
PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBAYARAN *DIGITAL FINANCIAL LITERACY* SEBAGAI OPTIMALISASI PENINGKATAN BISNIS UMKM

Gazali¹, Nurul Alfian², Rohmaniyah³, Nilam Ramadhani⁴

¹Program Studi Manajemen, Universitas Madura

^{2,3}Program Studi Akuntansi, Universitas Madura

⁴Program Studi Teknik Informatika, Universitas Madura

E-Mail: fian@unira.ac.id^{2)*}

Diterima: 01/08/2025

Diterima: 25/08/2025

DiPublikasi: 01/01/2026

DOI: : <https://doi.org/10.22225/kr.17.1.2025.185-192>

Abstract

Technological developments have brought us to a condition where financial literacy has turned into digital financial literacy (DFL). Research Method In this research, the Prototype method is used because it functions as an initial version of the system. The Prototype method will produce a system as an intermediary between the Developer and the User because it can make it easier for the User to choose a system that suits what is expected. Making a simple software model with a basic depiction used to make the design is the meaning of a prototype. The result of this research is that this application offers various practical features, from bill payments, and money transfers, to online purchases. Apart from that, using the BYLA application can increase ease and efficiency in digital payments which can involve various strategies and innovations aimed at making the payment process faster, safer, and more comfortable for users.

Keywords: *Payment Applications; Digital Financial Literacy; Business Improvement; MSMEs.*

Abstrak

Perkembangan teknologi telah membawa kita pada kondisi di mana literasi keuangan telah berubah menjadi literasi keuangan digital (DFL). Metode Penelitian Dalam penelitian ini, metode Prototipe digunakan karena berfungsi sebagai versi awal sistem. Metode Prototipe akan menghasilkan sistem sebagai perantara antara Pengembang dan Pengguna karena dapat memudahkan Pengguna untuk memilih sistem yang sesuai dengan harapan. Membuat model perangkat lunak sederhana dengan penggambaran dasar yang digunakan untuk membuat desain adalah makna dari sebuah prototipe.

Hasil penelitian ini adalah aplikasi ini menawarkan berbagai fitur praktis, mulai dari pembayaran tagihan, dan transfer uang, hingga pembelian online. Selain itu, penggunaan aplikasi BYLA dapat meningkatkan kemudahan dan efisiensi dalam pembayaran digital yang dapat melibatkan berbagai strategi dan inovasi yang bertujuan untuk membuat proses pembayaran lebih cepat, lebih aman, dan lebih nyaman bagi pengguna.

Kata Kunci: Aplikasi Pembayaran; Literasi Keuangan Digital; Peningkatan Bisnis; UMKM.

PENDAHULUAN

Perekonomian suatu negara dapat digerakkan oleh peran dari Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Survey yang sudah dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan dengan hasil bahwa perekonomian nasional dapat meningkat dengan kontribusi UMKM (Sastradinata, 2024). Permasalahan yang sering timbul dalam UMKM mengenai proses pengelolaan dan segi keuangan yang mengakibatkan perusahaan tidak berkembang, sehingga kinerja keuangan buruk dan laba perusahaan sulit meningkat. Pengelolaan keuangan adalah proses yang penting untuk dilakukan oleh para pelaku usaha. Permasalahan yang sering muncul dalam UMKM yaitu transaksi pembayaran yang masih dilakukan menggunakan metode pembayaran secara tunai dimana permasalahan tersebut harusnya bisa bertransformasi pada pembayaran secara digital (Abdurohman, 2023). Permasalahan lainnya tentang pengelolaan keuangan diyakini sebagai faktor kunci yang memicu kegagalan

Pengembangan Aplikasi Pembayaran *Digital Financial Literacy* sebagai Optimalisasi Peningkatan Bisnis UMKM

UMKM. Keuangan UMKM pada pengelolaannya harus menerapkan metode praktis dan terstruktur dan sesuai dengan standar keuangan. Permasalahan utama yang menjadi kendala adalah bagaimana cara meningkatkan literasi keuangan. Tentunya edukasi menjadi penting, perbaikan pola pikir masyarakat khususnya UMKM menjadi hal yang bersifat esensial dalam mewujudkan kondisi ideal tersebut (Listiyono et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut Sektor keuangan telah mengalami transformasi yang signifikan berkat pesatnya perkembangan teknologi digital (Maimuna et al., 2024). DFL merupakan pembaruan di model bisnis, proses, dan komponen keuangan sehingga menambah nilai di sektor jasa keuangan. DFL dapat membuat pencatatan *cashflow* menjadi lebih efisien dan mudah untuk diterapkan (Oktavianty & Agit, 2023). Selain itu DFL juga dapat membantu UMKM memantau pemasukan dan pengeluaran secara *real time* sehingga pencatatan laporan keuangan lebih cepat serta analisis kinerja bisnis dalam membuat keputusan finansial lebih efektif. Integrasi sistem pembayaran digital bisa secara otomatis merekam transaksi, dan mengurangi risiko adanya *human error* dalam pencatatan (Wahyudiono, 2024).

TINJAUAN PUSTAKA

Literasi keuangan terkait kemiskinan dan sehingga mempengaruhi terhadap kesejahteraan supplier maka peneliti melakukan pengembangan melalui penerapan literasi keuangan dengan tujuan dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola keuangan (Syaban et al., 2024). Kemampuan dalam memahami dan mengelola keuangan menjadi faktor penting dalam mencapai stabilitas ekonomi. Literasi keuangan yang baik dapat menjadi awal mula penentuan efektifitas keputusan yang diambil dalam sebuah investasi agar dapat meningkatkan pengelolaan keuangan menjadi lebih efektif sehingga berdasarkan dari penelitian terdahulu tersebut menghasilkan pengembangan literasi keuangan dengan menggunakan produk dan layanan keuangan dengan memanfaatkan teknologi berupa DFL pada UMKM (Noor & Ahmadi, 2025). Untuk meningkatkan pemahaman peserta UMKM tentang manfaat dan penerapan teknologi pembayaran, inisiatif literasi digital dan pelatihan khusus juga diperlukan. Penyedia layanan pembayaran digital juga dapat membantu dengan menyediakan opsi yang lebih inklusif, seperti paket layanan yang sederhana dan terjangkau. Manfaat lain dari digitalisasi pembayaran adalah meningkatkan akurasi catatan keuangan (Lestari et al., 2022). Setiap transaksi secara otomatis tercatat oleh sistem pembayaran digital, yang mengurangi kemungkinan kesalahan pencatatan oleh manusia (Laksono et al., 2023). Penyedia layanan dapat mengembangkan aplikasi pembayaran yang mudah digunakan untuk peserta UMKM di daerah terpencil. Dengan bantuan ini, lebih banyak UMKM akan dapat memanfaatkan teknologi pembayaran dan kesenjangan digital akan berkurang. Diharapkan manfaat digitalisasi pembayaran bagi UMKM Indonesia akan terus meningkat seiring waktu (Hikmah, Khoiri, 2024).

Urgensi dalam penelitian ini adalah rendahnya digitalisasi UMKM dimana sebagian besar UMKM masih menggunakan metode pembayaran tradisional. Hal ini menghambat efisiensi transaksi dan keterlibatan dalam ekosistem digital. Penelitian ini penting untuk mendukung digitalisasi sistem keuangan UMKM dan banyak pelaku UMKM belum memahami prinsip dasar pengelolaan keuangan, sehingga sulit mengukur keuntungan, mengelola utang, atau mendapatkan akses permodalan. Penelitian ini mengembangkan **sat platform** yang tidak hanya menyediakan fitur transaksi digital, tetapi juga menyediakan laporan keuangan yang belum banyak tersedia dalam aplikasi-aplikasi UMKM saat ini. Tujuan yang dilakukan pengembangan DFL, yaitu untuk memberikan Pemahaman tentang layanan keuangan atau teknik pembayaran digital yang memungkinkan pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) mengakses layanan keuangan tanpa harus secara fisik mengunjungi dan mengelola keuangan UMKM. Sasaran pengembangan prototipe ini adalah pelaku UMKM mengingat pelaku UMKM sebagai pondasi utama sector perekonomian masyarakat.

Pengembangan Aplikasi Pembayaran *Digital Financial Literacy* sebagai Optimalisasi Peningkatan Bisnis UMKM

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah serangkaian prosedur yang digunakan dalam jenis studi ini untuk menciptakan barang baru atau meningkatkan barang yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan perangkat lunak menggunakan teknik prototipe untuk melakukan hal ini. Untuk menentukan proses penyelesaian rekayasa perangkat lunak, proses pengembangan perangkat lunak memerlukan metode pengembangan sistem. Proyek-proyek penelitian ini mencakup baik perangkat lunak maupun perangkat keras, efektivitasnya akan dievaluasi. Istilah “prosedur penelitian” merujuk pada proses pelaksanaan penelitian dan pengembangan. (Borg, W. R., & Gall, 1989) Saat menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, langkah-langkah berikut ini perlu diikuti:

1. Studi awal: penilaian kebutuhan, tinjauan literatur, penyelidikan skala kecil, dan pertimbangan nilai.
2. Perencanaan studi: membuat strategi yang menggambarkan tahap-tahap yang akan dilalui, tujuan yang akan dicapai, dan kompetensi yang diperlukan untuk melaksanakan studi.
3. Tahap awal pengembangan produk.
4. Uji lapangan awal.
5. Revisi hasil uji lapangan.
6. Berdasarkan hasil uji awal, uji lapangan yang lebih mendalam.
7. Revisi hasil uji lapangan.
8. Uji kelayakan.
9. Revisi hasil uji kelayakan.
10. Distribusi, pelaporan, dan penerapan produk.

Proses pengembangan literasi keuangan peneliti menggunakan model prototype. Proses pengembangan sistem yang terorganisir dengan beberapa langkah yang harus diselesaikan selama tahap konstruksi merupakan model prototipe. Namun, sistem akan dievaluasi ulang dan proses akan dimulai dari awal jika langkah terakhir menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan masih memiliki kelemahan atau belum ideal.

1. Tujuan dari model prototipe ini adalah untuk mengubah konsep perangkat lunak asli menjadi sistem yang selesai.
2. Proses



Prosedur umum model prototipe digambarkan pada gambar di atas dan sebagai berikut:

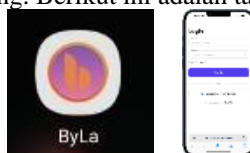
- a. Pengumpulan persyaratan: Setelah pertemuan dengan klien atau pengguna, pengembang akan menentukan tujuan keseluruhan, persyaratan yang telah ditetapkan, dan ringkasan komponen yang akan diperlukan selanjutnya.
- b. Desain diselesaikan dengan cepat dan mencakup semua fitur yang diketahui dari perangkat lunak; hal ini berfungsi sebagai dasar untuk prototipe.
- c. Evaluasi prototipe: Pada tahap ini, pengguna atau pelanggan akan mengevaluasi prototipe yang dikembangkan untuk memperjelas kebutuhan perangkat lunak.

Pengembangan Aplikasi Pembayaran *Digital Financial Literacy* sebagai Optimalisasi Peningkatan Bisnis UMKM

3. Kesuksesan perangkat lunak akan ditentukan oleh berbagai tahap proses pengembangan yang diperlukan untuk memodelkan aplikasi perangkat lunak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan teknologi digital bagi UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas usaha. Teknologi ini mencakup berbagai alat dan platform sesuai dengan kebutuhan UMKM. Melalui digitalisasi, UMKM dapat mengotomatiskan proses bisnis yang sebelumnya memakan waktu. Pengembangan teknologi digital, UMKM dapat mengelola bisnis secara lebih terukur dan responsif, baik dalam hal pengelolaan keuangan maupun komunikasi dengan tim dan pelanggan. Teknologi ini memungkinkan pelaku usaha untuk memantau kinerja usaha secara real-time dan mengambil keputusan dengan cepat. Secara keseluruhan pemanfaatan teknologi digital memberikan fondasi bagi UMKM untuk tumbuh dan berkembang dalam lingkungan bisnis yang semakin kompetitif. Aplikasi BYLA merupakan aplikasi pembayaran digital untuk memfasilitasi transaksi non-tunai melalui QR code. Dengan aplikasi BYLA ini, pengguna dapat melakukan transaksi non-tunai dengan lebih mudah, efisien, dan aman hanya dengan satu standar QR code yang dapat digunakan di aplikasi pembayaran tersebut. Hasil output yang diperoleh dalam aplikasi BYLA adalah aplikasi pembayaran digital. Aplikasi pembayaran digital merupakan platform yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi keuangan secara digital, baik untuk pembelian barang dan jasa serta transaksi transfer uang. Berikut ini adalah tampilan depan dari aplikasi BYLA.



Fitur-Fitur Aplikasi: Aplikasi pembayaran digital memiliki berbagai fitur yang memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi secara cepat dan aman. Fitur seperti transfer uang, pembayaran tagihan, top-up saldo, dan lain-lain.

Gambar 1. Halaman Home



Saat pengguna memasuki aplikasi byla pertama kali, maka sistem akan menampilkan mockup dari aplikasi. Ketika salah satu menu diklik. Maka sistem meminta untuk login terlebih dahulu. Halaman login dapat dilihat pada gambar 2. Pada halaman login terdapat dua form yaitu email dan password. Form tersebut dapat diisi apabila pengguna telah mendaftar ke aplikasi byla. Menu registrasi yang disediakan oleh system ada 2, yaitu registrasi manual, dan yang kedua adalah registrasi dengan google.

Gambar 2. Halaman Home



Registrasi dengan google merupakan fitur integrasi yang bekerja sama dengan google untuk mendapatkan informasi yang bersangkutan dengan email yang didaftarkan ke dalam sistem byla. Untuk pendaftaran manual menggunakan isian dapat dilihat pada gambar 3.

Gambar 3. Halaman Register

Pengembangan Aplikasi Pembayaran *Digital Financial Literacy* sebagai Optimalisasi Peningkatan Bisnis UMKM



Setelah mengklik tombol daftar, pengguna akan mendapatkan email untuk proses verifikasi. Proses tersebut tidak boleh dilompati, hal tersebut dikarenakan jika akun tidak diverifikasi oleh pengguna, maka pengguna yang bersangkutan tidak dapat mengakses sistem. Setelah memasuki halaman register, maka perlu diketahui ada 2 tipe user yang terdapat pada byla. Pengguna yang telah terdaftar di byla dapat membuat toko, apabila ingin menjadi mitra dari byla. Toko yang didaftarkan pada sistem byla memerlukan proses verifikasi oleh admin byla. Hal tersebut dikarenakan untuk menjaga validitas toko, mengingat dikhawatirkan ada pengguna yang sengaja membuat toko di byla tapi toko tersebut tidak ada di dunia real. Sehingga proses verifikasi toko dapat dikontrol oleh administrator dan dapat dipastikan toko yang menjadi mitra byla merupakan toko yang valid. Untuk membuat toko, Pengguna dapat mengklik tombol toko di halaman home, kemudian sistem akan menampilkan halaman aktivasi toko. Klik tombol aktivasi toko untuk menambahkan toko dan isi form sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar 4-6.



Gambar 4. Halaman Aktivasi Toko

Gambar 5. Halaman Form Input Toko

Gambar 6. Halaman Aktivasi Toko

Setelah membuat toko dan toko telah diverifikasi oleh administrator byla, pengguna yang bersangkutan dapat memasukkan data produk yang dimiliki oleh pengguna. Untuk mengakses data produk, pengguna harus kembali ke halaman beranda terlebih dahulu kemudian pilih produk. Sistem akan merdirect ke halaman input data produk. Input data input data produk dapat dilihat pada gambar 6-7. (Belum Valid)



Gambar 7. Halaman form input data produk

Gambar 8 Halaman form input data produk

Produk yang telah ditambahkan oleh pengguna akan ditampilkan pada halaman data produk (Gambar 7). Untuk melakukan manajemen stock terhadap produk yang telah ditambahkan, dapat mengakses icon manajemen produk yang ada pada halaman beranda. Adapapun halaman manajemen produk dapat dilihat pada gambar 9.

Pengembangan Aplikasi Pembayaran *Digital Financial Literacy* sebagai Optimalisasi Peningkatan Bisnis UMKM



Gambar 9. Halaman Manajemen Produk

Terakhir untuk melakukan transaksi, pengguna dapat mengklik icon transaksi di halaman beranda, kemudian, pengguna dapat mengklik tombol beli sesuai dengan permintaan pembelian oleh pengguna. Saat mengklik tombol beli, pemilik toko dapat menentukan jumlah item yang ingin dibeli oleh pembeli. Jika pemilik toko sudah selesai memiliki produk yang ingin dibeli oleh pengguna, maka klik tombol selanjutnya. Sistem akan meredirect ke halaman keranjang belanja. Transaksi dengan byla harus dengan menggunakan aplikasi Byla. Pembayaran dapat dilakukan oleh pembeli ketika pemilik toko yang terdaftar di byla telah mengklik tombol bayar. Saat pemilik toko mengklik tombol bayar dikeranjang pembelian, sistem akan membuat qrcode otomatis, dan penjual dapat menunjukkannya ke pembeli yang bersangkutan. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar 9



Gambar 10 Halaman QR CODE dari transaksi telah dibuat dan statunys pending.

Setelah pembeli menscan qrcode transaksi, pembeli dapat melanjukkannya dengan menginputkan pin yang dimiliki oleh pembeli. Jika pin benar, maka sistem akan melakukan publish message ke pengguna dengan push notifikasi. Kelebihan dari aplikasi byla yang ditawarkan adalah item byla adalah proses rekap laporan dan proses keluar masuknya uang. Halaman Transaksi dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10



Gambar 11

Halaman Riwayat Transaksi(Laporan Debit, Kredit DLL)

Halaman Riwayat Penjualan Data Produk

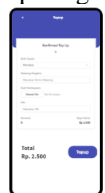
Untuk melakukan filterasisasi silahkan klik tombol warna putih disamping kri halaman button, masukkan halaman tanggal awal sampai tanggal selesai dan klik tombol terapkan. Pengguna dapat mengklik tombol download berwarna hitam untuk mendapatkan history transaksi yang sebelumnya. Kemudian untuk mendapatkan data rekap penjualan produk untuk merchant, dapat dengan mengklik tombol history yang terletak disebelah kiri dari kamera(presensi). Selanjutnya, selain untuk merchant, pengguna biasa dapat melakukan topup saldo ke administrator byla, dengan mengunjungi halaman beranda dan pilih icon topup. Sistem akan meredirect secara otomatis ke halaman topup jika halaman topup diklik. Pada halaman topup input data sesuai dengan jumlah saldo yang ingin ditoupan. Halaman topup dan proses konfirmasi dapat dilihat pada gambar 12,13 dan 14.

Pengembangan Aplikasi Pembayaran *Digital Financial Literacy* sebagai Optimalisasi Peningkatan Bisnis UMKM



Gambar 12 Halaman Topup

Selanjutnya, selain untuk merchant, pengguna biasa dapat melakukan topup saldo ke administrator byla, dengan mengunjungi halaman beranda dan pilih icon topup. Sistem akan meredirect secara otomatis ke halaman topup jika halaman topup diklik. Pada halaman topup input data sesuai dengan jumlah saldo yang ingin ditoupan. Halaman topup dan proses konfirmasi dapat dilihat pada gambar 12,13 dan 14.



Gambar 13 Halaman Konfirmasi Topup

Pada gambar diatas, terdapat form inputan untuk mengupload data pengirim rekening serta bukti pembayaran yang telah ditransfer ke byla. Proses ini harus diverifikasi oleh admin terlebih dahulu. Jika admin telah selesai memverifikasi maka saldo akan ditambahkan secara otomatis oleh sistem dengan jumlah saldo sebelumnya ditambah dengan nominal topup. Proses transfer di byla terdapat 2 kategori. Transfer bank dan transfer ke sesama byla. Untuk Transfer ke sesama byla, pengguna dapat menscan qrcode yang terdapat pada aplikasi byla(gambar 13). Proses ini tidak memerlukan verifikasi administrator, namun untuk proses transfer antar bank, maka perlu diverifikasi oleh administrator terlebih dahulu. Proses transfer antar bank dipotong biaya admin sebesar 2.500.



Gambar 14 Halaman Qr Code pengguna

Halaman QrCode dapat ditemukan di halaman myqrcode yang ada di halaman beranda. Pengguna dapat menscan qrcode untuk mentransfer saldo ke sesama pengguna Byla.

Hasil outcome dari penerapan aplikasi BYLA pada UMKM adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Kemudahan dan Efisiensi:
Peningkatan kemudahan dan efisiensi dalam pembayaran digital melibatkan berbagai strategi dan inovasi yang bertujuan untuk membuat proses pembayaran lebih cepat, lebih aman, dan lebih nyaman bagi pengguna: Adopsi aplikasi dapat mengurangi ketergantungan masyarakat terhadap uang tunai.
2. Peningkatan Kepuasan Pengguna
Peningkatan kepuasan pengguna dalam pembayaran digital terjadi karena berbagai factor. Dalam konteks aplikasi digital, kepuasan pengguna mencerminkan bagaimana aplikasi memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna, serta seberapa baik pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi tersebut. yang membuat pengalaman bertransaksi menjadi lebih nyaman, cepat, dan menguntungkan.
3. Peningkatan Aksesibilitas Layanan Keuangan
Peningkatan aksesibilitas layanan keuangan pada aplikasi digital pembayaran merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa semua lapisan masyarakat dapat memanfaatkan layanan keuangan secara efektif. Dengan menerapkan berbagai strategi yang berfokus pada desain, edukasi, dan dukungan, kita dapat memastikan bahwa semua orang, terlepas dari latar belakang ekonomi atau kemampuan teknologi

Pengembangan Aplikasi Pembayaran *Digital Financial Literacy* sebagai Optimalisasi Peningkatan Bisnis UMKM

mereka, dapat memanfaatkan layanan keuangan yang ditawarkan.

4. Pertumbuhan Jumlah Pengguna

Pertumbuhan jumlah pengguna aplikasi digital merujuk pada peningkatan jumlah individu atau entitas yang menggunakan aplikasi berbasis teknologi untuk berbagai tujuan, seperti berbelanja, berkomunikasi, mengelola keuangan, atau mengakses informasi. Pertumbuhan ini dapat diukur dalam berbagai metrik, termasuk jumlah unduhan, pengguna aktif bulanan, dan pengguna terdaftar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan pada penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan aplikasi pembayaran digital yang terintegrasi dengan konten literasi keuangan terbukti efektif dalam membantu pelaku UMKM meningkatkan efisiensi transaksi, akurasi pencatatan keuangan, serta pemahaman dasar dalam mengelola keuangan usaha.
2. Aplikasi yang dirancang berdasarkan kebutuhan riil pengguna (*user-centered*) mampu meningkatkan adopsi teknologi digital di kalangan pelaku UMKM, terutama yang sebelumnya belum terbiasa menggunakan layanan keuangan digital.
3. Pertumbuhan jumlah pengguna aplikasi digital merujuk pada peningkatan jumlah individu atau entitas yang menggunakan aplikasi berbasis teknologi .

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurohim, D. (2023). *Pengembangan UMKM (Kebijakan, Strategi, Digital Marketing dan Model Bisnis)*. Refika Aditama.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Penelitian Pendidikan: Pengantar Teori dan Praktik (Edisi ke-5)*. Terjemahan oleh Surakhmad, W. (5th ed.). Erlangga.
- Hikmah, Khoiri, M. (2024). PERAN FINANCIAL MANAGEMENT BEHAVIOR SEBAGAI MEDIASI FINTECH DAN LITERASI KEUANGAN TERHADAP KINERJA UMKM KOTA BATAM. *Jurnal Usaha*, 5(2), 102–117.
- Laksono, R., Gultom, J. R., & Setyawan, I. (2023). Determinan Financial Technology (FinTech) dan Dampaknya Terhadap Perilaku Keuangan UMKM. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(3), 3490. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i3.4522>
- Lestari, S. P., Putri, L. P., & Adella, D. (2022). Peran Financial Literacy dan Financial Technology dalam Membantu Perekonomian UMKM di Desa Bandar Khalipah. *Ekonomikawan: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 22(2), 190–199. <https://doi.org/10.30596/ekonomikawan.v22i2.12176>
- Listiyono, H., Sunardi, S., Wahyudi, E. N., & Diartono, D. A. (2024). Dinamika Implementasi QRIS: Meninjau Peluang dan Tantangan bagi UMKM Indonesia. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 8(2), 120–126.
- Maimuna, F. F., Roroa, N. A. F., Misrah, M., Oktavianty, O., & Agit, A. (2024). Transformasi Digital dalam Kewirausahaan: Analisis Faktor Penghambat dan Pendorong Perkembangan Ekonomi Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pembangunan Ekonomi Berkelanjutan Dan Riset Ilmu Sosial*, 1(1), 187–198.
- Noor, Lady, & Ahmadi, M. A. (2025). Pengaruh Digitalisasi, Literasi Keuangan, dan Dukungan Teknologi terhadap Kinerja Keuangan UMKM di Kabupaten Karanganyar. *Pusat Publikasi Ilmu Manajemen*, 3(1), 209–220.
- Oktavianty, O., & Agit, A. (2023). Penerapan Penggunaan E-Payment Sebagai Upaya Peningkatan Adaptabilitas UMKM Terhadap Transformasi Digital. *Dedikasi PKM*, 4(2), 232–243.
- Sastradinata, B. L. N. (2024). *Strategi UMKM dan Bisnis Kreatif*. Bumi Aksara.
- Syaban, A., Farmana, Y., Rahayuningsih, T., & Rachmawati, R. (2024). ANALISIS PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DAN JIWA KEWIRAUSAHAAN PELAKU UMKM PROVINSI SULAWESI TENGGARA MELALUI OPTIMALISASI PLATFORM UMKM. *ACADEMY. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(6), 12366–12375.
- Wahyudiono, A. (2024). Transformasi Digital Manajemen Keuangan Umkm Melalui Workshop Penerapan Aplikasi Labamu Dan Pencatatan Keuangan Yang Efisien. *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(01), 156–168.