ANALISIS *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM) PADA PENGGUNAAN *E-WALLET* DI KALANGAN MAHASISWA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana

Disusun Oleh:

Albertus Devon Aditya

1119 30886

PROGRAM STUDI AKUNTANSI

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI

YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA

2023

TUGAS AKHIR

ANALISIS *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM) PADA PENGUNAAN *E-WALLET* DI KALANGAN MAHASISWA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

ALBERTUS DEVON ADITYA

Nomor Induk Mahasiswa: 111930886

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 11 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Akuntansi (S.Ak.)

Susunan Tim Penguji:

Pembimbing	Penguji
Julianto Agung Saputro, Dr., S.Kom., M.Si., Ak., CA.	Efraim Ferdinan Giri, Dr., M.Si., Ak., CA.

Yogyakarta, 11 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 mendapatkaan bukti empiris pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kepercayaan, persepsi risiko, dan perilaku konsumtif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan data yang digunakan data primer. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa indonesia pengguna *e-wallet* dari berbagai macam layanan yang ada di Indonesia. Penarikan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria mahasiswa S1 indonesia yang pernah menggunakan *e-wallet* minimal satu kali dalam melakukan transaksi. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini 124 responden. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Persepsi kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Persepsi risiko tidak berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Perilaku konsumtif berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kepercayaan, Persepsi Risiko, Perilaku Konsumtif, Minat Penggunaan

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

This study aims to obtain empirical evidence of the influence of perceived usefulness, perceived ease of use, trust, perceived risk, and consumptive behavior on interest in using e-wallets among college students. This study uses a quantitative approach and the data used is primary data. The population used in this study are Indonesian students who use e-wallets from various services in Indonesia. Sampling used purposive sampling with the criteria of Indonesian undergraduate students who have used e-wallets at least once in making transactions. The number of samples used in this study were 124 respondents. The results of this study indicate that perceived usefulness have a positive effect on interest in using e-wallets among college students. Perceived ease of use does not have a positive effect on interest in using e-wallets among college students. Trust has a positive effect on interest in using e-wallets among college students. Perceived risk does not have a negative effect on the interest in using e-wallets among college students. Consumptive behavior has a positive effect on interest in using e-wallets among college students.

Keyword: Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust, Perceived Risk, Consumtive Behaviour, Interest in Use

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1. Pendahuluan

Sekarang dunia sudah memasuki era revolusi industri 4.0 yang membuat semua aktivitas berbagai sektor sudah berbasis internet. Pada revolusi industri 4.0, dunia sudah memasuki dunia digital yang seluruh bagian didalamnya saling berkolaborasi dan berkomunikasi secara *real time* dengan pemanfaatan IT. Dengan pemanfaatan IT ini perusahaan-perusahaan diberbagai sektor dapat menghasilkan inovasi baru untuk menunjang keberlangsungan bisnis mereka menjadi lebih efektif dan efisien.

Pada sektor keuangan, revolusi industri 4.0 ini membuka peluang bisnis baru dengan pemanfaatan IT sehingga mengubah sistem pembayaran di masyarakat. Salah satu hal dari digitalisasi industri di sektor keuangan adalah adanya produk *e-wallet* yang dikeluarkan oleh perusahaan-perusahaan *Financial Technology (fintech)*. Menurut Widiyanti (2020), *e-wallet* tidak memerlukan kartu fisik, tetapi hanya memerlukan *smartphone* yang dimiliki oleh setiap orang dan bisa digunakan untuk melakukan berbagai macam transaksi. Berbagai nama *e-wallet* sudah banyak beredar di Indonesia. Terdapat beberapa nama *e-wallet* yang banyak digunakan di Indonesia, seperti Gopay, OVO, Dana, Shopeepay, dan LinkAja.

Model TAM atau dengan kepanjangan *Technology Acceptance Model* merupakan model yang dibangun dan disempurnakan oleh Davis (1989). Model ini dapat menjelaskan mengenai penerimaan sebuah teknologi informasi baru dikalangan masyarakat. Dalam model ini terdapat dua konstruk utama untuk menjelaskan penerimaan teknologi informasi baru di masyarakat, yaitu persepsi manfaat *(perceived usefulness)* dan persepsi kemudahan penggunaan *(perceived ease of use)*. Selain dua persepsi tersebut, penelitian ini menambahkan persepsi kepercayaan *(trust)* untuk mengukur seberapa besar kepercayaan yang harus

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dibangun oleh penyedia layanan *e-wallet*. Hal ini dikarenakan kepercayaan merupakan aspek penting bagi sebuah bisnis agar bisa menarik minat masyarakat untuk menggunakan layanan *e-wallet* dan terus menggunakannya dalam jangka panjang.

Sebuah teknologi baru tidak hanya mendatangkan hal positif saja, tetapi juga terdapat hal negatif yang ada dari penggunaan sebuah teknologi. Persepsi risiko *(perceived risk)* dapat digunakan untuk mengukur sebuah risiko yang ada dalam menggunakan teknologi. Salah satu risiko yang bisa saja terjadi dalam menggunakan sebuah teknologi adalah kebocoran data. Hal ini sangat merugikan pengguna karena data yang diinput oleh pengguna seharusnya sebuah privasi tetapi dengan adanya kebocoran data maka data pengguna *e-wallet* dapat disalahgunakan oleh orang tidak bertanggungjawab. Dengan adanya kebocoran data ini bisa saja uang yang disimpan pada *e-wallet* dicuri dan merugikan penggunanya.

Pada laman Bank Indonesia, mereka mencanangkan untuk melakukan gerakan *cashless* untuk menciptakan sistem pembayaran yang aman, efisien, dan lancar agar mewujudkan ekosistem *cashless society*. Gaya hidup *cashless* ini dapat memunculkan perilaku konsumtif pada individu. Hal ini disebabkan karena banyaknya promo yang ditawarkan oleh masing-masing layanan *e-wallet*. Satu orang bisa saja menggunakan lebih dari satu *e-wallet* karena promo yang ditawarkan berbeda-beda pada setiap layanan *e-wallet*. Selain itu, terintegrasinya *e-wallet* dengan aplikasi belanja *online* dapat meningkatkan perilaku konsumtif mahasiswa karena mereka dengan mudah melakukan pembayaran saat belanja *online.* Perilaku konsumtif ini bisa membuat seseorang melakukan pembelian secara impulsif tanpa mempertimbangkan kebutuhan.

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Mahasiswa merupakan salah satu bagian dari kalangan generasi Z yang dimana generasi ini lahir saat internet sedang berkembang dengan pesat. Perkembangan zaman yang semakin cepat pada saat ini membuat mahasiswa harus cepat beradaptasi dengan perubahan yang ada. Selain harus cepat beradaptasi, hal lain yang diperlukan adalah *fast learning* agar bisa dengan cepat menguasai sebuah perubahan yang ada. Hal ini membuat mahasiswa memiliki gaya hidup yang terkini sesuai dengan tren yang sedang berkembang, khususnya pengadopsian sebuah teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pengadopsian teknologi di kehidupan sosial saat ini adalah penggunaan *e-wallet* yang menyebabkan perubahan proses transaksi konvensional menjadi digital. Dengan gaya hidup kekinian yang dimiliki membuat banyak mahasiswa saat ini memanfaatkan layanan *e-wallet* untuk menggantikan uang tunai dalam melakukan transaksi.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dari persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, persepsi risiko, dan perilaku konsumtif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa.

2. Kajian Teori

Dompet Digital (*E-Wallet*)

Menurut peraturan Bank Indonesia nomor 18/40/PBI/2016 Pasal 1 Ayat 7 tentang Penyelenggara Pemrosesan Transaksi Pembayaran menyebutkan *e-wallet* adalah dompet elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran dan dana untuk melakukan pembayaran secara digital. Pada penelitian Uddin & Akhi (2014), *e-wallet* dapat memberikan kemudahan dan metode yang cepat untuk penggunanya melakukan pembelian sebuah produk dari berbagai penjual diseluruh dunia. Hal ini

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dikarenakan pemanfaat internet yang menghubungkan semua orang di dunia sehingga mereka bisa melakukan transaksi dengan mudah. Berdasarka penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-wallet* merupakan alat pembayaran digital yang memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi sehingga pengguna dapat dengan mudah membeli suatu barang darimana saja hanya memanfaatkan sebuah *smartphone*.

***Technology Acceptance Model* (TAM)**

Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989) dapat menjelaskan permasalahan pengadopsian teknologi informasi baru. Menurut Davis (1989) terdapat dua faktor yang mempengaruhi penerimaan sebuah teknologi informasi baru di kalangan masyarakat yaitu persepsi manfaat *(perceived usefulness)* dan persepsi kemudahan penggunaan *(perceived ease of use)*. Kedua faktor tersebut memiliki pengaruh yang kuat terhadap keinginan untuk menggunakan sebuah teknologi baru. Model ini tidak hanya mampu menduga tetapi juga dapat memberikan penjelasan sebuah alasan mengenai penggunaan sebuah teknologi informasi baru. Hal ini terbukti bahwa model ini banyak digunakan oleh peneliti untuk membuktikan sebuah penerimaan teknologi baru di masyarakat.

Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Menurut Davis (1989), persepsi manfaat didefinisikan sebagai tingkat keyakinan pengguna teknologi atau sistem informasi terhadap peningkatan kinerja mereka dalam bekerja sehingga prosesnya menjadi lebih efisien. Hal ini menyebabkan penggunaan *e-wallet* dapat meningkatkan kinerja penggunanya dalam melakukan transaksi sehingga mereka dapat melakukan kegiatan transaksi secara elektronik hanya memerlukan sebuah *smartphone.*

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Menurut Davis (1989), persepsi manfaat memiliki beberapa indikator untuk mengukur minat penggunaan sebuah teknologi informasi yaitu:

1. Pekerjaan menjadi lebih cepat
2. Meningkatkan kinerja
3. Meningkatkan produktivitas
4. Pekerjaan menjadi lebih efektif
5. Memudahkan pekerjaan
6. Teknologi yang berguna bagi individu

Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Davis (1989) mendefinisikan persepsi kemudahan sebagai suatu tingkatan kepercayaan seseorang terhadap penggunaan teknologi dapat mengurangi usaha seseorang dalam melakukan pekerjaannya. Hal ini dapat menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* akan memudahkan pekerjaan penggunanya.

Terdapat indikator-indikator yang dapat mengukur persepsi kemudahaan terhadap minat penggunaan *e-wallet* yang dikemukakan oleh Davis (1989) yaitu:

1. Mudah dipelajari
2. Dapat dikontrol
3. Fleksibel
4. Mudah digunakan
5. Jelas dan dapat dipahami

Persepsi Kepercayaan (*Trust*)

Menurut KBBI kepercayaan didefinisikan sebagai harapan dan keyakinan seseorang terhadap sesuatu yang dianggap akan memberikan sebuah hal positif dan akan bergantung pada hal tersebut. Hal ini menyebabkan kepercayaan merupakan

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

sebuah pondasi utama dalam membangun sebuah bisnis agar dapat menarik perhatian pengguna.

Dalam mengukur persepsi kepercayaan terdapat indikator yang dikemukakan oleh Kotler & Keller (2016) relevan terhadap minat penggunaan yaitu:

1. Kemampuan (*ability*)
2. Kebaikan hati (*benevolence*)
3. Integritas (*integrity*)
4. *Willingness to Depend*

Persepsi Risiko (*Perceived Risk*)

Risiko didefinisikan oleh KBBI sebagai hal yang kurang menyenangkan, merugikan, maupun membahayakan dari suatu kegiatan yang dilakukan. Menurut Schiffman & Kanuk (2010), risiko didefinisikan sebagai ketidakpastian yang diperoleh oleh pengguna saat mereka tidak dapat menduga konsekuensi dari ketetapan yang mereka ambil. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi risiko muncul dari adanya sebuah ketidakpastian yang didapat pengguna *e-wallet* saat mereka memutuskan menggunakan layanan *e-wallet* tersebut.

Salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi risiko adalah indikator yang dikembangkan oleh Ariani (2017), yaitu:

1. Terdapat sebuah risiko yang akan terjadi,
2. Terdapat ketidakpastian yang dapat merugikan,
3. Terdapat anggapan akan adanya suatu risiko.

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif merupakan salah satu gaya hidup masyarakat modern saat ini. Menurut Ancok (1995), pada laman katadata.co.id, perilaku konsumtif adalah perilaku individu saat tidak dapat menahan keinginan untuk membeli barang-barang yang tidak mereka butuhkan dan tidak melihat fungsi utama dari barang tersebut. Hal ini dapat diartikan bahwa perilaku konsumtif membuat seseorang membeli sebuah barang berdasarkan keinginan dibandingkan kebutuhan.

Berdasarkan pendapat Lina & Rosyid (1997) terdapat beberapa jenis perilaku konsumtif yaitu:

1. *Impulsive Buying*
2. *Wasteful Buying*
3. *Non-rational Buying*

Minat Penggunaan

Menurut Kotler & Keller (2012), minat didefinisikan sebagai perasaan yang muncul setelah melihat nilai lebih dari sebuah produk yang dilihat oleh individu tersebut. Menurut Crow Abror (1993) yang dikutip dalam penelitian yang dilakukan oleh Desvronita (2021), minat penggunaan didefinisikan sebagai suatu sikap individu yang terkait dengan keinginan dan ketertarikan yang mendorong minat pengguna untuk menggunakan sebuah teknologi informasi. Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa minat penggunaan merupakan sebuah dorongan dari dalam diri individu maupun dari luar untuk menggunakan sebuah teknologi informasi karena kelebihan yang ditawarkan oleh penyedia layanan *e-wallet*.

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk meneliti pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, persepsi risiko, dan perilaku konsumtif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa indonesia penggunan *e-wallet* dari berbagai macam layanan yang tersedia di Indonesia. Penarikan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan kriteria mahasiswa S1 indonesia yang pernah menggunakan *e-wallet* minimal satu kali dalam melakukan transaksi elektronik di kehidupan sehari-hari. Penentuan jumlah minimal sampel penelitian dilakukan dengan perhitungan rumus *Cochran* dengan menghasilkan jumlah minimum sampel yang harus didapatkan sebesar 96 responden. Penelitian ini menggunakan 124 responden untuk dilakukan pengujian. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer dan dikumpulkan melalui *google form.* Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari analisis statistika deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, uji regresi linear berganda, uji F, koefisien determinasi (R^2), dan uji t.

4. Hasil dan Pembahasan

Uji Validitas

Pada uji validitas dilakukan untuk melihat apakah penggunaan item pertanyaan untuk mengukur indikator setiap variabel tepat atau tidak. Pada uji validitas ini membandingkan nilai r tabel dengan nilai *pearson correlation* dan didapatkan nilai r tabel = 0,175. Pada penelitian ini setiap variabel memiliki nilai *pearson*

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

correlation lebih besar dari nilai r tabel. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item pertanyaan valid.

Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas dilakukan untuk melihat kekonsistenan responden dalam menjawab setiap item pertanyaan pada kuesioner. Data dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's alpha* > 0,6. Pada penelitian ini semua variabel yang digunakan memiliki nilai *cronbach's alpha* > 0,6. Hal ini menunjukkan bahwa data pada penelitian ini reliabel.

Uji Normalitas

Pada uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data penelitian yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnof* untuk menguji normalitas. Data dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai sig > 0,05 (5%). Pada penelitian ini memiliki nilai sig = 0,059 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Multikolinearitas

Pada uji multikolinearitas dilakukan untuk melihat apakah terdapat korelasi antar variabel independen yang digunakan pada penelitian ini. Model regresi dikatakan bebas dari masalah multikolinearitas apabila memiliki nilai TOL > 0,1 dan VIF < 10.

Tabel 1
Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Collinearity Statistics		Keterangan
	TOL	VIF	
PM	0,547	1,827	Tidak terjadi multikolinearitas
PKP	0,541	1,849	Tidak terjadi multikolinearitas
Kp	0,686	1,458	Tidak terjadi multikolinearitas
PR	0,920	1,087	Tidak terjadi multikolinearitas
PK	0,905	1,105	Tidak terjadi multikolinearitas

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berdasarkan tabel di atas, semua variabel independen yang ada pada penelitian ini memiliki nilai *Tolerance* (TOL) > 0,1 dan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) < 10. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semua variabel independen pada penelitian ini dinyatakan bebas dari masalah multikolinearitas.

Uji Heteroskedastisitas

Pada uji heteroskedastisitas dilakukan untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu variabel ke variabel lain dalam model regresi. Model regresi dikatakan bebas dari masalah heteroskedastisitas apabila memiliki nilai sig > 0,05 (5%).

Tabel 2
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig.	Keterangan
PM	0,770	Tidak terjadi heteroskedastisitas
PKP	0,609	Tidak terjadi heteroskedastisitas
Kp	0,173	Tidak terjadi heteroskedastisitas
PR	0,110	Tidak terjadi heteroskedastisitas
PK	0,443	Tidak terjadi heteroskedastisitas

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari uji heteroskedastisitas pada setiap variabel independen memiliki nilai sig. lebih dari 0,05 (5%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa semua variabel independen yang digunakan pada penelitian ini bebas dari masalah heteroskedastisitas.

Analisis Regresi Linear Berganda

Pada uji ini dilakukan untuk melihat pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Persamaan regresi berganda yang didapatkan dari hasil olah data pada penelitian ini sebagai berikut.

Y = 1,466 + 0,283PM + 0,034PKP + 0,108Kp – 0,064PR + 0,165PK + e

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berdasarkan pada persamaan diatas, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan perilaku konsumtif memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan. Persepsi risiko memiliki pengaruh negatif terhadap minat penggunaan.

Uji F

Pada uji F dilakukan untuk melihat apakah variabel independen mampu memprediksi pengaruhnya terhadapa variabel dependen. Apabila hasil uji F memiliki nilai F hitung > F tabel maka model penelitian layak digunakan.

Tabel 3
Hasil Uji F

ANOVA[a]						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	212.171	5	42.434	25.122	.000[b]
	Residual	199.313	118	1.689		
	Total	411.484	123			
a. Dependent Variable: TMP						
b. Predictors: (Constant), TPK, TPKP, TPR, TKp, TPM						

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari pengujian simultan atau uji f mendapatkan nilai sig 0,000 lebih kecil dari α = 5% (0,05) dan memiliki nilai F hitung (25,122) > F tabel (2,29). Hal ini dapat disimpulkan bahwa semua variabel independen yang digunakan mampu memprediksi pengaruhnya terhadap variabel dependen. Hal ini juga menunjukkan bahwa model penelitian layak digunakan.

Koefisien Determinasi (R^2)

Pada uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar variabel independen mampu menjelaskan variabel dependen pada penelitian ini. Pada penelitian ini memiliki nilai *Adjusted R Square* 0,495. Hal ini menunjukkan bahwa

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

variabel independen mampu menjelaskan variabel dependen sebesar 49,5% dan sisanya 50,5% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Uji t

Hasil pengujian hipotesis atau uji t pada penelitian ini didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Uji t

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.466	1.234		1.188	.237
	TPM	.283	.052	.474	5.473	.000
	TPKP	.034	.057	.052	.597	.551
	TKp	.108	.049	.170	2.198	.030
	TPR	-.064	.045	-.096	-1.444	.151
	TPK	.165	.041	.270	4.015	.000
a. Dependent Variable: TMP						

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, didapatkan hasil sebagai berikut: 1) Persepsi manfaat memiliki nilai t hitung (5,473) > t tabel (1,98) sehingga hipotesis pertama didukung. 2) Persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai t hitung (0,597) < t tabel (1,98) sehingga hipotesis kedua tidak didukung. 3) Kepercayaan memiliki nilai t hitung (2,198) > t tabel (1,98) sehingga hipotesis ketiga didukung. 4) Persespi risiko memiliki nilai t hitung (-1,444) ≥ t tabel (-1,98) sehingga hipotesis keempat tidak didukung. 5) Perilaku konsumtif memiliki nilai t hitung (4,015) > t tabel (1,98) sehingga hipotesis kelima didukung.

Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet* di Kalangan Mahasiswa

Berdasarkan hasil uji t, pengaruh dari variabel persepsi manfaat terhadap minat penggunaan adalah berpengaruh positif. Penelitian ini sejalan dengan model yang

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dikembangkan oleh Davis (1989) bahwa persepsi manfaat mempunyai hubungan positif terhadap minat penggunaan suatu teknologi. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari penggunaan seperti membuat transaksi menjadi lebih cepat, memudahkan proses belanja *online*, memudahkan pembayaran transportasi *online* dan pesan antar makanan *online*, dan masih banyak manfaat lainnya. Banyak manfaat yang dapat dirasakan ini dapat meningkatkan minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Rodiah & Melati (2020) bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet* di Kalangan Mahasiswa

Berdasarkan hasil uji t didapatkan hasil bahwa pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan tidak berpengaruh positif. Penelitian ini tidak sejalan dengan model yang dikembangkan oleh Davis (1989) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan pada sebuah teknologi baru membuat minat penggunaannya meningkat. Hal ini dapat disebabkan karena mahasiswa merupakan generasi Z yang dapat beradaptasi dengan perubahan secara cepat. Sifat yang dimiliki ini membuat kalangan mahasiswa sudah terbiasa hidup dengan teknologi sehingga tingkat kesulitan atau kemudahan dari penggunaan sebuah teknologi tidak lagi menjadi sebuah pertimbangan dalam mempengaruhi minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Obsika (2022) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan.

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pengaruh Persepsi Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet* di Kalangan Mahasiswa

Berdasarkan hasil uji t didapatkan hasil bahwa pengaruh persepsi kepercayaan terhadap minat penggunaan berpengaruh positif. Sebuah kepercayaan harus dibangun oleh setiap pelaku bisnis untuk mengambil perhatian konsumen. Kepercayaan yang sudah dibangun dengan kuat mampu mempertahankan pelanggan yang menggunakan layanan *e-wallet* yang dipasarkan. Hal yang sangat penting bagi perusahaan penyedia layanan *e-wallet* dalam meningkatkan kepercayaan masyarakat adalah keamanan transaksi dan data pribadi. Semakin aman transaksi dan data pribadi pengguna disimpan dapat meningkatkan minat penggunaan mahasiswa pada layanan *e-wallet* yang digunakan. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Diba (2020) bahwa kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet* di Kalangan Mahasiswa

Berdasarkan hasil uji t didapatkan hasil bahwa pengaruh persepsi risiko terhadap minat penggunaan tidak berpengaruh negatif. Hal ini dapat disebabkan karena mahasiswa tidak begitu memikirkan risiko yang ada dari penggunaan *e-wallet* karena masih kurangnya literasi terhadap kemungkinan risiko yang akan terjadi. Pemerintah juga telah mengeluarkan peraturan mengenai perlindungan data pribadi sehingga mahasiswa tidak terlalu memikirkan risiko kebocoran data yang akan terjadi karena perusahaan penyedia layanan harus melakukan perlindungan data pengguna dengan maksimal. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Yogananda & Dirgantara (2017) menunjukkan bahwa persepsi

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa.

Pengaruh Perilaku Konsumtif Terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet* di Kalangan Mahasiswa

Berdasarkan hasil uji t didapatkan hasil bahwa pengaruh dari perilaku konsumtif terhadap minat penggunaan berpengaruh positif. perilaku konsumtif dapat disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal dapat dipengaruhi oleh motivasi dan harga diri, pengamatan dan proses belajar, serta kepribadian dan konsep diri. Faktor eksternal dapat dipengaruhi oleh kebudayaan, kelas sosial, kelompok-kelompok sosial, kelompok referensi, dan keluarga. Jika seorang mahasiswa memiliki sifat mudah terpengaruhi maka kedua dorongan dari dua faktor tersebut semakin kuat sehingga perilaku konsumtif mahasiswa tersebut juga semakin tinggi. Hadirnya *e-wallet* mampu meningkatkan sifat konsumtif mahasiswa karena dapat digunakan untuk belanja *online* di beberapa *e-commerce* yang ada di Indonesia. Terintegrasinya *e-wallet* ke aplikasi belanja *online* mampu meningkatkan minat penggunaan *e-wallet* pada kalangan mahasiswa untuk melakukan pembayaran belanja *online*. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Diba (2020) bahwa perilaku konsumtif berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan.

5. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil olah data dan pembahasan maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. 2) Persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

kalangan mahasiswa. 3) Kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. 4) Persepsi risiko tidak berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. 5) Perilaku konsumtif berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa.

Saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut: 1) Bagi perusahaan penyedia layanan *e-wallet* selalu menciptakan sebuah inovasi dan hal menarik lainnya untuk menarik perhatian lebih dari mahasiswa sehingga minat untuk menggunakan *e-wallet* mahasiswa terus meningkat. Hal ini dikarenakan kemudahan penggunaan pada aplikasi *e-wallet* tidak lagi menjadi pertimbangan mahasiswa untuk menggunakan *e-wallet* tersebut. 2) Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas penyebaran kuesioner dan menggunakan variabel lain yang lebih relevan dan memiliki pengaruh lebih besar terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa saat ini.

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Daftar Pustaka

Ariani, Z. M. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan, Keamanan, Dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Line Pay. *Prosiding Conference On Management and Behavioral Studies*, 457–467.

Bank Indonesia. (2020). *Elektronifikasi*. https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/elektronifikasi/default.aspx

Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, *13*(3), 319–340. https://doi.org/10.2307/249008

Desvronita, D. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet Menggunakan Technology Acceptance Model. *Akmenika: Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*, *18*(2).

Diba, E. S. F. (2020). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pengguna E-wallet (electronic wallet) sebagai alat transaksi terhadap mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus: Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO di Yogyakarta). https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/31056

Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing management* (14th [ed.]). Prentice Hall.

Lina, L., & Rosyid, H. F. (1997). Perilaku Konsumtif Berdasarkan Locus Of Control Pada Remaja Putri. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, *2*(4), Article 4. https://doi.org/10.20885/psikologika.vol2.iss4.art1

Obsika, N. C. (2022). Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan Dan Promosi Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi E-Wallet [S1, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. https://doi.org/10/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf

Rodiah, S. R., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, *1*(2), Article 2. https://doi.org/10.31331/jeee.v1i2.1293

repository.stieykpn.ac.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2010). *Consumer behavior. 10th edition / Leon G. Schiffman; Leslie Lazar Kanuk; Joseph Wisenblit*. Pearson Education, Inc.

Uddin, M. S., & Akhi, A. (2014). E-Wallet System for Bangladesh an Electronic Payment System. *International Journal of Modeling and Optimization*, *4*, 216–219. https://doi.org/10.7763/IJMO.2014.V4.376

Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok. *Moneter - Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, *7*, 54–68. https://doi.org/10.31294/moneter.v7i1.7567

Yogananda, A. S., & Dirgantara, I. M. B. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik. *Diponegoro Journal of Management*, *6*(4), 116–122.

repository.stieykpn.ac.id