IMPLEMENTASI SISTEM APLIKASI PEMBAYARAN *DIGITAL PAYMENT* DALAM PELAKSANAAN PEMBAYARAN BERBASIS *CASHLESS* DI MASA PANDEMI COVID-19

Rama Wahyudi[1], Djoko Siswanto Muhartono[2]
[1,2]Universitas Hang Tuah Surabaya
[1]ramawdaws73@gmail.com
[2]djoko.siswanto@hangtuah.ac.id
**Correspondence author*: djoko.siswanto@hangtuah.ac.id

Histori Artikel

Submitted
30 Agustus 2024
Reviewed
25 September 2024
Accepted
29 September 2024
Published
30 September 2024

ABSTRAK

Sejalan dengan tren pembayaran belanja negara yang terus meningkat, pemerintah menggunakan sistem digital untuk melaksanakan pembayaran berbasis cashless. Sistem digital memberikan keuntungan dalam efektifitas pembayaran belanja negara hingga ke penerima pembayaran dan mendukung efisiensi pengelolaan keuangan negara. Salah satu sistem digital yang digunakan adalah aplikasi Digital Payment yang dikembangkan Direktorat Jenderal Perbendaharaan. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau penggunaan aplikasi Digital Payment dalam melakukan pembayaran non tunai kepada penerima pembayaran (supplier) pada kurun waktu tahun 2019-2021. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik studi kepustakaan dan wawancara kepada beberapa narasumber. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Digital Payment dalam pembayaran berbasis non tunai cukup efektif. Meskipun demikian masih terdapat kendala pada fleksibilitas sistem, pola pikir, dan sumber daya manusia sehingga aplikasi belum diterapkan secara optimal. Untuk meningkatkan penggunaan, maka diperlukan perbaikan aplikasi Digipay dan sosialisasi yang berkelanjutan kepada UMKM dan bendahara pengeluaran.

Kata kunci*: sistem pembayaran, digital payment, belanja negara, perbendaharaan*

ABSTRACT

In line with the increasing trend of state spending payments, the government uses a digital system to implement cashless payments. The digital system provides benefits in the effectiveness of state spending payments to the recipient of the payment and supports the efficiency of state financial management. One of the digital systems used is the Digital Payment application developed by the Directorate General of Treasury. This study aims to review the use of the Digital Payment application in making non-cash payments to recipients of payments (suppliers) in the period 2019-2021. This study uses a qualitative method with literature study techniques and interviews with several sources. The results of this study indicate that the use of Digital Payment in non-cash payments is quite effective. However, there are still obstacles in system flexibility, mindset, and human resources so that the application has not been implemented optimally. To increase use, improvements to the Digipay application and ongoing socialization to MSMEs and expenditure treasurers are needed.

Keywords*: payment system, digital payment, state spending, treasury*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju telah mengubah tatanan kehidupan kita. Perubahan akibat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi antara lain dalam bidang pendidikan, budaya, pertahanan dan keamanan serta perekonomian (Adiyanti, 2015). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang perekonomian membawa dampak pada kemajuan perdagangan *online*, khususnya *e-commerce* yang semakin pesat pertumbuhannya. Menurut Reichheld & Schefter (2000) dalam (Bao et al., 2016), pesatnya pertumbuhan pasar *online* telah menciptakan peluang bagi situs *online e-commerce*.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat di era perubahan globalisasi sekarang ini menjadi peluang untuk memasuki dunia perdagangan dengan semakin mudah, tidak hanya toko *offline* tetapi masyarakat lebih dipermudah dengan adanya toko *online*. Masyarakat dipermudah dengan adanya toko *online* dalam melakukan pembelian, jika dahulu konsumen harus datang langsung ke toko maka saat ini tidak perlu datang langsung ke toko. Layanan berbelanja *online* pada masa sekarang ini merupakan cara paling efektif untuk dilakukan oleh masyarakat (Santoso, 2018).

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sistem pembayaran juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Kini masyarakat dapat melakukan pembayaran secara *digital* (*Digital Payment*) dalam transaksi jual beli (Silaen & Prabawani, 2019). Dalam rangka mendukung ekonomi digital dan kebijakan *cashless*, pemerintah telah membuat beberapa kebijakan dalam transaksi pembayaran dana APBN, antara lain penggunaan Kartu Kredit Pemerintah (KKP) sebagai salah satu bentuk dari penerapan *Digital Payment*.

Berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Perbendaharaan Nomor PER-20 atau PB atau 2019 tentang Uji Coba Penggunaan Uang Persediaan Melalui *Marketplace Digital Payment* Pada Satuan Kerja. *Digital Payment* adalah pembayaran dengan mekanisme pemindah bukuan dari rekening pengeluaran secara elektronik dengan kartu debit atau pendebetan Kartu Kredit Pemerintah (KKP) ke Rekening Penyedia Barang atau jasa, dalam rangka penggunaan uang persediaan melalui sistem *marketplace*.

Pandemi Covid-19 merupakan salah satu pemicu agar pemerintah terus berupaya untuk mengembangkan sistem pembayaran berbasis *cashless*. Untuk itu, sejak tahun 2019 pemerintah melakukan uji coba penggunaan uang persediaan melalui *marketplace Digital Payment* pada satuan kerja dengan tujuan untuk mengembangkan sistem pembayaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi agar seluruh proses pembayaran atas pendapatan dan belanja ABPN dilakukan secara lebih cepat, tepat, transparan, dan akuntabel.

Upaya ini dilakukan dalam rangka untuk menerapkan sistem digital dalam pembayaran dan bertransaksi sehingga pembayaran sudah dapat menggunakan aplikasi *digital*. Melalui *Digital Payment*, segala pembayaran ataupun transaksi mempermudah kelancaran transaksi serta mempermudah pencatatan dan perencanaan keuangan melalui rekam jejak transaksi. Yang dimana pandemi covid-19 membuat pergerakan atau aktivitas secara fisik dibatasi. Kebijakan transaksi belanja di lingkungan instansi pemerintah juga harus menyesuaikan dengan perkembangan tren ekonomi digital.

Penelitian ini akan membahas tentang bagaimana penerapan sistem aplikasi *Digital Payment* (*Digipay*) dalam pembayaran belanja negara berbasis *cashless* selama masa pandemi Covid-19, kendala yang dihadapi atas penerapan sistem aplikasi *Digital Payment*, dan faktor yang mempengaruhi keberhasilan aplikasi *Digital Payment*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik studi kepustakaan dan wawancara kepada beberapa narasumber. Lokasi penelitian di Indonesia dan sedangkan fokus yang diteliti adalah: penerapan sistem aplikasi Digital Payment (Digipay), Transaksi digital, sistem marketplace, faktor Keberhasilan Aplikasi Digital Payment (Digipay)potensi ekonomi digital Indonesia. Sumber data adalah library research dan teknik pengumpulan data adalah dokumenter; dan teknik analisis menggunakan analisis konten.

HASIL

Transaksi *Digital*

Masuknya industri 4.0 di dunia dan pesatnya perkembangan teknologi membuat berbagai kemudahan dalam setiap lini kehidupan. Perubahan aktivitas tersebut turut berpengaruh pada transaksi, hal ini ditandai bertransformasinya transaksi tradisional menuju transaksi *digital* atau *Digital Payment* yang saat ini telah mendominasi generasi X, Y, dan Z (Houston, 2020). Danuri (2019) membagi kegiatan transformasi teknologi menjadi tiga. Pertama, transaksi digital dengan melibatkan pihak lain pada beberapa transaksi seperti jual-beli, lelang, pembayaran, dll yang dilakukan melalui internet banking, sms banking, e-money, mobile banking.

Kedua, aktivitas digital yang dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat melalui jaringan internet seperti e-tiket, e- learning, e-library, dll. Ketiga perusahaan digital yang memiliki peran sebagai penyedia akses baik bagi pihak lain maupun masyarakat.

Salah satu bentuk implementasi dari *transformasi digital* adalah sistem *marketplace*. Sistem *marketplace* didalamnya terdapat transaksi digital, aktivitas digital, dan perusahaan digital. Sistem *marketplace* merupakan sistem yang menyediakan layanan daftar penyedia barang atau jasa, pemesanan barang atau jasa, pembayaran, dan pelaporan secara elektronik, dalam rangka penggunaan uang persediaan yang disediakan oleh bank tempat menyimpan uang persediaan (Ditjen, 2019).

Pejabat Pengguna sistem *marketplace* terdiri dari Kuasa BUN Pusat, Kuasa BUN di Daerah, KPA, Pemesan, PPK dan Pejabat Pengadaan, Penerima Barang atau jasa atau Staf PPK, Bendahara Pengeluaran, Penyedia Barang atau jasa.

Sistem *marketplace* terdiri dari modul administrasi, modul user, modul penyedia barang atau jasa, modul belanja, modul pembayaran, dan modul pelaporan. Pertama, modul administrasi memiliki fungsi untuk melakukan unggah data RKAKL atau POK, dokumen penyedia barang atau jasa, dokumen pesanan, dan dokumen penunjukan pemesan, PPK, Pejabat Pengadaan, Penerima Barang atau jasa atau Staf PPK, dan bendahara Pengeluaran. Kedua modul user yang memiliki fungsi untuk membuat user admin Direktorat PKN atas nama Kuasa BUN Pusat, user admin KPPN selaku Kuasa BUN di Daerah, user admin satker, user admin penyedia barang atau jasa, user pengirim barang atau jasa, user pemesan, user PPK, user pejabat pengadaan, user bendahara pengeluaran, user penerima barang atau jasa atau staf PPK. Kemudian modul penyedua barang atau jasa memiliki kegunaan untuk melakukan input dan memperbarui data profil penyedia barang atau jasa, mengunggah foto- foto barang atau jasa, penerimaan barang ataujasa dan negosiasi, dan melakukan proses pengiriman barang atau jasa.

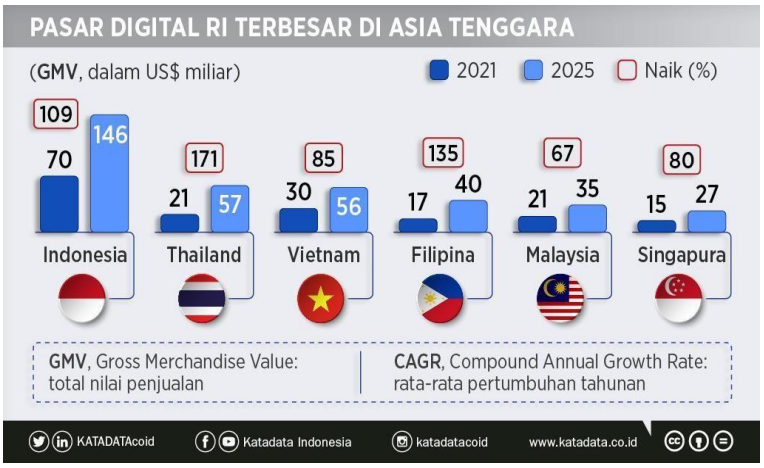
Selanjutnya, modul belanja yang memiliki fungsi melakukan pemesanan barang atau jasa oleh pemesan dalam rangka penggunaan UP, melakukan verifikasi dan persetujuan atas pemesanan barang atau jasa yang diajukan oleh pemesan barang atau jasa yang dilakukan oleh PPK, memilih pejabat pengadaan, melakukan negosiasi dan pengadaan barang atau jasa oleh pejabat pengadaan, melakukan penerimaan atas barang atau jasa tersebut. Kemudian, modul pembayaran yang memiliki kegunaan untuk melakukan pembayaran dengan KKP atau Kartu Debit atau CMS, mengunduh beberapa dokumen seperti pembayaran kepada penyedia barang atau jasa, pemotongan pajak dan melakukan unggah dokumen tersebut pada CMS.

Selain itu, juga terdapat modul pelaporan yang memiliki fungsi untuk melakukan monitor dan pencetakan pembayaran yang dilakukan melalui kartu kredit, laporan potongan pajak, laporan pesanan dan penerimaan barang atau jasa, dan laporan tagihan yang belum terbayar.

Potensi Ekonomi Digital Indonesia

Gambar 1 Potensi Ekonomi Digital Indonesia
Sumber : Kacadata.com

Berdasarkan gambar 1 yaitu hasil *riset Google, Temasek, dan Bain & Company* mencatat ekonomi digital Indonesia merupakan yang terbesar di Asia Tenggara. Potensinya pun semakin tinggi seiring dengan adaptasi kebiasaan baru dari *offline* ke *online*. Nilai ekonomi digital Indonesia yang tercermin dari total nilai penjualan atau *gross merchandise value* (GMV) sebesar US$ 70 miliar pada 2021. Proyeksi GMV ini kembali meningkat menjadi US$ 146 miliar pada 2025.



Gambar 2 Pasar Digital Asia Tenggara
Sumber : Kacadata.com

Berdasarkan gambar 2 ialah Riset bertajuk "*e-Conomy SEA 2021: Roaring 20s: The SEA Digital Decade*" tersebut menyebutkan, hal ini didorong oleh penjual digital semakin melek teknologi. Sebanyak 28% pedagang *online* di Indonesia menyatakan bahwa mereka tidak akan bertahan selama pandemi jika bukan karena *platform digital*. "Rata-rata pedagang *online* menggunakan dua *platform digital* untuk memenuhi kebutuhan konsumen secara *online*,"

Sektor lain pun semakin pulih pada 2025. Diproyeksikan nilai GMV transportasi dan antar makanan sebesar US$ 16,8 miliar. Lalu, disusul media *online* sebesar US$ 15,8 miliar dan travel sebesar US$ 9,7 miliar. Secara keseluruhan, Indonesia merajai ekonomi digital di Asia Tenggara, baik tahun ini maupun 2025.

Vietnam menyusul di posisi kedua dengan nilai GMV diproyeksikan sebesar US$ 57 miliar pada 2025, naik dari US$ 21 miliar pada 2021. Kemudian, nilai proyeksi GMV Thailand mencapai US$ 56 miliar, naik dari 2021 yang sebesar US$ 30 miliar. Meskipun nilai GMV-nya naik, tetapi peringkat Thailand turun dari posisi kedua pada 2021. Posisi selanjutnya ditempati oleh Filipina dengan nilai GMV diprediksi mencapai US$ 40 miliar pada 2025.

Nilai ini naik US$ 17 miliar dan berhasil naik menyalip Malaysia pada 2021. Malaysia berada di posisi kedua terendah dengan nilai GMV US$ 35 miliar pada 2025. Meskipun peringkatnya turun, tetapi nilainya naik dari US$ 21 miliar pada 2021.

DISKUSI

Penerapan Sistem Aplikasi *Digital Payment* (*Digipay*)

Penggunaan aplikasi *Digital Payment* diterapkan di satuan kerja dengan rekening bendahara merupakan bank anggota himbara (himpunan bank milik negara). Penggunaan aplikasi *Digital Payment* mengharuskan satuan kerja dan vendor untuk memiliki rekening bendahara kantornya pada bank yang sama dan bank tersebut harus berada pada bank himbara. Bank himbara itu sendiri yaitu himpunan bank negara yang hampir semua rekening bendahara satuan kerja di Indonesia di buka di rekening bank himbara. contoh bank himbara antara lain BNI, BRI, BTN, Mandiri (Fajri et al., 2021; Juliani & Nurdin, 2019).

Pembayaran melalui aplikasi *Digipay* dilakukan menggunakan cash management system (CMS) atau internet banking secara non tunai (transfer), sehingga bendahara tidak perlu lagi menggunakan uang tunai untuk membayarkan belanja operasional kantor ke vendor. Seluruh satuan kerja di semua wilayah kerja KPPN dapat menggunakan aplikasi *Digipay* dengan syarat rekening bendahara satuan kerja tersebut terdapat pada bank-bank himbara. Dengan menggunakan aplikasi *Digital Payment*, bendahara pengeluaran satuan kerja dapat memenuhi pembelian barang yang dibutuhkan oleh kantor seperti alat tulis kantor, pemeliharaan AC, ganti sparepart, pemeliharaan laptop, dan lain lain yang termasuk ke dalam belanja barang kantor.

Digipay hanya melayani pembayaran belanja yang bersumber dari uang persediaan yang dikelola oleh bendahara pengeluaran. Misalnya konsumsi kantor apabila kantor melakukan rapat, maka konsumsi kantor dipesan dan dibayarkan melalui aplikasi *Digipay*. Tujuan dari *Digipay* itu sendiri adalah menkonversi pembayaran tunai menjadi *cashless* sehingga bendahara tidak perlu lagi membayar menggunakan uang tunai dalam belanja kebutuhan kantor (Yadnya, 2022).

Kendala Penerapan Aplikasi *Digital Payment* (*Digipay*)

Terdapat beberapa kendala dalam penerapan *Digipay*. Kendala utama dalam penerapan sistem aplikasi *Digital Payment* adalah kurang fleksibel dimana pembayaran *Digipay* tidak dapat dilakukan antar rekening bank himbara. Untuk menggunakan *Digipay*, satker perlu membuat rekening pada bank himbara yang membuat aplikasi sehingga satuan kerja tersebut tidak bisa menggunakan aplikasi *Digipay* antar bank himbara. Hal ini terjadi karena disebabkan masing-masing bank himbara membuat aplilkasi *Digipay* sehingga tidak mendukung interkoneksi antar aplikasi.

Hal ini berdampak kepada supplier (vendor) yang ingin melakukan penjualan menggunakan aplikasi *Digipay* harus terlebih dahulu membuka rekening di bank himbara yang rekeningnya sehingga sama dengan satuan kerja yang akan bertransaksi. Kendala berikutnya, seperti dikatakan oleh narasumber, merupakan kendala yang paling besar karena efeknya menyebabkan satuan kerja tidak melanjutkan penggunaan Aplikasi *Digipay*, yaitu mindset atau pola pikir atau kebiasaan dalam menggunakan aplikasi *Digipay*. Hal ini disebabkan pegawai satuan kerja khususnya bendahara pengeluaran dan supplier (vendor) lebih suka menggunakan uang tunai dalam transaksi belanja negara. Mereka beranggapan bahwa penggunaan aplikasi sedikit ribet karena harus membuat user, password dan lain – lain yang pada awalnya menggunakan uang tunai lalu berubah pembayarannya menjadi *cashless*.

Padahal apabila memakai uang tunai tersebut akan beresiko seperti perwakilan satuan kerja diharuskan datang ke toko atau pihak toko datang ke kantor satuan kerja untuk bisa membayar pembelian secara fisik. Sementara apabila menggunakan aplikasi *Digipay* hanya cukup memakai *smartphone* atau *device* lainnya untuk dapat membayar pembelian yang dapat dilakukan dari mana saja yang terkesan lebih mudah, tidak terlalu beresiko dan cepat.

Kendala yang ketiga yaitu terdapat pada SDM yang belum terbiasa menggunakan aplikasi *Digipay*. Beberapa bendahara pengeluaran satuan kerja kurang mahir dalam menggunakan aplikasi *Digipay*. Sebagian besar masih merasa takut dan khawatir apabila menggunakan aplikasi *Digipay* akan menimbulkan permasalahan baru khususnya dalam mempertanggungjawabkan bukti-bukti transaksi.

Faktor Keberhasilan Aplikasi *Digital Payment* (*Digipay*)

Wawancara dengan narasumber mengindetifikasi beberapa faktor keberhasilan penerapan aplikasi *Digital Payment*. Faktor pertama adalah situasi Pandemi Covid-19 dengan pembatasan sosial mengharuskan birokrasi harus dapat beradaptasi, seperti pekerjaan secara *work from home*. Terkait dengan pemenuhan belanja operasional satuan kerja, aplikasi *Digipay* merupakan solusi dalam menyelesaikan transaksi pembelian secara online dan pembayaran secara non tunai (*cashless*).

Faktor yang kedua adalah kebijakan pemerintah melaksanakan pembayaran non tunai pada transaksi belanja pemerintah secara menyeluruh sejah tahun 2019. Pemerintah bersama Bank Indonesia mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT) dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, pelaku bisnis, dan lembaga pemerintah untuk memanfaatkan sarana pembayaran melalui non tunai (*cashless*).

Faktor yang ketiga adalah kemajuan teknologi informasi khususnya di sektor perbankan. Satuan kerja didorong untuk memanfaatkan aplikasi *Digipay* sebagai tempat transaksi online dalam pemenuhan kebutuhan operasional kantor. Aplikasi *Digipay* dapat digunakan untuk pemesanan hingga barang diterima tanpa harus melakukan tatap muka dengan penjual. Faktor yang keempat, *Digipay* berbeda dengan digital *marketplace* umumnya seperti shopee, tokopedia, dan *marketplace* lainnya yang dimana aplikasi *Digipay* bersifat tertutup dan memberdayakan UMKM sebagi vendor yang bermitra dengan satuan kerja dalam memenuhi kebutuhan satker seperti peralatan komputer atau konsumsi makan.

Selain UMKM, koperasi juga dapat bergabung pada *Digipay* dan memasarkan produk-produknya. Hal ini akan mendukung pertumbuhan ekonomi negara. Hal yang membedakan adalah prinsip pembayaran *Digipay* yang mengacu kepada sistem pengadaan barang dan jasa pemerintah, dimana barang atau jasa harus diterima terlebih dahulu baru dapat dibayarkan. Pada aplikasi *Digipay* akan memunculkan notifikasi atas status barang sudah diterima apakah baik dan benar. Konfirmasi kondisi barang akan di *update* oleh Satker.

Setelah konfirmasi di-*update* maka supplier (*vendor*) akan dapat melihat status barang atau jasa. Selanjutnya bendahara pengeluaran satker melakukan pembayaran secara non tunai (*cashless*) melalui transfer atau pemindah bukuan.

KESIMPULAN

Penerapan Aplikasi *Digital Payment* (*Digipay*) memberikan kemudahan bagi satuan kerja dalam pemenuhan belanja barang kebutuhan operasional kantor. Aplikasi *Digipay* mendorong bendahara pengeluaran melakukan transaksi pembayaran non tunai (*cashless*). Meskipun demikian masih terdapat beberapa kendala dalam penerapannya yaitu fleksibilitas rekening, dimana tidak semua satuan kerja memiliki rekening bank himbara, pola pikir atau kebiasaan satker dalam memahami transaksi non tunai, dan kemampuan SDM dalam menggunakan aplikasi *Digipay*. Beberapa faktor keberhasilan penerapan Aplikasi *Digipay* seperti situasi Pandemi Covid-19, kebijakan pemerintah mendorong pembayaran non tunai, kemajuan teknologi informasi perbankan, dan model bisnis *Digipay* yang mendorong UMKM dan Koperasi ikut andil dalam pengadaan barang atau jasa satuan kerja.

REKOMENDASI PENGEMBANGAN

Untuk dapat memaksimalkan dan memperluas penggunaan aplikasi *Digipay* maka dua hal perlu

dilakukan seperti sosialisasi yang lebih masif kepada pelaku UMKM dan Koperasi untuk pelibatan dalam pengadaan barang dan jasa pemerintah. Sosialisasi juga perlu diberikan kepada bendahara pengeluaran tentang penggunaan aplikasi *Digipay*. Hal lain yang perlu adalah perbaikan aplikasi *Digipay* yang bisa memfasilitasi pembayaran multi rekening bang himbara. Hal ini meudahkan satker dan supplier (vendor) tidak perlu membuka rekening pada setiap bank.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, A. (2017). Studi kepustakaan mengenai landasan teori dan praktik konseling naratif. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*.

Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi DIgital. *Infokam*, *XV*(II), 116–123.

Fajri, A., Izzati, A. K., & Munandar, A. (2021). Pengukuran Pengungkapan Sustainability Reporting Himpunan Bank Negara (Himbara). *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, *04*(01), 27–39.

Houston, D. D. (2020). Adopsi Penerimaan pembayaran Digital Payment Pada Kalangan Milenial.

Medium, *7*(2), 55–67. https://doi.org/10.25299/medium.2019.vol7(2).4094 Juliani, W., & Nurdin. (2019). Perbandingan Kinerja Keuangan Bank HIMBARA

Sebelum dan Sesudah Adanya Kerjasama Pada ATM Merah Putih.

Prosiding Manajemen, *5*(1).

Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian. Jakarta:* . Ghalia Indonesia.

Peraturan Direktur Jenderal Perbendaharaan Nomor PER-20/PB/2019 Tentang uji Coba Penggunaan Uang Persediaan Melalui *Marketplace Digital Payment* pada Satuan Kerja.

Peraturan Menteri Keuangan Nomor 178/PMK.05/2018 tentang Tata Cara Pembayaran Dalam Rangka Pelaksanaan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara.

Peraturan Menteri Keuangan Nomor 196/PMK.05/2018 tentang Tata Cara Pembayaran dan Penggunaan Kartu Kredit Pemerintah.

Peraturan Menteri Keuangan Nomor 230/PMK.05/2016 tentang Kedudukan dan Tanggung Jawab Bendahara Pengeluaran pada Satuan Kerja Pengelola Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara.

Syafitri, E. R., & Nuryono, W. (2020). Studi Kepustakaan Teori Konseling Dialectical Behavior Therapy. *Jurnal BK Universitas Negeri Surabaya*, *11*, 53–39.

Yadnya, I. D. G. S. A. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemanfaatan Digital-Marketplace Dalam Belanja APBN. *Journal Scientific of Mandalika*, *3*(6), 9–25.

https://katadata.co.id/infografik/61aefade065a4/sektor-potensial-ekonomi-digital- indonesia