

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT
MAHASISWA MENGGUNAKAN *E-WALLET*
DI YOGYAKARTA**

RINGKASAN SKRIPSI



Gabriella Belinda Wijaya

3118 30626

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

2020

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT
MAHASISWA MENGGUNAKAN *E-WALLET*
DI YOGYAKARTA**

RINGKASAN SKRIPSI



Disusun Oleh:

Gabriella Belinda Wijaya

3118 30626

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

2020

SKRIPSI

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT
MAHASISWA MENGGUAKAN *E-WALLET*
DI YOGYAKARTA**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

GABRIELLA BELINDA WIJAYA

No Induk Mahasiswa: 311830626

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 3 September 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E.) di Bidang Akuntansi.

Susunan Tim Penguji:

Pembimbing



Wing Wahyu Winarno, Dr., MAFIS., Ak., CA.

Penguji



Atika Jauharia Hatta, Dr., M.Si., Ak.

Yogyakarta, 3 September 2020
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta
Ketua



Haryono Subiyakto, Dr., M.Si.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA MENGUNAKAN E-WALLET DI YOGYAKARTA

Gabriella Belinda Wijaya

3118 30626

Program Studi Akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta

Abstrak

Tujuan dari penelitiannya ini adalah membuktikan faktor-faktor seperti persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan tingkat kepercayaan. Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan berbagai faktor yang memberikan pengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* bagi mahasiswa. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-wallet*. Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-wallet*. Terakhir yaitu kepercayaan juga terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-wallet*.

Kata kunci: *E-wallet*, persepsi manfaat, persepsi kemudahan, kepercayaan, dan minat menggunakan

Latar Belakang

Alat pembayaran non-tunai di Indonesia baru dikenalkan pada tahun 2007. Perubahan alat pembayaran non-tunai ini bertumbuh sangat pesat, hal ini sebanding dengan berkembangnya ilmu dan teknologi yang dibutuhkan manusia. Hal tersebut juga menunjang GNTT dari BI, gerakan ini mempunyai maksud untuk memberikan dukungan terhadap masyarakat untuk menggunakan alat pembayaran non-tunai untuk melakukan kegiatan perekonomiannya (*cashless society*).

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Sekitar 102 juta penduduk Indonesia yang produktif belum menggunakan uang elektronik. Pengguna ponsel pintar di Indonesia ini terdapat 100 juta pengguna, dimana 38,42% penggunanya generasi remaja, jika dibandingkan dengan total uang elektronik yang beredar maka 10 juta penduduk yang belum memiliki minat dan kepercayaan untuk memakai uang elektronik. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitiannya Parasiti, Muklis, dan Haryono (2015) mengenai uang elektronik yang dilakukan pada mahasiswa FE di Universitas Negeri Malang menjelaskan semua mahasiswa telah memiliki uang elektronik yang sudah terintegrasikan dengan kartu mahasiswa, walaupun begitu pemakaian uang elektronik ini menjadi alat pembayaran masih rendah karena belum semua mahasiswa yang memanfaatkan kartu mahasiswanya sebagai uang elektronik, meskipun sudah tersedia fungsi tersebut. Hal ini terjadi karena mahasiswa lebih memilih menggunakan uang tunai menjadi alat pembayaran, yang mana alat pembayaran tunai lebih praktis serta sudah terbiasa menggunakannya dari pada uang elektronik.

Minat dalam menggunakan alat pembayaran *e-wallet* ini pun dapat terukur dan dianalisis dengan menggunakan model TAM yang dipopulerkan oleh Davis et al (1989). Menurut Davis *et al* (1989) model TAM ini menggunakan dua konsep pokok yakni persepsi manfaat dan kemudahan, yang mempunyai dua konsep utama ini dapat berpengaruh pada minat dalam mempergunakan *e-wallet*. Model TAM ini menjelaskan jika pemakai sistemnya lebih condong mempergunakan sistemnya jika sistem tersebut bermanfaat dan gampang dipakai untuknya. Berdasarkan teori TAM, niat seseorang dalam memakai sistem ataupun teknologi dipengaruhi oleh 3 faktor, yakni persepsi kemanfaatan, ialah taraf kepercayaan seseorang jika pemakaian teknologi akan bermanfaat dalam memaksimalkan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

kinerja, persepsi kemudahan penggunaan ialah jika teknologi tersebut dapat gampang serta praktis untuk digunakan dalam bertransaksi, dan kepercayaan (trust) ialah taraf kepercayaan seseorang jika pemakaian teknologi dapat bermanfaat lebih mudah dalam menuntaskan pekerjaan (Venkatesh dan Bala, 2008: 50).

Penelitian yang dilaksanakan Marcelina dan Pratiwi (2014), di Kota Palembang, dengan menggunakan empat variabel independen dan satu dependen. Hasil penelitiannya memperlihatkan jika persepsi manfaat tidak mempengaruhi secara positif pada minat menggunakan *e-money* dan persepsi kemudahan, resiko serta fitur layanan mempengaruhi secara positif pada minat menggunakan *e-money*. Penelitian terdahulu yang menggunakan minat pengguna sebagai variabel bebasnya dan menggunakan latar tempat penelitian yang berbeda. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Yogyakarta menunjukkan hasil bahwa persepsi kegunaan tidak mempengaruhi secara signifikan pada minat mahasiswa untuk memakai *e-money*. Sedangkan persepsi kemudahan serta keamanan mempengaruhi secara signifikan pada minat mahasiswa pada pemakaian *e-money* (Utami dan Kusumawati (2017).

Berdasarkan uraian hasil penelitian terdahulu yang sudah dijabarkan di atas, memperlihatkan bahwa belum ditemukan konsistensi antara penulis sebelumnya dan minimnya penelitian yang menggunakan objek penelitian tentang *e-wallet*. Sehingga berdasarkan alasannya itu, penulis berniat untuk mengajukan penelitian yang berjudul **“Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat Mahasiswa menggunakan *E-wallet* di Yogyakarta”**.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Rumusan Masalah

Rumusan permasalahannya yaitu apakah faktor-faktor seperti persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan tingkat kepercayaan memberikan pengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet*?

Tujuan Penelitian

Berdasar pada perumusan masalahnya, tujuan dari penelitiannya ini adalah membuktikan faktor-faktor seperti persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan tingkat kepercayaan. Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan berbagai faktor yang memberikan pengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* bagi mahasiswa.

Tinjauan Pustaka

Technology Acceptance Model (TAM)

TAM bertujuan untuk menjabarkan berbagai faktor terutama dari tingkah laku pemakai kepada penerimaan penggunaan teknologi. Metode yang yang bisa menjadi pengukur tingkah laku pemakai teknologi informasi salah satunya ialah TAM 3, yang mengkaji mengenai korelasi dampak dari variabel penentu mengapa seseorang mengadopsi dan memakai teknologi informasi. TAM 3 mempunyai 17 variabel dan masing-masing variabel saling terkait satu dengan yang lain.

E-wallet

Berdasarkan pandangan Marc Hollander yang tertulis pada tulisannya Usman (2017), *E-wallet* adalah salah satu wujud produk *e-money*, yang berbentuk kartu ataupun dinamakan dengan *prepaid* dan umumnya dipakai bertransaksi elektronik. Bersamaan dengan kemajuan teknologi *e-money* bukan hanya berupa kartu tetapi sudah berbentuk perangkat lunak yang dapat dipasang dalam ponsel seperti *e-wallet*

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

sudah banyak beredar. Berdasarkan pengertian yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa dompet digital atau elektronik wallet adalah alat pembayaran non-tunai yang berbasis server dan berbentuk aplikasi layanan keuangan yang dapat terpasang dalam ponsel yang dapat digunakan untuk menyimpan uang, melakukan transaksi, dan melakukan investasi.

Minat

Minat merupakan keinginan untuk berperilaku. Menurut Davis *et al* (1989), minat berperilaku sebagai tingkat seberapa kuat keinginan atau dorongan seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Saat seseorang menyadari bahwa sesuatu akan memberikan manfaat, sehingga ia akan berminat terhadap sesuatu tadi yang akan memberikan dorongan untuk mendapatkan kepuasan tersebut.

Kepercayaan

Berdasarkan Jogiyanto (2007:397) kepercayaan adalah penilaian seorang individu setelah memperoleh, memproses, mensintesis informasi dan menghasilkan berbagai penilaian dan anggapan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kepercayaan merupakan sebuah keyakinan. Keyakinan terhadap sebuah produk yang dipercaya memiliki mutu yang tinggi, aman, dan konsistensi, hingga produk tersebut akan digunakan secara terus menerus karena pengguna puas dan memandang baik kredibilitas produk tersebut. Oleh sebab itu kepercayaan memiliki pengaruh yang besar terhadap suatu produk terutama suatu teknologi dan sistem.

Persepsi Kemudahan

Davis *et al* (1989), mengartikan persepsi kemudahan pengguna sebagai tingkatan seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami. Kemudahan penggunaan merupakan suatu bentuk kepercayaan mengenai prosedur pengambilan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

keputusan. Seseorang akan menggunakan sistem informasi atau teknologi ketika hal tersebut bermanfaat baginya. Jika suatu sistem informasi dan teknologi tersebut sulit untuk digunakan maka seseorang tadi tidak akan menggunakannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin mudah dan bermanfaat suatu teknologi, maka teknologi tersebut akan dipercaya untuk digunakan.

Persepsi Manfaat

Berdasarkan Jogiyanto (2007:114) mengartikan persepsi manfaat atau *perceived usefulness* adalah sejauh mana seseorang yakin bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Berdasarkan definisi yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa jika seseorang merasakan manfaat dan percaya terhadap suatu teknologi ia akan menggunakannya jika tidak maka yang akan terjadi adalah sebaliknya. Manfaat yang diberikan dari teknologi terhadap seseorang akan berbeda tergantung seberapa besar kemampuan mereka dalam memanfaatkan dan menjalankan suatu teknologi. Ketika seseorang memiliki kemampuan yang terbatas dalam mengoperasikan suatu teknologi maka ia tidak akan dapat memanfaatkan dan menjalankan suatu teknologi dengan baik.

Pengembangan Hipotesis

Persepsi manfaat merupakan penentu kuat seseorang menerima, melakukan dan menggunakan suatu sistem atau teknologi seperti *e-wallet*. hal ini dapat diartikan bahwa dalam menggunakan *e-wallet* para pengguna diberikan manfaat seperti memberikan kenyamanan dan lebih cepat dibandingkan menggunakan alat pembayaran tunai, terutama apabila seseorang melakukan transaksi berjumlah kecil (*micro payment*) para pengguna bisa melakukan pembayaran dengan sesuai nominal dan tidak perlu menyimpan kembalian. Berdasarkan penelitian

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

sebelumnya menjelaskan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat pengguna *e-wallet*. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut. Peneliti mengajukan hipotesis seperti berikut:

H1: Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

Kemudahan merupakan faktor yang penting untuk mempengaruhi minat seseorang untuk menggunakan suatu sistem dan teknologi seperti *e-wallet*. Ketika seseorang merasa bahwa menggunakan aplikasi *e-wallet* itu tidak memberikan waktu yang lama, mudah dipahami dan sederhana maka ia berminat menggunakannya *e-wallet* untuk segala bentuk kegiatan ekonomi, jika sebaliknya yang terjadi seseorang tadi tidak akan berminat menggunakannya *e-wallet*. Hasil penelitian terdahulu telah menemukan bahwa variabel persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Berdasarkan penelitian tersebut, Peneliti mengajukan hipotesis seperti berikut:

H2: Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

Kepercayaan merupakan salah satu faktor dasar untuk melakukan transaksi menggunakan *e-wallet*. Pihak penyelenggara *e-wallet* harus memprioritaskan kepuasan pengguna *e-wallet* agar mampu memberikan kepercayaan untuk masyarakat terhadap produk yang menerbitkan *e-wallet* dan tetap memakai *e-wallet* milik perusahaan mereka untuk melakukan segala transaksi. Ketika *e-wallet* semakin dikenal dan populer, maka akan memberikan pandangan bagi para penggunanya untuk percaya dan lebih yakin terhadap keandalan penggunaan *e-wallet* tersebut. Penelitian sebelumnya telah menemukan bahwa persepsi kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Berdasarkan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

penelitian tersebut maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah seperti berikut:

H3: Persepsi kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

Metode Penelitian

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini yakni mahasiswa yang memakai alat pembayaran non-tunai (*e-wallet*) di Kota Yogyakarta. Metode yang diterapkan yakni *nonprobability sampling* dengan *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan aplikasi *e-wallet* yang berada di Kota Yogyakarta dengan jumlah minimal sebanyak 80 orang responden.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data penelitian ialah data *survey research*, merupakan metode dalam mengumpulkan data primer melalui memberi pertanyaan ke respondennya. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yang dipakai yakni menggunakan kuisioner atau angket. Penyebaran kuisioner ini menggunakan aplikasi yang disediakan oleh *google* yaitu *google form* dan *link* akan dikirimkan melalui media sosial seperti Instagram, Telegram, dan *Whatsapp*.

Metode Analisis Data

Uji Validitas

Sebuah instrumen disebut valid bila suatu instrument pada kuisioner bisa membuktikan sesuatu apa saja yang ingin diukur dan mampu memaparkan apa saja yang ingin diungkap sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Kriteria pertama suatu instrument ini dikatakan valid apabila KMO-MSA memiliki nilai yang lebih dari

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

0,50 (>0.50) sehingga penelitian ini bisa berlanjut. Untuk signifikan Barlett's Test 0,00 (< 0.50) hal ini menunjukkan bahwa ada korelasi yang cukup dan dapat diproses. Kriteria ketiga memiliki nilai *factor loading* $\geq 0,5$ secara berurutan dalam satu variabel tersebut.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas ialah Uji yang digunakan untuk mengukur jawaban kuisioner dengan pernyataan pada kuisioner sudah bisa dikatakan reliabel dan handal, dikatakan reliabel dan handal jika sudah melakukan pengujian berulang-ulang dan hasil yang diterima konsisten atau tetap sama. Menurut (Ghozali,2011) menjelaskan bahwa kriteria variabel disebut reliabel atau andal saat nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,7 ($>0,7$) maka dapat melakukan ke pengujian selanjutnya.

Analisis Regresi Linear Berganda

Metode analisis regresi berganda berguna untuk menguji pengaruh variabel independen yakni persepsi manfaat, persepsi kemudahan, kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Adapun persamaan regresi bergandanya berupa:

$$y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan:

y = Minat menggunakan *e-wallet*

α = Nilai konstanta

$\beta_{1.3}$ = Koefisien regresi dari X_1 , X_2 , dan X_3

X_1 = Persepsi Manfaat

X_2 = Persepsi Kemudahan

X_3 = Kepercayaan

e = error (tingkat kesalahan)

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji Model (Uji F)

Uji model atau uji F berguna untuk melihat dan menguji taraf signifikan antara hubungan variabel independen pada variabel dependennya dalam penelitian. Menurut Ghozali (2011) kriteria yang digunakan jika memperoleh nilai probabilitas signifikansi kurang dari sama dengan 0,05 dapat dikatakan bahwa model ini dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu untuk menganalisis hubungan antara variabel independent terhadap variabel dependen.

Uji Koefisien Determinasi

Pendapat Ghozali (2011) uji koefisien determinasi (R^2) dilakukan untuk menguji sejauh mana kemampuan model dalam menjelaskan variabel dependennya. Pengujian ini dilihat dari nilai *Adjusted R Square* dari model regresi, apabila nilai *Adjusted R Square* mendekati angka satu atau lebih besar maka semakin besar pula kemampuan variabel bebas dalam menerangkan variabel terikatnya.

Uji Parsial (Uji T)

Uji t atau uji regresi berguna untuk menguji sejauh mana variabel independen secara parsial menjelaskan variasi dependen pengujian ini menggunakan sig level 0,05 ($\alpha = 5\%$). Menurut Ghozali (2011) kriteria yang digunakan jika mendapat nilai probabilitas signifikannya kurang dari 0,05 ($< 0,05$) menunjukkan variabel independen dalam penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

ANALISIS DATA DAN HASIL PENELITIAN

Hasil Pengumpulan Data dan Deskripsi Responden

Pada penelitian ini mendapatkan 124 kuisisioner, dari 124 kuisisioner tidak terdapat kuisisioner yang tidak mengisi dengan lengkap maka semua kuisisioner yang di dapat

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

bisa diolah oleh peneliti. Peneliti menggunakan jenis kelamin, usia, pendidikan, uang saku, dan lama penggunaan *e-wallet* sebagai karakteristik responden. Hasil untuk karakteristik berdasarkan jenis kelamin memperoleh hasil bahwa sebagian besar responden didominasi oleh perempuan dengan persentase 82,3%. Sedangkan hasil untuk karakteristik berdasarkan usia didominasi usia 20 tahun - 23 tahun memperoleh persentase sebesar 60,5%.

Hasil untuk karakteristik berdasarkan jenjang pendidikan memperoleh hasil bahwa sebagian besar adalah pengguna dengan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) dengan persentase 80,6 %. Berdasarkan karakteristik uang saku memperoleh hasil bahwa mayoritas memiliki uang saku sebesar Rp 1.100.000 – Rp 2.000.000 sebanyak 31,5%. Terakhir terdapat hasil untuk kategori menurut lama penggunaan *e-wallet* diperoleh bahwa sebagian besar responden sudah menggunakan *e-wallet* selama 1 tahun - 3 tahun sebanyak 58,9%.

Hasil Uji Validitas

Uji validitas menggunakan nilai Kaiser Meyer Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO-MSA), signifikansi Barlett's Test, dan nilai *factor loading*. Jika nilai KMO-MSA lebih dari 0,50 dan nilai Barlett's Test 0,00 atau lebih kecil dari 0,05, dan memiliki nilai *factor loading* > 0,50 maka dapat dikatakan valid. Berdasarkan hasil olah data statistik untuk uji validitas, diperoleh bahwa semua item pernyataan kuisioner dinyatakan valid.

Hasil Uji Reliabilitas

Kriteria yang digunakan dalam uji Reliabilitas adalah dengan nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,7 maka data bisa berlanjut untuk pengujian berikutnya. Berdasarkan 17 item pernyataan dalam kuisioner menunjukkan sangat reliable dan handal karena

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

memperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,910 dan nilai tersebut lebih dari 0,7, sehingga simpulannya yakni butir pernyataan pada kuisisioner bisa dipakai dalam pengujian selanjutnya.

Hasil Uji Analisis Regresi Berganda

Hasil pengolahan data dengan menggunakan *SPSS* dilihat berikut ini:

Tabel 1. Hasil analisis regresi berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.069	1.457		2.106	.037
	Persepsi Manfaat	.312	.119	.227	2.621	.010
	Persepsi Kemudahan	.401	.116	.337	3.448	.001
	Kepercayaan	.308	.105	.261	2.937	.004

Sumber: data primer yang diolah, 2020.

Bersumber pada hasil pengolahan data pada Tabel 1 jika hasil tersebut pada persamaan regresi berganda maka dapat diperoleh yakni:

$$Y = 3,069 + 0,312X_1 + 0,401X_2 + 0,308X_3$$

Berdasar persamaan regresi berganda sehingga bisa menjelaskan bahwa nilai konstanta memperoleh 3.069 yang mengartikan jika tingkat persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan kepercayaan konstan atau tidak terjadi perubahan, maka minat menggunakan *e-wallet* akan senilai 3,069 poin. Berdasarkan hasil persamaan tersebut pada variabel X_1 memperoleh 0,312 yang menjelaskan jika pada variabel X_1 mengalami kenaikan sebesar 1 poin dengan mengasumsikan variabel lain konstan, maka minat menggunakan *e-wallet* akan mengalami kenaikan sebesar 0,312 poin.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Hasil persamaan regresi berganda pada variabel X_2 mendapat 0,401 yang menjelaskan jika variabel X_2 mengalami kenaikan sebesar 1 poin dengan mengasumsikan variabel lain tidak terjadi perubahan atau konstan, sehingga minat menggunakan *e-wallet* akan meningkat senilai 0,401 poin. Hasil dari persamaan regresi berganda untuk variabel X_3 memperoleh 0,308 yang mengartikan jika variabel X_3 mengalami kenaikan sebesar 1 poin dengan mengasumsikan variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstan, sehingga minat menggunakan *e-wallet* akan naik senilai 0,308 poin.

Hasil Uji Model (Uji F)

Hasil uji model dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Model (Uji F)

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	557.321	3	185.774	44.340	.000 ^b
	Residual	502.776	120	4.190		
	Total	1060.097	123			

Sumber: data primer yang diolah, 2020.

Berdasarkan Tabel 2. dapat diketahui bahwa nilai sig sebesar 0,000 yang artinya bahwa model dapat digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel independent seperti persepsi manfaat, persepsi kemudaha, dan kepercayaan terhadap variabel dependen yaitu minat menggunakan *e-wallet*, sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan untuk pengujian selanjutnya.

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.725 ^a	.526	.514	2.04690

Sumber: data primer yang diolah, 2020.

Berdasarkan Tabel 3. dapat diketahui bahwa nilai *Adjusted R Square* 0,514, sehingga bisa disimpulkan yakni variabel independen (persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan kepercayaan) bisa menerangkan 51,40% variabel dependennya (minat menggunakan *e-wallet*), sedangkan 48,60% (100% - 51,40%) menjelaskan faktor lainnya yang tidak terdapat pada penelitian ini.

Hasil Uji Parsial (T)

Hasil uji parsial dapat dilihat pada Tabel 1. pada kolom sig. Berdasarkan hasil uji pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai sig pada variabel persepsi manfaat sebesar 0,010 dan pada kolom B mendapatkan nilai positif sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta.

Pada variabel persepsi yang dapat dilihat pada Tabel 1 mendapatkan nilai sig 0,001 atau kurang dari 0,05 dan pada kolom B mendapatkan nilai positif sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta.

Pada variabel ketiga sig sebesar 0,04 yang artinya nilai kurang dari 0,05 dan pada kolom B mendapatkan nilai positif sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kepercayaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta.

PENUTUP

Kesimpulan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa faktor-faktor seperti persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan kepercayaan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta. Berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor seperti persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta.

Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya menggunakan 3 variabel independen yang terdiri dari persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan kepercayaan, sehingga masih ada variabel lainnya yang dapat mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet*.
2. Responden yang digunakan sebagai subjek penelitian ini hanya mahasiswa yang berada di Yogyakarta dikarenakan keterbatasan waktu.
3. Responden dalam penelitian ini di dominasi oleh perempuan yang dapat memberikan penelitian ini tidak seimbang dan bisa jadi memberikan pengaruh terhadap hasil penelitian
4. Kuisioner pada variabel minat penelitian ini lebih pada kepenggunaan yang dapat memberikan pengaruh pada hasil penelitian ini.

Saran

1. Untuk pembaca penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan dan pandangan mengenai persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan kepercayaan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta.
2. Untuk perusahaan bank maupun non bank penerbit *e-wallet* diharapkan dapat memberikan referensi untuk melakukan evaluasi mengenai minat mahasiswa

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

menggunakan *e-wallet* terutama pada persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan kepercayaan agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan bagi penggunanya.

3. Untuk peneliti selanjutnya dapat melengkapi model penelitian seperti memperbanyak variabel dan menambah jumlah sampel penelitian, menambah metode pengumpulan data seperti melakukan wawancara atau menggunakan kuisisioner terbuka sehingga mendapatkan hasil yang lebih objektif.



PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR PUSTAKA

- Akour, H. (2010). *Determinants of Mobile Learning Acceptance: An Emperical Investigation in Higher Education. Theses*. Oklahoma State University.
- Artini. (2019). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Aplikasi Ovo (Studi Pada Mahasiswa Ekonomi Islam TA 2016-2017 UIN Sumatra Utara)*. Skripsi. Sumatera Utara: Universitas Islam Negri.
- Badan Pusat Statistik. (2016). *Penduduk Berumur 15 Tahun Ke Atas Menurut Golongan Umur dan Jenis Kegiatan Selama Seminggu yang Lalu*. Retrieved Maret 16, 2020, from <https://www.bps.go.id/statictable/2016/04/04/1904/penduduk-berumur-15-tahun-ke-atas-menurut-golongan-umur-dan-jenis-kegiatan-selama-seminggu-yang-lalu-2008---2019.html>
- Bank Indonesia. (2019). Retrieved Januari 11, 2020, from Informasi Perizinan Pnyelenggara Uang Elektronik: <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/informasi-perizinan/uang-elektronik/penyelenggara-berizin/pages/default.aspx>
- Cermati.com. (2017, November 14). *Fakta Menarik Seputar E-money di Masyarakat*. Retrieved Maret 14, 2020, from <https://www.cermati.com/artikel/fakta-menarik-seputar-e-money-dimasyarakat>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 982-1003.
- Diana, N. (2018). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Elektronik Money di Indonesia*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia .
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2017). *Ekonometrika Teori, Konsep, dan Aplikasi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadi, S. 2009. Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Akuntansi & Keuangan (Kedua). Yogyakarta: Ekonisia.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (1998). *Multivariate Data Analysis*. Prentice-Hall, Inc (Vol 1).
- Ilafi, A. P. (2019). Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa untuk Mengadopsi Aplikasi Berbasis Financial Technology. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Indonesia.
- Jogiyanto, H. M. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Karim, M. A. (2018). Pengaruh Penerimaan Sistem Go-Pay Menggunakan TAM Terhadap Intensitas Penggunaan Layanan Gojek. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Lanier, J. (2010). *You Are Not a Gadget*.
- Listianti, U. Y. (2018). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-money pada Mahsiswa FEB UMS. *Sripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Marcelina, D., & Pratiwi, R. (2014). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money (Studi Kasus Pengguna E-Monet Kota Palembang)). *Jurnal Jurusan Akuntansi STIE Multi Data Palembang*, 1-7.
- Maulana, A. (2014). *Orang Indonesia Masih Takut Pakai E-money*. Retrieved April 2020, 20, from Liputan6: <http://m.liputan6.com/teknoread/2043320/orang-indonesia-masih-takut-pakai-e-money>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Parastiti, D. E., Mukhlis, I., & Haryono, A. (2015). Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik Brizzi). *JESP-Vol. 7*, 75-82.
- Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016. (2016). *Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran*.
- Pratama., A. B., & Suputra, I. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Pengguna dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 927-953.
- Putri, A. N. (2019). Pengaruh Kepercayaan, Resiko, Manfaat, dan Pendapat Terhadap Minat Penggunaan E-Payment Pada Mahasiswa di Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- S. Seti Utami, & Kusumawati, B. (n.d.). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-money. *Balance Vol. XIV No 2*, 29.
- Setiawan, B. (2020). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Pengaruh Sosia dan Kepercayaan Terhadap Minat Perilaku Penggunaan Teknologi E-wallet DANA dengan Pendekatan TAM. *Skripsi*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Sudarsono. (1995). *Pengantar Ekonomi Mikro*. Jakarta: LP3ES.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, R. (2017). Karakteristik Uang elektronik dalam Sistem Pembayaran. *E-Jurnal*, 134-166.
- Utami, S. S., & Kusumawati, B. (2017). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pengguna E-Money. *Balance Vol. XIV No 2*, 29-41.
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology Acceptance Model 3 and Research Agenda on Interventions. *Journal Compilation 2008, Decision Sciences Institute*.
- Vhistika, N. I. (2017). Pengaruh Tingkat Pemahaman E-Money dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan E-Money. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Andi.
- Wardhani, D. K. (2016). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi persepsi pengguna Gojek Terhadap Gopay. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Winarno, W. W. (2019). *Menulis Karya Ilmiah dengan Komputer*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.