 2023*

Gambar 1.1 Nilai *E-commerce* dan Pembayaran Digital

Pertumbuhan ekonomi dapat diketahui dengan membandingkan Produk Domestik Bruto (PDB) pada satu tahun tertentu dengan tahun sebelumnya (Sukirno, 2006). Pada dasarnya, PDB adalah jumlah nilai akhir dari seluruh sektor manufaktur dan jasa, baik atas dasar harga berlaku (PDB nominal) dan atas dasar harga konstan (PDB riil) (Mankiw, 2004). Sektor-sektor yang berkontribusi terhadap PDB diantaranya yaitu sektor pertanian, pertambangan dan penggalian, industri pengolahan, listrik, gas dan air, konstruksi, perdagangan, pengangkutan dan komunikasi, keuangan, real estate dan jasa perusahaan, serta jasa-jasa.



Sumber : Badan Pusat Statistik, 2023

Gambar 1.2 Produk Domestik Bruto Indonesia (Triliun Rupiah)

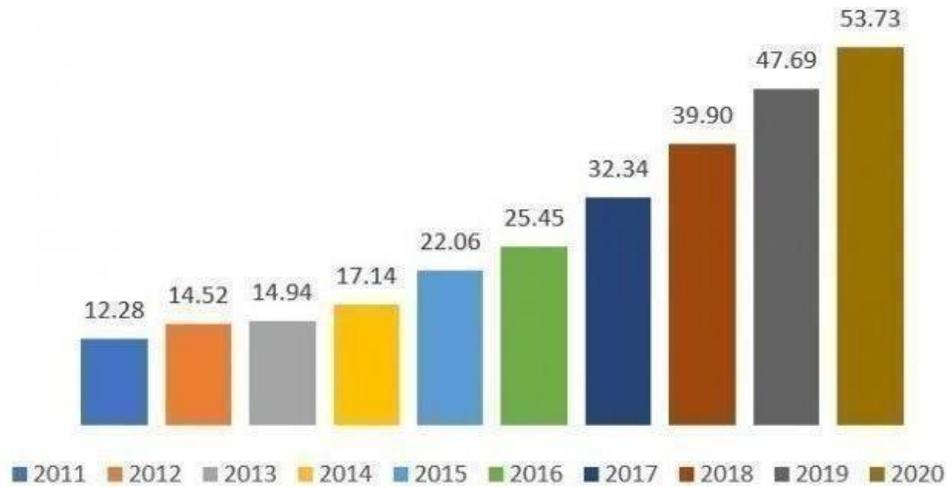
Berdasarkan tabel diatas, nilai Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia selalu meningkat dari tahun ke tahun. Dari data tersebut, nilai produk domestik bruto atas dasar harga berlaku bahwa sektor yang mempunyai kontribusi tertinggi terhadap PDB Indonesia urutan pertama pada tahun 2018 diduduki oleh sektor Industri Pengolahan sebesar Rp.5145534,8 triliun, kemudian pada urutan kedua diduduki oleh sektor Perdagangan Besar dan Eceran sebesar Rp 1.931,9 triliun. Sektor Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan sebesar Rp 1.900,3 triliun berada pada urutan ketiga. Dari ketiga sektor tertinggi tersebut selalu mengalami kenaikan tiap tahunnya, salah satunya dalam sektor perdagangan. Indonesia sebagai negara berkembang yang berusaha untuk mengembangkan perekonomiannya, tentunya sangat membutuhkan sektor baru yang dapat membantu untuk merangsang pertumbuhannya di era revolusi industri 4.0 ini.

E-commerce merupakan salah satu sektor yang dirasa mampu untuk melakukan pertumbuhan bagi perekonomian Indonesia tersebut. E-commerce atau yang lebih akrab disebut sebagai bisnis online kini sudah tidak asing lagi terdengar di Indonesia. *E-commerce* bentuk perkembangan sistem perdagangan yang lebih dikenal dengan “sistem perdagangan elektronik” sehingga segala bentuk kemudahan dapat terwujud dengan aktivitas perdagangan elektronik ini. Sistem perdagangan ini merupakan suatu mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai medium pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (*business to business*) dan konsumen langsung (*business to consumer*).

Aplikasi *e-commerce* dapat mempersingkat waktu hubungan antar perusahaan dengan entitas eksternal lainnya (pemasok, distributor, rekanan, konsumen) dapat dilakukan secara lebih cepat, lebih intensif, dan lebih murah. *E-commerce* merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital. (Adi Nugroho, 2006:1). Dalam bentuknya yang paling jelas *e-commerce* menjual produk kepada konsumen secara online, tapi faktanya jenis bisnis apapun yang dilakukan secara elektronik adalah e-commerce.

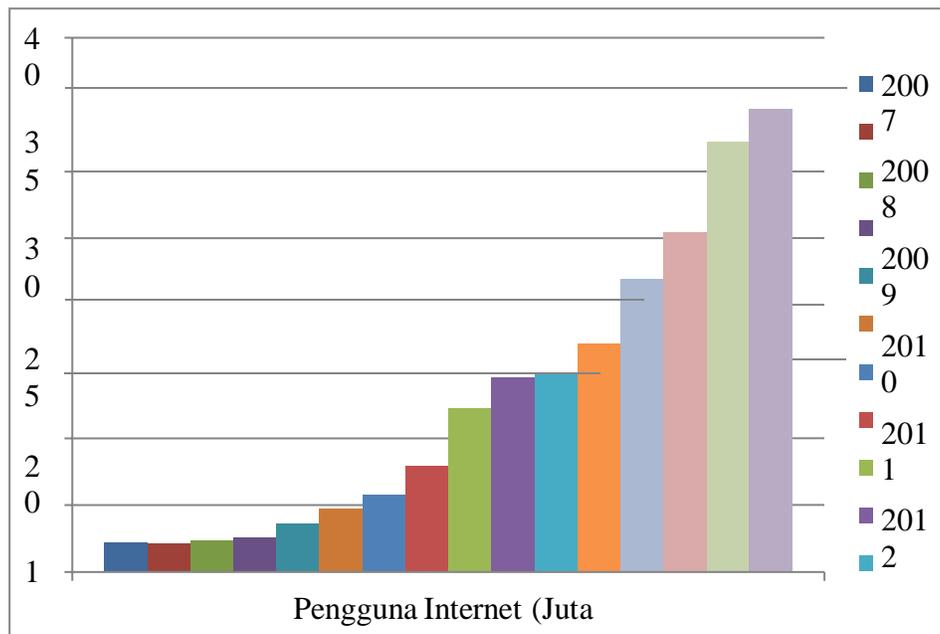
Sederhananya *e-commerce* adalah membuat, mengelola, dan meluaskan hubungan komersial secara online. (Kienan, 2001:4). Menjamurnya *e-commerce* di Indonesia sejalan dengan tingginya penggunaan internet dan perangkat telepon pintar. Para pengguna internet di Indonesia tumbuh sangat pesat dari berbagai kalangan karena dengan internet informasi yang dibutuhkan dengan cara yang sangat cepat. Berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) sebagai berikut :

Persentase Pengguna Internet di Indonesia (%)



Gambar 1.3 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Sumber : APJII, data diolah oleh peneliti



Sumber : Kominfo, data diolah oleh peneliti

Gambar 1.4 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Berdasarkan grafik diatas, pengguna internet di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun. Jumlah pengguna internet pada tahun 2014 sebanyak 9,6 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak 250 juta jiwa. Sedangkan pada tahun 2018, dari total populasi sebanyak 265 juta jiwa penduduk Indonesia terdapat sebanyak 25,1 juta jiwa yang sudah terhubung ke internet. Angka ini meningkat dari tahun 2017 saat angka penetrasi internet di Indonesia tercatat sebanyak 15,2 juta jiwa. Tingginya pertumbuhan pengguna internet tersebut merupakan potensi yang baik untuk kemajuan ekonomi digital Indonesia. Dengan adanya internet membuat pengguna internet dengan sangat mudah untuk akses dunia maya dan tumbuh sangat pesat diharapkan perkembangan internet bisa membantu pertumbuhan ekonomi dengan salah satu cara sektor bisnis. Dengan jumlah penduduk dan jumlah pengguna internet yang tinggi, Indonesia menjadi pangsa pasar bagi pemain *e-commerce*. Atensi pemerintah terhadap pengembangan *e-commerce* baru terlihat belakangan, namun sebenarnya kemunculan *e-commerce* di Indonesia dapat diidentifikasi sejak tahun 1996, yaitu ketika *Dyviacom* Intrabumi sebagai penyedia jasa layanan internet menawarkan wahana transaksi berupa mall online (D-Mall).

Dalam perkembangannya, *e-commerce* semakin kentara menempatkan posisinya di tengah masyarakat sejak Kaskus hadir meramaikan dunia maya pada tahun 1999 sambil memboyong Forum Jual Beli (FJB) dan 3G launching di Indonesia pada tahun 2006 (UBS, 2014).

Sistem pembayaran merupakan komponen terpenting dalam suatu perekonomian khususnya dalam menjamin tercapainya transaksi pembayaran yang dilakukan masyarakat dan kegiatan usaha. Selain itu sistem pembayaran juga memiliki peran penting dalam mendukung terciptanya stabilitas sistem keuangan dan pelaksanaan kebijakan moneter. Demi menjamin kelancaran dan keamanan sistem pembayaran, Bank Indonesia melakukan kebijakan yang berfokus pada empat aspek utama yaitu peningkatan keamanan, efisiensi, perluasan akses dalam sistem pembayaran dan memperhatikan perlindungan konsumen. Pembayaran nontunai semakin menjadi tren masyarakat Indonesia baik di perkotaan maupun pedesaan. Uang nontunai dinilai lebih efektif sebagai alat transaksi pembayaran dan menjadi penggerak utama pertumbuhan ekonomi saat ini. Bank Indonesia (BI) mencatat, nilai transaksi uang elektronik naik dua kali lipat menjadi Rp31,66 triliun sepanjang Januari hingga September 2018 dibandingkan sepanjang 2017. Penggerak utama pertumbuhan nontunai tersebut antara lain berasal dari pembayaran online dan uang elektronik (Okefinance, 30 Desember 2018). Di Negara maju, transaksi ekonomi dalam mendukung pertumbuhan ekonomi tidak hanya menggunakan uang kartal dan uang logam, tetapi sebagian besar telah menggunakan non tunai.

Penggunaan uang non tunai hingga di atas 90 persen dari total transaksi keuangan negara Indonesia. Selain karena budaya masyarakat yang masih lekat pada penggunaan uang tunai, ketersediaan infrastruktur pembayaran yang belum optimal juga ditengarai sebagai salah satu faktor penyebabnya. Kita masih melihat kualitas jaringan komunikasi di

beberapa titik daerah yang tidak merata.

Jika di suatu daerah tidak mendapatkan akses internet atau sinyal telekomunikasi, kebutuhan tunai masih tinggi. Juga di daerah perbatasan, uang tunai masih diperlukan untuk meyakinkan kedaulatan NKRI. Uang elektronik (*e-money*) memiliki banyak kelebihan. Di antaranya, lebih praktis, efisien (transaksi cepat), adanya transparansi transaksi, mudah dalam bertransaksi, hemat dalam hal pengelolaan uang, menghindari risiko kerugian pencurian dan menghindari uang palsu. Namun, *e-money* juga memiliki kekurangan yakni pembatasan transaksi, privasi terganggu, suku bunga riil negatif, resiko terkena hack, kemampuan mesin EDC serta akses internet. (Harian Analisa, 14 Desember 2017) Bank Indonesia menyadari bahwa sistem pembayaran berperan penting dalam melancarkan kegiatan perekonomian masyarakat dan kegiatan usaha. Dengan adanya sistem pembayaran sebagai infrastruktur sistem keuangan merupakan faktor penting untuk mendukung stabilitas keuangan dan moneter. Terdapat tiga jenis besaran moneter di Indonesia, yaitu *base money* (M0), *narrow money* (M1), dan *broad money* (M2). Bank Indonesia selaku Bank Sentral memiliki tiga pilar tugas utama yaitu (UU No. 3 tahun 2004 pasal 8):

- 1) mengatur dan menjaga sistem pembayaran;
- 2) mengatur dan mengawasi bank.

Dalam melaksanakan tugasnya untuk mengatur dan menjaga sistem pembayaran, Bank Indonesia memiliki tugas khusus yaitu mengeluarkan uang sebagai alat pembayaran

yang sah di Indonesia yang meliputi kegiatan mencetak mengedarkan serta mengatur jumlah uang beredar. Di dalam era digital dimana teknologi sangat dibutuhkan, transaksi ekonomi dapat mengubah sistem pembayaran sekarang ini.

Penelitian terdahulu mengenai hubungan antara Ekonomi Digital Terhadap PDB yang dilakukan oleh Penelitian tersebut telah dilakukan oleh Singh dan Tanjung , Syafii, Tarigan dan Harahap (2022) dengan hasil penelitian menyatakan bahwa Faktor-Faktor Ekonomi Digital berpengaruh signifikan positif terhadap PDB. Hasil berikut juga senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Nabila , Chaidir, Suprapti (2021) dimana Faktor-Faktor Ekonomi Digital berpengaruh signifikan positif terhadap PDB.. Akan tetapi hasil dari penelitian tersebut berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muchtia (2018) dimana beberapa faktor-faktor ekonomi digital seperti jumlah pengguna internet memiliki hubungan negatif terhadap PDB.

Berdasarkan latar belakang diatas dan beberapa penelitian terkait, penulis tertarik melakukan penelitian ini dengan judul “**Analisis Pengaruh Ekonomi Digital Terhadap PDB Di Indonesia**”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Terjadinya fluktuasi nilai Produk Domestik Bruto (PDB) disetiap tahunnya, mulai dari tahun 2007 sampai tahun 202
2. Sangat membutuhkannya sector baru yang dapat membantu untuk merangsang pertumbuhan perekonomian di era revolusi industry 4.0
3. Terjadinya pertumbuhan yang sangat pesat dari berbagai kalangan sektor karena dengan internet, informasi yang dibutuhkan dengan cara yang sangat cepat
4. Terjadinya peningkatan penggunaan internet di Indonesia pada setiap tahunnya, mulai dari tahun 2007 sampai dengan tahun 2022
5. Pembayaran non-tunai semakin menjadi tren masyarakat Indonesia baik diperkotaan maupun dipedesaan
6. Ketersediaan infrastruktur pembayaran yang belum optimal juga ditengarai sebagai salah satu faktor penyebabnya
7. E-money juga memiliki kekurangan yakni pembatasan transaksi, privasi terganggu, suku bunga rill negative, resiko terkena hack, kemampuan mesin EDC serta akses internet.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, untuk menghindari meluasnya masalah penelitian ini, maka masalah penelitian ini dibatasi oleh variabel *E-commerce*, Pengguna Internet, dan Pembayaran Digital untuk mengetahui pengaruhnya Terhadap

PDB.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka penulis merumuskan beberapa masalah yaitu:

1. Apakah *E-commerce* secara parsial berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia?
2. Apakah Pengguna Internet secara parsial berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia?
3. Apakah Pembayaran Digital secara parsial berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia?
4. Apakah Pengguna Internet , Transaksi *E-commerce* dan Tingkat Pembayaran Digital secara simultan berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis *E-commerce* secara parsial berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia
2. Untuk menganalisis Pengguna Internet secara parsial Berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia
3. Untuk menganalisis Pembayaran Digital secara parsial berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia

4. Untuk menganalisis *E-commerce*, Pengguna Internet dan Pembayaran Digital secara simultan berpengaruh dan signifikan Terhadap PDB di Indonesia

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah memberikan manfaat bagi:

a. Bagi Penulis

Dapat dijadikan acuan sebagai penulis untuk mengetahui berbagai hal yang berkaitan dengan hubungan yang terdapat antara *E-commerce*, Pengguna Internet, dan Pembayaran Digital dengan PDB di Indonesia.

b. Bagi Akademisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai PDB di Indonesia.

c. Bagi Praktisi

Sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian sebelumnya diteliti oleh (Hesya Nungki Nabila, Taufik Chaidir, Ida Ayu Putri Suprapti 2021) dengan judul “Analisis pengaruh ekonomi digital terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia tahun 2017-2021” Sedangkan penelitian ini berjudul “Analisis Pengaruh Faktor-Faktor Ekonomi Digital Terhadap Produk Domestik Bruto Di Indonesia”.

Akan tetapi perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang terletak pada.

Table 1.1 Keaslian Penelitian

No	Perbedaan	(Hesya Nungki Nabila, Taufik Chaidir, Ida Ayu Putri Suprapti 2021)	Andika Syahputra
1.	Judul	Analisis pengaruh ekonomi digital terhadap pertumbuhan ekonomi diindonesia tahun 2017-2021	Analisis pengaruh factor-faktor ekonomidigital terhadap PDB Diindonesia
2.	Variabel	Ekonomi digital, Nilai transaksi, <i>E-commerce</i> , Uang Elektronik, ESM	Jumlah pengguna internet, transaksi <i>E-commerce</i> , Tingkatpembayaran Digital, PDB
3.	Metode penelitian	<i>Purposive sumpling</i>	Regresi Linier Berganda
4.	Lokasi	Indonesia	Indonesia
5.	Time saries	2017-2021	2007-2022

Sumber : dibuat oleh penulis,2023

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Produk Domestik Bruto (PDB)

Menurut Sukirno (2004 : 17), Produk Domestik Bruto adalah Pendapatan Nasional menggambarkan tingkat produksi negara yang dicapai dalam satu tahun tertentu dan perubahannya dari tahun ke tahun.

Produk nasional atau pendapatan nasional adalah istilah yang menerapkan tentang nilai barang-barang dan jasa-jasa yang diproduksi sesuatu negara dalam suatu tahun tertentu, berikut ini adalah tiga cara pendekatan perhitungan Produk Domestik Bruto:

a. Pendekatan pendapatan (*Income Approach*)

Pendekatan pendapatan adalah metode atau cara menghitung PDB dengan menghitung pendapatan seperti upah, sewa, bunga, dan laba yang diterima oleh setiap faktor produksi dalam menghasilkan barang akhir. Berikut perhitungan PDB dengan pendekatan produksi dirumuskan antara lain:

$$\text{PDB} = \text{Pendapatan Nasional} + \text{Depresiasi} + (\text{Pajak Tidak Langsung} - \text{Subsidi}) + \text{Pembayaran Faktor Netto Kepada Luar Negeri}$$

Komponen pendekatan pendapatan:

- Pendapatan nasional adalah total pendapatan yang diterima oleh faktor produksi di dalam suatu negara. Pendapatan nasional meliputi keuntungan perusahaan, kompensasi pegawai, bunga bersih, dan pendapatan sewa.
- Depresiasi atau penyusutan dari modal aktiva, disebut dengan penurunan nilai.
- Pajak tidak langsung, misalnya pajak penjualan, bea cukai, biaya lisensi. Subsidi adalah pembayaran oleh pemerintah tanpa memperoleh imbalanbarang atau jasa.
- Pembayaran faktor netto untuk luar negeri adalah pembayaran pendapatan atas faktor produksi untuk luar negeri dikurangi penerimaan pendapatan faktor dari luar negeri.

b. Pendekatan Pengeluaran (*Expenditure Approach*)

Pendekatan Pengeluaran adalah cara menghitung PDB dengan mengukur jumlah pengeluaran atas semua barang akhir pada kurun waktu tertentu (umumnya satu tahun). Berikut jenis pengeluaran dalam perekonomian antara lain :

- a) Konsumsi (*consumption*) adalah pembelanjaan barang dan jasa oleh rumah tangga.
- b) Investasi (*investment*) adalah pembelian barang yang nantinya akan digunakan untuk memproduksi lebih banyak barang dan jasa.
- c) Belanja pemerintah (*government purchases*) mencakup pembelanjaan barang dan jasa oleh pemerintah daerah, negara bagian, dan pusat (*federal*).
- d) Ekspor neto (*net exports*) sama dengan pembelian produk dalam negerioleh

orang asing (*ekspor*) dikurangi pembelian produk luar negeri oleh warga negara (*impor*) (Mankiw,2006:11-13).

Secara sistematis penjumlahan seluruh pengeluaran komponen-komponen dalam perekonomian adalah:

$$Y = C + I + G + (X - M)$$

c. Pendekatan Produksi (*Production Approach*)

Pendekatan produksi adalah cara menghitung PDB suatu negara dengan mengukur nilai produksi yang dihasilkan oleh faktor-faktor produksi pada suatu negara, baik itu warga negara sendiri maupun milik warga asing. Secara sistematis, perhitungan PDB dengan pendekatan pendapatan dapat ditulis notasinya sebagai berikut :

$$PDB = Sewa + Upah + Bunga + Laba$$

2. Ekonomi Digital

Istilah ekonomi digital (*digital economy*) dikenalkan oleh Don Tapscott di tahun 1995 lewat bukunya berjudul *The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*, yaitu sebuah sosiopolitik dan sistem ekonomi yang mempunyai karakteristik sebagai ruang intelijen, meliputi informasi, berbagai akses instrument informasi, kapasitas informasi, dan pemrosesan informasi. Ekonomi digital adalah kegiatan ekonomi yang didasarkan pada teknologi digital internet. Ekonomi digital disebut juga dengan sebutan internet *economy*, *web economy*,

digital-based economy, new economy knowledge, atau neweconomy.

1. Keberadaan ekonomi digital akan ditandai dengan semakin maraknya perkembangan bisnis atau transaksi perdagangan yang memanfaatkan internet sebagai medium komunikasi, kolaborasi, dan kooperasi antar perusahaan ataupun individu. Ada tiga komponen utama konsep ekonomi digital dapat diidentifikasi, yaitu :
 - a) Infrastruktur e-bisnis (perangkat keras, perangkat lunak, telekomunikasi, jaringan, modal manusia, dll);
 - b) E-bisnis (Bagaimana bisnis dilakukan, setiap proses yang dilakukan organisasi melalui jaringan yang dimediasi computer);
 - c) *E-commerce* (transfer barang, misalnya saat buku dijual online).

2. Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa ekonomi digital adalah sektor ekonomi yang meliputi barang-barang dan jasa-jasa saat pengembangan, produksi, penjualan atau suplainya bergantung pada teknologi digital. Ekonomi digital merupakan dampak globalisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang tidak hanya berkaitan dengan internet, namun juga berhubungan dengan sektor ekonomi. Ekonomi digital merupakan interaksi antara perkembangan inovasi dan kemajuan teknologi informasi dan dampaknya pada ekonomi makro dan mikro. Ekonomi digital berkembang sesuai dengan

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang ditandai dengan lima indikator seperti pekerjaan berbasis pengetahuan, globalisasi, dinamisme ekonomi, transformasi ke digital economy dan kapasitas teknologis. Sedangkan nilai dasar yang menjadi landasan bagi berkembangnya ekonomi digital adalah adanya penciptaan nilai, produk berupa efisiensi saluran distribusi, dan struktur berupa terjadinya layanan personal dan sesuai keinginan.

Dari sisi terminologi, penafsiran atas terminologi ekonomi digital masih beragam. Menurut OECD (*Organization for Economic Co- operation and Development*), ekonomi digital adalah “*comprised of markets based on digital technologies that facilitate the trade of goods and services through ecommerce* (ekonomi digital adalah pasar yang dibentuk oleh teknologi digital yang memfasilitasi perdagangan barang dan jasa melalui *e-commerce*). Pengertian ekonomi digital secara luas diberikan oleh negara-negara tergabung dalam G20, yakni *a broad range of economic activities that includes using digitized information and knowledge as the key factor of production, and modern information networks as the important activity space* (berbagai kegiatan ekonomi yang mencakup penggunaan informasi dan pengetahuan digital sebagai faktor utama produksi, dan jaringan informasi modern sebagai bagian kegiatan yang penting).

Ekonomi digital merupakan fase paling mutakhir dari perkembangan ekonomi yang dimulai dari teori ekonomi fundamental yang berbasis pada optimalisasi faktor-faktor produksi seperti manusia, mesin, modal uang, tanah dan sebagainya yang menentukan proses

produksi dan distribusi. Perkembangan selanjutnya adalah masuknya ilmu pengetahuan atau intelektual sebagai faktor yang menentukan perekonomian, termasuk didalamnya adalah iptek, kreatifitas dan berbagai macam bentuk modal inovatif. Dan yang disebut dengan ekonomi digital adalah munculnya masyarakat baru yang disebut dengan masyarakat informasi (*Information society*) atau masyarakat berpengetahuan (*Knowledge society*), serta puncaknya lahir apa yang disebut dengan masyarakat pasca industry sebagai konsekuensi berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang mempengaruhi ranah ekonomi yang berlandaskan iptek, ekonomi inovasi, ekonomi online, ekonomi baru dan ekonomi digital. Terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan ciri-ciri ekonomidigital, anantara lain sebagai berikut:

- a) Akses informasi yang tidak terbatas
- b) Pasar global terus berkembang
- c) Transaksi bisnis dilakukan lebih cepat dari sebelumnya, bahkan selama 24 jam 7 hari terus terjadi transaksi
- d) Keinginan peningkatan pendapatan dari perusahaan multi nasional via globalisasi
- e) Pada saat yang sama, banyak konsumen (secara global) yang memiliki informasi yang sama sehingga konsumen dengan cepat dapat membedakan harga antaran satu perusahaan dengan lainnya, disaat itu pula perusahaan berusaha menarik minat konsumen.
- f) Privatisasi meningkat persaingan pasar
- g) Perkembangan teknologi komunikasi data dan suara meningkat harapan

konsumen dan membuka berbagai peluang dalam bentuk sederhana, ekonomi digital muncul karena adanya kemajuan teknologi digital.

3. *Electronic Commerce*

E-commerce merupakan proses pembelian, penjualan, atau pertukaran barang, jasa dan informasi melalui jaringan komputer termasuk internet. Menurut Kalakota dan Whinston (1997) istilah *e-commerce* dapat dilihat dari empat perspektif yang berbeda yaitu (Turban, E., & King, D., 2002):

Bila dilihat dari perspektif proses bisnis, *e-commerce* adalah aplikasi dari teknologi dengan tujuan mengotomatisasi transaksi bisnis dan langkah-langkah dalam melaksanakan pekerjaan (*workflow*). Bila dilihat dari perspektif pelayanan, *e-commerce* adalah sebuah alat yang dapat memenuhi kebutuhan perusahaan, konsumen, dan manajemen dengan tujuan meminimalisir biaya pelayanan, meningkatkan kualitas pelayanan kepada konsumen, dan meningkatkan kecepatan pelayanan konsumen.

E-commerce memungkinkan dilaksanakannya proses jual beli produk dan informasi melalui internet dan layanan online lainnya. Sedangkan menurut Efraim Turban dan David King terdapat dua perspektif lain yang dapat digunakan untuk mendefinisikan *e-commerce* yaitu :

- a) Bila dilihat dari perspektif kolaborasi, *e-commerce* adalah fasilitator yang dapat digunakan untuk memungkinkan terlaksananya proses kolaborasi pada suatu organisasi baik antar organisasi maupun inter organisasi.

- b) Bila dilihat dari perspektif komunitas, *e-commerce* merupakan tempat berkumpul bagi anggota suatu komunitas untuk saling belajar, berinteraksi, bertransaksi dan berkolaborasi.

4. Manfaat *Electronic Commerce*

1. Bagi pemilik *e-commerce*

- a. Memperluas market place sampai ke pasar nasional dan pasar internasional
- b. *E-commerce* mengurangi biaya proses pembuatan serta pengiriman.
- c. *E-commerce* mengurangi waktu penerimaan dan pengembalian produk barang dan jasa.

2. Bagi Konsumen

- a. *E-commerce* membuat pelanggan transaksi selama 24 jam tanpa ada batas atau batasan.
- b. *E-commerce* memberikan lebih banyak produk dan mereka bisa memilih.
- c. produk dari berbagai perusahaan.
- d. Pelanggan bisa menerima informasi secara detail secara cepat.

3. Bagi Konsumen

- a. *E-commerce* membuat pelanggan transaksi selama 24 jam tanpa ada batas atau batasan.
 - b. *E-commerce* memberikan lebih banyak produk dan mereka bisa memilih.
 - c. produk dari berbagai perusahaan.
 - d. Pelanggan bisa menerima informasi secara detail secara cepat.
4. Bagi masyarakat
- a. *E-commerce* mempermudah orang untuk bekerja tanpa harus keluar rumah. Dan bisa mengurangi arus kepadatan lalu lintas di jalan serta mengurangi polusi udara.
 - b. *E-commerce* mempermudah di suatu wilayah pedesaan tanpa adanya *e-commerce* mereka susah untuk membeli produk dan jasa yang diinginkan.

5. Jumlah Pengguna Internet

Internet atau *International Network* adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia. Internet merupakan suatu jaringan komunikasi tanpa batas yang melibatkan jutaan komputer pribadi yang tersebar diseluruh dunia. Dengan menggunakan protokol *Transmission Control Protocol/ Internet Protocol* (TCP/IP) dan didukung oleh media komunikasi seperti satelit dan paket radio, maka internet

telah memungkinkan komunikasi antar komputer dengan jarak yang tidak terbatas (Oetomo, 2002: 52).

Menurut William (dalam Pramudilaga, 2004) internet adalah kumpulan jaringan komputer sehingga pemakai dapat berbagi informasi dengan sumber-sumber lain yang lebih luas (Uno dan Lamatenggo, 2011: 104). Internet merupakan sebuah koleksi global dari ribuan jangkauan yang dikelola secara bebas. Internet sangat terkenal di kalangan muda. Selain mudah digunakan siapa saja, internet dapat menjadi ajang gaul yang murah tempat mencari informasi pendidikan dan lowongan kerja yang up to date (Oetomo, 2002: 11).

Kekuatan internet bukan sekedar pada kecanggihan hardware tetapi juga pada kerumitan software-nya. Aplikasi software komunikasi dan kolaborasi koneksi digunakan untuk mendukung komunikasi, koordinasi dan kolaborasi jaringan yang ada dalam *cybercommunication* (Bungin, 2008: 137). Internet pada masa ini adalah suatu jaringan dari jaringan komputer yang saling terhubung dengan kecepatan yang sangat menakjubkan dan bisa mengakses semua informasi dari seluruh dunia.

6. Pembayaran Digital

Pesatnya perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap perkembangan sistem pembayaran dalam transaksi bisnis terutama dalam menjaga kesinambungan hubungan bisnis para pihak. Sistem pembayaran yang merupakan salah satu pilar penopang stabilitas sistem keuangan telah berkembang, yang semula hanya

menggunakan uang tunai, kini sudah merambah pada sistem pembayaran digital atau bisa disebut sebagai *electronic money (e-money)*. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menggeser peranan uang tunai (*currency*) sebagai alat pembayaran kedalam bentuk pembayaran non tunai yang lebih efisien dan ekonomis. Pembayaran non tunai umumnya dilakukan tidak dengan menggunakan uang sebagai alat pembayaran melainkan dengan cara transfer antar bank atau pun transfer intra bank melalui jaringan internal bank sendiri. Selain itu pembayaran non tunai juga dapat dilakukan dengan menggunakan kartu sebagai alat pembayaran, misalnya dengan menggunakan kartu ATM, kartu debit, dan kartu kredit. Era revolusi industri 4.0 ini menunjukkan semakin meningkatnya teknologi yang berpengaruh terhadap sistem pembayaran dengan beragam aplikasi yang digunakan masyarakat sebagai sarana pembayaran non-tunai.

Sistem Pembayaran Digital Pembayaran secara umum dapat diartikan sebagai pemindahan sejumlah uang dari si pembayar ke penerima. Pembayaran digital adalah pembayaran yang berbasis teknologi. Di dalam pembayaran digital uang disimpan, diproses, dan diterima dalam bentuk informasi digital dan proses pemindahannya diinisialisasi melalui alat pembayaran elektronik.

Pembayaran secara tradisional dilakukan melalui uang tunai, cek atau kartu kredit sedangkan pembayaran digital dilakukan menggunakan software tertentu, kartu pembayaran, dan uang elektronik. Komponen-komponen utama dari sistem

pembayaran digital antara lain: aplikasi pemindahan uang, infrastruktur jaringan, peraturan dan prosedur yang memerintah kegunaan dari sistem tersebut. Sistem pembayaran secara digital menyediakan cara pembayaran untuk pembelian barang ataupun jasa melalui internet. Berbeda dengan sistem pembayaran biasanya, pelanggan mengirimkan seluruh data yang berkaitan dengan pembayaran kepada penjual melalui internet, tidak ada interaksi eksternal yang jauh antara pelanggan dan penjual (dengan mengirimkan faktur melalui email atau konfirmasi melalui fax). Sekarang ini, sudah lebih dari 100 macam sistem pembayaran secara elektronik.

B. Penelitian Terdahulu

Peneliti terkait dengan Pertumbuhan Ekonomi telah dilakukan dan dikembangkan oleh berbagai pihak.

Tabel 2.1 Table Ringkasan Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Judul penelitian	Variabel	Hasil penelitian
1.	Fadhillah Insani(2021)	Analisis e- Commerce sebagai ekonomi digital dalam Mendorong Pertumbuhan Perekonomian	Variabel independen: <i>E-Commerce</i> Variabel dependen: PDB	Variabel E- Commerc berpengaruh positif terhadap PDB.

No	Penelitian	Judul penelitian	Variabel	Hasil penelitian
		kota medan di tengah pandemi covid-19 (studi kasus pada umkm di kota medan)		
2.	Hastina Febriaty (2019)	Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Dalam Era Digital Terhadap Tingkat Pertumbuhan Ekonomi Indonesia	Variabel independen: Pembayaran Digital Variabel dependen: PDB	Variabel E-Commerc Berpengaruh signifikan terhadap PDB.

No	Penelitian	Judul penelitian	Variabel	Hasil penelitian
3.	Hesya Nungki Nabila, Taufik Chaidir, Ida Ayu Putri Suprapti (2021)	Analisis pengaruh ekonomi digital Terhadap Pertumbuhan ekonomi di Indonesia tahun 2017-2021	Variabel independen: Pembayaran Digital dan <i>E- Commerc</i> Variabel dependen: PDB	Variabel pembayaran digital Berpengaruh signifikan terhadap Pertumbuhan Ekonomi dan Variabel <i>E- Commerc</i> berpengaruh Positif terhadap PDB
4.	Rr.Getha Fety Dianari (2018)	Pengaruh <i>e- Commerce</i> Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia	Variabel independen: <i>E-Commerc</i> Variabel dependen: PDB	Variabel <i>E- Commerc</i> Berpengaruh signifikan terhadap PDB.

No	Penelitian	Judul penelitian	Variabel	Hasil penelitian
5.	Balkis Amalia, Rokhedhi Priyo Santoso (2022)	Pengaruh uang Elektronik terhadap PDB di Indonesia tahun 2011-2020	Variabel independen: Pembayaran Digital Variabel dependen: PDB	Variabel pembayaran digital berpengaruh positif terhadap PDB.
6.	Horinda Pertiwi, Jean Elikal Marna (2023)	Analisis Pengaruh Transaksi Non Tunai Terhadap PDB Indonesia	Variabel independen: Pembayaran Digital Variabel dependen: PDB	Variabel pembayaran digital Berpengaruh Signifikan terhadap PDB

NO	Penelitian	Jenis Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian
7.	RHAINA NAWAN G WULAN (2021)	Pengaruh Pertumbuhan bisnis digital terhadap PDB di indonesia dengan Penyerapan tenaga kerja sebagai variabel Intervening	Variabel independen: Jumlah Pengguna Internet Variabel dependen: PDB	Variabel jumlah pengguna internet berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB

No	Penelitian	Judul penelitian	Variabel	Hasil penelitian
8	Ahmad Albar Tanjung, M Syafii, Sufhia Br Tarigan, Widya Gustriani Harahap (2022)	Analisis Pengaruh Ekonomi Digital Terhadap PDB di Indonesia: Model Data Panel	Variabel independen: Jumlah Pengguna Internet Variabel dependen: PDB	Variabel jumlah pengguna internet berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB
9.	Mahesa Muhammad (2021)	Analisis transaksi pembayaran non tunai terhadap PDB diIndonesia	Variabel independen: Pembayaran Digital Variabel dependen: PDB	Variabel Pembayaran Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB

No	Penelitian	Judul penelitian	Variabel	Hasil penelitian
10	Prasetyo Budi Widagdo	Analisis Perkembangan <i>E-commerce</i> Dalam Mendorong PDB Wilayahdi Indonesia	Variabel Independen: <i>E-commerc</i> Variabel dependen: PDB	<i>E-commerce</i> memiliki dampak positif yang signifikan baik

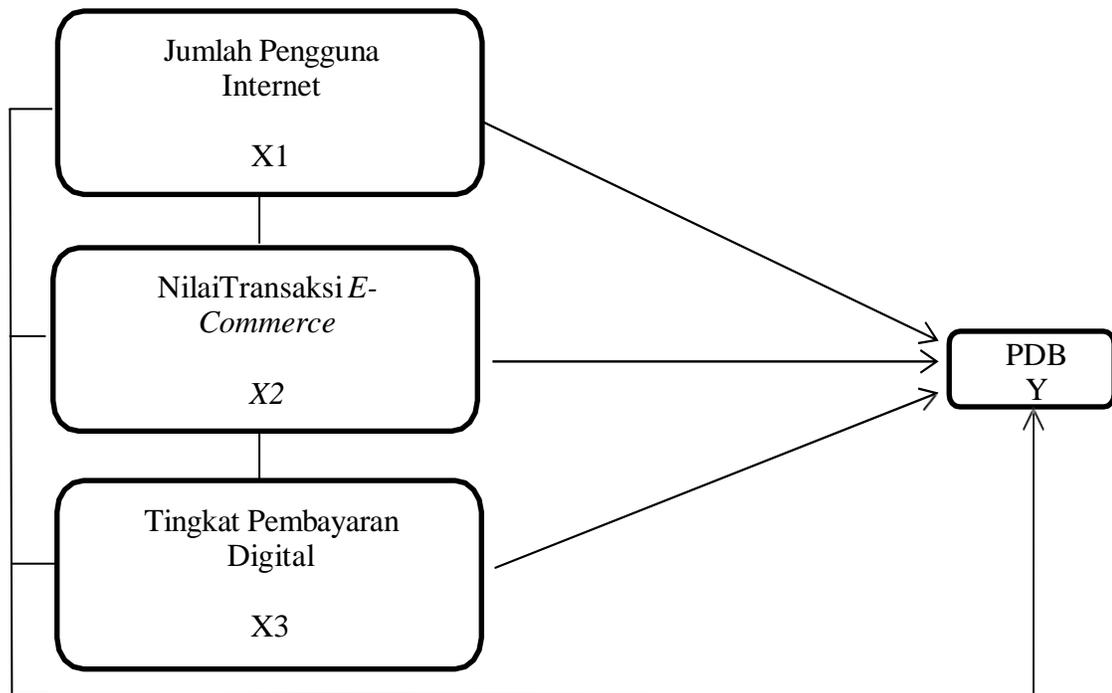
Sumber : dibuat oleh penulis,2023

C. Kerangka Konseptual

Jumlah pengguna internet dapat berpengaruh terhadap PDB (Produk Domestik Bruto) suatu negara. Hubungan antara jumlah pengguna internet dan PDB dapat disebut sebagai "efek ekonomi digital" atau "dampak internet terhadap PDB." (Tripurwanta, I,2017)

Nilai transaksi *e-commerce* dapat berpengaruh terhadap PDB (Produk Domestik Bruto) suatu negara. *E-commerce* adalah bentuk perdagangan yang dilakukan secara elektronik melalui internet, termasuk pembelian dan penjualan produk dan jasa. (Dianari, R. G. F,2018).

Tingkat pembayaran digital dapat berpengaruh terhadap PDB (Produk Domestik Bruto) suatu negara. Tingkat pembayaran digital mengacu pada proporsi transaksi keuangan yang dilakukan secara elektronik, seperti menggunakan kartu kredit/debit, pembayaran melalui aplikasi digital, transfer bank elektronik, dan pembayaran menggunakan dompet digital. (Pailaha, E. P., Rotinsulu, T. O., & Mandej, D,2023).



Sumber : dibuat oleh penulis, 2023

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Regresi Linier Berganda

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut :

- H1 : *E-Commerce* secara parsial berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia
- H2 : Jumlah Pengguna Internet secara parsial berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia
- H3 : Pembayaran Digital secara parsial berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia
- H4 : *E-Commerce*, Jumlah Pengguna Internet, dan Pembayaran Digital secara simultan berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

a) Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan secara kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

b) Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat *asosiatif* (hubungan), yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Dengan penelitian ini, maka akan dapat dibangun teori yang dapat berfungsi untuk menjelaskan, meramalkan dan mengontrol suatu gejala.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil data-data di Badan Pusat Statistik (BPS). Kementerian Komunikasi dan Informasi, *Financial Technologi*, dan Bank Indonesia melalui situs (<https://www.bps.go.id/>, <https://kominfo.go.id>, dan

C. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

Tabel 3.2 Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Indikator	Skala
Jumlah Pengguna Internet (X1)	Jumlah individu yang memiliki akses dan Menggunakan Internet	Jumlah Pengguna Internet	Jumlah orang (dalam ribuan, jutaan, dan milyaran)
Nilai Transaksi E-commerce (X2)	Total nilai transaksi <i>E-commerce</i> dalam bentuk periode tertentu.	Nilai transaksi <i>E-commerce</i>	Jumlah uang (dalam ribuan, jutaan, milyaran, atau triliunan mata uang lokal)
Tingkat Pembayaran Digital (X3)	Proporsi pembayaran digital dari total pembayaran dalam periode tertentu	Persentase transaksi digital dari total Transaksi	Persentasi (%)

Variabel	Definisi	Indikator	Skala
Produk Domestik Bruto (Y)	Nilai total seluruh barang dan jasa yang dihasilkan oleh suatu negara.	PDB tahunan atau kuartalan	Jumlah uang dalam miliar atau triliun mata uang local

Sumber : diolah oleh penulis, 2023

D. Jenis dan Sumber data

Data yang digunakan adalah data yang bersifat kuantitatif yang dinyatakan dalam angka-angka, data *Time Series* yaitu data yang digunakan dengan menggunakan data rasio. Penulis menggunakan sumber data sekunder yaitu data yang dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada diperoleh dari laporan tahunan yang telah dipublikasikan melalui situs Badan Pusat Statistik (BPS) (<https://www.bps.go.id/>), Kementerian Komunikasi dan Informasi (<https://kominfo.go.id>) dan Bank Indonesia (<https://www.bi.go.id>).

Tabel 3.3 Sumber Data

No.	Data	Sumber Data	Keterangan
1	Jumlah Pengguna Internet	Badan Pusat Statistik	https://www.bps.go.id/
2	Nilai Transaksi <i>E-commerce</i>	Kementerian Komunikasi dan Informasi	https://www.kominfo.go.id

NO	Data	Sumber Data	Keterangan
3	Tingkat Pembayaran Digital	Bank Indonsia	https://www.bi.go.id
4	Produk Domestik Bruto	Bank Indonesia	https://www.bi.go.id

Sumber : Dibuat Oleh Penulis,2023

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi, menurut (Sugiyono,2011) studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan mempelajari dokumen untuk mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Metode ini dilakukan dengan mencatat atau mengumpulkan data-data yang tercantum pada Badan Pusat Statistik (BPS) dan BI Statistik berupa laporan yang telah dipublikasikan berhubungan dengan masalah yang diteliti.

F. Teknik Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda. Dalam analisis regresi, selain mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih, juga menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen. Analisis regresi berganda biasa berupa garis lurus (linier) dan non linier. Sementara analisis regresi pada penelitian ini adalah regresi linier berganda yaitu regresi

yang melibatkan lebih dari satu variabel (X) yaitu Jumlah Pengguna Internet, Nilai Transaksi *E- Commerce*, Tingkat Pembayaran Digital dan satu variabel (Y) yaitu PDB.

1. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik yaitu untuk mengetahui apakah terdapat masalah di dalam data regresi. Uji asumsi klasik yang digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi information dalam variabel, sebaiknya sebelum information diolah berdasarkan model-model penelitian. Metode yang layak dan baik digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kolmogrov- Smirnov untuk mengetahui ordinary atau tidaknya information yang digunakan. Uji Kolmogrov-Smirnov adalah uji beda antara information yang diuji normalitasnya dengan information ordinary baku (Wiratna Sujarweni, 2015).

Dengan pengambilan keputusan:

- a) Jika $Sig > 0,05$ maka data terdistribusi normal
- b) Jika $Sig < 0,05$ maka data tidak terdistribusi secara normal

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan antar variabel independen dalam suatu model. Kemiripan antar variabel independen akan mengakibatkan korelasi yang sangat kuat.

Selain itu untuk uji ini menghindari kebiasaan dalam expositions pengambilan keputusan mengenai pengaruh pada uji parsial masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. jika VIF yang dihasilkan diantara 1-10 maka tidak terjadi multikolonieritas. Pengujian multikolonieritas ini dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Centered $VIF < 0,10$ atau $VIF > 10$: terjadi mulikolonieritas
- b) Centered $VIF > 0,10$ atau $VIF < 10$: tidak terjadi multikolonieritas

c. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode $t-1$ (sebelumnya). Jika terjadi korelasi, maka dinamakan ada problem autokorelasi. Autokorelasi muncul karena observasi yang berurutan sepanjang waktu berkaitan satu sama lainnya. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi dalam suatu penelitian (Agung Abdul Rasul,2010).

Uji autokorelasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan melalui uji run (Run test). Run test sebagai bagian dari statistik non parametrik dapat pula digunakan untuk menguji apakah antar residual terdapat korelasi yang tinggi. Jika antar residual tidak terdapat hubungan korelasi maka dikatakan bahwa residual adalah acak ataurandom. Run test digunakan untuk melihat apakah data residual terjadi secara random atau tidak sistematis.

Run test dilakukan dengan membuat hipotesis dasar, yaitu : H_0 : residual random (acak).

Ha : residual tidak random.

Dasar pengambilan keputusan uji statistik dengan Run test adalah (Ghozali,2016):

- Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) kurang dari 0,05, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Hal ini berarti data residual terjadi secara tidak random (sistematis).
- Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih dari 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak. Hal ini berarti data residual terjadi secara random (acak) sehingga tidak terdapat masalah autokorelasi pada data yang diuji.

d. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah terjadi penyimpangan model karena gangguan varian yang berbeda antar observasi satu ke observasi lain. Uji heteroskedastisitas ditujukan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan fluctuation dan leftover satu pengamatan yang lain. Jika leftover dan change dari satu pengamatan ke pengamatan yang lainnya tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas (Sudjana,2009).

Ada beberapa cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas, salah satunya yaitu dengan melihat grafik Plot antara nilai prediksi variable terikat (dependen).

2. Tehnik Analisis Regresi Linear Berganda

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Regresi Linear

Berganda. Regresi linear berganda untuk meramalkan pengaruh dua variabel atau lebih terhadap satu variabel untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan fungsional antara dua buah variabel bebas (X) atau lebih dengan sebuah variabel terikat (Y)(Usman, Husaini & Setiadi,2003). Persamaan Regresi Linear Berganda sebagai berikut: $Y = \alpha + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 + \varepsilon$

Dimana:

Y = PDB

α = Konstanta

$\beta_1, \beta_2, \beta_3$ = Koefisien regresi

X1 = Jumlah Pengguna Internet

X2 = Nilai Transaksi E-commerce

X3 = Tingkat Pembayaran Digital

ε = error

3. Uji Hipotesis

a. Uji Simultan (Uji F)

Pengujian ini dilakukan untuk melihat pengaruh variabel independen secara serentak. Uji ini dilakukan untuk membandingkan pada tingkat nilai signifikansi dengan nilai $\alpha = 5\%$ (0,05), pengambilan kesimpulannya adalah dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig < α maka H_0 ditolak
- b) Jika nilai Sig > α maka H_0 diterima

b. Uji Parsial (Uji T)

Pengujian ini dilakukan untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial dengan derajat keabsahan 5%. Pengambilan kesimpulannya adalah dengan melihat nilai signifikansi yang dibandingkan dengan nilai $\alpha = 5\%$ (0,05) dengan ketentuan pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig < α maka H_0 ditolak
- b) Jika nilai Sig > α maka H_0 diterima

c. Koefisien Determinasi (R^2)

Pada model linier berganda ini, akan dilihat besarnya kontribusi untuk variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya dengan melihat besarnya koefisien determinasi totalnya (R^2). Jika determinasi totalnya (R^2) yang diperoleh mendekati 1 (satu) maka dapat dikatakan semakin kuat model tersebut menerangkan hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebaliknya jika determinasi totalnya (R^2) semakin mendekati 0 (nol) maka semakin lemah variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Perekonomian Indonesia

Perekonomian Indonesia dari tahun 2011 hingga 2022 mengalami perkembangan yang signifikan dalam hal penggunaan internet, e-commerce, dan pembayaran digital. Pada periode tersebut, pengguna internet di Indonesia terus meningkat secara substansial dari tahun ke tahun. Kemajuan infrastruktur digital, perluasan jaringan internet, serta adopsi teknologi oleh masyarakat menjadi faktor utama dalam pertumbuhan ini. Peningkatan penggunaan e-commerce juga mencatat pertumbuhan yang pesat. Platform e-commerce telah memainkan peran penting dalam memfasilitasi perdagangan elektronik di Indonesia, memungkinkan konsumen untuk melakukan pembelian barang dan jasa secara online dengan lebih mudah dan nyaman. Sementara itu, terkait dengan pembayaran digital, inovasi teknologi dan perbankan digital telah mengubah lanskap transaksi keuangan di Indonesia. Penggunaan dompet digital, transfer antar bank secara online, serta transaksi non-tunai lainnya semakin populer di tengah masyarakat. Namun, perlu diingat bahwa data-data spesifik, seperti angka persentase pertumbuhan pengguna internet, peningkatan penggunaan e-commerce, dan statistik pembayaran digital dapat berbeda-beda dari sumber yang digunakan.

a. Ekonomi Digital

Memasuki revolusi industri 4.0, teknologi digital menjadi salah satu modal utama yang dibutuhkan oleh para pelaku industri untuk mengembangkan lini usaha mereka. Kehadiran industri 4.0 pun menjadi bukti bahwa saat ini perkembangan industry tidak dapat terlepas dari perkembangan teknologi. Perkembangan sektor industri yang beriringan dengan perkembangan teknologi tentunya dapat membawa dampak yang positif pada suatu negara, salah satunya dampak positif pada peningkatan perekonomian negara tersebut. Dengan adanya teknologi digital, suatu negara dapat mendorong perekonomiannya ke arah ekonomi digital (Kumala, 2022).

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki potensi besar untuk perkembangan ekonomi digital. Ekonomi digital di Indonesia memang dapat membawa banyak dampak positif, namun hal ini juga menjadi tantangan pemerintah dalam membuat kebijakan. Dengan adanya perkembangan ekonomi digital dapat memungkinkan munculnya model bisnis baru, integrasi antar sektor bisnis, serta perubahan model bisnis pada sektor yang sudah ada. Perkembangan teknologi informasi di era revolusi 4.0 memberikan dampak yang signifikan terhadap perekonomian Indonesia. Perkembangan ini mampu menciptakan model bisnis dan pelaku ekonomi baru yang sangat dinamis, sehingga mampu menggeser praktik-praktik ekonomi tradisional yang eksis sebelumnya (Kumala, 2022).

A. **Produk Domestik Bruto**

PDB adalah salah satu faktor yang memberikan kontribusi sebagai faktor utama dalam mengukur kesehatan perekonomian suatu Negara. Menurut Mankiw (2007), dalam analisis makro pengukuran perekonomian suatu negara adalah Produk Domestik Bruto (PDB). PDB mengukur nilai barang dan jasa yang diproduksi di wilayah suatu negara tanpa membedakan (Karlina, 2017)

Menurut pendekatan produksi, Produk Domestik Bruto (PDB) adalah jumlah nilai barang dan jasa akhir yang dihasilkan oleh berbagai unit produksi di wilayah suatu negara dalam jangka waktu setahun. Produk domestik bruto dapat pula diartikan sebagai nilai barang-barang dan jasa-jasa yang diproduksi oleh faktor-faktor produksi milik warga negara tersebut dan negara asing dalam satu tahun tertentu Produk domestik bruto dinilai menurut harga pasar dan dapat didasarkan kepada harga yang berlaku dan harga tetap. Formula PDB yaitu $PNB - PF$ dari LN. PNB merupakan produk nasional suatu negara. PF dari LN merupakan pendapatan faktor-faktor produksi yang diterima dari luar negeri dikurangi dengan pendapatan faktor-faktor produksi yang dibayarkan keluar negeri. Dalam menghitung pendapatan nasional diperlukan adanya produk domestik bruto nsumen sehingga dapat meningkatkan permintaan terhadap produk perusahaan. Adanya peningkatan permintaan terhadap produk perusahaan akan meningkatkan profit perusahaan dan pada akhirnya dapat meningkatkan harga saham perusahaan. Sangkyun (1997), Hooker

(2004), Chiarella dan Gao (2004) menemukan hasil bahwa GDP berpengaruh secara signifikan terhadap return saham. Peningkatan PDB mencerminkan peningkatan daya beli konsumen di suatu negara. Adanya peningkatan daya beli konsumen menyebabkan peningkatan permintaan masyarakat terhadap barang dan jasa perusahaan yang nantinya akan meningkatkan profit perusahaan. Peningkatan profit perusahaan akan mendorong peningkatan harga saham (Kewal, 2012).

B. Jumlah Pengguna Internet

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern (Arifin, 2014). Akses internet telah menciptakan perubahan mendasar dalam cara orang berkomunikasi, berinteraksi, dan mendapatkan informasi. Di Indonesia, seiring dengan peningkatan penetrasi internet dan adopsi teknologi, akses internet semakin merata di seluruh negeri, termasuk di daerah pedesaan dan terpencil (Yusrizal, 2016).

Pemanfaatan internet yang semakin meluas telah membawa dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Internet telah menjadi sarana penting yang membuka beragam peluang dan memberikan akses informasi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Dalam berbagai bidang kehidupan, internet telah menjadi alat yang memfasilitasi transformasi dan kemajuan yang pesat (Gani, 2018) kses informasi. Berbagai platform pembelajaran online dan sumber daya edukasi digital memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk mengakses pengetahuan dari seluruh dunia, terlepas

dari batasan geografis. Dengan akses ke kursus online, video tutorial, dan materi pendidikan interaktif, pendidikan menjadi lebih inklusif dan dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, termasuk mereka yang tinggal di daerah terpencil (Suhada, et al., 2022).

Disektor ekonomi juga mengalami perubahan besar dengan kemajuan teknologi internet. Akses ke platform perdagangan elektronik dan situs jual-beli online telah membuka kesempatan bagi pelaku usaha untuk menjual produk mereka ke pasar global. Usaha kecil dan menengah dapat memanfaatkan platform e-commerce untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan daya saing mereka. (Mohammad & Maulidiyah, 2023)

C. Tingkat pembayaran Digital

Transaksi non tunai menjadi cara pembayaran baru yang dilakukan sejak adanya pandemi covid-19 (Aulia, 2020). Pembayaran secara konvensional mulai ditinggalkan sejak tren pembayaran digital banyak dilakukan oleh masyarakat. Perkembangan financial technology (fintech) menjadikan masyarakat lebih mudah dalam melakukan transaksi secara digital. Pemerintah melalui Bank Indonesia sejak tahun 2014 sudah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) sebagai bentuk implementasi kebijakan pembayaran digital dan memberikan dukungan kepada masyarakat agar mudah melakukan transaksi (Ulfi, 2020). Adanya pandemi covid-19 sejak awal tahun 2020 menjadikan transaksi digital sebagai alternatif terbaik untuk melakukan transaksi dengan orang lain.

Fintech berkembang memberikan produk keuangan dan pelayanan transaksi digital yang mudah diakses oleh masyarakat (Nurohman dkk., 2021). Berdasarkan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), fintech merupakan sebuah inovasi yang terjadi pada industri jasa keuangan dengan memanfaatkan teknologi. Produk dari fintech biasanya sebuah sistem yang dibangun untuk menjalankan mekanisme transaksi keuangan, sehingga masyarakat dengan mudah dapat menggunakan transaksi digital berbasis fintech. Di Indonesia, digital payment system

yang sering digunakan oleh masyarakat terdiri dari Flip, OVO, Go-pay, DANA, Sakuku, Link Aja, Shopee pay, dan lain sebagainya. (Nurohman et al., 2022)

D. Transaksi *E-commerce*

E-commerce adalah singkatan dari *Electronic Commerce* yang artinya sistem pemasaran secara atau dengan media elektronik. *E-commerce* ini mencakup distribusi, penjualan, pembelian, marketing dan service dari sebuah produk yang dilakukan dalam sebuah system elektronika seperti internet atau bentuk jaringan komputer yang lain. *E-commerce* bukan sebuah jasa atau sebuah barang, tetapi merupakan perpaduan antara jasa dan barang. *E-commerce* dan kegiatan yang terkait melalui internet dapat menjadi penggerak untuk memperbaiki ekonomi domestik melalui liberalisasi jasa domestik dan mempercepat integrasi dengan kegiatan produksi global. Karena *e-commerce* akan mengintegrasikan perdagangan domestik dengan perdagangan dunia, berbagai bentuk pembicaraan atau negosiasi tidak hanya akan terbatas dalam aspek perdagangan dunia, tetapi bagaimana kebijakan domestik tentang pengawasan di sebuah negara, khususnya dalam bidang telekomunikasi, telekomunikasi, jasa keuangan, dan pengiriman serta

distribusi. Secara garis besar *E-commerce* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penjualan barang dan jasa melalui Internet. Dalam pengertian yang paling umum, hanya menciptakan situs Web yang mengiklankan dan mempromosikan produk anda dapat dianggap “*e-commerce*.” dalam beberapa tahun terakhir, bagaimanapun *e-commerce* telah menjadi jauh lebih canggih. Bisnis *E-commerce* sekarang menawarkan toko online di mana pelanggan dapat mengakses ribuan produk, pemesanan, pilih metode pengiriman yang diinginkan dan pembayaran dengan menggunakan atm, mobile-banking, atau kartu kredit mereka (Nurohman et al., 2022)

B. Hasil Analisis Data

a. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan Tabel 4.1 terlihat bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) adalah $0,200 > 0,05$. ini berarti nilainya diatas nilai signifikan 5% (0,05). Oleh karena itu, dengan uji Kolmogorov-Smirnov (K-S) juga menyatakan bahwa data residual berdistribusi normal.

Tabel 4.1 Uji Kolmogrov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		1
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.000000
	Std. Deviation	.1615876
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.17
	Positive	.17
	Negative	-.13
Test Statistic		.17
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^c

1. Test distribution is Normal.

2. Calculated from data.

3. Lilliefors Significance Correction.

2. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan antar variabel independen dalam suatu model. Pada Tabel 4.2, diketahui bahwa variabel Pengguna Internet, *E-commerce* dan Pembayaran Digital memiliki nilai VIF < 10. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel Pengguna Internet, *E-commerce* dan Pembayaran Digital mengalami multikolinieritas. Montgomery dan Peck

menjelaskan bahwa salah satu penyebab multikolinieritas adalah karena data *time series*. Bila terjadi multikolinieritas, tidak perlu melakukan sesuatu. Tidak melakukan sesuatu merupakan anjuran dari Blanchard di mana multikolinieritas secara esensial adalah masalah defisiensi data atau *micronumerosity* dan kadang tidak ada pilihan terhadap analisis data yang tersedia.

Tabel 4.2 Uji Multikonieritas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Tolerance	VIF
1 (Constant)	17421947.1	5569229.5		
PenggunaInternet	906.99	13672.78	.96	1.039
TransaksiE-Commerce	49489.84	7242.77	.98	1.016
PembayaranDigital	-39221.38	76227.35	.96	1.032

1. Dependent Variable: PDB

3. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi pada penelitian ini di uji dengan uji Run Test. Uji Run Test digunakan untuk melihat apakah data residual terjadi secara random atau tidak sistematis. Berdasarkan pada hasil tabel 4.3 bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah $0,196 > 0,05$, sesuai dengan ketentuan uji Runs Test

artinya bahwa tidak ada gejala autokorelasi.

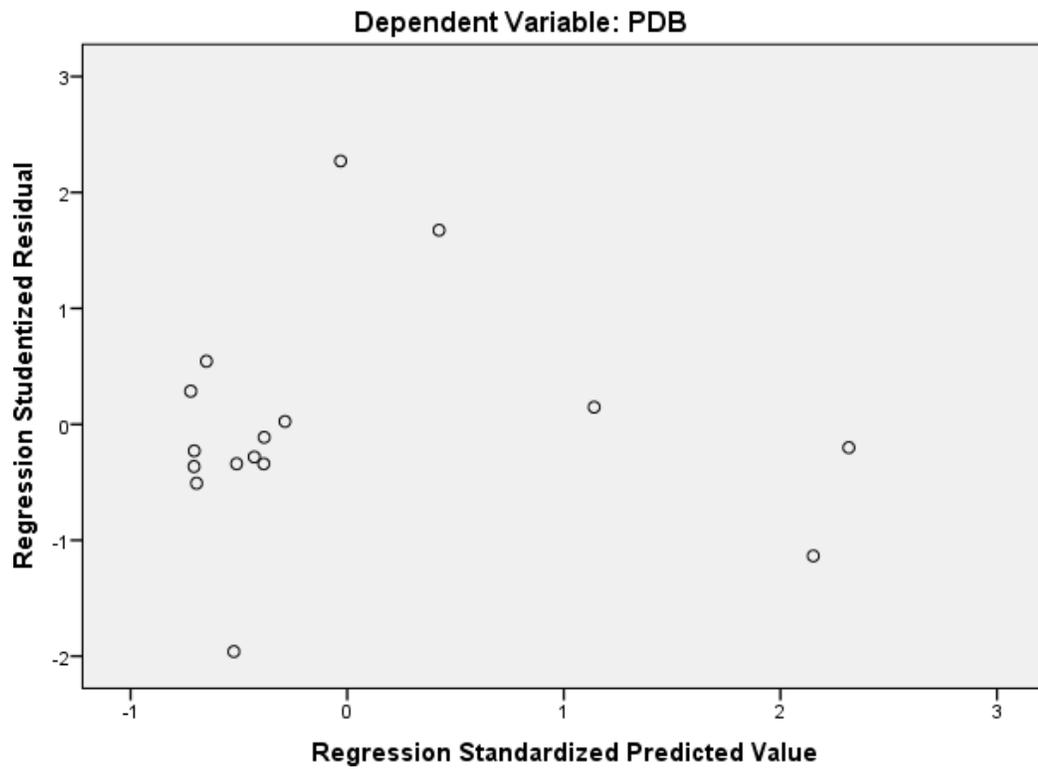
Tabel 4.3 Uji Autokorelasi

Runs Test	
	Unstandardized Residual
Test Value ^a	1835335.451
Cases < Test Value	
Cases >= Test Value	
Total Cases	10
Number of Runs	
Z	-1.29
Asymp. Sig. (2-tailed)	.19

1. Median

4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan metode grafik Scatterplot. Berdasarkan Gambar 4.4 dapat dilihat bahwa tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka berdasarkan metode grafik tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi



Gambar4.1 Hasil Heteroskedastisitas

b. Teknik Analisis Regresi Linier Berganda

Berikut adalah hasil pengolahan data regresi linier berganda menggunakan aplikasi ipengolah data SPSS 23:

Tabel 4.4 Teknik Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.74219	5569229.57		3.128	.009
PenggunaInternet	9.069	13672.78	.006	.066	.948
TransaksiE-Commerce	4.948	7242.77	.883	6.833	.000
PembayaranDigital	-3.922	76227.35	-.065	-.515	.616

1. Dependent Variable: PDB

Dari tabel di atas diperoleh hasil persamaan estimasi untuk model PDB sebagai berikut:

$$\hat{Y} = 1.742 + 9.069X_1 + 4.948X_2 - 3.922X_3$$

1. Konstanta sebesar 1742 ; artinya jika Pengguna internet (X1), Pembayaran Digital (X2), Transaksi *E-commerce* (X3), maka PDB (Y) nilainya adalah 1.742.
2. Koefisien regresi variabel Pengguna Internet (X1) sebesar 9.069 ; artinya jika variabel independen lain nilainya tetap dan Pengguna Internet mengalami kenaikan 10%, maka PDB (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 9,69 %.
3. Koefisien regresi variabel Transaksi *E-commerce* (X2) sebesar 4.948;

artinya jika variabel independen lain nilainya tetap dan *E-commerce* mengalami kenaikan 10%, maka PDB akan mengalami kenaikan sebesar 49,48 %.

4. Koefisien regresi variabel Pembayaran Digital (X3) sebesar -3.922; artinya jika variabel independen lain nilainya tetap dan Pembayaran Digital mengalami penurunan 10%, maka PDB (Y) akan mengalami penurunan sebesar -39,22 %.

c. Uji hipotetis

a. Uji Simultan (Uji F)

Berikut adalah hasil pengolahan data uji F yang diolah menggunakan aplikasi SPSS 22:

Tabel 4.5 Uji Simultan

ANOVA ^a					
Model	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	5.232E+1	3	1.744E+1	16.064	.000 ^b
Residual	1.303E+1	12	1.086E+1		
Total	6.535E+1	15			

a. Dependent Variable: PDB

b. Predictors: (Constant), PembayaranDigital, TransaksiE-Commerce, PenggunaInternet

Dapat dilihat pada Tabel 4.5, bahwa nilai F_{hitung} lebih besar dari nilai F_{tabel} ($16,064 > 3,81$) dan nilai sig. sebesar 0,000 yang mana lebih kecil < dari

taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel Pengguna Internet, Pembayaran Digital dan *E-commerce* secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel PDB.

b. Uji Parsial (Uji T)

Uji-t digunakan untuk menguji signifikansi model secara parsial antara variabel independen (Pengguna Internet, Pembayaran Digital dan *E-commerce*) terhadap variabel dependen (PDB). Adapun hasil uji-t yang telah diolah menggunakan aplikasi SPSS22 ditampilkan di bawah ini:

Tabel 4.6 Uji Parsial

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	17421947.3	5569229.57		3.128	.009
PenggunaInternet	906.99	13672.78	.00	.066	.948
TransaksiE-Commerce	49489.84	7242.77	.88	6.833	.000
PembayaranDigital	-39221.38	76227.35	-.06	-.515	.610

a. Dependent Variable: PDB

1. Variabel Pengguna Internet mempunyai thitung $(0,66) < t_{\text{tabel}} (1,77)$ dan signifikan $(0,948) > (0,05)$. Dengan demikian hal ini menunjukkan variabel Pengguna Internet tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap PDB Indonesia.
2. Variabel *E-commerce* mempunyai thitung $(6.833) > t_{\text{tabel}} (1,77)$ dan signifikan $(0,00) < (0,05)$. Dengan demikian hal ini menunjukkan variabel E-commerce berpengaruh signifikan terhadap PDB Indonesia.
3. Variabel Pembayaran Digital mempunyai thitung $(-0,515) < t_{\text{tabel}} (1,77)$ dan signifikan $(0,616) > (0,05)$. Dengan demikian hal ini menunjukkan variabel Pembayaran Digital tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap PDB Indonesia.

d. Koefisien Determinan (R^2)

Uji koefisien Determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui kemampuan variabel independen yang digunakan dalam persamaan regresi dalam menjelaskan variasi dependen. Hasil koefisien determinasi (R^2) dapat dilihat pada Tabel 4.6:

Tabel 4.7 Uji Koefisien Determinan

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.895 a	.801	.75	10419784.73459	1.18

a. Predictors: (Constant), Pembayaran Digital, Transaksi E-Commerce, Pengguna Internet

b. Dependent Variable: PDB

Berdasarkan tabel 4.6, terlihat nilai R sebesar 0,895, menunjukkan bahwa hubungan antara PDB dengan 3 variabel independennya yaitu Pengguna Internet, *E-commerce* dan Pembayaran Digital mempunyai hubungan yang kuat karena R mendekati 1. Nilai Koefisien Determinasi (R-Square) adalah sebesar 0,895 atau sebesar 89,5%. Hal ini berarti bahwa besarnya pengaruh Pengguna Internet, *E-commerce* dan Pembayaran Digital terhadap PDB sebesar 89,5%. Sedangkan sisanya 10,5% dipengaruhi faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini bahwa besarnya pengaruh Pengguna Internet, *E-commerce* dan Pembayaran Digital terhadap PDB sebesar 89,5%. Sedangkan sisanya 10,5% dipengaruhi faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

C. Pembahasan

a. Pengaruh Pengguna Internet Terhadap PDB Indonesia

Berdasarkan hasil output pengolahan data menggunakan aplikasi pengolah data SPSS 22, maka perolehan nilai koefisien regresi variabel Pengguna Internet (X1) sebesar 9.069 ; artinya jika variabel independen lain nilainya tetap dan Pengguna Internet mengalami kenaikan 10%, maka PDB Indonesia (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 9,69,%. Koefisien antar Pengguna Internet dengan PDB Indonesia bernilai positif, hal ini berarti jika semakin naik Pengguna Internet maka PDB Indonesia juga mengalami kenaikan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara simultan atau uji (F) diperoleh bahwa Pengguna internet (X1), Transaksi E-commerce (X2) dan Pembayaran Digital (X3) memiliki Fhitung lebih besar dari nilai Ftabel ($16,064 > 3,81$) dan nilai sign. sebesar 0,000 yang mana lebih kecil $<$ dari taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel Pengguna Internet, Pembayaran Digital dan *E- commerce* secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel PDB.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara parsial atau uji t, diperoleh bahwa variabel Pengguna Internet (X1) memiliki nilai thitung lebih kecil dari nilai ttabel ($0,66 < 1,77$) dan memiliki nilai sig. yang lebih besar dari taraf signifikan ($0,948 > 0,05$). Maka dalam hal ini H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh signifikan secara parsial antara variabel pengguna internet terhadap PDB.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nur Kholifatul Aula dan Suharto (2022, Pengaruh e-commerce terhadap Produk Domestik Bruto Indonesia). Hasil jangka Panjang untuk variable pengguna internet mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap produk domestik bruto Indonesia dengan koefisien sebesar 508917.6 dengan nilai probabilitas 0.0764. Berarti setiap kenaikan variabel pengguna internet sebesar 1% akan menyebabkan kenaikan produk domestik bruto sebesar 508917.6 juta US\$. Hasil jangka pendek menunjukkan bahwa pengguna internet tidak signifikan terhadap produk domestik bruto Indonesia dengan koefisien sebesar 777255.1 dengan nilai probabilitas 0.1412. Berarti setiap turunnya variabel pengguna internet sebesar 1% akan menyebabkan produk domestik bruto turun sebesar 777255.1 juta US\$.

b. Pengaruh *E-commerce* Terhadap PDB Indonesia

Berdasarkan hasil output pengolahan data menggunakan aplikasi pengolah data SPSS 22, maka perolehan nilai koefisien regresi variabel *E-commerce* (X_2) sebesar 4.948; artinya jika variabel independen lain nilainya tetap dan Pengguna Internet mengalami kenaikan 10%, maka PDB Indonesia (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 49,48%. Koefisien antar Pengguna Internet dengan PDB Indonesia bernilai positif, hal ini berarti jika semakin naik Pengguna Internet maka PDB Indonesia juga mengalami kenaikan. Bisa disimpulkan bahwa *E-commerce* sangat berpengaruh terhadap PDB Indonesia.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara simultan atau uji (F) diperoleh bahwa Pengguna internet (X1), Transaksi E-commerce (X2) dan Pembayaran Digital (X3) memiliki Fhitung lebih besar dari nilai Ftabel ($16,064 > 3,81$) dan nilai sig. sebesar 0,000 yang mana lebih kecil < dari taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel Pengguna Internet, Pembayaran Digital dan *E-commerce* secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel PDB.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara parsial atau uji t, diperoleh bahwa variabel *E-commerce* (X2) memiliki nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel ($6.833 > 1,77$) dan memiliki nilai sig. yang lebih kecil dari taraf signifikan ($0.000 < 0,05$). Maka dalam hal ini H_a dan H_0 diterima. Artinya terdapat pengaruh dan signifikan secara parsial antara variabel Transaksi *E-commerce* terhadap PDB Indonesia.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nur Kholifatul Aula dan Suharto (2022, Pengaruh e-commerce terhadap Produk Domestik Bruto Indonesia). Hasil jangka pendek untuk variable Nilai transaksi e-commerce terhadap produk domestik bruto Indonesia dengan koefisien sebesar 1052.073 dengan nilai probabilitas 0.0962. Berarti setiap kenaikan variabel nilai transaksi e-commerce sebesar 1 triliun rupiah produk domestik bruto naik sebesar 1052.073 Juta US\$. Sementara itu untuk hasil jangka panjang nilai transaksi e-

commerce tidak signifikan terhadap produk domestik bruto Indonesia dengan koefisien sebesar -53508.60. Berarti setiap turun variabel nilai transaksi e-commerce sebesar 1 triliun rupiah akan menyebabkan produk domestik bruto turun 53508.60 sebesar juta US\$.

c. Pengaruh Pembayaran Digital Terhadap PDB Indonesia

Berdasarkan hasil output pengolahan data menggunakan aplikasi pengolah data SPSS 22, maka perolehan nilai koefisien regresi variabel Pembayaran Digital (X3) sebesar -3,922 ; artinya jika variabel independen lain nilainya tetap dan Pengguna Internet mengalami kenaikan 10%, maka PDB Indonesia (Y) akan mengalami kenaikan sebesar -39,22%. Koefisien antar Pengguna Internet dengan PDB Indonesia bernilai negatif, hal ini berarti jika semakin turun Pengguna Internet maka PDB Indonesia juga mengalami penurunan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara simultan atau uji (F) diperoleh bahwa Pengguna internet (X1), Transaksi E-commerce (X2) dan Pembayaran Digital (X3) memiliki Fhitung lebih besar dari nilai Ftabel ($16,064 > 3,81$) dan nilai sig. sebesar 0,000 yang mana lebih kecil < dari taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel Pengguna Internet, Pembayaran Digital dan *E-commerce* secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel PDB.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara parsial atau uji t, diperoleh bahwa variabel Pembayaran Digital (X3) memiliki nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($-0,515 < 1,77$) dan memiliki nilai sig. yang lebih besar dari taraf signifikan ($0,616 > 0,05$). Maka dalam hal ini H_a dan H_0 ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh dan signifikan secara parsial antara variabel Transaksi *E-commerce* terhadap PDB Indonesia.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nugrah Leksono Putri Handayani dan Poppy Fitrijanti Soeparan (2022, Peran Sistem Pembayaran Digital Dalam Revitalisasi UMKM). Penggunaan pembayaran digital dapat meningkatkan frekuensi dan volume transaksi ekonomi secara keseluruhan. Semakin banyak transaksi yang dilakukan secara digital, semakin besar kontribusi terhadap aktivitas ekonomi dan PDB.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pengujian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a) Berdasarkan hasil uji parsial (uji T) Pengguna Internet tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap PDB Indonesia.
- b) Berdasarkan hasil uji parsial (uji T) *E-commerce* berpengaruh dan signifikan terhadap PDB Indonesia.
- c) Berdasarkan hasil uji parsial (uji T) Pembayaran Digital tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap PDB Indonesia.
- d) Berdasarkan hasil uji simultan (uji F) Pengguna Internet, Tingkat E-commerce dan Pembayaran Digital secara bersama-sama berpengaruh dan signifikan terhadap PDB di Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian di atas, maka direkomendasikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi pemerintah Indonesia, dikarenakan hasil penelitian yang menunjukkan tren transaksi e-commerce yang begitu besar terjadi di Indonesia dan menunjukkan pengaruh signifikan terhadap produk domestik bruto Indonesia, maka diharapkan pemerintah dapat mengambil kebijakan yang tepat dalam perkembangan e-commerce agar dapat lebih mempengaruhi peningkatan produk domestik bruto di Indonesia
2. Kepada masyarakat umum, dari hasil penelitian ini mampu dijadikan sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan potensi penggunaan internet, Transaksi E-commerce dan Pembayaran digital dimana setiap lapisan masyarakat memiliki peran dalam pengembangan ekonomi digital dalam mendorong perekonomian Indonesia di era serba digital saat ini.
3. Untuk mengurangi pengaruh negatif penggunaan internet terhadap PDB, pemerintah dan usaha dapat mengembangkan infrastruktur TIK yang stabil dan cepat, mengurangi biaya operasional, investasi, dan pengembangan teknologi, mengurangi biaya pengeluaran, dan mengurangi biaya pengangkutan. Selain itu, pemerintah dan usaha dapat mengembangkan e-commerce yang efisien dan mengurangi konsumsi masyarakat online yang tidak efisien
4. Untuk mengurangi pengaruh negatif pembayaran digital terhadap PDB pemerintah dan usaha dapat mengembangkan sistem pembayaran digital yang efisien dan mudah digunakan, seperti e-money, mobile banking, dan e-commerce, yang akan membantu masyarakat semakin berminat untuk menggunakan sistem pembayaran digital.

5. Penelitian selanjutnya diharapkan menambah variabel-variabel yang tidak ada dalam penelitian ini yang mungkin dapat menjelaskan mengenai pengaruh pengguna internet, tingkat *E-commerce* dan Pembayaran Digital terhadap produk domestik bruto

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiyanto, et al.2023. The development economic growth for sustainable development with augmented dickey fuller (empirical study for neoclassical economic growth from solow and swan). *Kurdish Studies*, 11(2), pp. 3206-3214
- Annisa Sanny, S.E M.M, Eli Delvi Yanti, S.E.,M.M, Wahyu Indah Sari, S.E.,M.Si.
Transformasi Ekonomi Digital,2023
- Annisa Sanny, S.E M.M, Eli Delvi Yanti, S.E.,M.M, Wahyu Indah Sari, S.E.,M.Si. Analysis
Of Digital Economic Transformation In Improving The Economy OfHomeIndustries
In Kota Pari Village 2022
- Annisa Sanny, S.E M.M, Eli Delvi Yanti, S.E.,M.M, Wahyu Indah Sari, S.E.,M.Si.
Analisis Peningkatan Pendapatan Ekonomi Masyarakat Di Era Ekonomi Digital
Melalui Metode Uji Beda (Studi Kasus:Desa Kota Pari)
- Aula, N. K., & Suharto, S. (2022). Pengaruh e-commerce terhadap Produk DomestikBruto
Indonesia. *Jurnal Kebijakan Ekonomi Dan Keuangan*, 1(1), 39–48.
- Aprilia, N. D. (2021). Perkembangan Ekonomi Digital Indonesia. *Ekonomi Pertahanan*,
7(2), 245-259.
- Asnawi, A. (2022). KESIAPAN INDONESIA MEMBANGUN EKONOMI DIGITAL
DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Journal of Syntax Literate*, 7(1).
- Cynthia, E.P. et al. 2022. Convolutional Neural Network and Deep Learning Approach for
Image Detection and Identification. *Journal of Physics: Conference Series*, 2394
012019, pp. 1-6
- Cynthia, E. P., Rahadjeng, I. R., Karyadiputra, E., Rahman, F. Y., Windarto, A. P., Limbong,
M., ... & Yarmani, Y. (2021, June). Application of K-Medoids Cluster Result with
Particle Swarm Optimization (PSO) in Toddler Measles Immunization Cases. In
Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1933, No. 1, p. 012036). IOP Publishing
- Dianari, R. G. F. (2018). Pengaruh E-Commerce Terhadap Pertumbuhan Ekonomi
Indonesia *Bina Ekonomi*, 22(1), 43–62.

- Hasanah, U., & Sari, W. I. (2020). Studi Kelayakan Pembangunan Jalan Lingkar Kecamatan Siborongborong. *Jurnal Samudra Ekonomika*, 4(1), 71-80
- Hidayat, M., Rangkuty, D. M., Ferine, K. F., & Saputra, J. (2024). The Influence of Natural Resources, Energy Consumption, and Renewable Energy on Economic Growth in ASEAN Region Countries. *International Journal of Energy Economics and Policy*, 14(3), 332-338.
- Indrawan, M. I., Alamsyah, B., Fatmawati, I., Indira, S. S., Nita, S., Siregar, M., ... & Tarigan, A. S. P. (2019, March). UNPAB Lecturer Assessment and Performance Model based on Indonesia Science and Technology Index. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012268). IOP Publishing.
- Iradianty, A., & Aditya, B. R. (2021). Digital Payment: Perspektif Gender dalam Pemilihan Jasa Pembayaran Digital. *JURNAL BISNIS, MANAJEMEN, DAN INFORMATIKA (JBMI)–VOL 18 NO. 1*.
- Karlina, B. (2017). Pengaruh Tingkat Inflasi, Indeks Harga Konsumen Terhadap PDB di Indonesia Pada Tahun 2011-2015. *Jurnal Ekonomika Dan Manajemen*, 6(1), 16-27.
- Kemenkeu. (2019). E-Commerce untuk UMKM dan Pertumbuhan Ekonomi Indonesia.
- Kumala, S. L. (2021). Perkembangan Ekonomi Berbasis Digital DiIndonesia. *Journal of Economics and Regional Science*, 1(2), 109-117.
- Maulana, I., & Salsabila, O. (2020). Pengaruh social media influencer terhadap perilaku konsumtif di era ekonomi digital. *Majalah Ilmiah Bijak*, 17(1), 28-34.
- Maria, N. S. B., & Widayati, T. (2020). Dampak perkembangan ekonomi digital terhadap perilaku pengguna media sosial dalam melakukan transaksi ekonomi. *JKBM (Jurnal Konsep Bisnis Dan Manajemen)*, 6(2), 234-239
- Mutiarazora, M. (2021). Tranformasi Ekonomi Berbasis Digital. *Journal of Economics and Regional Science*, 1(2), 84-96.
- Nabila, H. N., Chaidir, T., & Suprpti, I. A. P. (2022). ANALISIS PENGARUH EKONOMI DIGITAL TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI DI

INDONESIA TAHUN 2017-2021. *Jurnal Konstanta*, 1(2).

Nasib, N., Azhmy, M. F., Nabella, S. D., Rusiadi, R., & Fadli, A. (2022). Survive Amidst the Competition of Private Universities by Maximizing Brand Image and Interest in Studying. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3317-3328.

Nasution, L. N., Suhendi, S., Rusiadi, R., Rangkyut, D. M., & Abdiyanto, A. (2022). Covid-19 Pandemic: Impact on Economic Stability In 8-Em Muslim Countries. *Atestasi: Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 5(1), 336-352.

NASUTION, L. N., RUSIADI, A. N., & PUTRI, D. 2022. IMPACT OF MONETARY POLICY ON POVERTY LEVELS IN FIVE ASEAN COUNTRIES.

Nasution, L. N., Rangkyut, D. M., & Putra, S. M. (2024). The Digital Payment System: How Does It Impact Indonesia's Poverty?. *ABAC Journal*, 44(3), 228-242.

Nasution, L. N., Sadalia, I., & Ruslan, D. (2022). Investigation of Financial Inclusion, Financial Technology, Economic Fundamentals, and Poverty Alleviation in ASEAN-5: Using SUR Model. *ABAC Journal*, 42(3), 132-147.

Nasution, E. Y., Hariani, P., Hasibuan, L. S., & Pradita, W. (2020). Perkembangan Transaksi Bisnis E-Commerce terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia, *Ekonomi &Ekonomi Syariah*, 3(2), 506– 519.

Nasution, L. N., Sari, W. I., & Lubis, A. B. (2021). Kebijakan moneter dan pengaruhnya terhadap tingkat kemiskinan di lima negara asean. *JEpa*, 6(2), 593-600.

Nizar, C., Hamzah, A., & Syahnur, S. (2013). Pengaruh investasi dan tenaga kerja terhadap pertumbuhan ekonomi serta hubungannya terhadap tingkat kemiskinan di indonesia. *Jurnal Ilmu Ekonomi ISSN, 2302*, 172.

Omar, F. I., Rahim, S. A., & Othman, N. A. (2017). Penggunaan internet dalam kalangan usahawan wanita: Akses, kemahiran dan motivasi. *Malaysian Journal of Communication*, 33(3), 21-36.

Primadineska, R. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Sistem Pembayaran Digital terhadap Perilaku Beralih di Era Pandemi COVID-19. *Telaah Bisnis*, 21(2), 89-98.

Rangkyut, D.M. and Hidayat, M. 2021. Does Foreign Debt have an Impact on

- Indonesia's Foreign Exchange Reserves? *Ekulibrium Journal* Vol. 16(1) pp. 85-93.
- Rangkuty, D.M. and Hidayat, M. 2019. Using the ECM Approach between Growth of The Current Account Balance and Foreign Exchange Reserve in Indonesia. *AJHSSR Journal* Vol. 3 (10) pp. 51-57
- Rangkuty, D.M. dan B., Mesra. 2022. *Ekonomi Moneter Internasional*. LPPM Undikma. Mataram.
- Rangkuty, D.M. dan Pangeran. 2023. *Ekspor Impor*. Tahta Media Group. Klaten. Rangkuty, D.M. dan Yusuf, Mohammad. 2020. *Ekonomi Moneter*. Manhaji. Medan. Rangkuty, D.M. dan Efendi, Bakhtiar. 2022. *TEORI EKSPOR (Studi Kasus: Ekspor Indonesia ke Negara ASEAN)*. LPPM Undikma. Mataram.
- Rangkuty, D.M. dkk. 2022. *TEORI INFLASI (Studi Kasus: Pelaku Usaha Rumah Tangga Desa Klambir Lima Kebun Sebelum dan Selama Pandemi Covid-19)*. Deepublish. Yogyakarta.
- Rifai, D., Fitri, S., & Ramadhan, I. N. (2022). Perkembangan ekonomi digital mengenai perilaku pengguna media sosial dalam melakukan transaksi. *ADIBisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(1), 49-52.
- Rusiadi, et al. 2016. Indonesia Macro Economy Stability Pattern Prediction (Mundell-Flamming Model). *IOSR Journal of Economics and Finance* Vol. 7(5) pp. 16-23.
- Suhaidi, M., Nurhabibah, D., Akbar, E. E., & Iskandar, M. (2022). Pengaruh Word of Mouth dan E-Commerce Terhadap Peningkatan Pendapatan Menurut Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(2), 1911-1926.
- Tanjung, A. A., Syafii, M., Tarigan, S. B., & Harahap, W. G. (2022). Analisis Pengaruh

Ekonomi Digital Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia: Model Data

Panel. *Ekonomi, Keuangan, Investasi dan Syariah (EKUITAS)*, 4(2), 567-575.

Wahyuningtias, A. D., Sasana, H., & Sugiharti, R. R. (2021). Analisis Pengaruh

Perkembangan Ekonomi Digital Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia

Tahun 1996-2019. *DINAMIC: Directory Journal of Economic*, 3(1), 87-105.