

**PENGARUH KEPERCAYAAN, PERSEPSI KEAMANAN, PERSEPSI KEMUDAHAN
TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN E-WALLET (*Gopay*) DALAM
BERTRANSAKSI**

RINGKASAN SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana (S1) pada program
studi Akuntansi**



Disusun Oleh:

Anggito Wilatikta

1118 30083

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA
YOGYAKARTA**

2022

TUGAS AKHIR

PENGARUH KEPERCAYAAN, PERSEPSI KEAMANAN, PERSEPSI KEMUDAHAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN E-WALLET (GOPAY) DALAM BERTRANSAKSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

ANGGITO WILATIKTA

Nomor Induk Mahasiswa: 111830083

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 12 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak.)

Susunan Tim Penguji:

Pembimbing

Fachmi Pachlevi Yandra, S.E., M.Sc.

Penguji

Tri Ciptaningsih, S.E., M.M., Ak., CA.

Yogyakarta, 12 Januari 2023
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta
Ketua



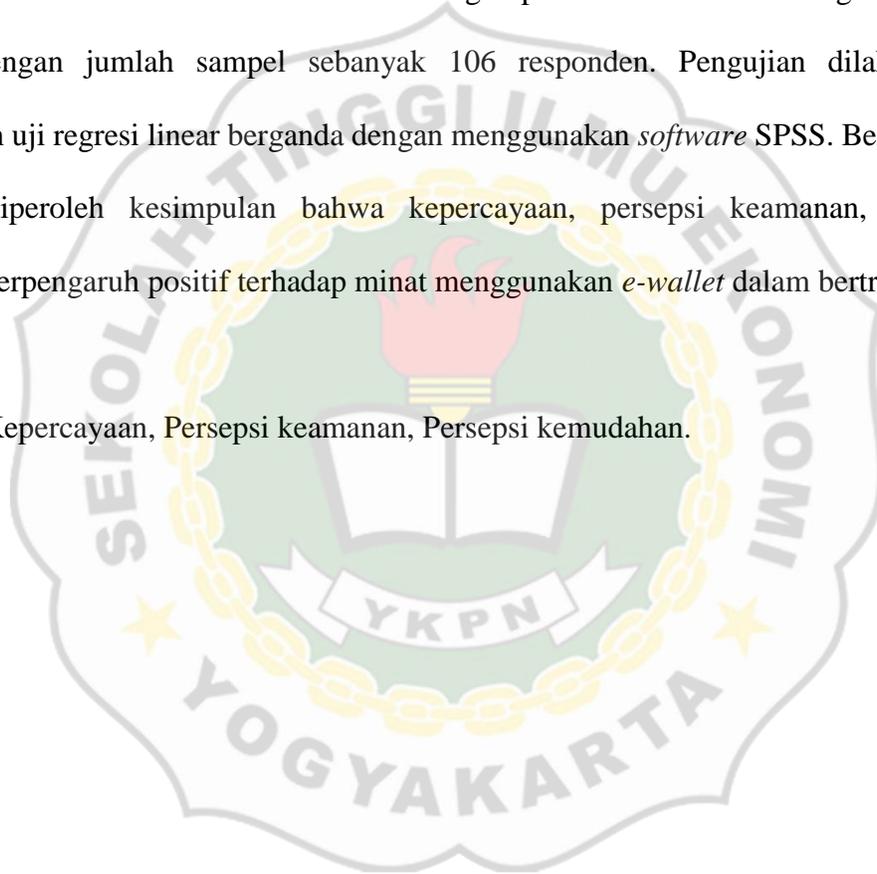
Wisnu Prajogo, Dr., M.B.A.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kepercayaan, persepsi keamanan, persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *e-wallet* dalam bertransaksi. Ruang lingkup penelitian ini ditujukan pada masyarakat yang menggunakan *e-wallet* sebagai alat untuk bertransaksi. Teknik yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dengan jumlah sampel sebanyak 106 responden. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji regresi linear berganda dengan menggunakan *software* SPSS. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa kepercayaan, persepsi keamanan, dan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet* dalam bertransaksi.

Kata kunci: Kepercayaan, Persepsi keamanan, Persepsi kemudahan.

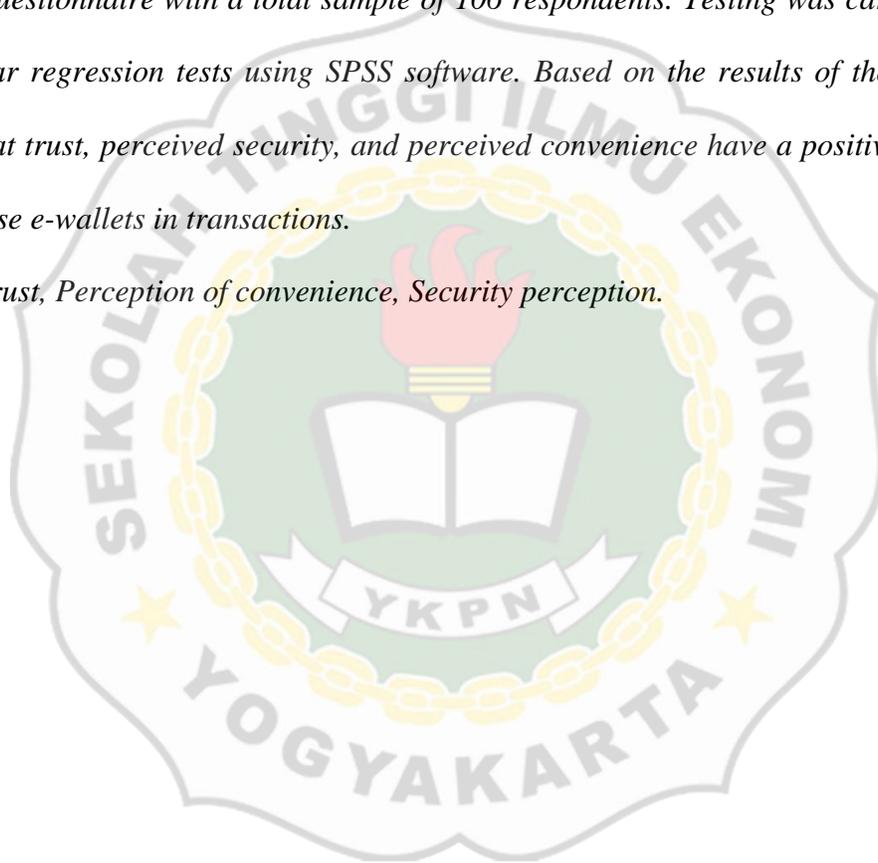


PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

This study aims to examine trust, perceived security, perceived ease of interest in using e-wallets in transactions. The scope of this research is aimed at people who use e-wallets as a tool for transactions. The technique used in this study is a quantitative method. Data collection was carried out using a questionnaire with a total sample of 106 respondents. Testing was carried out using multiple linear regression tests using SPSS software. Based on the results of the study, it was concluded that trust, perceived security, and perceived convenience have a positive effect on the intention to use e-wallets in transactions.

Keywords: Trust, Perception of convenience, Security perception.



PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

LATAR BELAKANG

Di era *Revolusi Industri 4.0*, peran teknologi dalam aktivitas masyarakat sangat besar, dan masyarakat harus beradaptasi dengan era *online*. Khususnya transaksi. Berbagai pihak telah mengidentifikasi peluang bisnis untuk menciptakan inovasi yang memudahkan konsumen dalam menggunakan *e-wallet*. *E-wallet* membuat semua transaksi anda lebih mudah, lebih cepat, efisien dan juga efektif (Nadhilah, Jatikusumo, & Permana, 2021).

Aplikasi atau layanan *e-wallet* yang menangani transaksi pengguna disebut sebagai "dompet elektronik". Ada beberapa alasan mengapa *e-wallet* semakin populer di Indonesia dari tahun ke tahun, antara lain kemudahan penggunaan, kecepatan, kenyamanan, kepercayaan, dan inovasi. Selain itu, *e-commerce* Indonesia tumbuh sebagai hasil dari promosi yang ditawarkan kepada pengguna *e-wallet*.

E-wallet, juga dikenal sebagai dompet elektronik, adalah salah satu jenis *Fintech* (Teknologi Keuangan) yang menggunakan *internet* dan berfungsi sebagai metode pembayaran alternatif. Dengan teknologi terkini, tampaknya dompet elektronik memberikan kemudahan lebih untuk semua kalangan. Generasi milenial hadir di Indonesia saat ini, dan mayoritas remaja sudah mengenal dan menggunakan teknologi.

Teknologi tidak hanya digunakan oleh masyarakat untuk bersosialisasi saja, tetapi juga digunakan untuk mendukung kegiatan sehari-hari misalnya mengatur keuangan. Saat ini sudah banyak platform yang digunakan untuk mengatur keuangan dengan menggunakan sistem informasi akuntansi untuk memudahkan masyarakat dalam mengatur keuangan. Perkembangan teknologi informasi berdampak signifikan terhadap sistem informasi akuntansi (SIA). Salah satunya adalah beralih dari menggunakan proses manual ke sistem komputerisasi dengan *hardware* dan *software* yang lebih canggih dan handal. Suatu organisasi atau lembaga menciptakan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

sistem informasi akuntansi dengan tujuan untuk menghasilkan informasi akuntansi yang relevan, dapat diandalkan, dapat dibandingkan, dan dapat dipahami. Dengan menggunakan sistem informasi akuntansi, dapat dihasilkan suatu laporan yang mampu memberikan informasi yang berguna dan dapat dijadikan sebagai proses pengambilan keputusan. (Mardiana, Khansa, & Wulandari, 2022).

Banyaknya manfaat yang didapatkan apabila seorang individu atau perusahaan menggunakan *e-wallet*, seperti dapat melakukan transaksi dimana saja, kapan saja dengan mudah. Dengan berkembangnya sistem informasi dan komputerisasi saat ini, tentu sangat membantu kelancaran individu atau perusahaan dalam bertransaksi. Namun pada kenyataannya fasilitas ini tidak sepenuhnya digunakan oleh masyarakat di Indonesia. Masyarakat Indonesia masih menyukai untuk melakukan transaksi secara manual atau disebut *face to face*. Banyak yang menganggap bahwa terlalu besar resiko yang ditimbulkan apabila melakukan transaksi menggunakan *e-wallet*. Dalam suatu akun *e-wallet* yang digunakan juga terdapat banyak informasi yang sensitif seperti alamat, nomor telpon, tanggal lahir, dan nominal uang yang tersedia. Maka dari itu perlu adanya keamanan informasi untuk melindungi informasi-informasi penting yang ada di dalamnya.

Menurut (Flavian & Guinailu, 2006), menafsirkan persepsi keamanan konsumen sebagai kemungkinan keyakinan subyektif bahwa pihak lain tidak akan dapat melihat, menyimpan, atau memanipulasi informasi pribadi mereka. Sehingga secara konsisten meningkatkan ekspektasi dan kepercayaan.

Dalam berbisnis, kepuasan pelanggan menjadi yang utama. Kepuasan pelanggan tergantung pada tingkat kemudahan yang diberikan oleh bisnis tersebut. Jika konsumen merasa puas dengan kemudahan yang diberikan maka konsumen akan menggunakan jasa perusahaan tersebut. Menurut (Davis, 1989) persepsi kemudahan didefinisikan sebagai keyakinan akan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

kenyamanan, atau sejauh mana pengguna percaya bahwa teknologi atau sistem dapat digunakan tanpa kesulitan. Jika seseorang percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan, maka akan digunakan. Sebaliknya, jika di rasa tidak mudah untuk digunakan, maka ia tidak akan menggunakannya.

Pada saat berbelanja online pembeli tidak pernah bertemu penjual online, mereka perlu mempercayai penjual saat berbelanja online. Transaksi online tidak mungkin terjadi apabila pembeli kurang percaya, oleh karena itu kepercayaan merupakan faktor signifikan yang dapat mempengaruhi keputusan pembelian online. Selain itu, faktor tingkat kepercayaan terhadap produk juga akan berpengaruh dalam minat menggunakan uang elektronik. Salah satu faktor yang mungkin dapat mengurangi tingkat kekhawatiran atau resiko yang terjadi dengan teknologi keuangan adalah persepsi kepercayaan. Menurut (Jumaili, 2005) kepercayaan adalah hal yang dibutuhkan pengguna sistem informasi untuk percaya bahwa teknologi sistem informasi dapat meningkatkan kinerja individu dalam kegiatan usaha organisasi atau perusahaan.

Minat menggunakan merupakan faktor terpenting dalam konsumen menentukan keputusan untuk bertransaksi. Menurut (Kotler & Keller, 2012), minat adalah sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, diikuti dengan minat untuk mencoba produk tersebut dan keinginan untuk membeli dan memiliki produk tersebut. Sedangkan menurut (Joan & Sitinjak, 2019) mendefinisikan minat menggunakan sebagai keinginan atau niat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi informasi secara terus menerus dengan anggapan bahwa orang tersebut memiliki akses terhadap teknologi informasi disebut sebagai minat menggunakan teknologi informasi. Seseorang berminat menggunakan sebuah teknologi apabila teknologi tersebut dapat digunakan dengan mudah. Minat menggunakan, merupakan sikap yang

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

berhubungan dengan ketertarikan seseorang pengguna dalam menggunakan suatu teknologi tertentu.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*?
2. Apakah persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*?
3. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*?

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan diangkat pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis bagaimana tingkat kepercayaan pengguna terhadap *e-wallet*.
2. Untuk menganalisis bagaimana persepsi keamanan dalam pengguna *e-wallet*.
3. Untuk menganalisis bagaimana persepsi kemudahan dalam pengguna *e-wallet*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

TINJAUAN TEORI

Sistem Informasi Akuntansi

Menurut (Jogiyanto, 2005), sistem informasi adalah sistem internal organisasi yang memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi harian, mendukung operasi, mewakili manajemen dan operasi strategis organisasi, dan menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak eksternal tertentu.

Pemasaran Digital

Menurut (Simanjuntak, et al., 2021), pemasaran digital adalah proses untuk memperoleh pelanggan, mengembangkan preferensi pelanggan, mempromosikan merek, mempertahankan pelanggan dan meningkatkan penjualan.

E-Commerce

E-commerce adalah proses atau aktivitas di mana barang dan jasa dijual, dibeli, dan dipasarkan secara elektronik melalui Internet. *E-commerce* adalah sesuatu yang sangat penting dalam bisnis jual beli karena memiliki rentang transaksi yang sangat luas (Talaud, 2022).

E-Wallet

E-wallet adalah perangkat elektronik, layanan jasa, atau bahkan perangkat lunak (aplikasi) yang memungkinkan pengguna melakukan pembelian barang dan layanan secara online dengan pengguna lain (Nawawi, 2020).

Persepsi Kemudahan

Menurut (Rodiah & Melati, 2020), Persepsi kemudahan adalah sejauh mana pengguna percaya bahwa suatu teknologi atau sistem dapat digunakan dengan nyaman tanpa kesulitan.

Persepsi Keamanan

Menurut (Yuliana & Rahmawati, 2019), persepsi keamanan adalah keadaan aman dimana individu merasa aman dari ancaman baru yang ditimbulkan oleh aset informasi.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

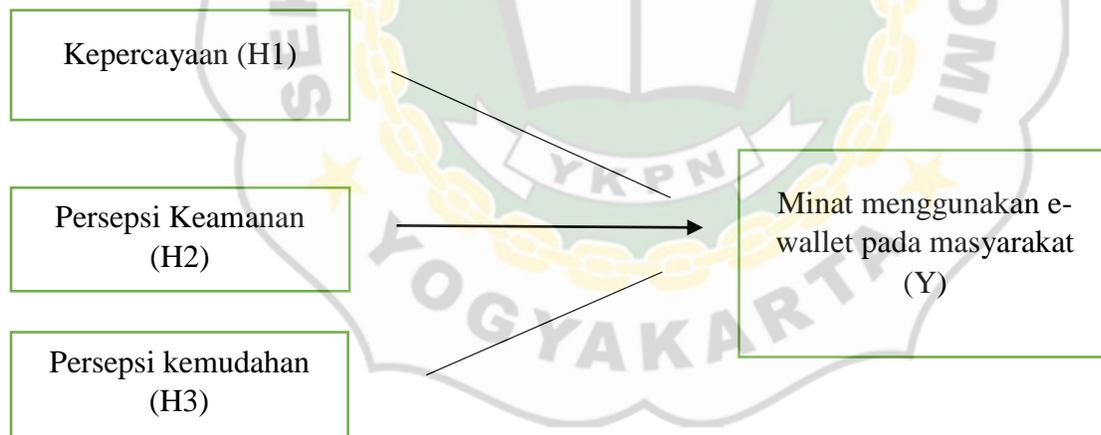
Kepercayaan

Menurut (Yunita, Sumarsono, & Farida, 2019), kepercayaan adalah transaksi antara penjual dan pembeli mengandalkan kepercayaan untuk memastikan pelanggan puas dan mendapat apa yang mereka inginkan.

Minat Menggunakan

Minat adalah ketertarikan pengguna untuk menggunakan suatu sistem hingga menjadi kecenderungan perilaku untuk percaya dan menggunakan sistem tersebut, disebut minat penggunaan (Desvronita, 2021).

Kerangka Pemikiran



Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H1: Kepercayaan berpengaruh signifikan dan positif terhadap minat menggunakan e-wallet masyarakat.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

H2: Persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-wallet pada masyarakat.

H3: persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet pada masyarakat.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian

Model penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena untuk mengetahui pengaruh dari hubungan antar variabel. Pendekatan kuantitatif adalah metode yang proses pengujiannya menggunakan perhitungan rumus statistik berupa angka. Dilakukannya penelitian ini sebagai tujuan untuk menguji seberapa pengaruh kepercayaan, persepsi keamanan, persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *e-wallet* sebagai alat dalam bertransaksi.

Sampel

Menurut (Algifari, 2003), sampel adalah kumpulan sebagian anggota dari obyek yang diteliti. Di dalam penelitian ini alat untuk mengambil sampel yaitu dengan menggunakan metode purposive sampling. Metode purposive sampling adalah metode sampling yang menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus yang sedang diteliti ini, dengan kriteria responden yang menggunakan e-wallet dalam bertransaksi.

Metode dan Teknik Analisis

Statistika Deskriptif

Statistika deskriptif adalah statistik yang mencakup cara-cara menghimpun, menyusun, mengatur, mengolah, menyajikan, dan menganalisis data angka untuk memberikan gambaran mengenai suatu

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

gejala, peristiwa, dan keadaan (Sholikhah, 2016). Pengujian ini dapat dilakukan dengan menggunakan program SPSS.

Uji Validitas

Uji validitas dipakai untuk mengukur sebuah data agar tidak menghasilkan data yang menyimpang (Amanda, Yanuar, & Devianto, 2019). Pengukuran ini bertujuan untuk menguji suatu kuesioner yang dapat dinyatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner tersebut dapat menerangkan suatu aspek yang akan diukur dalam kuesioner tersebut. Model terukur ditetapkan sebagai berikut:

1. Apabila r hitung diperoleh $> r$ tabel, maka dapat dikatakan signifikan terhadap skor total (valid).
2. Apabila r hitung $< r$ tabel, maka dapat dikatakan tidak signifikan terhadap skor total (tidak valid).

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam instrumen penelitian merupakan cara untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dapat dipercaya atau tidak. Analisis Cronbach Alpha digunakan dalam penelitian uji reliabilitas ini. Apabila suatu variabel memiliki nilai Cronbach Alpha $> 0,60$ maka dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam pengukurannya (Putri, 2015).

Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengukur kekuatan antara 2 atau lebih variabel independen terhadap variabel dependen. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

Y : Minat menggunakan

a : Konstanta

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

b_1, b_2, b_3 : Koefesien regresi

X_1 : Kepercayaan

X_2 : Persepsi keamanan

X_3 : Persepsi kemudahan

Uji Simultan (F)

Menurut (Ghozali, 2018), uji F digunakan untuk menguji pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Dapat dikatakan layak apabila model regresi yang ada dapat menjelaskan pengaruh variabel indepen (kepercayaan, persepsi keamanan, persepsi kemudahan) terhadap variabel dependen (minat menggunakan). Dapat nyatakan layak apabila:

- $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau signifikan $> 0,05$. H_0 diterima, artinya variabel independen tidak mempengaruhi variabel dependen.
- $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau signifikan $< 0,05$. H_0 ditolak, artinya variebel independen mempengaruhi variabel dependen.

Uji Parsial (Uji t)

Menurut (Ghozali, 2018), uji parsial atau uji t digunakan untuk menunjukan sejauh mana variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Pengambilan keputusan dalam uji parsial atau uji t dapat dilakukan dengan cara yaitu:

- Dengan membandingkan nilai t hitungnya dengan t tabel
Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau signifikasi $> 0,05$. H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara signifikan.
- Apabila $t_{hitung} < t_{tabel} < 0,05$. H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya variabel independen tidak mempengaruhi variabel dependen secara signifikan.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Koefisien Determinan (R²)

Koefisien determinasi (R²), adalah untuk mengukur seberapa besar kemampuan variabel independen (bebas) dalam menerangkan variabel dependen (terkait). Nilai koefisien determinasinya adalah 0 dan 1. Kemampuan variabel dependen sangat terbatas apabila nilai R²-nya kecil. Jika variabel independen memiliki nilai mendekati 1, berarti variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan (Ghozali, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistika Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	mean	Std.deviation
Kepercayaan	106	6.00	10.00	16.00	12.3962	1.13540
Persepsi keamanan	106	11.00	5.00	16.01	12.1604	1.36721
Persepsi kemudahan	106	6.00	10.00	16.02	12.6038	1.24732
Minat menggunakan	106	7.00	9.00	16.03	12.2925	1.14615
Valid N (listwise)	106					

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil analisis statistika deskriptif sebagai berikut:

1. Variabel kepercayaan (X1), memiliki nilai minimum 10,00 dan nilai maksimum 16,00 dengan range 6,00 sedangkan nilai mean sebesar 12,3962 dan standar deviasi 1,13540.
2. Variabel persepsi keamanan (X2), memiliki nilai minimum 5,00 dan nilai maksimum 16,00 dengan range 11,00 sedangkan mean sebesar 12,1604 dan standar deviasi 1,36721.
3. Variabel persepsi kemudahan (X3), memiliki nilai minimum 10,00 dan nilai maksimum 16,00 dengan range 6,00 sedangkan mean sebesar 12,6038 dan standar deviasi 1,24732.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji Validitas

Uji pearson korelasi digunakan dalam uji validitas kali ini, Uji signifikansi yang dilakukan dengan cara melihat atau membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Agar hasil pengujian ini dapat dipahami, maka dapat melihat tabel uji validitas untuk masing-masing berikut ini:

1. Kepercayaan (X1)

Kode	r hitung	r tabel	Keterangan
X1.1	0,894	> 0,195	Valid
X1.2	0,898	> 0,196	Valid
X1.3	0,902	> 0,197	Valid
X1.4	0,833	> 0,198	Valid

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan yang tercantum pada variabel kepercayaan (X1) dinyatakan valid, karena semua nilai r hitung yang dihasilkan lebih besar dari 0,195.

2. Persepsi Keamanan (X2)

Kode	r hitung	r tabel	Keterangan
X2.1	0,888	> 0,195	Valid
X2.2	0,868	> 0,195	Valid
X2.3	0,805	> 0,195	Valid
X2.4	0,842	> 0,195	Valid

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan yang tercantum pada variabel persepsi keamanan (X2) dinyatakan valid, karena semua nilai r hitung yang dihasilkan lebih besar dari 0,195.

3. Persepsi Kemudahan (X3)

Kode	r hitung	r tabel	Keterangan
X3.1	0,692	> 0,195	Valid

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

X3.2	0,747	> 0,195	Valid
X3.3	0,714	> 0,195	Valid
X3.4	0,753	> 0,195	Valid

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan yang tercantum pada variabel persepsi kemudahan (X3) dinyatakan valid, karena semua nilai r hitung yang dihasilkan lebih besar dari 0,195.

4. Minat Menggunakan

Kode	r hitung	r tabel	Keterangan
Y1	0.848	> 0,195	Valid
Y2	0.758	> 0,195	Valid
Y3	0.744	> 0,195	Valid
Y4	0.770	> 0,195	Valid

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan yang tercantum pada variabel Minat Menggunakan (Y) dinyatakan valid, karena semua nilai r hitung yang dihasilkan lebih besar dari 0,195.

Uji Reliabilitas

Analisis Cronbach Alpha digunakan dalam penelitian uji reliabilitas ini. Hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Variabel	Cronbach Alpha	Nilai Batas	Hasil
Kepercayaan (X1)	0,902	> 0,60	Reliabel
Persepsi Keamanan (X2)	0,865	> 0,60	Reliabel
Persepsi Kemudahan (X3)	0,694	> 0,60	Reliabel
Minat Menggunakan (Y)	0,786	> 0,60	Reliabel

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari pengujian reliabilitas untuk masing-masing variabel yaitu variabel kepercayaan (X1), persepsi keamanan (X2), persepsi kemudahan (X3), minat menggunakan (Y) dinyatakan reliabel karena semua nilai Cronbach Alpha yang dihasilkan lebih besar dari 0,60.

Uji Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.699	.914		4.045	0,001
Kepercayaan	.386	.113	.382	3.400	0,001
Persepsi keamanan	.335	.097	.399	3.439	0,001
Persepsi Kemudahan	-.020	.095	-.022	-.216	.830

Berdasarkan pada hasil pengujian di atas, maka terbentuklah persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$Y = 3.699 + 0,386X1 + 0,335X2 + -0,20X3$$

1. Berdasarkan persamaan yang dihasilkan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai beta variabel kepercayaan (X1) adalah 0,386, menunjukkan bahwa variabel kepercayaan mempunyai pengaruh positif terhadap minat menggunakan.
2. Berdasarkan persamaan yang dihasilkan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai beta variabel persepsi keamanan (X2) adalah 0,335, menunjukkan bahwa variabel persepsi keamanan mempunyai pengaruh positif terhadap minat menggunakan.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3. Berdasarkan persamaan yang dihasilkan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai beta variabel persepsi kemudahan (X3) adalah -0,20, menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan mempunyai pengaruh negatif terhadap minat menggunakan.

Uji F

	df	F	Sig.
Regresi	70.934	35.996	0,001
Residual	67.00		
Total	137.934		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai sig sebesar 0,001 yaitu lebih rendah dari 0,05. Sedangkan nilai F hitung yang diperoleh dalam pengujian ini sebesar 35.996 dan nilai F tabel dengan tingkat 5% adalah 2,69 dapat dikatakan nilai F hitung lebih besar dari F tabel. Maka variabel minat menggunakan e-wallet dipengaruhi oleh variabel kepercayaan (X1), persepsi keamanan (X2), persepsi kemudahan (X3). Maka disimpulkan model regresi dapat digunakan untuk menjelaskan variabel independen dan dependen.

Uji t

Variabel	sig
Kepercayaan (X1)	0,001
Persepsi keamanan (X2)	0,001
Persepsi kemudahan (X3)	0,830

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan metode uji t diatas dapat dijelaskan bahwa:

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1. Variabel kepercayaan (X1) dari hasil pengujian yang dilakukan nilai signifikansi yaitu $0,001 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang pertama diterima.
2. Variabel persepsi keamanan (X2) dari hasil pengujian yang dilakukan nilai signifikansi yaitu $0,001 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang kedua diterima.
3. Variabel persepsi kemudahan (X3) dari hasil pengujian yang dilakukan nilai signifikansi yaitu $0,830 > 0,05$, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang ketiga tidak diterima.

Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Std.Error of the Estimate
0,717	0,514	0,500	0,81047

Berdasarkan hasil pengujian diatas, dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,514. Hal ini berarti sebanyak 51,4% minat menggunakan *e-wallet* dalam bertransaksi dipengaruhi oleh kepercayaan, persepsi keamanan, persepsi kemudahan. Sedangkan sisanya sebanyak 48,6% dijelaskan oleh faktor lainnya atau dipengaruhi oleh variabel selain variabel yang dibahas dalam penelitian ini.

Pembahasan

Variabel Kepercayaan Berpengaruh Positif terhadap Minat menggunakan *E-Wallet* dalam Bertransaksi

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berdasarkan pada hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, variabel kepercayaan menghasilkan nilai koefisien beta sebesar 0,386 serta nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu sebesar 0,001 dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel $3.400 > 1,983$. Hal ini berarti bahwa kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet* dalam bertransaksi. Hal ini juga dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Faradiba (2019) menunjukkan bahwa kepercayaan secara keseluruhan mempunyai pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

Variabel Persepsi Keamanan Berpengaruh Positif terhadap Minat menggunakan E-Wallet dalam Bertransaksi

Berdasarkan pada hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, variabel persepsi keamanan menghasilkan nilai koefisien beta sebesar 0,335 serta nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu sebesar 0,001 dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel $3.439 > 1,983$. Hal ini berarti bahwa kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet* dalam bertransaksi. Hal ini juga dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Yuliana (2019) menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

Variabel Persepsi Kemudahan Berpengaruh Positif terhadap Minat menggunakan E-Wallet dalam Bertransaksi

Berdasarkan pada hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, variabel persepsi kemudahan menghasilkan nilai koefisien beta sebesar -0,20 serta nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu sebesar 0,830 dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel $-216 < 1,983$. Artinya bahwa kepercayaan tidak terhadap minat menggunakan *e-wallet* dalam bertransaksi. Hal ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Ericaningtyas & Minarso (2021) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PENUTUP

Kesimpulan

1. Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* dalam bertransaksi. Artinya bahwa kepercayaan membuat masyarakat menggunakan *e-wallet* untuk memenuhi kebutuhan mereka karena mereka memercayainya. Mereka percaya bahwa dengan menggunakan *e-wallet* uang mereka akan aman dan terlindungi.
2. Persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* dalam bertransaksi. Artinya pengguna akan merasa aman jika *e-wallet* memiliki perlindungan teknis untuk menjaga privasi pengunanya.
3. Persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* dalam bertransaksi. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang memakai *e-wallet* belum menemukan kemudahan atau belum mendapatkan manfaat yang mereka terima dalam menggunakan layanan *e-wallet*.

Saran

1. Penelitian selanjutnya diharapkan melakukan penelitian pada *e-wallet* yang berbeda seperti *Ovo*, *Dana*, *Link aja*, *I saku*, dan *ShopeePay*.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah variabel independen seperti persepsi manfaat, pengalaman, persepsi kegunaan untuk melihat pengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

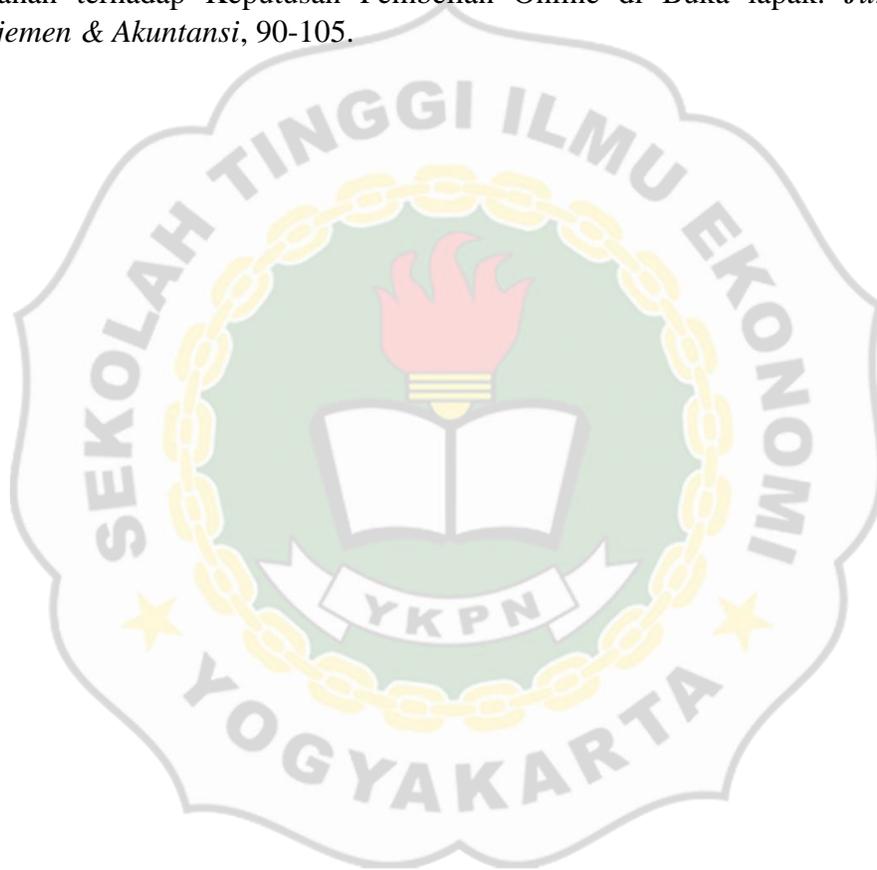
PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR PUSTAKA

- Algifari. (2003). *Statistika Induktif*. Yogyakarta: Akademi Manajemen Perusahaan YKPN.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika*, 179-188.
- Davis, F. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology Author. *MIS Quarterly*, Vol. 13, No. 3 , 319-340.
- Desvronita. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet Menggunakan Technology Acceptance Model. *JURNAL AKMENIKA VOL 18 NO 2*.
- Flavian, C., & Guinailu, M. (2006). Consumer Trust, Perceived Security and Privacy Policy Three Basic Elements of Loyalty to A Web Site. *Industrial Management & Data Systems*.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss 25*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Joan, L., & Sitingjak, T. (2019). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-pay. *Jurnal Manajemen*, 27-39.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Jumaili, S. (2005). Kepercayaan terhadap Teknologi Sistem Informasi Baru dalam Evaluasi Kinerja Individual. *SNA VIII Solo*, 722-735.
- Kotler, P., & Keller, K. (2012). *Manajemen Pemasaran Jilid I Edisi ke 12*. Jakarta: Erlangga.
- Mardiana, Khansa, S. D., & Wulandari, R. (2022). Analisis Efektivitas dan Efisiensi Sistem Informasi Akuntansi Pada Aplikasi DANA Untuk Mengatur Keuangan Masyarakat. *Vol 3 No 1 – Februari 2022*, 6-12.
- Nadhilah, P., Jatikusumo, R. I., & Permana, E. (2021). Efektifitas Penggunaan E-Wallet Dikalangan Mahasiswa Dalam. *JEMMA, Volume 4 Nomor 2, September 2021*, 28-138.
- Nawawi, H. H. (2020). Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Emik*, 189-205.
- Putri, F. P. (2015). Pengaruh Pengetahuan Auditor, Pengalaman Auditor, Kompleksitas Tugas, Locus of Control, dan Tekanan Ketaatan terhadap Audit Judgment (Studi Kasus Pada Perwakilan BPKP Provinsi Riau). 1-15.
- Rodiah, S., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan . *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 66-80.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Simanjuntak, M., Setiawan, A., Nasrullah, Abdillah, L., Mistriani, N., Simarmata, J., . . .
Triharjono, B. (2021). *Pemasaran Digital Pariwisata Indonesia*. Yayasan Kita Menulis.
- Talaud, A. L. (2022). Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis. *Jurnal Bisnis*, 1-5.
- Yuliana, R., & Rahmawati, Y. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet. *Journal of Economics and Banking*, 157-168.
- Yunita, N. R., Sumarsono, H., & Farida, U. (2019). Pengaruh Persepsi Risiko, Kepercayaan, dan Keamanan terhadap Keputusan Pembelian Online di Buka lapak. *Jurnal Ekonomi, Manajemen & Akuntansi*, 90-105.



PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



repository.stieykpn.ac.id