

**PENGARUH KESIAPAN TEKNOLOGI INDIVIDU TERHADAP MINAT  
MAHASISWA PADA PENGGUNAAN *E-WALLET* MODEL  
KOMBINASI TRI DAN TAM**



**SKRIPSI**

Oleh:

Nama: Ivana Mutia Eszi

No. Mahasiswa: 16312136

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2020**

**PENGARUH KESIAPAN TEKNOLOGI INDIVIDU TERHADAP MINAT  
MAHASISWA PADA PENGGUNAAN *E-WALLET* MODEL  
KOMBINASI TRI DAN TAM**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat untuk mencapai  
derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan  
Ekonomika Universitas Islam Indonesia

Oleh :

Nama: Ivana Mutia Eszi

No. Mahasiswa: 16312136

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI  
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2020**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.”

Yogyakarta, 11 Mei 2020

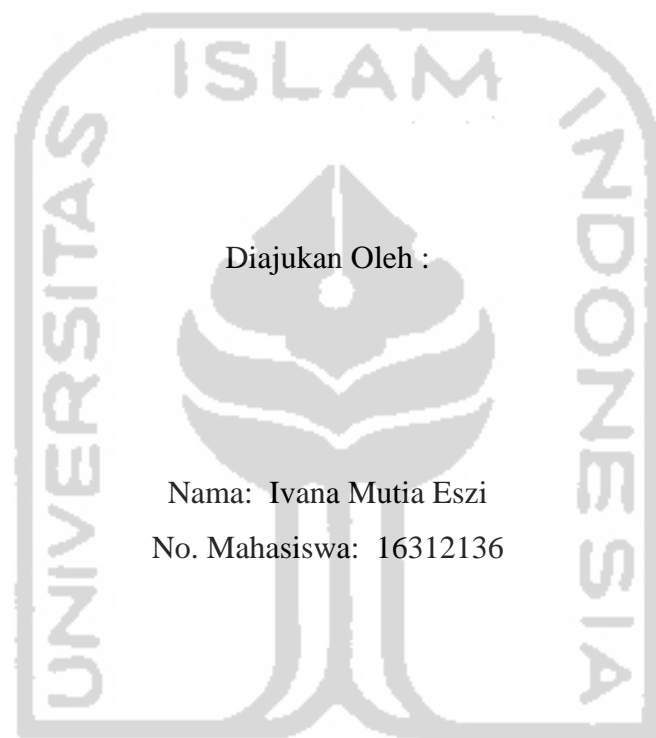
Penulis,



(Ivana Mutia Eszi)

**PENGARUH KESIAPAN TEKNOLOGI INDIVIDU TERHADAP MINAT  
MAHASISWA PADA PENGGUNAAN *E-WALLET* MODEL  
KOMBINASI TRI DAN TAM**

SKRIPSI



Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal ...10 Mei 2020.....

Dosen Pembimbing,



(Maulidyati Aisyah, S.E., M.Com(Adv).)

**BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR /SKRIPSI**

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH KESIAPAN TEKNOLOGI INDIVIDU TERHADAP MINAT PENGGUNAAN E-WALLET MODEL KOMBINASI TRI DAN TAM**

Disusun Oleh : **IVANA MUTIA ESZI**  
Nomor Mahasiswa : **16312136**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan **LULUS**

Pada hari Senin, tanggal: 15 Juni 2020

Penguji/ Pembimbing Skripsi : Maulidyati Aisyah, SE., M.Com(Adv)

Penguji : Ayu Chairina L., SE, M.App. Com. M.Res, Ph.D., Ak., CA.

Mengetahui

Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika  
Universitas Islam Indonesia



Prof. Jaka Sriyana, SE., M.Si, Ph.D.

## MOTTO

***“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”***

(QS. Al-Insyiroh : 5)

***“Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar, maka kamu akan menanggung perihnya kebodohan”***

- Imam Syafi'i -

***“Just keep swimming”***

- Dory, *Finding Nemo* -

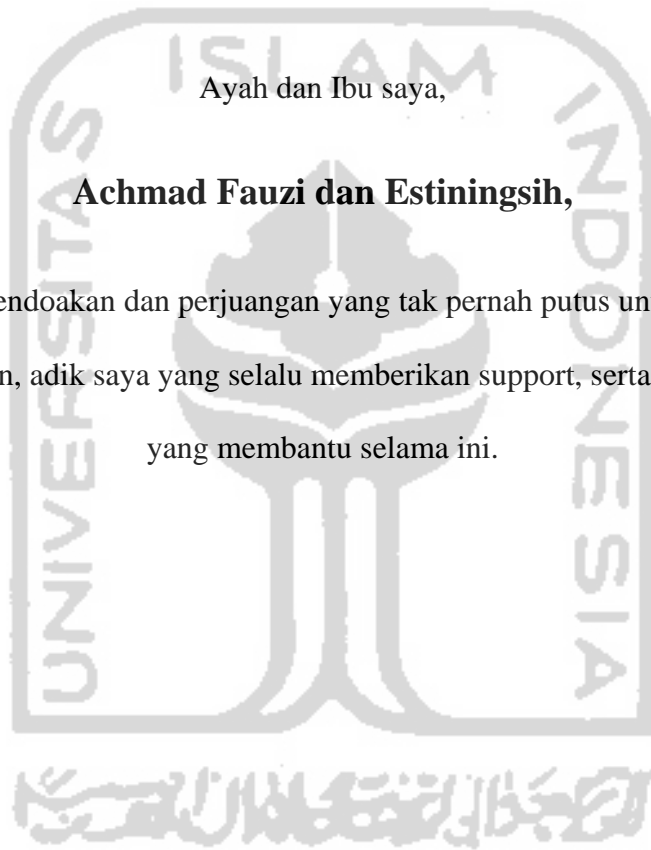
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Ayah dan Ibu saya,

**Achmad Fauzi dan Estiningsih,**

yang selalu mendoakan dan perjuangan yang tak pernah putus untuk saya sejak saya dilahirkan, adik saya yang selalu memberikan support, serta teman-teman yang membantu selama ini.



## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamiin, Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul **“Pengaruh Kesiapan Teknologi Individu terhadap Minat Mahasiswa pada Penggunaan E-Wallet Model Kombinasi TRI dan TAM”** sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mencapai derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Tak lupa pula penulis haturkan sholawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya, dan seluruh ummatnya yang senantiasa istiqamah hingga akhir zaman.

Penulisan tugas akhir ini tentunya masih jauh dari kata sempurna karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata. Selain proses yang cukup menguras waktu dan pikiran, penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari segala bantuan, usaha, doa, serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Allah SWT** yang selalu memberikan kekuatan, kemudahan, kelancaran, ketentraman hati, petunjuk, hidayah, dan segala kebesaran, nikmat, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.



Terima kasih Ya Allah atas segala hal yang selalu Engkau curahkan kepada hamba-Mu ini.

2. **Nabi Muhammad SAW** sebagai suri tauladan di muka bumi yang telah membimbing umatnya terhindar dari gelapnya kebodohan menuju zaman yang terang benderang saat ini.
3. **Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D.** selaku Rektor Universitas Islam Indonesia yang telah mendukung dalam penyelesaian studi.
4. **Bapak Prof. Dr. Jaka Sriyana, SE., M.Si.** selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang telah mendukung dalam penyelesaian studi.
5. **Bapak Johan Arifin S.E., M.Si., Ph.D.** selaku Ketua Jurusan Akuntansi Universitas Islam Indonesia yang telah mendukung dalam penyelesaian studi.
6. **Bapak Dr. Mahmudi, S.E., M.Si., Ak.** selaku Ketua Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia yang telah mendukung dalam penyelesaian studi.
7. **Ibu Maulidyati Aisyah, S.E., M.Com(Adv).** selaku dosen pembimbing skripsi yang sangat membantu dan selalu sabar dalam membimbing penulis, serta selalu memberikan solusi hingga terselesaikannya tugas akhir ini. Terimakasih Ibu, atas segala ilmu yang diberikan.
8. **Orang Tua penulis, Bapak Achmad Fauzi dan Ibu Estiningsih** yang setiap waktu mendoakan, memberikan kasih sayang, mendukung, memfasilitasi, dan melakukan segalanya hingga membawa penulis

sampai di titik ini. Terima kasih Ayah dan Ibu, semoga setiap tetes keringat perjuangan kalian dibalas oleh Allah SWT.

9. **Jasmine Aunillah Eszi dan seluruh keluarga**, terima kasih telah memberikan doa serta dukungan setiap hari agar penulis terpacu untuk dapat menjadi manusia yang bermanfaat dan membanggakan.
10. **Muhammad Aqil Ghazali**, terimakasih telah menjadi partner dalam banyak hal. Terima kasih atas dukungan, doa, semangat, bantuan, kesabaran, dan ketulusan yang diberikan. Terima kasih telah menjadi rumah. Semoga Allah senantiasa memudahkan jalanmu. Mari berjuang bersama meraih mimpi-mimpi kita, membahagiakan keluarga dan orang-orang tersayang.
11. **Derriefa Erila**, terima kasih telah menjadi sahabat dan keluarga bagi penulis sejak kecil dan selalu memotivasi penulis agar selalu maju dan belajar.
12. **Ajeng Desti Purnita Dwi Intansari, Fita Nur Putri, Surya Kusuma Dewi, dan Venti Laksita Bangun** yang telah bersedia menerima dan menemani penulis sejak menjadi mahasiswa baru hingga saat ini. Terimakasih untuk tetap “utuh”, menjadi tempat cerita, rumah, dan keluarga yang baik bagi penulis.
13. **Aulia Rahmah Said dan Anggunita Surya Gupitasari** terima kasih untuk selalu menyemangati, mendukung, dan membantu penulis. Selalu ada di saat senang dan susah, menjadi tempat berkeluh kesah. Sukses selalu, teman.

14. **Keluarga PDD SAP 7** keluarga pertama bagi penulis di FBE UII sejak menjadi mahasiswa baru. Keluarga yang membuat penulis selalu belajar hal baru, membuat penulis mampu untuk berkembang. Sukses selalu, teman.
15. **Teman-teman akuntansi FBE UII 2016** atas jasa, bantuan, pengalaman, dan pertemanan yang akan selalu terkenang. *See you on top!*
16. **Para responden** yang telah memberikan waktu luang untuk mengisi kuisioner serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas seluruh bantuannya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berdoa semoga kebaikan pihak-pihak tersebut dibalas oleh Allah SWT dan berharap semoga skripsi ini dapat membantu dan bermanfaat bagi penulis dan pihak yang berkepentingan. Mohon maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dalam karya ilmiah ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengharap saran dan kritik yang membangun guna penyempurnaan penulisan.

Sekian,

Wassalamualaikum Wr, Wb.

Penulis,

Ivana Mutia Eszi

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
BERITA ACARA .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
ABSTRAK .....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Sistematika Pembahasan .....	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Landasan Teori .....	12
2.1.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....	12

2.1.2	Technology Readiness Index (TRI).....	14
2.1.3	TRAM.....	15
2.1.4	<i>Financial Technology</i> .....	16
2.1.5	<i>Optimism</i> (Optimisme) .....	19
2.1.6	<i>Innovativeness</i> (Inovatif) .....	19
2.1.7	<i>Insecurity</i> (Ketidakamanan).....	20
2.1.8	<i>Discomfort</i> (Ketidaknyamanan).....	20
2.1.9	Persepsi Kemudahan Penggunaan ( <i>Perceived Ease of Use</i> ) .....	21
2.1.10	Minat Penggunaan <i>E-Wallet</i> .....	21
2.2	Penelitian Terdahulu.....	22
2.3	Hipotesis Penelitian .....	26
2.3.1	Pengaruh <i>Optimism</i> terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan....	26
2.3.2	Pengaruh <i>Innovativeness</i> terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan 26	
2.3.3	Pengaruh <i>Discomfort</i> terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan .	27
2.3.4	Pengaruh <i>Insecurity</i> terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan ...	27
2.3.5	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan <i>E-Wallet</i> .....	28
2.4	Kerangka Penelitian .....	29
BAB III .....		30
METODE PENELITIAN.....		30
3.1	Populasi dan Sampel .....	30
3.1.1	Populasi.....	30
3.1.2	Sampel .....	30
3.2	Jenis dan Sumber Data .....	32
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.4	Definisi dan Pengukuran Variabel Penelitian.....	33

3.4.1	Variabel Bebas ( <i>Independent Variable</i> ).....	34
3.4.1.1	<i>Optimism</i> (Optimisme) .....	34
3.4.2	Variabel Perantara ( <i>Intervening Variable</i> ) .....	38
3.4.3	Variabel Terikat ( <i>Dependent Variable</i> ).....	39
3.5	Metode Analisis Data .....	40
3.5.1	Analisis Statistik Deskriptif .....	40
3.5.2	Analisis Partial Least Square (PLS).....	40
3.5.3	Hipotesis Operasional .....	44
3.5.3.1	<i>Optimism</i> .....	44
3.5.3.2	<i>Innovativeness</i> .....	45
BAB IV .....		46
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN .....		46
4.1.	HASIL PENGUMPULAN DATA .....	46
4.2.	ANALISIS DESKRIPSI KARAKTERISTIK RESPONDEN .....	47
4.2.1.	Jenis Kelamin Responden .....	47
4.2.2.	Usia Responden .....	48
4.2.3.	Asal Universitas/Perguruan Tinggi Responden .....	48
4.2.4.	Pengeluaran per Bulan Responden .....	49
4.2.5.	Pernah atau Tidaknya Responden Menggunakan <i>e-Wallet</i> .....	50
4.2.6.	Lama Responden Menggunakan <i>e-Wallet</i> .....	51
4.3.	ANALISIS DESKRIPTIF .....	52
4.4.	ANALISIS KUANTITATIF .....	61
4.4.1	Hasil Uji Model Pengukuran ( <i>Outer Model</i> ) .....	61
4.4.2	Hasil Uji Model Struktural ( <i>Inner Model</i> ) .....	69
BAB V .....		84
SIMPULAN DAN SARAN .....		84
5.1.	KESIMPULAN .....	84

5.2. KETERBATASAN PENELITIAN.....	85
5.3. IMPLIKASI PENELITIAN .....	86
5.4. SARAN .....	87
DAFTAR REFERENSI .....	89



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Data.....	46
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	47
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	48
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Universitas/Perguruan Tinggi.....	49
Tabel 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran per Bulan Responden .....	50
Tabel 4. 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Pernah Tidaknya.....	50
Tabel 4. 7 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Menggunakan e-Wallet	51
Tabel 4. 8 Karakteristik Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan e-Wallet dalam Satu Bulan.....	52
Tabel 4. 9 Interval Penilaian .....	53
Tabel 4. 10 Analisis Statistik Deskriptif Variabel Optimism .....	53
Tabel 4. 11 Analisis Statistik Deskriptif Variabel Innovativeness .....	55
Tabel 4. 12 Analisis Statistik Deskriptif Variabel Discomfort .....	56
Tabel 4. 13 Analisis Statistik Deskriptif Variabel Insecurity .....	58
Tabel 4. 14 Analisis Statistik Deskriptif Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan .....	59
Tabel 4. 15 Analisis Statistik Deskriptif Variabel Minat Penggunaan e-Wallet... 60	60
Tabel 4. 16 Outer Loadings.....	62
Tabel 4. 17 Outer Loadings.....	64
Tabel 4. 18 Nilai AVE .....	65
Tabel 4. 19 Nilai AVE .....	66
Tabel 4. 20 Latent Variable Correlations.....	66
Tabel 4. 21 Uji Reliabilitas .....	69
Tabel 4. 22 R-Square.....	70
Tabel 4. 23 Hasil Path Coefficients.....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model TAM .....	13
Gambar 2. 2 Model TRI .....	15
Gambar 2. 3 Model TRAM .....	16
Gambar 2. 4 Kerangka Penelitian .....	29



## DAFTAR LAMPIRAN

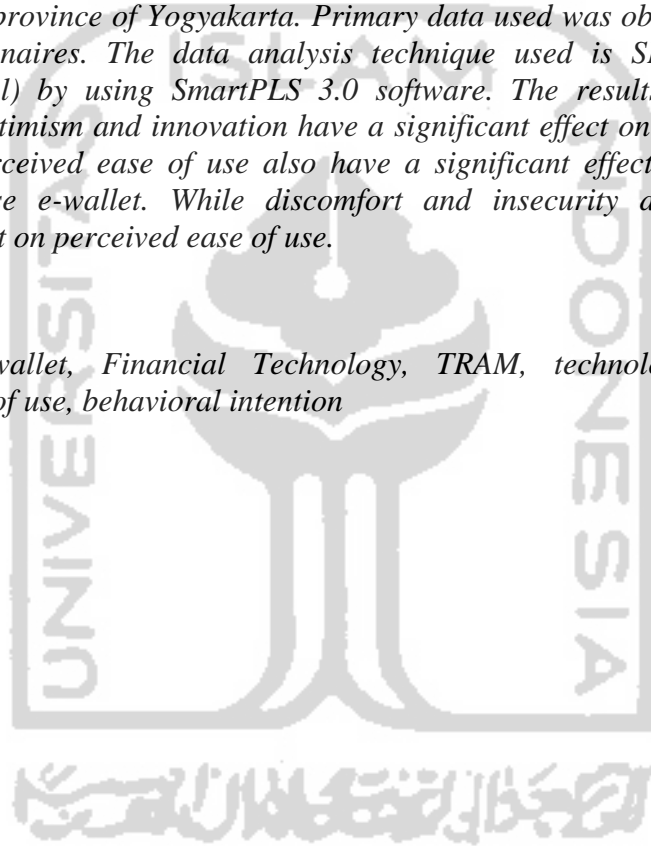
LAMPIRAN 1 .....	94
LAMPIRAN 2 .....	104



## **ABSTRACT**

*Fintech (financial technology) is a combination of financial services and technology that changes conventional business models into moderate models. Fintech has several types according to Bank Indonesia, one of them is in the payment category, namely digital wallet (e-wallet). E-wallet users can save their money in the application and can be used for transactions both online and offline. The purpose of this study is to know the effect of optimism, innovation, inconvenience, insecurity on the perceived ease of use that affects the behavioral intention to use e-wallet. The respondent on this study were 127 university students in the province of Yogyakarta. Primary data used was obtained from the online questionnaires. The data analysis technique used is SEM (Structural Equation Model) by using SmartPLS 3.0 software. The results of this study indicate that optimism and innovation have a significant effect on perceived ease of use, and perceived ease of use also have a significant effect on behavioral intention to use e-wallet. While discomfort and insecurity do not have a significant effect on perceived ease of use.*

**Keywords:** *E-wallet, Financial Technology, TRAM, technology readiness, perceived ease of use, behavioral intention*



## ABSTRAK

*Fintech (financial technology)* merupakan hasil dari kombinasi layanan keuangan dan teknologi yang mengubah model bisnis konvensional menjadi moderat. *Fintech* memiliki beberapa jenis menurut Bank Indonesia, salah satunya pada kategori pembayaran (*payment*) yaitu dompet digital (*e-wallet*). Pengguna *e-wallet* dapat menyimpan uang mereka di aplikasi dan dapat digunakan untuk transaksi baik *online* maupun *offline*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity* terhadap persepsi kemudahan penggunaan yang mempengaruhi minat penggunaan *e-wallet*. Responden dalam penelitian ini adalah 127 mahasiswa universitas di provinsi Yogyakarta. Data primer yang digunakan didapatkan dengan menyebarkan kuisioner secara *online*. Teknik analisis data yang digunakan adalah SEM (*Structural Equation Model*) dengan menggunakan software SmartPLS 3.0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *optimism* dan *innovativeness* berpengaruh signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Sedangkan *discomfort* dan *insecurity* tidak berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

**Kata kunci :** *E-wallet*, *Financial Technology*, TRAM, kesiapan teknologi, persepsi kemudahan penggunaan, minat penggunaan

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era modern saat ini perkembangan di bidang teknologi yang cukup pesat mampu mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitasnya, sehingga sekarang teknologi sudah menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pemanfaatan teknologi sudah banyak digunakan oleh negara-negara di seluruh dunia. Salah satunya adalah di Indonesia. Di Indonesia sendiri sudah banyak bidang yang dipadukan dengan teknologi untuk mempermudah kegiatan manusia. Bidang kedokteran, transportasi, komunikasi, dan bidang-bidang lainnya, salah satunya bidang ekonomi (Gischa, 2020).

Perkembangan dan penggunaan teknologi pada bidang ekonomi salah satunya adalah dalam pengembangan bisnis. Baik bisnis kecil seperti UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) maupun bisnis besar dalam bentuk korporat, sebagian besar telah menggunakan teknologi meskipun hanya sekedar untuk berkomunikasi, memberikan informasi, bahkan hingga untuk menjalankan operasional, menjalin kerjasama bisnis, pengambilan keputusan, menentukan strategi bisnis, dan bertransaksi (Kompas, 2016). Kehadiran teknologi juga telah menciptakan beragam inovasi yang sangat berguna dan melekat dalam kehidupan manusia, seperti *tablet*, *smartphone*, komputer yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam mengakses *webstore*, *search engine* dan *social media*. Tentu

saja hal tersebut dapat dilakukan apabila perangkat pengguna terhubung dengan internet (Ramadhan, 2020).

Masyarakat di Indonesia, khususnya generasi *millennial* tentu sudah tidak asing dengan adanya internet. Pengguna internet di seluruh dunia sudah mencapai angka sekitar 4,5 milyar orang pada tahun 2020. Indonesia sendiri merupakan bagian dari jumlah pengguna tersebut yang menempati posisi peringkat yang cukup tinggi dengan jumlah pengguna 174 juta orang (Ramadhan, 2020). Dengan hadirnya masyarakat yang modern dan melek teknologi tersebut menunjukkan suatu hal yang bagus karena banyaknya pemanfaatan teknologi, khususnya internet, yang semakin meluas dalam segala aktivitas kehidupan manusia, salah satunya bertransaksi jual beli.

Pemanfaatan internet untuk bertransaksi salah satunya ditandai dengan adanya *financial technology (fintech)*. *Fintech* menjadikan kegiatan aktivitas masyarakat dalam bertransaksi menjadi lebih praktis dan efektif serta membantu masyarakat dalam memperoleh akses terhadap suatu produk keuangan dan meningkatkan pengetahuan terkait keuangan. Menurut Bank Indonesia, *fintech* merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi, yang pada akhirnya dapat mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat. Dengan adanya *Fintech* maka dapat memudahkan masyarakat untuk mengakses produk-produk keuangan, melakukan transaksi dengan mudah, dan meningkatkan literasi keuangan (Ardela, 2017).

Kemunculan *fintech* tentu memberikan manfaat yang banyak bagi para penggunanya. Bagi masyarakat sebagai konsumen dapat menikmati pelayanan yang cepat, pengeluaran biaya yang lebih murah, keakuratan nominal, kemudahan akses, dan pilihan-pilihan yang lebih banyak dan menarik (Kompas, 2019). Sedangkan bagi masyarakat pemilik usaha seperti UMKM juga sangat terbantu dengan adanya *fintech* karena mudahnya melakukan transaksi dengan konsumen dan mendapatkan modal berbunga rendah, sehingga dengan adanya *fintech* ini membuat kesejahteraan penduduk semakin meningkat (Techfor.id, 2019). *Fintech* juga dapat digunakan untuk bertransaksi jarak jauh seperti jual beli antar pulau dan melakukan ekspor serta mempermudah dalam pemenuhan keperluan keuangan sehingga dapat meningkatkan perekonomian dan keuangan nasional.

*Fintech* dalam kategori pembayaran terbagi menjadi dua jenis yaitu *payment gateway* dan dompet digital (*e-wallet*). Pengguna *e-wallet* dapat menyimpan uang mereka di aplikasi dan dapat digunakan untuk transaksi baik *online* maupun *offline*. Dompet digital lebih tumbuh pesat di masyarakat saat ini. Pengguna akan merasa lebih nyaman dan praktis karena tidak perlu membawa uang secara fisik dan bisa dilakukan dengan beberapa cara yang terbilang praktis dan mempercepat waktu transaksi. Beberapa dompet digital yang banyak digunakan di Indonesia yaitu Go-Pay, OVO, T-Cash, dan Dana. Industri *fintech* di Indonesia saat ini didominasi oleh *e-wallet* lokal. Pada awal tahun 2019, Bank Indonesia mencatat transaksi uang elektronik senilai lebih dari Rp 56 triliun dalam berbagai *platform*, termasuk *e-wallet* di dalamnya (Zaenudin, 2019).

Memiliki sikap dan pemikiran yang optimis dan inovatif sangat diperlukan di era modern saat ini, khususnya bagi kalangan anak muda (Purwono, 2018). Adanya kemudahan dalam teknologi dapat meningkatkan sikap inovatif dalam diri seseorang untuk menjadi pelopor dalam menggunakannya. Misalnya saja aplikasi GoJek. Kemudahan penggunaan yang disajikan dalam fitur-fitur yang beragam dapat membuat pengguna berpikir inovatif untuk menggunakan aplikasi tersebut ketika mereka membutuhkan transportasi untuk menuju ke suatu tempat tanpa harus susah payah mengendarai kendaraan sendiri. Pembayaran dapat dilakukan melalui GoPay tanpa harus mengeluarkan uang tunai dari dompet atau saku. Keefisienan dalam penggunaannya itulah yang dapat membentuk pandangan positif sehingga memunculkan sikap optimis bahwa adanya teknologi dapat bermanfaat dan memudahkan pengguna untuk melakukan aktivitasnya. Bermula dari adanya sikap optimis dan inovatif tersebut, pengguna akan memiliki persepsi bahwa *e-wallet* mudah untuk digunakan.

Beberapa penelitian telah membahas tentang sikap optimis dan inovatif dalam diri manusia serta pengaruhnya terhadap persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Martens dkk. (2017) dan Khadka dan Kohsuwan (2018), keduanya menunjukkan hasil bahwa *innovativeness* berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan dan *optimism* berpengaruh terhadap persepsi manfaat, namun *innovativeness* tidak berpengaruh terhadap persepsi manfaat dan *optimism* tidak berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Selanjutnya pada penelitian Simiyu dan Kohsuwa (2019), hasilnya menunjukkan bahwa *optimism* dan *innovativeness*



tidak berpengaruh terhadap persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan. Berbeda dengan penelitian Shin dan Lee (2014) dan yang menunjukkan hasil bahwa *optimism* dan *innovativeness* berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa variabel *innovativeness* tidak berpengaruh terhadap variabel persepsi manfaat. Oleh karena itu dalam penelitian ini variabel persepsi manfaat sebagai variabel *intervening* antara variabel independen dan variabel dependen akan dihapus.

Di samping manfaat dan kemudahan dalam penggunaan *e-wallet*, tentu terdapat risiko-risiko dan kelemahan dalam penggunaannya. Pengguna harus memiliki kesiapan dalam menghadapi risiko dan kelemahan yang dapat membuat pengguna merasa tidak nyaman dan tidak aman. Meskipun mudah dalam penggunaannya, *e-wallet* memiliki risiko kejahatan siber yang mengintai yang dapat menyebabkan kehilangan uang atau saldo yang terdapat dalam aplikasi *e-wallet* (Hadijah, 2017). Perasaan tidak aman dalam diri pengguna muncul karena dalam bertransaksi online pengguna tidak mengetahui apakah pihak lain dalam bertransaksi tersebut memang memiliki niat yang baik, atau justru memiliki niat yang tidak baik seperti penipuan dan peretasan rekening, sehingga pengguna harus lebih berhati-hati dan meningkatkan kewaspadaan dalam melakukan transaksi secara online. Selain itu, penggunaan *e-wallet* juga dapat membuat pengguna merasa tidak nyaman karena apabila kemudahan *e-wallet* tidak diatur dengan baik maka dapat menyebabkan kebocoran anggaran pengguna uang elektronik. Pengguna akan cenderung lebih boros. Pembayaran yang

cenderung *effortless* membuat masyarakat kurang cermat dalam membelanjakan uang elektroniknya (Akhmad, 2019), sehingga pengguna perlu mengelola anggaran pada penggunaan *e-wallet* dengan baik. Adanya biaya transaksi pada sistem transaksi *non* tunai (*cashless*) juga dapat menyebabkan pengguna merasa tidak nyaman dalam menggunakan *e-wallet*.

Berdasarkan pada paparan kasus di atas, penelitian yang dilakukan oleh Martens dkk. (2017), menunjukkan hasil bahwa pada sampel di negara Afrika Selatan, *discomfort* dan *insecurity* berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Selanjutnya hasil pada sampel di negara Jerman dalam penelitian Martens dkk. (2017) dan penelitian Khadka dan Kohsuwan (2018), hanya *discomfort* dan *insecurity* tidak berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Berbeda dengan penelitian Shin dan Lee (2014) yang menunjukkan hasil bahwa *discomfort* dan *insecurity* berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Dilihat dari perbedaan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pandangan pengguna terhadap ketidakamanan dan ketidaknyamanan dalam pembayaran digital berbeda-beda. Ada yang terpengaruh sehingga berhati-hati atau ragu untuk menggunakannya, namun ada juga yang tidak terpengaruh sehingga tidak masalah dalam menggunakannya. Berdasarkan kasus dan penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa keempat variabel independen tersebut masih memberikan hasil yang inkonsisten terhadap persepsi kemudahan penggunaan, sehingga peneliti menggunakan variabel persepsi kemudahan penggunaan sebagai variabel *intervening* dalam penelitian ini.

Dalam pengembangan sistem pembayaran digital, perusahaan pemilik *e-wallet* harus memperhatikan kemudahan penggunaan sistemnya. Interaksi pengguna dan pengalaman pengguna dari aplikasi semacam itu harus intuitif, memberikan penyajian yang mudah dan singkat, serta memberi kemudahan akses ke seluruh fungsinya, sehingga pengguna dapat dengan cepat memahami nilainya (Martens dkk., 2017). Hal tersebut dapat mempengaruhi keputusan pengguna untuk menggunakan *e-wallet*

Penelitian yang membahas tentang hubungan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan pembayaran digital di antaranya yaitu Liu dkk. (2019), Marchelina dan Pratiwi (2018), dan Sitinjak dan Joan (2019). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan pembayaran digital dan dapat disimpulkan bahwa perubahan pada tingkat persepsi kemudahan penggunaan dapat mempengaruhi minat penggunaan karena apabila teknologi rumit untuk digunakan, maka masyarakat membutuhkan waktu lebih lama untuk mengoperasikan dan mempelajarinya, di mana hal tersebut berbanding terbalik dengan tujuan teknologi yang untuk memudahkan penggunaan sehingga dapat menurunkan minat dalam menggunakannya. Berbeda dengan penelitian oleh Humbani dan Wiese (2019), Martens dkk. (2017), dan Shin dan Lee (2014), menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap niat kelanjutan untuk menggunakan pembayaran digital.

Berdasarkan latar belakang dan inkonsistensi dari penelitian terdahulu di atas, penelitian akan menggabungkan variabel-variabel *optimism*, *innovativeness*,

*discomfort, insecurity*, persepsi kemudahan penggunaan, dan minat penggunaan pembayaran digital (*e-wallet*) yang diambil dari penelitian Martens dkk. (2017), Khadka dan Kohsuwan (2018), Simiyu dan Kohsuwa (2019), Shin dan Lee (2014), Sitinjak dan Joan (2019), Liu dkk. (2019), dan Humbani dan Wiese (2019). Penelitian ini akan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *e-wallet* dengan persepsi kemudahan penggunaan sebagai variabel *intervening* dan menggunakan faktor kesiapan dalam diri masyarakat untuk menghadapi dan menggunakan teknologi seperti *optimism, innovativeness, discomfort, insecurity* sehingga penelitian ini mengambil judul:

“PENGARUH KESIAPAN TEKNOLOGI INDIVIDU TERHADAP MINAT MAHASISWA PADA PENGGUNAAN *E-WALLET* MODEL KOMBINASI TRI DAN TAM”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah *optimism* berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan?
2. Apakah *innovativeness* berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan?
3. Apakah *discomfort* berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan?
4. Apakah *insecurity* berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan?

5. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini menguji faktor-faktor yang memengaruhi niat penggunaan pembayaran digital (*digital payment*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *optimism* terhadap persepsi kemudahan penggunaan.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *innovativeness* terhadap persepsi kemudahan penggunaan.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *discomfort* terhadap persepsi kemudahan penggunaan.
4. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *insecurity* terhadap persepsi kemudahan penggunaan.
5. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi Pengguna

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mendasar kepada pengguna mengenai pengaruh sikap optimisme, inovatif,

ketidaknyamanan, dan ketidakmananan terhadap persepsi kemudahan penggunaan sehingga dapat memunculkan minat penggunaan pembayaran digital.

## 2. Bagi Pemilik Usaha

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pemilik usaha agar dapat menggunakan sistem pembayaran digital dalam bisnisnya dengan cara yang jujur dan sesuai aturan sehingga dapat meningkatkan niat untuk menggunakan pembayaran digital.

## 3. Bagi Akademisi

Penelitian ini dapat menambah wawasan para pembaca dan merupakan pengembangan dari ilmu pengetahuan khususnya keuangan yang dipadukan dengan sistem informasi dan teknologi. Oleh karena itu, bagi akademisi dan pihak-pihak yang ingin melakukan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian teoritis dan sumber referensi lainnya.

### **1.5 Sistematika Pembahasan**

Dalam penyusunan penelitian ini terdiri dari lima bab sesuai dengan sistematika yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

## **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang landasan teori, penelitian-penelitian terdahulu terkait *optimism, innovativeness, discomfort, insecurity*, persepsi kemudahan penggunaan, dan minat penggunaan *e-wallet*, hipotesis penelitian untuk setiap variabel yang mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan dan minat penggunaan *e-wallet*, serta kerangka penelitian.

## **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang populasi penelitian dan penentuan sampel penelitian, sumber dan teknik pengumpulan data penelitian, definisi dan pengukuran setiap variabel, metode analisis, dan pengujian hipotesis.

## **BAB IV : HASIL DAN ANALISIS**

Bab ini membahas tentang hasil dari penelitian serta analisis data tentang pengujian hipotesis.

## **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan penelitian berdasarkan hasil pembahasan, keterbatasan dalam penelitian, dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 *Technology Acceptance Model (TAM)***

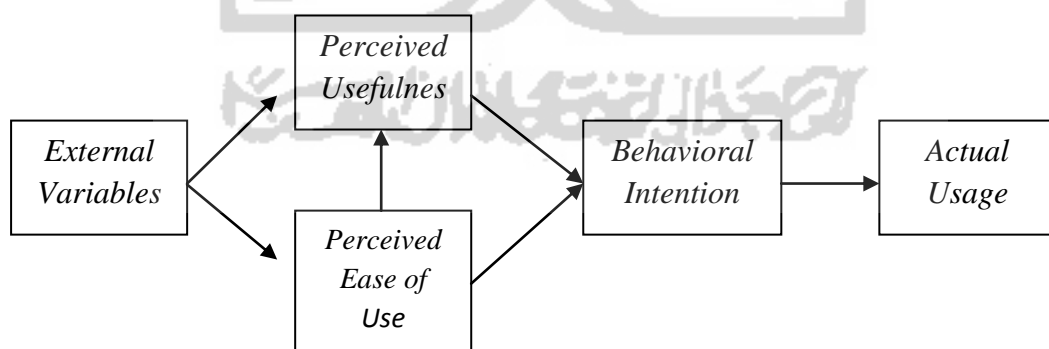
*Technology Acceptance Model (TAM)* pertama kali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1986. TAM merupakan adaptasi dari TRA yang dirancang khusus untuk memodelkan penerimaan pengguna terhadap sistem (Davis dkk., 1989). TAM adalah salah satu model yang dapat digunakan untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan suatu sistem informasi/teknologi. Tujuan dari TAM adalah untuk memberikan penjelasan tentang faktor-faktor penentu penerimaan komputer yang bersifat umum, yang mampu menjelaskan perilaku pengguna di berbagai teknologi komputasi pengguna akhir dan populasi pengguna, sementara pada saat yang sama keduanya terlalu pelit dan secara teori dapat dibenarkan secara teori (Davis dkk., 1989).

TAM menggunakan dua keyakinan yang spesifik yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), di mana persepsi tersebut berkaitan dengan persepsi pengguna tentang jumlah upaya yang diperlukan untuk menggunakan sistem, dan persepsi manfaat (*perceived usefulness*), yang merupakan persepsi pengguna tentang tingkat penggunaan sistem yang dapat meningkatkan kemampuan kinerja pengguna (Venkatesh dan Davis, 1996). Persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat seseorang terhadap sebuah teknologi yang baru dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar yang disebut



sebagai variabel eksternal (*external variables*) dalam TAM. Kedua variabel persepsi tersebut dapat menentukan sikap terhadap penggunaan (*attitude toward behavior*), yang kemudian sikap tersebut dapat mempengaruhi niat untuk menggunakan teknologi (*behavioral intention*). (Davis dkk., 1989)

Namun dalam versi terakhir TAM, variabel sikap terhadap penggunaan teknologi dihilangkan karena persepsi manfaat memberikan pengaruh yang kuat terhadap niat untuk menggunakan teknologi, sedangkan pengaruh persepsi manfaat terhadap variabel sikap terhadap penggunaan teknologi tergolong lemah. Hal ini disebabkan karena ketika sebuah teknologi memberikan manfaat, masyarakat akan tetap berminat untuk menggunakan teknologi tersebut walaupun mereka tidak memiliki sikap yang positif terhadap teknologi tersebut (Sitinjak dan Joan, 2019). Berikut merupakan gambar model TAM yang menjadi model dalam penelitian ini yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Lai (2017), Lai (2018), dan Sitinjak dan Joan (2019) :



Sumber : Lai (2017), Lai (2018), Sitinjak dan Joan (2019)

**Gambar 2.1 Model TAM**

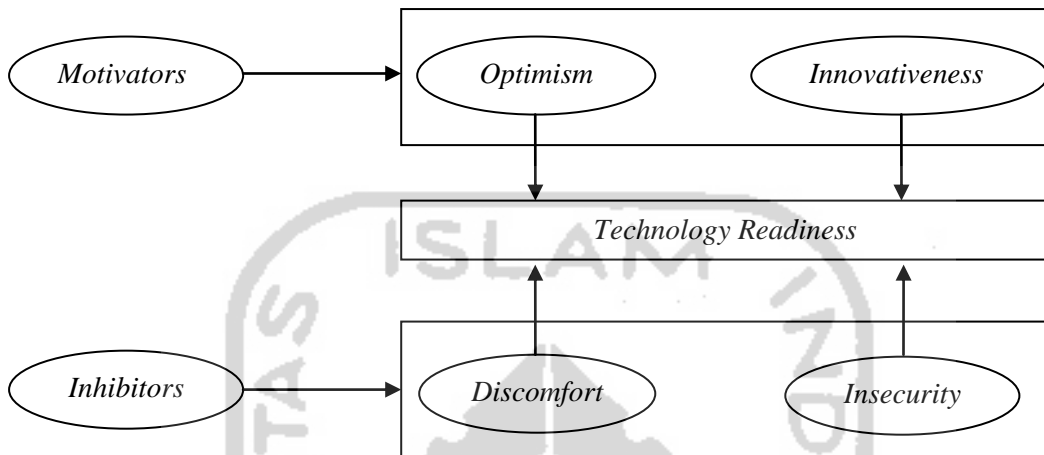
### 2.1.2 Technology Readiness Index (TRI)

*Technology Readiness Index* (TRI) diperkenalkan pertama kali oleh Parasuraman pada tahun 2000. Walaupun TAM dan TRI merupakan model yang sama-sama menjelaskan tentang teknologi, namun terdapat perbedaan pada keduanya. TRI lebih mengukur bagaimana keyakinan positif dan negatif dalam diri individu yang mendasari kesiapan seseorang mengenai teknologi terbaru, sedangkan TAM mengukur bagaimana penerimaan untuk menggunakan teknologi yang terbaru.

Model TRI mengacu pada kecenderungan seseorang untuk mendukung dan menggunakan teknologi baru untuk mencapai tujuan dalam kehidupan sehari-hari dan di tempat kerja. Model tersebut dapat dipandang sebagai seluruh yang dihasilkan dari persepsi yang mendukung dan menghambat mental yang secara kolektif menentukan kecenderungan seseorang untuk menggunakan teknologi baru. (Parasuraman, 2000)

Pada teori ini terdapat empat komponen dasar yaitu *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, dan *insecurity*. *Optimism* dan *innovativeness* adalah komponen penggerak (positif) dalam TRI, sedangkan *discomfort* dan *insecurity* adalah komponen penghambat (*negative*) dalam TRI. Berdasarkan keempat dimensi yang berbeda tersebut, hal itu dapat diartikan bahwa seseorang dapat memiliki perbedaan pada kombinasi dan sifat yang berhubungan dengan teknologi, yang mengarah pada keadaan yang bertolak belakang yang terdiri dari motivasi yang kuat serta hambatan yang kuat juga (Parasuraman dan Colby, 2015). Berikut merupakan gambar model TRI yang menjadi model dalam

penelitian ini yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Parasuraman & Colby (2015) dan Ariani dkk. (2018):



Sumber : Parasuraman dan Colby (2015), Ariani dkk. (2018)

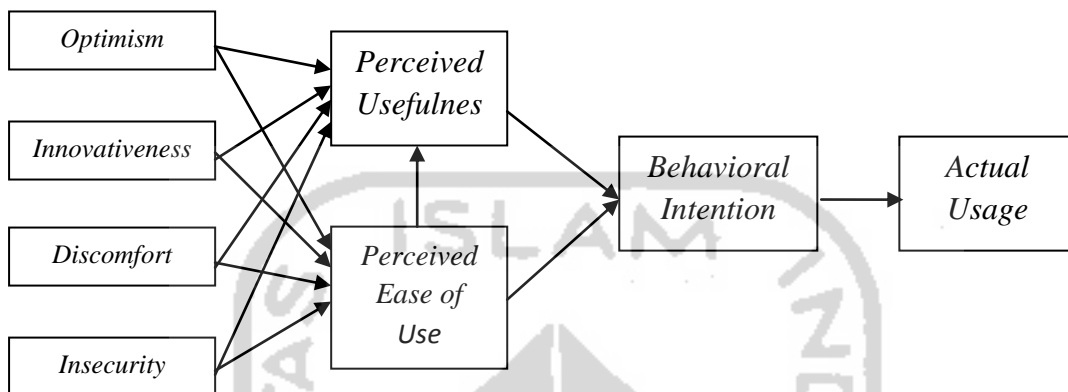
**Gambar 2. 2 Model TRI**

### 2.1.3 TRAM

*Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM)* adalah hasil integrasi dari model TAM dan TRI. TRAM pertama kali diperkenalkan oleh Lin, Shih, Sher, dan Wang pada tahun 2005. TRAM menggabungkan dimensi umum TRI dengan dimensi spesifik sistem TAM untuk menjelaskan bagaimana kesiapan dalam diri individu dapat mempengaruhi interaksi individu, pengalaman, dan penggunaan teknologi baru. (Khadka dan Kohsuwan, 2018)

Kombinasi dalam model ini menggabungkan antara dimensi TRI yang terdiri dari *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, dan *insecurity* dengan variabel pada TAM yang terdiri dari persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, niat untuk menggunakan. Berikut merupakan gambar model TRAM yang menjadi

model dalam penelitian ini yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Martens dkk. (2017):



Sumber : Martens dkk. (2017)

**Gambar 2.3 Model TRAM**

#### **2.1.4 Financial Technology**

Istilah *Financial Technology* (*fintech*) muncul pada era teknologi modern yang sangat terikat pada internet saat ini di mana sebagian besar masyarakat sudah tidak asing dengan istilah tersebut. Internet sendiri sudah bukan hal yang asing lagi bagi masyarakat di Indonesia. Pengguna internet di seluruh dunia sudah mencapai angka sekitar 4,5 milyar orang pada tahun 2020 di mana Indonesia sendiri merupakan bagian dari jumlah pengguna tersebut yang menempati posisi peringkat yang cukup tinggi dengan jumlah pengguna 174 juta orang (Ramadhan, 2020). Indonesia menempati peringkat ketiga dengan peningkatan populasi yang mengakses internet sebesar 17 persen atau setara dengan 25,3 juta orang dalam satu tahun terakhir.

*Fintech* muncul dengan menggambarkan suatu tantangan bagi sektor keuangan dengan adanya layanan keuangan yang lebih cepat, lebih murah, dan berpusat pada manusia. Menurut Purba dkk. (2019), *fintech* adalah hasil dari kombinasi layanan keuangan dan teknologi yang mengubah model bisnis konvensional menjadi moderat, yang awalnya membayar tatap muka dan membawa sejumlah uang tunai, sekarang dapat melakukan transaksi jarak jauh dengan membuat pembayaran yang dapat dilakukan hanya dalam hitungan detik. Sedangkan *Fintech* menurut Bank Indonesia merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi, yang pada akhirnya dapat mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat.

*Fintech* sendiri memiliki beberapa jenis menurut Bank Indonesia. Keempat kategori tersebut yaitu: *peer to peer lending* dan *crowdfunding* (misal: Modalku, Investree, Kitabisa.com), *market aggregator* (misal: Cekaja, Cermati, KreditGogo), manajemen risiko dan investasi (misal: Bareksa, Cekpremi, Rajapremi), dan *payment, clearing, serta settlement* (misal: OVO, GoPay, Dana.id, TCash, Kartuku, Finnet). *Fintech* dengan kategori pembayaran (*payment*) terbagi lagi menjadi dua jenis yaitu *payment gateway* dan dompet digital (*e-wallet*). Pengguna *e-wallet* dapat menyimpan uang mereka di aplikasi dan dapat digunakan untuk transaksi baik *online* maupun *offline*. Berdasarkan data dari BI (2020), sudah ada 42 *e-wallet* yang memiliki lisensi yang resmi.

Bank Indonesia berpegang pada empat prinsip kebijakan sistem pembayaran yaitu keamanan, efisiensi, kesetaraan akses, dan perlindungan konsumen. Berbagai macam aturan telah ditetapkan oleh Bank Indonesia, salah

satunya peraturan tentang batas maksimal saldo uang elektronik yang diatur dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik pasal 45 ayat (1) yang berbunyi:

“Batas Nilai Uang Elektronik yang dapat disimpan pada Uang Elektronik ditetapkan sebagai berikut: a. untuk Uang Elektronik unregistered paling banyak Rp2.000.000,00 (dua juta rupiah); dan b. untuk Uang Elektronik registered paling banyak Rp10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah).”

Aturan tersebut tentu dibuat dengan harapan agar pihak penyelenggara dan masyarakat dapat terhindar dari penyalahgunaan *e-wallet*.

Industri *fintech* di Indonesia saat ini didominasi oleh *e-wallet* lokal. Perkembangan aplikasi dompet digital di Indonesia pun sudah meningkat sebesar 50 persen dari 2017 hingga pertengahan 2019. Dompet digital lebih tumbuh pesat di masyarakat saat ini. Pada awal tahun 2019, Bank Indonesia mencatat transaksi uang elektronik senilai lebih dari Rp 56 triliun dalam berbagai *platform*, termasuk *e-wallet* di dalamnya (Zaenudin, 2019). Aplikasi *e-wallet* dengan pengguna terbanyak di Indonesia menurut IPrice (2019) pada pertengahan tahun 2019 dibuktikan dengan data bahwa GoPay dan OVO menempati peringkat dua teratas. GoPay dan OVO kerap melakukan inovasi dengan memberikan potongan harga, promo-promo serta fitur yang menarik seperti potongan harga dan bebas ongkos kirim jika pelanggan membayar dengan menggunakan GoPay atau OVO sehingga dapat menarik minat yang besar bagi para pengguna maupun bukan pengguna. Inovasi yang dilakukan untuk menarik pelanggan tersebut dapat meningkatkan konsumsi masyarakat.

### 2.1.5 *Optimism (Optimisme)*

Sebagai salah satu indikator positif dalam model TRI, *optimism* cenderung memberikan keyakinan seseorang agar termotivasi untuk menggunakan teknologi. *Optimism* sendiri menurut Parasuraman (2000), Khadka dan Kohsuwan (2018) merupakan pandangan positif tentang teknologi dan keyakinan bahwa teknologi dapat memberikan peningkatan kontrol, fleksibilitas, dan efisiensi dalam hidup pengguna. Ketika suatu teknologi dapat memberikan kemudahan dan manfaat yang besar dalam hidup manusia, tentu akan pengguna akan merasa optimis dengan adanya teknologi, sehingga dapat memunculkan pandangan positif terhadap teknologi dan muncul niat untuk menggunakannya. *Optimism* mencerminkan pandangan positif bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kontrol dan efisiensi dengan orientasi optimis mengadopsi teknologi baru secara terbuka memperhatikan terutama pada aspek positifnya dalam kehidupan manusia. (Parasuraman dan Colby, 2015)

### 2.1.6 *Innovativeness (Inovatif)*

*Innovativeness* merupakan suatu kecenderungan untuk menjadi pelopor teknologi dan pemimpin pemikiran (Khadka dan Kohsuwan, 2018, Parasuraman, 2000). Maksudnya adalah variabel ini menjadi indikator dalam model TRI yang memberikan keyakinan positif juga selain *optimism*, agar memiliki motivasi dengan adanya teknologi. Indikator *innovativeness* merupakan salah satu indikator positif dalam TRI mengacu pada tingkatan di mana seseorang tertarik melakukan eksperimen dengan teknologi dan menjadi pelopor dalam mencoba produk atau jasa terbaru yang berbasis teknologi (Aisyah dkk., 2014). Banyaknya aplikasi-

aplikasi yang tercipta, fitur-fitur, promosi, dan pikiran untuk menggunakan teknologi agar dapat mempermudah aktivitas sehari-hari merupakan bentuk nyata dari adanya pemikiran inovatif dalam diri manusia terhadap teknologi.

### **2.1.7 *Insecurity* (Ketidakamanan)**

Indikator *insecurity* dalam TRI mengacu pada rasa ketidakpercayaan terhadap transaksi yang berbasis teknologi dan keraguan terhadap kemampuan kerja dari teknologi tersebut (Martens dkk., 2017, Parasuraman, 2000). Ketika pengguna merasa tidak aman terhadap teknologi, maka pengguna cenderung tidak akan mencoba dan mencari tahu tentang teknologi terbaru serta akan menghindari penggunaan teknologi, kecuali ketika mereka berada dalam kondisi terpaksa.

Sebagai pengguna tentu menginginkan adanya jaminan atas rasa aman dan privasi yang terjaga saat menggunakan teknologi. Namun bagi pengguna yang memiliki rasa *insecurity* ini cenderung skeptis dan tidak percaya bahwa teknologi akan aman dan bermanfaat bagi penggunanya. Adanya sikap ini dalam individu manusia dapat menghambat penggunaan teknologi.

### **2.1.8 *Discomfort* (Ketidaknyamanan)**

Menurut Parasuraman (2000), Martens dkk. (2017), *discomfort* merupakan kurangnya kontrol yang dirasakan atas teknologi dan perasaan kewalahan karenanya. Indikator *discomfort* menunjukkan rasa kurangnya akan penguasaan dan tidak percaya diri dalam menggunakan teknologi terbaru sehingga menyebabkan rasa tidak nyaman dalam menggunakannya. Para pengguna yang merasakan ketidaknyamanan tersebut cenderung akan membutuhkan bantuan dalam mengoperasikannya atau cenderung memilih teknologi yang lebih



sederhana. Rasa ketidaknyamanan tersebut menciptakan rasa pesimis dan tidak inovatif dalam diri seseorang sehingga teknologi baru cenderung dianggap kompleks dan menimbulkan persepsi bahwa teknologi tidak akan cukup mudah untuk digunakan.

### **2.1.9 Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)**

Persepsi Kemudahan Penggunaan merupakan dua hal awal yang dapat digunakan untuk menilai perilaku penerimaan teknologi. Persepsi kemudahan penggunaan merupakan persepsi pengguna tentang besarnya upaya yang diperlukan untuk menggunakan sistem atau teknologi (Liu dkk., 2019, Venkatesh dan Davis, 1996). Persepsi Kemudahan Penggunaan menunjukkan keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan dan tidak memerlukan usaha yang besar saat menggunakannya. Ketika seseorang merasa yakin bahwa teknologi dapat digunakan dengan mudah atau dengan usaha yang kecil, maka hal tersebut akan meningkatkan minat seseorang untuk menggunakan teknologi. (Sitinjak dan Joan, 2019)

### **2.1.10 Minat Penggunaan *E-Wallet***

Minat penggunaan *e-wallet* merupakan suatu sikap yang dapat dikategorikan masuk ke dalam variabel *behavioral intention* pada teori *Technology Acceptance Model* (TAM). Hal ini dikarenakan minat seseorang dalam menggunakan *e-wallet* ini merupakan suatu perilaku yang ditunjukkan dan diperoleh setelah dipengaruhi oleh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dari penggunaan teknologi yang baru. *Behavioral intention* merupakan

kecenderungan perilaku untuk mengaplikasikan suatu teknologi. (Davis dkk., 1989, Sitinjak dan Joan, 2019)

Perilaku yang ditunjukkan dapat berupa perilaku yang positif ataupun perilaku yang negatif. Perilaku ini dapat digunakan untuk menentukan apakah seseorang tersebut akan memutuskan untuk melakukan penggunaan produk, layanan, atau aplikasi pembayaran *e-wallet* secara nyata dalam kehidupan sehari-harinya atau tidak. Perilaku ini dapat diprediksi dengan melihat sikap dan pandangan pengguna terhadap teknologi.

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Martens dkk. (2017) melakukan penelitian tentang kesiapan dan penerimaan penggunaan *mobile payment* di negara Jerman dan Afrika Selatan. Penelitian ini mengambil sampel dari populasi 253 mahasiswa universitas di Jerman dan 200 mahasiswa universitas di Afrika Selatan. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity*, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan niat untuk menggunakan. Hasil yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah bahwa pada sampel negara Jerman, *optimism* dan *discomfort* berpengaruh signifikan terhadap persepsi manfaat dan *innovativeness* hanya berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan, serta persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan juga berpengaruh signifikan terhadap niat untuk menggunakan *mobile payment*. Selanjutnya pada sampel negara Afrika Selatan, *optimism*, *discomfort*, dan *insecurity* berpengaruh signifikan terhadap persepsi manfaat, sedangkan *innovativeness*, *discomfort*, dan *insecurity* berpengaruh juga terhadap

persepsi kemudahan penggunaan, serta hanya persepsi manfaat yang berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan *mobile payment*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa, dalam kedua sampel, responden yang optimis berkenaan dengan teknologi baru, lebih cenderung berpandangan bahwa pembayaran seluler bermanfaat, sedangkan orang dengan karakteristik kepribadian inovatif akan memiliki pandangan bahwa sistem yang mudah digunakan. Pada sampel Afrika Selatan, rasa ketidaknyamanan dan ketidakamanan tidak berpengaruh terhadap manfaat dan penggunaan *mobile payment*. Sebaliknya, pada sampel Jerman, menunjukkan bahwa rasa ketidakamanan dan ketidaknyamanan dengan teknologi baru akan membuat pengguna merasa *mobile payment* kurang bermanfaat dan cukup sulit digunakan.

Adapun dalam penelitian Khadka dan Kohsuwan (2018), yang meneliti tentang adopsi *mobile banking* oleh pengguna di Jerman. Penelitian ini menggunakan variabel *optimism, innovativeness, discomfort, insecurity*, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan kepuasan. Hasilnya menunjukkan bahwa *optimism* dan *discomfort* berpengaruh signifikan terhadap persepsi manfaat. Hanya *innovativeness* saja yang berpengaruh signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa orang yang tinggal di Jerman sangat terbiasa dihadapkan dengan teknologi canggih dan baru dan paparan inovasi tersebut telah berkontribusi pada kemampuan pengguna untuk memahami dan menggunakan teknologi perbankan. Demikian pula, setiap inovasi kecil yang diterapkan oleh penyedia layanan di Jerman untuk meningkatkan teknologi *mobile banking* diharapkan ramah pengguna.

Selanjutnya pada penelitian Simiyu dan Kohsuwa (2019) tentang adopsi *mobile banking*. Penelitian ini menggunakan variabel *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity*, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, *satisfaction*, dan *loyalty*. Hasilnya menunjukkan bahwa hanya *insecurity* dan *discomfort* yang berpengaruh terhadap persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa rasa ketidakamanan dan ketidaknyamanan memiliki pengaruh langsung pada kemudahan penggunaan dan manfaat dari teknologi *mobile banking*.

Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Shin dan Lee (2014) yang tentang efek dari kesiapan dan penerimaan teknologi pada NFC *mobile payment* di Korea. Hasil yang ditunjukkan adalah bahwa semua dimensi TRI yang berisi *innovativeness*, *optimism*, *discomfort*, dan *insecurity* berpengaruh signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan, namun persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan pembayaran NFC *mobile payment*.

Sitinjau dan Joan (2019) melakukan penelitian tentang pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan pembayaran digital Go-Pay di Indonesia. Hasilnya adalah kedua variabel independen dalam penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan pembayaran Go-Pay. Artinya dengan adanya manfaat dan kemudahan penggunaan yang diberikan dengan adanya teknologi dapat menumbuhkan minat untuk menggunakan teknologi tersebut.

Marchelina dan Pratiwi (2018) juga melakukan penelitian yang membahas tentang pengaruh dari persepsi manfaat, kemudahan, risiko, dan fitur layanan terhadap minat penggunaan *e-money*. Hasil yang ditunjukkan adalah hanya persepsi kemudahan, risiko, dan fitur layanan yang berpengaruh terhadap minat untuk menggunakan *e-money*. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kemudahan, fitur layanan, dan risiko pada teknologi yang akan dihadapi dapat menentukan seseorang apakah berminat untuk menggunakan *e-money* atau tidak. Sedangkan manfaat dari teknologi tidak mempengaruhinya.

Liu dkk. (2019) pun melakukan penelitian yang hampir sama dengan penelitian di atas. Masih dengan variabel independen persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan persepsi biaya, serta variabel dependen niat untuk menggunakan *mobile payment*, penelitian ini juga menggunakan variabel eksternal yaitu persepsi mobilitas. Hasilnya adalah semua variabel berpengaruh signifikan. Variabel eksternal berpengaruh signifikan terhadap seluruh variabel independen, dan seluruh variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Humbani dan Wiese (2019) juga meneliti tentang adopsi dan niat penggunaan aplikasi *mobile payment* secara berkelanjutan. Namun berbeda dengan penelitian-penelitian di atas, hasilnya pada variabel persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap niat untuk menggunakan aplikasi *mobile payment* secara berkelanjutan.

## 2.3 Hipotesis Penelitian

### 2.3.1 Pengaruh *Optimism* terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan

Dimensi-dimensi dalam TRI terdiri dari 4 macam, salah satunya optimism. *Optimism* mencerminkan pandangan positif bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan pengendalian dan efisiensi dengan orientasi optimis mengadopsi teknologi baru secara terbuka memperhatikan terutama pada aspek positifnya dalam kehidupan manusia (Parasuraman dan Colby, 2015). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Martens dkk. (2017), Khadka dan Kohsuwan (2018), dan Simiyu dan Kohsuwa (2019), hasilnya menunjukkan bahwa *optimism* tidak berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Berbeda dengan penelitian Shin dan Lee (2014) yang menunjukkan hasil bahwa *optimism* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Berdasarkan perbedaan beberapa peneliti tersebut maka penelitian mencoba menguji kembali konstruk ini dengan merumuskan hipotesis:

**H1 : *Optimism* berpengaruh positif terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan**

### 2.3.2 Pengaruh *Innovativeness* terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan

Dimensi *innovativeness* merupakan salah satu dimensi positif dalam TRI mengacu pada tingkatan di mana seseorang tertarik melakukan eksperimen dengan teknologi dan menjadi pelopor dalam mencoba produk atau jasa terbaru yang berbasis teknologi (Aisyah dkk., 2014). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Martens dkk. (2017), Khadka dan Kohsuwan (2018), dan Shin dan Lee (2014) ketiganya menunjukkan hasil bahwa *innovativeness* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Berbeda pada penelitian Simiyu

dan Kohsuwa (2019), hasilnya menunjukkan bahwa *innovativeness* tidak berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Berdasarkan perbedaan beberapa penelitian tersebut maka peneliti mencoba menguji kembali konstruk ini dengan merumuskan hipotesis:

**H2 : *Innovativeness* berpengaruh positif terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan**

### **2.3.3 Pengaruh *Discomfort* terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan**

Dimensi *negative* TRI lainnya adalah *discomfort* yang mencerminkan persepsi yang dipenuhi oleh adanya teknologi secara berlebihan dan kurang memiliki kendali atasnya (Hallikainen dan Laukkanen, 2016). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Martens dkk. (2017) pada sampel di negara Afrika Selatan dan penelitian Shin dan Lee (2014), menunjukkan hasil bahwa *discomfort* (DIS) berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Berbeda hasilnya dengan penelitian pada sampel di negara Jerman oleh Martens dkk. (2017) dan penelitian Khadka dan Kohsuwan (2018), *discomfort* (DIS) tidak berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Berdasarkan perbedaan beberapa penelitian tersebut maka peneliti mencoba menguji kembali konstruk ini dengan merumuskan hipotesis:

**H3 : *Discomfort* berpengaruh negatif terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan**

### **2.3.4 Pengaruh *Insecurity* terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan**

Dimensi *insecurity* merupakan salah satu dimensi negatif dalam TRI yang disebut perasaan kurang percaya kepada kemampuan teknologi dalam upayanya untuk menyelesaikan pekerjaan (Pratiwi dkk., 2017). Berdasarkan penelitian yang

dilakukan oleh Martens dkk. (2017) pada sampel di negara Afrika Selatan dan penelitian Shin dan Lee (2014), *insecurity* (INS) berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat. Berbeda dengan hasil pada sampel di negara Jerman dalam penelitian Martens dkk. (2017) dan penelitian Khadka dan Kohsuwan (2018), bahwa *insecurity* (INS) tidak berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Berdasarkan perbedaan beberapa penelitian tersebut maka peneliti mencoba menguji kembali konstruk ini dengan merumuskan hipotesis:

**H4 : *Insecurity* berpengaruh negatif terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan**

#### **2.3.5 Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet***

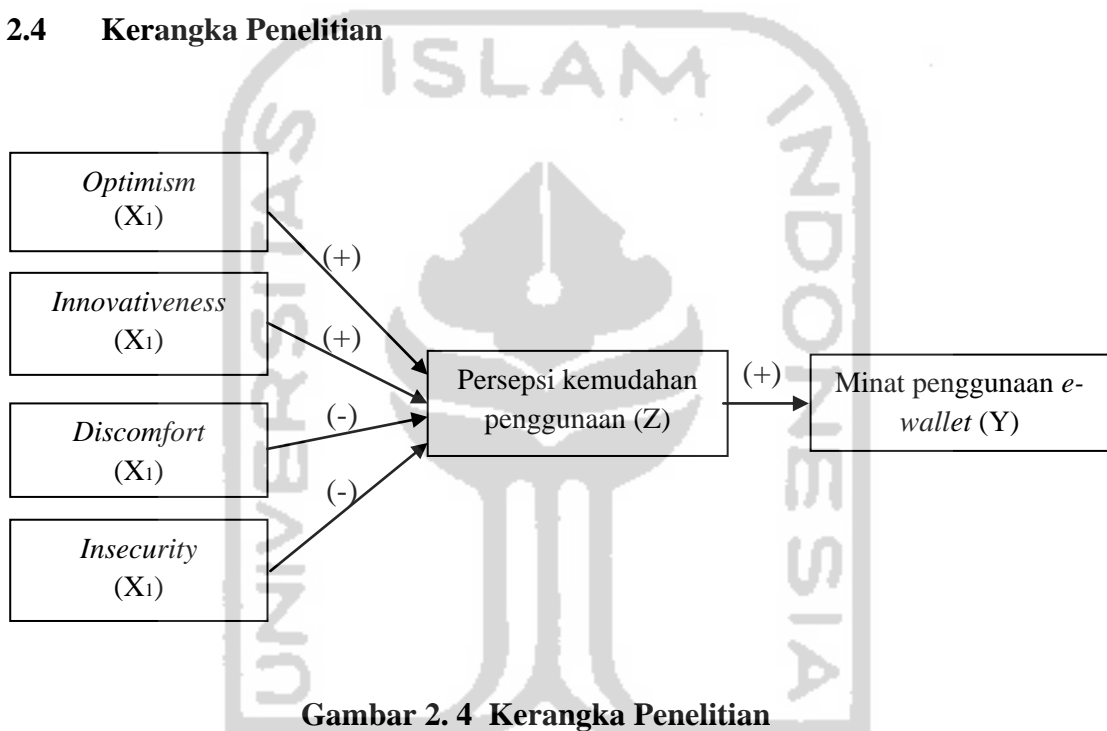
Menurut Venkatesh dan Davis (1996), Liu dkk. (2019), Persepsi Kemudahan Penggunaan mengacu pada tingkat di mana calon pengguna mengharapkan sistem terbesar bebas dari upaya/usaha. Persepsi Kemudahan Penggunaan menunjukkan keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan atau usaha yang besar saat menggunakannya. Berdasarkan penelitian oleh Liu dkk. (2019), Marchelina dan Pratiwi (2018), dan Sitinjak dan Joan (2019), penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan pembayaran digital. Berbeda dengan penelitian oleh Humbani dan Wiese (2019), Martens dkk. (2017), dan Shin dan Lee (2014) yang menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap niat kelanjutan untuk menggunakan pembayaran digital.



Berdasarkan perbedaan beberapa penelitian tersebut maka peneliti mencoba menguji kembali konstruk ini dengan merumuskan hipotesis:

**H5: *Optimism* dan *Innovativeness* berpengaruh positif serta *Discomfort* dan *Insecurity* berpengaruh negatif terhadap Minat Penggunaan *e-wallet* dengan Persepsi Kemudahan Penggunaan sebagai variabel *intervening*.**

#### 2.4 Kerangka Penelitian



Gambar 2.4 Kerangka Penelitian

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Populasi dan Sampel**

##### **3.1.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Sedangkan menurut Sekaran, populasi mengacu pada sekelompok orang secara menyeluruh, kejadian, atau hal-hal yang menarik yang ingin diteliti oleh investigasi (Sekaran dan Bougie, 2017). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang menggunakan pembayaran digital.

##### **3.1.2 Sampel**

Sampel terdiri atas sebagian jumlah anggota yang diambil dari populasi (Sekaran dan Bougie, 2017). Penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Peneliti menggunakan *purposive sampling* karena sampel yang digunakan memiliki kriteria tertentu sehingga sampel yang akan diambil nantinya sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat memecahkan permasalahan penelitian.

Kriteria khusus dari sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di Daerah Istimewa Yogyakarta yang menggunakan pembayaran digital dengan usia antara 19 – 25 tahun dan menggunakan produk *e-wallet*. Alasan penelitian ini memilih populasi tersebut

adalah karena menurut Inspektur Jendral Kemenristek Dikti, Yogyakarta memiliki citra sebagai kota pelajar yang menjadi daya tarik bagi para pelajar yang akan melanjutkan studi, khususnya di perguruan tinggi (Hadi, 2018). Berdasarkan data yang terdapat dalam PD DIKTI (Pangkalan Data Pendidikan Tinggi), jenjang pendidikan di D.I Yogyakarta terdiri atas D1, D2, D3, D4, S1, S2, S3, Non-Formal, Informal, Lainnya, Sp-1, Sp-2, dan Profesi, dengan jumlah mahasiswa S1 yang paling banyak jumlahnya yaitu sebanyak 226.931 orang (Annas, 2019). Selanjutnya untuk kategori usia mahasiswa S1 menurut Direktur Kemahasiswaan Kemristekdikti, para mahasiswa untuk pendidikan S1 rata-rata berumur diantara 19 – 23 tahun dengan tingkat populasi 80 hingga 107 juta (Yud, 2018) dan jika dilihat dari demografi usianya, kebanyakan pengguna e-wallet berusia antara 16 – 28 tahun (Ikhsanti, 2019). Adapun alasan lain dari pemilihan sampel tersebut adalah karena mahasiswa dan pelajar di Daerah Istimewa Yogyakarta lebih cepat bisa menerima perubahan sistem pembayaran dari tunai ke *non* tunai (Jarot, 2014).

Jumlah minimum sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 10 kali dari jumlah terbanyak indikator pengukuran pada salah satu variabel (Hair, Ringle, dan Sarstedt, 2011), jadi perhitungan jumlah minimum sampel yang dibutuhkan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} N &= \text{jumlah indicator terbanyak} \times 10 \\ &= 8 \times 10 \\ &= 80 \text{ sampel} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka didapatkan jumlah minimum sampel dalam penelitian ini yaitu 80 sampel.

### **3.2 Jenis dan Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer. Di mana sumber data primer adalah sumber data yang diberikan secara langsung kepada pengumpul data (Sugiyono, 2017). Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari para responden mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di Daerah Istimewa Yogyakarta yang menggunakan produk *e-wallet*. Data yang diperoleh bersumber dari kuesioner yang telah diisi oleh responden terpilih yang memenuhi persyaratan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dalam penelitian ini.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode *survey* dengan menyebarkan angket atau kuesioner. Sebelum disebarkan, kuesioner yang dibuat dipastikan mudah dipahami dan dimengerti oleh responden, sehingga dapat memudahkan responden dalam menjawab. Kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data dibuat dan disebarkan secara *online*. Daftar pertanyaan kuesioner diambil dari beberapa literatur penelitian yang sudah pernah diujikan dan diteliti dengan beberapa pengembangan oleh peneliti sebelumnya.

Data dalam penelitian ini diukur menggunakan Model Skala Likert 1 sampai 6. Penggunaan opsi genap dalam pengumpulan data akan membuat

responden memilih sikap yang jelas terhadap pernyataan yang diberikan dalam memilih jawaban (Widhiarso, 2010). Peneliti tidak menggunakan pilihan netral atau ragu-ragu dikarenakan untuk menghindari jawaban yang meragukan yang diberikan responden mengenai kesiapan teknologi dalam diri responden dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Adapun alasan lain dari pemilihan jumlah opsi pada skala likert sebanyak 6 yaitu dikarenakan jurnal-jurnal acuan terdahulu menggunakan jumlah 5 dan 7 pada opsi skala likert, namun untuk menghindari jawaban yang meragukan (netral) agar responden memilih sikap yang jelas dalam memilih jawaban, sehingga dalam penelitian ini memilih 6 opsi skala likert yang berada di antara 5 dan 7.

Alternatif jawaban yang disediakan dalam Skala Likert pada penelitian ini, yaitu: Angka 1 = Sangat Tidak Setuju (STS), Angka 2 = Tidak Setuju (TS), Angka 3 = Agak Tidak Setuju (ATS), Angka 4 = Agak Setuju (AS), Angka 5 = Setuju (S), Angka 6 = Sangat Setuju (SS). Di dalam kuesioner terdapat petunjuk pengisian sehingga dapat memudahkan responden untuk menjawab pertanyaan.

### **3.4 Definisi dan Pengukuran Variabel Penelitian**

Suatu penelitian memiliki komponen penting dalam proses studi yang disebut dengan variabel. Variabel merupakan komponen sekaligus objek yang menjadi titik fokus pengamatan dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 3 macam variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*), variabel perantara (*intervening variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel independen pada penelitian ini adalah *optimism* (optimisme), *innovativeness* (inovatif), *discomfort* (ketidaknyamanan), dan *insecurity*

(ketidakamanan). Kemudian variabel perantaranya adalah persepsi kemudahan penggunaan. Sedangkan variabel dependen pada penelitian ini adalah minat penggunaan *e-wallet*.

### 3.4.1 Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan suatu variabel yang memiliki pengaruh atau mempengaruhi variabel terikat atau variabel dependen. Dalam penelitian ini menggunakan 4 variabel independen, yaitu:

#### 3.4.1.1 *Optimism (Optimisme)*

Variabel *Optimism* merupakan suatu pandangan positif tentang teknologi dan keyakinan bahwa teknologi memberikan peningkatan kontrol, fleksibilitas, dan efisiensi dalam kehidupan seseorang (Khadka dan Kohsuwan, 2018, Parasuraman, 2000). Variabel *Optimism* terdiri dari 6 indikator pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Shin dan Lee (2014), Simiyu dan Kohsuwa (2019), dan Parasuraman dan Colby (2015) dengan sedikit penyesuaian dari peneliti. Skala pengukuran yang digunakan untuk setiap nilai pertanyaan yang diajukan dalam kuisisioner adalah Skala Likert dengan poin skala 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai dengan 6 (Sangat Setuju).

KODE	ITEM PERTANYAAN
OP1	Teknologi memberi saya lebih banyak kebebasan dalam beraktivitas
OP2	Teknologi mengontrol kehidupan sehari-hari saya
OP3	Saya merasa yakin bahwa sistem berbasis teknologi akan

	mengikuti apa yang saya perintahkan untuk mereka lakukan
OP4	Produk dan layanan yang menggunakan teknologi terbaru jauh lebih nyaman digunakan
OP5	Aplikasi <i>e-wallet</i> jauh lebih efisien karena menggunakan teknologi terbaru
OP6	Aplikasi <i>e-wallet</i> membuat saya menjadi lebih efisien dalam melakukan transaksi keuangan saya

#### 3.4.1.2 *Innovativeness* (Inovatif)

Variabel *Innovativeness* merupakan kecenderungan untuk menjadi pelopor teknologi dan pemimpin pemikiran (Khadka dan Kohsuwan, 2018, Parasuraman, 2000). Variabel *Innovativeness* terdiri dari 6 indikator pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Shin dan Lee (2014), Simiyu dan Kohsuwa (2019), dan Parasuraman dan Colby (2015) dengan sedikit penyesuaian dari peneliti. Skala pengukuran yang digunakan untuk setiap nilai pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner adalah Skala Likert dengan poin skala 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai dengan 6 (Sangat Setuju).

KODE	ITEM PERTANYAAN
INN1	Orang lain datang kepada saya untuk meminta pendapat tentang teknologi baru
INN2	Secara umum, saya termasuk yang pertama dalam lingkaran teman saya yang menggunakan teknologi baru saat muncul
INN3	Saya biasanya dapat mengetahui produk dan layanan

	teknologi yang baru tanpa bantuan orang lain
INN4	Saya menikmati tantangan untuk mencari tahu <i>gadget</i> berteknologi tinggi
INN5	Saya mendapatkan masalah yang lebih sedikit daripada orang lain dalam menggunakan teknologi
INN6	Saya lebih suka menggunakan teknologi tercanggih yang ada

### 3.4.1.3 *Discomfort* (Ketidaknyamanan)

Variabel *Discomfort* merupakan kurangnya kontrol yang dirasakan atas teknologi dan perasaan kewalahan terhadap teknologi (Martens dkk., 2017, Parasuraman, 2000). Variabel *Discomfort* terdiri dari 7 indikator pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Shin dan Lee (2014), Simiyu dan Kohsuwa (2019), dan Parasuraman dan Colby (2015) dengan sedikit penyesuaian dari peneliti. Skala pengukuran yang digunakan untuk setiap nilai pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner adalah Skala Likert dengan poin skala 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai dengan 6 (Sangat Setuju).

KODE	ITEM PERTANYAAN
DIS1	Terkadang, saya berpikir bahwa sistem teknologi <i>e-wallet</i> tidak dirancang untuk digunakan oleh orang biasa
DIS2	Layanan bantuan pengguna <i>e-wallet</i> di ponsel tidak membantu saya karena menjelaskan hal-hal yang tidak saya mengerti
DIS3	Teknologi baru seperti <i>e-wallet</i> membuat pemerintah dan perusahaan terlalu mudah untuk memata-matai orang



DIS4	Jika saya memberikan informasi saya ke sistem, saya tidak akan pernah yakin apakah hal tersebut benar-benar sampai di tempat yang tepat
DIS5	Teman-teman saya belajar lebih banyak tentang teknologi terbaru daripada saya
DIS6	Saya merasa malu ketika mengalami kesulitan melakukan transaksi keuangan melalui <i>e-wallet</i>
DIS7	Banyak teknologi baru, termasuk <i>e-wallet</i> , yang memiliki risiko keamanan dan kesehatan yang baru muncul setelah orang menggunakannya

#### 3.4.1.4 *Insecurity* (Ketidakamanan)

Variabel *Insecurity* merupakan ketidakpercayaan teknologi, yang berasal dari skeptisisme tentang kemampuannya untuk bekerja dengan baik dan kekhawatiran tentang konsekuensi yang berpotensi membahayakan (Martens dkk., 2017, Parasuraman dan Colby, 2015). Variabel *Insecurity* terdiri dari 8 indikator pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Shin dan Lee (2014), Simiyu dan Kohsuwa (2019), dan Parasuraman dan Colby (2015) dengan sedikit penyesuaian dari peneliti. Skala pengukuran yang digunakan untuk setiap nilai pertanyaan yang diajukan dalam kuisisioner adalah Skala Likert dengan poin skala 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai dengan 6 (Sangat Setuju).

KODE	ITEM PERTANYAAN
INS1	Orang-orang terlalu bergantung pada teknologi untuk melakukan sesuatu
INS2	Saya merasa kurang aman memberikan informasi pribadi melalui internet

INS3	Saya khawatir bahwa informasi yang saya berikan melalui internet dapat disalahgunakan oleh orang lain
INS4	Ketika sesuatu di dalam sistem teknologi terjadi secara otomatis, saya perlu memeriksa dengan seksama bahwa sistem tidak terjadi kesalahan
INS5	Setiap transaksi bisnis yang saya lakukan secara <i>online</i> harus dikonfirmasi setelahnya
INS6	Layanan bantuan pengguna <i>e-wallet</i> di ponsel tidak membantu saya karena menjelaskan hal-hal yang tidak saya mengerti
INS7	Saya merasa malu ketika mengalami kesulitan melakukan transaksi keuangan melalui <i>e-wallet</i>
INS8	Banyak teknologi baru, termasuk <i>e-wallet</i> , yang memiliki risiko keamanan dan kesehatan yang baru muncul setelah orang menggunakannya

### 3.4.2 Variabel Perantara (*Intervening Variable*)

Variabel *Intervening* merupakan jenis variabel yang menjembatani hubungan antara variabel independen dan variabel dependen sehingga kedua variabel tersebut tidak terhubung secara langsung. Variabel *intervening* terletak di tengah-tengah antara variabel independen dan variabel dependen.

Penelitian ini menggunakan satu variabel *intervening* yaitu persepsi kemudahan penggunaan di mana variabel tersebut mengacu pada besarnya upaya yang diperlukan untuk menggunakan sistem atau teknologi (Liu dkk., 2019, Venkatesh dan Davis, 1996). Persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan atau memerlukan usaha yang besar saat menggunakannya. Variabel

Persepsi Kemudahan Penggunaan terdiri dari 4 indikator pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Liu dkk. (2019), Sitinjak dan Joan (2019), dan Davis dan Venkatesh (1996) dengan sedikit penyesuaian dari peneliti. Skala pengukuran yang digunakan untuk setiap nilai pertanyaan yang diajukan dalam kuisisioner adalah Skala Likert dengan poin skala 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai dengan 6 (Sangat Setuju).

KODE	ITEM PERTANYAAN
PEOU1	Menurut saya belajar menggunakan <i>e-wallet</i> mudah bagi saya
PEOU2	Menurut saya menggunakan <i>e-wallet</i> jelas dan dapat dipahami
PEOU3	Menurut saya menggunakan <i>e-wallet</i> dengan mahir mudah bagi saya
PEOU4	Saya merasa bahwa aplikasi <i>e-wallet</i> mudah digunakan

### 3.4.3 Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel dependennya adalah minat penggunaan *e-wallet*. *Behavioral intention* merupakan kecenderungan perilaku untuk mengaplikasikan suatu teknologi (Davis dkk., 1989, Sitinjak & Joan, 2019). Variabel Minat Penggunaan *E-Wallet* terdiri dari 3 indikator pertanyaan yang diadopsi dari penelitian Liu dkk. (2019), Sitinjak dan Joan (2019), dan Davis dan Venkatesh (1996) dengan sedikit penyesuaian dari peneliti. Skala pengukuran yang digunakan untuk setiap nilai pertanyaan yang

diajukan dalam kuisisioner adalah Skala Likert dengan poin skala 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai dengan 6 (Sangat Setuju).

KODE	ITEM PERTANYAAN
BI1	Saya berniat untuk menggunakan <i>e-wallet</i>
BI2	Saya berharap penggunaan <i>e-wallet</i> saya dapat berlanjut di masa depan
BI3	Saya akan merekomendasikan <i>e-wallet</i> kepada orang di sekitar saya

### 3.5 Metode Analisis Data

Setelah melaksanakan prosedur pengumpulan data, tahapan selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan tersebut. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang telah terhimpun dari proses kuesioner.

#### 3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan metode-metode statistik yang digunakan untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan dan juga memberikan gambaran atau deskriptif suatu data responden penelitian (Latan dan Ghozali, 2012). Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum terkait demografi dari responden penelitian dan deskripsi dari variabel-variabel penelitian untuk mengetahui distribusi frekuensi yang menunjukkan minimal, maksimal, dan rata-rata (*mean*) dari masing-masing variabel penelitian.

#### 3.5.2 Analisis Partial Least Square (PLS)

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Partial Least Square* (PLS). PLS sendiri adalah teknik analisis multivariabel yang

dapat digunakan untuk mendeskripsikan keterkaitan hubungan linear secara simultan variabel-variabel pengamatan, yang sekaligus melibatkan variabel laten yang tidak dapat diukur secara langsung (Handayani dkk., 2012). *Partial Least Square* (PLS) merupakan salah satu alternative dari *Structural Equation Modelling* (SEM) berbasis *variance*. Terdapat dua model persamaan struktural yaitu SEM berdasarkan pada *covariance* (CBSEM) dan SEM berbasis *component* (PLS). Sebagai alternatif CBSEM, pendekatan *component based* dengan *Partial Least Square* (PLS) orientasi analisis bergeser dari menguji model kausalitas/teori ke *component based predictive model*, jadi PLS dapat menganalisis sekaligus konstruk yang dibentuk dengan indikator reflektif dan indikator formatif (Devi dan Hoyyi, 2015).

PLS dapat digunakan pada setiap jenis skala data (nominal, ordinal, interval, rasio) serta syarat asumsi yang lebih fleksibel. Selain itu, dalam PLS dapat dilakukan uji *bootstrapping* terhadap struktural model yang bersifat *outer model* dan *inner model*. Metode *Partial Least Square* memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan metode analisis regresi biasa. Salah satunya adalah dapat menganalisa model yang menggunakan data berupa skala likert. Tujuan dari *Partial Least Square* (PLS) adalah untuk membantu penelitian dalam melakukan prediksi dengan menggunakan model formalnya menjelaskan variabel dan untuk menggambarkan struktur umum dari variabel-variabel tersebut. (Hervé Abdi, 2010)

Adapun tahapan analisis menurut Handayani dkk. (2012) dengan menggunakan metode PLS ini adalah: 1) Analisis *path diagram* untuk

menginterpretasikan *output software* PLS, 2) Analisis model pengukuran (*outer model* atau disebut juga *measurement model*) untuk mengevaluasi hubungan antara variabel konstruk dengan indikator atau variabel manifestnya, 3) Analisis struktural (*inner model*) untuk mengevaluasi hasil estimasi parameter *path coefficient* dan tingkat signifikansinya.

### 1. Model Pengukuran atau *Outer Model*

Model pengukuran atau *Outer Model* ini membangun hubungan antara sekumpulan indikator dengan variabel latennya dan mengacu pada model pengukuran (Devi dan Hoyyi, 2015).

Dalam mengevaluasi *outer model* dilakukan dengan dua cara untuk mengukur konsistensi dari blok indikator. Cara yang pertama adalah melakukan uji validitas yang digunakan untuk menentukan ketepatan dari setiap indikator dalam mengukur variabel penelitian dan untuk mengetahui korelasi antara indikator dengan konstraknya (*loading factor*). Uji validitas dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan model validitas konvergen (*convergent validity*) yang melihat berdasarkan nilai *loading factor* korelasi antar skor item/indikator dengan skor konstruk, dan metode lainnya adalah validitas diskriminan (*discriminant validity*) untuk melihat pada *cross-loading* antara indikator dengan konstraknya (Devi dan Hoyyi, 2015). Nilai yang disyaratkan untuk lolos uji validitas konvergen adalah dengan memiliki *loading factor* di atas 0.5. (Ghozali dan Latan, 2015)

Cara selanjutnya adalah dengan melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui akurasi dan konsistensi

pengukurannya pada variabel-variabel dalam penelitian ini. Parameter yang digunakan untuk mengukur uji ini adalah *cronbachs alpha* dan *composite reliability*. Menurut Ghozali dan Latan (2015), dalam nilai uji reliabilitas untuk *cronbachs alpha* dan *composite reliability* yang disyaratkan adalah 0.70, sehingga konstruk dikatakan reliabel dan memenuhi uji reliabilitas jika nilai *cronbachs alpha* dan *composite reliability* di atas 0.70.

## 2. Model Struktural atau *Inner Model*

Pengujian *inner model* dilakukan setelah data lolos uji validitas dan reliabilitas. *Inner Model* lebih menitikberatkan pada model struktur variabel laten, di mana antar variabel laten diasumsikan memiliki hubungan yang linier dan memiliki hubungan sebab-akibat (Devi dan Hoyyi, 2015). Menurut Latan dan Ghozali (2012), perubahan nilai R-square dapat digunakan untuk menilai pengaruh variabel laten independen tertentu terhadap variabel laten dependen apakah mempunyai pengaruh yang substantif. Dalam PLS, menilai model dimulai dengan melihat R-square untuk setiap variabel laten dependennya. Biasanya interpretasinya sama dengan interpretasi pada regresi. Nilai R-square sebesar 0,67 menunjukkan bahwa model penelitian tersebut kuat, 0,33 menunjukkan bahwa model penelitian tersebut moderat atau sedang, dan 0,19 menunjukkan bahwa model penelitian tersebut lemah. (Chin, 1998, Ghozali dan Latan, 2015)

### 3. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan tujuan-tujuan penelitian, maka rancangan uji hipotesis yang dapat dibuat dalam penelitian ini disajikan berdasarkan tujuan penelitian. Pada penelitian ini dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis *Partial Least Square* (PLS).

Uji t-statistik merupakan uji dilakukan dengan membandingkan antara hasil T hitung (T statistik) dengan t-tabel. Uji-t dengan tingkat signifikansi pada 0,05 ( $t\text{-statistik} > t\text{-tabel}$ ) dari parameter jalur struktural kemudian membandingkan hasil tabel-tabel tersebut dengan t-tabel yang diperoleh dari penggunaan taraf signifikansi 0,05 dan hasil persamaan regresi dapat dikatakan signifikan jika nilai t signifikan tetapi lebih kecil sama dengan 0,05 (Latan dan Ghazali, 2012). Sehingga kriteria yang akan digunakan sebagai dasar dari perbandingan atas pernyataan di atas adalah sebagai berikut:

Ho diterima bila  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$  atau nilai  $p\text{value} > 0,05$

Ho ditolak bila  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  atau nilai  $p\text{value} < 0,05$

Apabila Ho diterima, maka dapat disimpulkan bahwa menunjukkan suatu pengaruh adalah tidak signifikan. Sedangkan apabila Ho ditolak maka menunjukkan suatu pengaruh adalah signifikan.

#### 3.5.3 Hipotesis Operasional

##### 3.5.3.1 Optimism

$H_{01}; \beta_1 \leq 0$  : *optimism* tidak berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.



$H_{a1}; \beta_1 > 0$  : *optimism* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

### 3.5.3.2 Innovativeness

$H_{02}; \beta_2 \leq 0$  : *innovativeness* tidak berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

$H_{a2}; \beta_2 > 0$  : *innovativeness* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

### 3.5.3.3 Discomfort

$H_{03}; \beta_3 \leq 0$  : *discomfort* tidak berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

$H_{a3}; \beta_3 > 0$  : *discomfort* berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

### 3.5.3.4 Insecurity

$H_{04}; \beta_4 \leq 0$  : *insecurity* tidak berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

$H_{a4}; \beta_4 > 0$  : *insecurity* berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

### 3.5.3.5 Persepsi Kemudahan Penggunaan

$H_{05}; \beta_5 \leq 0$  : persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

$H_{a5}; \beta_5 > 0$  : persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

## BAB IV

### ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. HASIL PENGUMPULAN DATA

Data dalam penelitian ini diperoleh langsung dari para responden mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di Provinsi D.I. Yogyakarta yang menggunakan produk *e-wallet*. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara *online*. Hasil dari pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 1**  
**Hasil Pengumpulan Data**

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuesioner yang disebar	130	100%
Kuesioner yang kembali	130	100%
Kuesioner yang tidak memenuhi syarat	3	2,3%
Kuesioner yang memenuhi syarat	127	97,7%

Sumber: Hasil Penelitian, 2020

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa jumlah kuesioner yang disebar sebanyak 130 buah, dan kuesioner yang kembali juga sebanyak 130 buah (100%). Namun dari 130 kuesioner yang diterima, terdapat 3 buah (2,3%) yang tidak memenuhi syarat sebagai responden karena belum pernah menggunakan produk *e-wallet*, sehingga data yang memenuhi syarat dan dapat digunakan untuk diolah adalah data dari 127 responden (97,7%).

## 4.2. ANALISIS DESKRIPSI KARAKTERISTIK RESPONDEN

Karakteristik responden yang menjadi objek penelitian diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, usia, asal universitas, pengeluaran per bulan, pernah atau tidaknya menggunakan *e-wallet*, sudah berapa lama menggunakan *e-wallet*, dan intensitas penggunaan *e-wallet* dalam satu bulan.

### 4.2.1. Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan jenis kelamin ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 2**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Perempuan	81	63,8%
Laki-laki	46	36,2%
Jumlah	127	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2020

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah perempuan. Dilihat dari total 128 responden, sebanyak 81 responden berjenis kelamin perempuan (63,8%) dan sebanyak 46 responden berjenis kelamin laki-laki (36,2%), sehingga dalam penelitian ini perempuan lebih banyak menggunakan *e-wallet* dibandingkan dengan laki-laki.

#### 4.2.2. Usia Responden

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan usia ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

Usia	Frekuensi	Persentase
19 – 21 tahun	74	58,2%
22 – 24 tahun	50	39,4%
> 24 tahun	3	2,4%
Jumlah	127	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2020

Berdasarkan data usia responden yang diperoleh pada Tabel 4.3 diketahui bahwa mayoritas responden berusia antara 19 – 21 tahun yaitu sebanyak 74 orang (58,2%). Selanjutnya responden dengan usia antara 22 – 24 tahun sebanyak 50 orang (39,4%) dan untuk responden dengan usia lebih dari 24 tahun sebanyak 3 orang (2,4%). Maka dalam penelitian ini diketahui bahwa rata-rata pengguna *e-wallet* pada kalangan mahasiswa didominasi mahasiswa dengan usia 19 – 21 tahun.

#### 4.2.3. Asal Universitas/Perguruan Tinggi Responden

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan asal universitas/ Perguruan tinggi ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 4**

**Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Universitas/Perguruan Tinggi**

<b>Asal Universitas</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
UII	71	56%
UGM	22	17,3%
UMY	6	4,7%
UNY	6	4,7%
UPN	9	7,1%
UNIV. AMIKOM	3	2,4%
Lainnya	10	7,8%
Jumlah	127	100,0

Sumber: Hasil Penelitian, 2020

Data yang diperoleh pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden merupakan mahasiswa UII yaitu dengan jumlah 71 orang (56%). Selanjutnya responden yang berasal dari UGM sebanyak 22 orang (17,3%), UMY sebanyak 6 orang (4,7%), UNY sebanyak 6 orang (4,7%), UPN sebanyak 9 orang (7,1%), Universitas Amikom sebanyak 3 orang (2,4%), dan perguruan tinggi lainnya sebanyak 10 orang (7,8%).

**4.2.4. Pengeluaran per Bulan Responden**

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan pengeluaran per bulan ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 5**

**Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran per Bulan Responden**

<b>Pengeluaran per Bulan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
< Rp 1.000.000	25	19,7%
Rp 1.000.000 – Rp 3.000.000	93	73,2%
>Rp 3.000.000	9	7,1%
Jumlah	127	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2020

Data pengeluaran per bulan responden yang didapatkan dalam penelitian ini pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki pengeluaran per bulan antara Rp 1.000.000 – Rp 3.000.000 sebanyak 93 orang (73,2%). Selanjutnya pengeluaran per bulan responden dengan jumlah kurang dari Rp 1.000.000 sebanyak 25 orang (19,7%) dan dengan jumlah lebih dari Rp 3.000.000 sebanyak 9 orang (7,1%).

**4.2.5. Pernah atau Tidaknya Responden Menggunakan *e-Wallet***

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan pernah atau tidaknya menggunakan *e-wallet* ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 6**

***Karakteristik Responden Berdasarkan Pernah Tidaknya Menggunakan *e-Wallet****

<b>Pernah Tidaknya Menggunakan <i>e-Wallet</i></b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Ya	127	100%

Tidak	0	0
Jumlah	127	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2020

Data pada Tabel 4.6 yang diperoleh berdasarkan pernah tidaknya menggunakan *e-wallet* berjumlah 127 responden (100%), sehingga 127 responden inilah yang datanya memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian ini.

#### 4.2.6. Lama Responden Menggunakan *e-Wallet*

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan lama responden menggunakan *e-wallet* ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 7**

#### **Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Menggunakan e-Wallet**

<b>Lama Menggunakan <i>e-Wallet</i></b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
< 2 tahun	56	44,1%
2 – 3 tahun	51	40,2%
>3 tahun	20	15,7%
Jumlah	127	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2020

Data dalam Tabel 4.7 menunjukkan bahwa mayoritas responden telah menggunakan *e-wallet* selama kurang dari 2 tahun dengan jumlah responden sebanyak 56 orang (44,1%). Selanjutnya responden yang telah menggunakan *e-wallet* antara 2 – 3 tahun sebanyak 51 orang (40,2%) dan responden yang menggunakan *e-wallet* selama lebih dari 3 tahun hanya 20 orang (15,7%).

#### 4.2.7. Intensitas Penggunaan *e-Wallet* dalam Satu Bulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan intensitas penggunaan *e-wallet* dalam satu bulan ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 8**

#### **Karakteristik Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan *e-Wallet* dalam Satu Bulan**

<b>Intensitas Penggunaan <i>e-Wallet</i> dalam Satu Bulan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
< 2 kali	16	12,6%
2 – 5 kali	48	37,8%
>5 kali	63	49,6%
Jumlah	127	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Data dalam Tabel 4.8 menunjukkan bahwa intensitas sebagian besar responden yaitu sebanyak 63 orang (49,6%) menggunakan *e-wallet* lebih dari 5 kali dalam satu bulan. Sisanya responden dengan intensitas penggunaan *e-wallet* kurang dari 2 kali dalam satu bulan sebanyak 16 orang (12,6%) dan dengan intensitas 2 – 5 kali dalam satu bulan sebanyak 48 orang (37,8%).

#### 4.3. ANALISIS DESKRIPTIF

Analisis Deskriptif menjelaskan tentang deskriptif dari penilaian responden terhadap variabel penelitian yang terdiri dari *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity*, persepsi kemudahan penggunaan, dan minat penggunaan *e-wallet*. Pada penelitian ini analisa dilakukan terhadap 127 responden pada



pengguna *e-wallet*. Skala penilaian terhadap variabel penelitian ini diukur dengan skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (agak tidak setuju), 4 (agak setuju), 5 (setuju), 6 (sangat setuju).

Berikut deskripsi penilaian responden terhadap masing-masing item-item variabel penelitian yang diperoleh dengan perhitungan interval sebagai berikut:

Skor penilaian terendah adalah : 1

Skor penilaian tertinggi adalah : 6

$$\text{Interval} = \frac{6-1}{6} = 0,83$$

Sehingga diperoleh batasan persepsi adalah sebagai berikut :

**Tabel 4. 9**  
**Interval Penilaian**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
1,00 – 1,83	Sangat Tidak Setuju
1,84 – 2,66	Tidak Setuju
2,67 – 3,49	Agak Tidak Setuju
3,50 – 4,32	Agak Setuju
4,33 – 5,15	Setuju
5,16 – 6,00	Sangat Setuju

#### 4.3.1 *Optimism*

**Tabel 4. 10**

**Analisis Statistik Deskriptif Variabel Optimism**

<b>Indikator</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>	<b>Mean</b>
Teknologi memberi saya lebih banyak kebebasan dalam beraktivitas	4	6	5,32

Teknologi mengendalikan kehidupan sehari-hari saya	1	6	4,20
Saya merasa yakin bahwa sistem berbasis teknologi akan mengikuti apa yang saya perintahkan untuk mereka lakukan	2	6	4,62
Produk dan layanan yang menggunakan teknologi terbaru jauh lebih nyaman digunakan	3	6	5,24
Aplikasi <i>e-wallet</i> jauh lebih efisien karena menggunakan teknologi terbaru	1	6	5,22
Aplikasi <i>e-wallet</i> membuat saya menjadi lebih efisien dalam melakukan transaksi keuangan saya	1	6	5,33

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Pada Tabel 4.10 menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) tiap indikator pada variabel *optimism*. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa tanggapan responden terhadap indikator-indikator pada variabel *optimism* memiliki penilaian yang sangat tinggi dengan nilai rata-rata pada indikator pertama sebesar 5,32, indikator keempat sebesar 5,24, indikator kelima sebesar 5,22, dan indikator keenam sebesar 5,33 di mana keempat nilai rata-rata indikator tersebut termasuk ke dalam kategori interval sangat setuju, yang berarti responden sangat setuju bahwa teknologi memberi kebebasan, nyaman digunakan, dan lebih efisien. Selanjutnya pada indikator ketiga menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,32 termasuk dalam kategori interval setuju, yang berarti responden setuju bahwa teknologi akan mengikuti apa yang diperintahkan oleh pengguna. Sedangkan nilai rata-rata pada indikator kedua yang paling rendah dalam variabel ini, yaitu sebesar 4,20 dan termasuk dalam

kategori interval agak setuju, yang berarti responden agak setuju bahwa teknologi dapat mengendalikan kehidupan sehari-hari responden.

#### 4.3.2 *Innovativeness*

**Tabel 4. 11**

**Analisis Statistik Deskriptif Variabel *Innovativeness***

<b>Indikator</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>	<b>Mean</b>
Orang lain datang kepada saya untuk meminta pendapat tentang teknologi baru	1	6	4,14
Secara umum, saya termasuk yang pertama dalam lingkaran teman saya yang menggunakan teknologi baru saat muncul	1	6	3,61
Saya dapat mengetahui produk dan layanan teknologi yang baru tanpa bantuan orang lain	1	6	4,65
Saya menikmati tantangan untuk mencari tahu <i>gadget</i> berteknologi tinggi	2	6	4,69
Saya menghadapi masalah yang lebih sedikit daripada orang lain dalam menggunakan teknologi	1	6	4,61
Saya lebih suka menggunakan teknologi tercanggih yang ada	1	6	4,86

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Berdasarkan Tabel 4.11 dapat diketahui bahwa tanggapan responden terhadap indikator-indikator pada variabel *innovativeness* memiliki penilaian yang cukup tinggi dengan nilai rata-rata pada indikator ketiga sebesar 4,65, indikator keempat sebesar 4,69, indikator kelima sebesar 4,61, dan indikator keenam sebesar 4,86 di mana keempat indikator tersebut termasuk ke dalam kategori interval setuju, yang berarti responden setuju bahwa responden dapat mencari tahu dan mengetahui terkait teknologi tanpa bantuan orang lain, tidak

banyak menghadapi masalah dalam menggunakan teknologi, dan suka menggunakan teknologi tercanggih. Selanjutnya pada indikator pertama dan kedua menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,14 dan 3,6 termasuk dalam kategori interval agak setuju, yang berarti responden agak setuju bahwa dalam lingkungannya, responden termasuk yang pertama menggunakan teknologi baru saat muncul dan orang lain meminta pendapat responden terkait teknologi baru.

#### 4.3.3 *Discomfort*

**Tabel 4. 12**  
**Analisis Statistik Deskriptif Variabel Discomfort**

<b>Indikator</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>	<b>Mean</b>
Terkadang, saya berpikir bahwa sistem teknologi <i>e-wallet</i> tidak dirancang untuk digunakan oleh orang biasa	1	6	3.44
Layanan bantuan pengguna <i>e-wallet</i> di ponsel tidak membantu saya karena menjelaskan hal-hal yang tidak saya mengerti	1	6	3.06
Teknologi baru seperti <i>e-wallet</i> membuat pemerintah dan perusahaan terlalu mudah untuk memata-matai orang	1	6	4.06
Jika saya memberikan informasi saya ke sistem, saya tidak akan pernah yakin apakah hal tersebut benar-benar sampai di tempat yang tepat	1	6	3.96
Teman-teman saya belajar lebih banyak tentang teknologi terbaru daripada saya	1	6	3.63
Saya merasa malu ketika mengalami kesulitan melakukan transaksi keuangan melalui <i>e-wallet</i>	1	6	3.06

Banyak teknologi baru, termasuk <i>e-wallet</i> , yang memiliki risiko keamanan dan kesehatan yang baru muncul setelah orang menggunakannya	1	6	4.19
---	---	---	------

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Pada Tabel 4.12 menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) tiap indikator pada variabel *discomfort*. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa tanggapan responden terhadap indikator-indikator pada variabel *discomfort* memiliki penilaian dengan nilai rata-rata pada indikator ketiga sebesar 4,06, indikator keempat sebesar 3,96, indikator kelima sebesar 3,63, dan indikator ketujuh sebesar 4,19 di mana keempat nilai rata-rata indikator tersebut termasuk ke dalam kategori interval agak setuju, yang berarti responden agak setuju bahwa teknologi dapat memudahkan pemerintah atau perusahaan dalam memata-matai orang, kemudian responden tidak yakin bahwa informasi yang diberikan ke sistem tidak tepat tujuan, responden juga agak setuju bahwa lingkungan pergaulan responden lebih banyak belajar teknologi terbaru daripada responden, dan banyak teknologi baru yang memiliki risiko keamanan dan kesehatan. Selanjutnya nilai rata-rata pada indikator pertama 3,44, indikator kedua sebesar 3,06, dan indikator keenam sebesar 3,06 termasuk dalam kategori interval agak tidak setuju, yang berarti responden kurang setuju bahwa teknologi *e-wallet* tidak dirancang untuk digunakan oleh orang biasa, layanan bantuan *e-wallet* kurang mudah dipahami, dan merasa malu jika mengalami kesulitan dalam menggunakan *e-wallet*.

#### 4.3.4 *Insecurity*

Tabel 4. 13

##### Analisis Statistik Deskriptif Variabel *Insecurity*

Indikator	Min	Max	Mean
Orang-orang terlalu bergantung pada teknologi untuk melakukan sesuatu	1	6	4,59
Saya merasa kurang aman memberikan informasi pribadi melalui internet	1	6	4,41
Saya khawatir bahwa informasi yang saya berikan melalui internet dapat disalahgunakan oleh orang lain	1	6	4,65
Ketika sesuatu di dalam sistem teknologi terjadi secara otomatis, saya perlu memeriksa dengan seksama bahwa sistem tidak terjadi kesalahan	1	6	4,74
Setiap transaksi bisnis yang saya lakukan secara <i>online</i> harus dikonfirmasi setelahnya	1	6	4,92
Layanan bantuan pengguna <i>e-wallet</i> di ponsel tidak membantu saya karena menjelaskan hal-hal yang tidak saya mengerti	1	6	3,32
Saya merasa malu ketika mengalami kesulitan melakukan transaksi keuangan melalui <i>e-wallet</i>	1	6	3,29
Banyak teknologi baru, termasuk <i>e-wallet</i> , yang memiliki risiko keamanan dan kesehatan yang baru muncul setelah orang menggunakannya	1	6	4,23

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Berdasarkan Tabel 4.13 dapat diketahui bahwa tanggapan responden terhadap indikator-indikator pada variabel *insecurity* memiliki penilaian yang cukup tinggi dengan nilai rata-rata pada indikator pertama sampai kelima secara berurutan sebesar 4,59, 4,41, 4,65, 4,74, dan 4,92 di mana kelima indikator tersebut termasuk ke dalam kategori interval setuju, yang berarti

responden setuju bahwa masyarakat terlalu bergantung pada teknologi untuk melakukan sesuatu, merasa kurang aman dalam memberikan informasi pribadi melalui internet dan merasa takut jika informasi tersebut disalahgunakan, otomatisasi dalam internet perlu diperiksa kembali, dan transaksi secara *online* perlu dikonfirmasi kembali. Selanjutnya pada indikator kedelapan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,23 yang termasuk dalam kategori interval agak setuju, yang berarti responden agak setuju bahwa banyak teknologi baru yang memiliki risiko keamanan dan kesehatan bagi penggunanya. Sedangkan untuk indikator keenam dan ketujuh memiliki nilai rata-rata sebesar 3,32 dan 3,29 yang termasuk dalam kategori interval agak tidak setuju, yang berarti responden kurang setuju jika layanan bantuan dalam *e-wallet* kurang mudah dipahami dan merasa malu jika mengalami kesulitan dalam menggunakan *e-wallet*.

#### 4.3.5 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Tabel 4. 14

#### Analisis Statistik Deskriptif Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan

Indikator	Min	Max	Mean
Menurut saya belajar menggunakan <i>e-wallet</i> mudah bagi saya	3	6	5,27
Menurut saya menggunakan <i>e-wallet</i> jelas dan dapat dipahami	3	6	5,20
Menurut saya menggunakan <i>e-wallet</i> dengan mahir mudah bagi saya	3	6	5,15
Saya merasa bahwa aplikasi <i>e-wallet</i> mudah digunakan	3	6	5,20

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Pada Tabel 4.14 menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) tiap indikator pada variabel persepsi kemudahan penggunaan. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa tanggapan responden terhadap indikator-indikator pada variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki penilaian yang sangat tinggi dengan nilai rata-rata pada indikator pertama sebesar 5,27, indikator kedua sebesar 5,20, dan indikator keempat sebesar 5,20 di mana ketiga indikator tersebut termasuk ke dalam kategori interval sangat setuju, yang berarti responden sangat setuju bahwa *e-wallet* mudah dipelajari, mudah dipahami, dan mudah digunakan. Sedangkan nilai rata-rata pada indikator ketiga yang paling rendah dalam variabel ini namun masih dalam penilaian yang cukup tinggi, yaitu sebesar 5,15 dan termasuk dalam kategori interval setuju, yang berarti responden setuju bahwa responden merasa mudah untuk menggunakan *e-wallet* secara mahir.

#### 4.3.6 Minat Penggunaan *e-Wallet*

**Tabel 4. 15**

##### **Analisis Statistik Deskriptif Variabel Minat Penggunaan *e-Wallet***

<b>Indikator</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>	<b>Mean</b>
Saya berniat untuk menggunakan <i>e-wallet</i>	2	6	5,14
Saya berharap penggunaan <i>e-wallet</i> saya dapat berlanjut di masa depan	3	6	5,24
Saya akan merekomendasikan <i>e-wallet</i> kepada orang di sekitar saya	1	6	4,97

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Pada Tabel 4.15 menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) tiap indikator pada variabel minat penggunaan *e-wallet*. Berdasarkan tabel tersebut dapat



diketahui bahwa tanggapan responden terhadap indikator-indikator pada variabel minat penggunaan *e-wallet* memiliki penilaian yang cukup tinggi dengan nilai rata-rata pada indikator pertama dan ketiga sebesar 5,14 dan 4,97, di mana kedua nilai rata-rata indikator tersebut termasuk ke dalam kategori interval setuju, yang berarti responden setuju bahwa responden berniat untuk menggunakan *e-wallet* dan akan merekomendasikannya kepada orang di sekitar responden. Selanjutnya pada indikator kedua menunjukkan nilai rata-rata yang sangat tinggi sebesar 5,24 termasuk dalam kategori interval sangat setuju, yang berarti responden sangat setuju bahwa penggunaan *e-wallet* oleh responden diharapkan dapat berlanjut di masa depan.

#### **4.4. ANALISIS KUANTITATIF**

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik analisis *Partial Least Square* (PLS). *Partial Least Square* (PLS) merupakan salah satu alternative dari *Structural Equation Modelling* (SEM) berbasis *variance*. Program yang digunakan adalah smartPLS 3.0. Tahapan-tahapan pengujian yang dilakukan dalam pengolahan data dengan menggunakan PLS ini adalah sebagai berikut:

##### **4.4.1 Hasil Uji Model Pengukuran (*Outer Model*)**

Tujuan dari uji model pengukuran (*outer models*) ini adalah untuk mengukur sejauh mana tingkat validitas dan reliabilitas dari suatu instrumen penelitian. Pengujian yang dilakukan dalam *outer model* ini meliputi dua uji yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

#### 4.4.1.1 Validitas Konvergen (*Convergent Validity*)

Uji validitas konvergen bertujuan untuk memastikan bahwa apakah item kuesioner dalam penelitian ini valid atau tidak valid. Penelitian ini menggunakan 34 item kuesioner. Uji validitas konvergen dilakukan dengan melihat nilai dari Loading Faktor dan Average Variance Extracted (AVE). Nilai yang disyaratkan untuk lulus uji validitas konvergen adalah nilai *loading factor* harus lebih besar dari 0,5 dan nilai AVE (Average Variance Extracted) di atas 0,5. Adapun kalkulasi dengan menggunakan metode PLS mendapatkan nilai *loading factor* dengan hasil terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 16**  
***Outer Loadings***

<b>Variabel</b>	<b>Kode Item</b>	<b>Loading Factor</b>
<i>Optimism</i> (OP)	OP1	0,634
	OP2	0,481
	OP3	0,665
	OP4	0,804
	OP5	0,810
	OP6	0,709
<i>Innovativeness</i> (INN)	INN1	0,670
	INN2	0,763
	INN3	0,631
	INN4	0,757
	INN5	0,742
	INN6	0,744
<i>Discomfort</i> (DIS)	DIS1	0,635
	DIS2	0,563
	DIS3	0,581
	DIS4	0,354
	DIS5	0,892

	DIS6	0,421
	DIS7	0,677
<i>Insecurity (INS)</i>	INS1	0,525
	INS2	0,331
	INS3	0,503
	INS4	0,795
	INS5	0,753
	INS6	-0,328
	INS7	-0,234
	INS8	0,457
Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU)	PEOU1	0,811
	PEOU2	0,888
	PEOU3	0,880
	PEOU4	0,919
Minat Penggunaan <i>e-Wallet</i> (BI)	BI1	0,881
	BI2	0,904
	BI3	0,852

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Berdasarkan Tabel 4.16 yang menunjukkan hasil pengujian data menggunakan SmartPLS, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa jumlah *loading factor* yang rendah dengan nilai di bawah nilai yang disyaratkan yaitu 0,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa beberapa indikator dianggap kurang valid. Oleh karena itu, peneliti melakukan *drop* atau menjatuhkan item kuesioner yang tidak valid dalam pengolahan data agar nilai *loading factor* yang dihasilkan sesuai dengan yang disyaratkan. Jadi, hasil penelitian menunjukkan bahwa semua item cocok dengan masing-masing faktor dan memiliki nilai *loading factor* > 0,5, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 17**  
***Outer Loadings***

<b>Variabel</b>	<b>Kode Item</b>	<b>Loading Factor</b>
<i>Optimism (OP)</i>	OP1	0,641
	OP3	0,640
	OP4	0,803
	OP5	0,829
	OP6	0,739
<i>Innovativeness (INN)</i>	INN1	0,670
	INN2	0,763
	INN3	0,631
	INN4	0,757
	INN5	0,742
	INN6	0,744
<i>Discomfort (DIS)</i>	DIS1	0,693
	DIS2	0,627
	DIS3	0,710
	DIS5	0,890
	DIS7	0,750
<i>Insecurity (INS)</i>	INS1	0,724
	INS2	0,602
	INS3	0,741
	INS4	0,954
	INS5	0,860
	INS8	0,671
Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU)	PEOU1	0,811
	PEOU2	0,888
	PEOU3	0,880
	PEOU4	0,919
Minat Penggunaan e-	BI1	0,881

Wallet (BI)	BI2	0,904
	BI3	0,852

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Tabel 4.17 di atas menunjukkan bahwa setelah melakukan *drop item* pada variabel *optimism*, *discomfort*, dan *insecurity*, maka nilai *loading factor* pada semua item pertanyaan dari seluruh variabel penelitian telah menunjukkan nilai di atas nilai yang disyaratkan yaitu sebesar 0.5. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan dari seluruh variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah valid atau telah memenuhi uji validitas konvergen yang merupakan salah satu metode dalam pengujian validitas.

**Tabel 4. 18**  
**Nilai AVE**

Variabel	AVE	Keterangan
<i>Optimism</i> (OP)	0,540	Valid
<i>Innovativeness</i> (INN)	0,518	Valid
<i>Discomfort</i> (DIS)	0,546	Valid
<i>Insecurity</i> (INS)	0,589	Valid
Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU)	0,766	Valid
Minat Penggunaan <i>e-Wallet</i> (BI)	0,773	Valid

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Berdasarkan Tabel 4.18 dapat diketahui bahwa seluruh konstruk memiliki nilai AVE di atas nilai yang disyaratkan yaitu 0,5, sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh konstruk memenuhi persyaratan untuk lulus pada uji validitas konvergen.

#### 4.4.1.2 Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Selain melakukan uji validitas konvergen, untuk mengetahui validitas dari konstruk penelitian dapat dilakukan dengan uji validitas diskriminan. Model uji ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai Akar Kuadrat AVE (*Average Variance Extracted*) setiap konstruk dengan korelasi konstruk lainnya. Jika akar dari nilai AVE setiap konstruk lebih besar dari korelasi antara konstruk dan konstruk lainnya maka data penelitian dikatakan memiliki validitas diskriminan yang baik.

**Tabel 4. 19**  
**Nilai AVE**

<b>Konstruk</b>	<b>AVE</b>	<b>Akar Kuadrat AVE</b>
<i>Optimism (OP)</i>	0,540	0,735
<i>Innovativeness (INN)</i>	0,518	0,720
<i>Discomfort (DIS)</i>	0,546	0,739
<i>Insecurity (INS)</i>	0,589	0,768
Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU)	0,766	0,875
Minat Penggunaan <i>e-Wallet</i> (BI)	0,773	0,879

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

**Tabel 4. 20**

#### *Latent Variable Correlations*

	<b>DIS</b>	<b>INN</b>	<b>INS</b>	<b>BI</b>	<b>OP</b>	<b>PEOU</b>
<b>DIS</b>	0,739					
<b>INN</b>	-0,221	0,720				
<b>INS</b>	0,484	-0,110	0,768			
<b>BI</b>	-0,080	0,509	0,120	0,879		
<b>OP</b>	-0,160	0,619	0,028	0,552	0,735	

<b>PEOU</b>	-0,141	0,632	0,081	0,596	0,621	0,875
-------------	--------	-------	-------	-------	-------	-------

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.



Berdasarkan Tabel 4.19 dan 4.20 dapat disimpulkan bahwa nilai dari akar AVE untuk seluruh konstruk lebih besar dari korelasi antara konstruk dan konstruk lainnya. Sebagai contoh pada variabel OP (*Optimism*) memiliki nilai akar AVE sebesar 0,735. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai korelasi antara OP dengan DIS (*Discomfort*) sebesar -0,160; OP dengan INN (*Innovativeness*) sebesar 0,619; OP dengan INS (*Insecurity*) sebesar 0,028; OP dengan BI (Minat penggunaan *e-wallet*) sebesar 0,552. Hal tersebut juga terlihat pada tabel bahwa nilai akar AVE untuk variabel yang lain, seluruhnya lebih besar dari nilai koefisien korelasi antar variabel.

Dengan demikian konstruk variabel *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity*, persepsi kemudahan penggunaan, dan minat penggunaan *e-wallet* dapat dinyatakan valid dikarenakan nilai akar kuadrat AVE tiap variabel bernilai > koefisien korelasinya, sehingga seluruh variabel memiliki validitas diskriminan yang tinggi dan valid.

#### 4.4.1.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *composite reliability* untuk menguji nilai reliabilitas indikator-indikator pada suatu variabel. Uji realibilitas dengan *composite reability* di atas dapat diperkuat dengan menggunakan nilai *cronbach alpha*. Nilai uji reliabilitas untuk *cronbachs alpha* dan *composite reliability* yang disyaratkan adalah 0.70, sehingga konstruk dikatakan *reliable* dan memenuhi uji reliabilitas jika nilai *cronbachs alpha* dan *composite reliability* di atas 0.70 (Ghozali dan Latan, 2015).



Berikut ini adalah nilai *composite reliability* dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 4. 21**  
**Uji Reliabilitas**

<b>Konstruk</b>	<b>Composite Reliability</b>	<b>Cronbachs Alpha</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Ket.</b>
<i>Optimism</i> (OP)	0,853	0,784	0,7	Reliabel
<i>Innovativeness</i> (INN)	0,865	0,813	0,7	Reliabel
<i>Discomfort</i> (DIS)	0,856	0,807	0,7	Reliabel
<i>Insecurity</i> (INS)	0,894	0,888	0,7	Reliabel
Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU)	0,929	0,897	0,7	Reliabel
Minat Penggunaan <i>e-Wallet</i> (BI)	0,911	0,853	0,7	Reliabel

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Berdasarkan sajian data pada Tabel 4.21, diketahui bahwa nilai *composite reliability* dan nilai *cronbach alpha* dari masing-masing variabel penelitian seluruhnya memiliki nilai  $> 0,7$ . Dengan demikian hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian telah memenuhi persyaratan nilai *composite reliability* dan *cronbach alpha* sesuai dengan nilai yang disyaratkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

#### **4.4.2 Hasil Uji Model Struktural (*Inner Model*)**

Uji model struktural (*inner model*) dilakukan setelah model yang diterima memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Uji model struktural dapat

diketahui dengan melihat nilai R-square (*goodness-fit model*), kemudian mengetahui signifikansi pengaruh antar konstruk penelitian dengan melihat nilai pada *path coefficient*.

#### 4.4.2.1 *Goodness-fit Model*

Tabel 4. 22

**R-Square**

Konstruk	R Square
Persepsi kemudahan penggunaan	0,502
Minat penggunaan <i>e-wallet</i>	0,356

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

Berdasarkan Tabel 4.22 dapat diketahui bahwa nilai R-Square pada variabel persepsi kemudahan penggunaan sebesar 0,502 dan variabel minat penggunaan *e-wallet* sebesar 0,356. Hal tersebut dapat diartikan bahwa variabel independen dalam penelitian ini dapat menjelaskan pengaruhnya terhadap variabel *intervening* pada penelitian ini yaitu persepsi kemudahan penggunaan sebesar 50,2%. Sedangkan sisanya sebesar 49,8% dijelaskan oleh faktor lain yang berada di luar model penelitian ini.

Selanjutnya variabel persepsi kemudahan penggunaan dapat menjelaskan pengaruhnya terhadap variabel dependen dalam penelitian ini yaitu minat penggunaan *e-wallet* sebesar 35,6%. Sedangkan sisanya sebesar 64,4% dijelaskan oleh faktor lain yang berada di luar model penelitian ini.

#### 4.4.2.2 Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

Pengujian hipotesis berdasarkan olah data yang telah dilakukan dapat digunakan untuk menguji pengaruh hubungan antar variabel. Uji hipotesis pada penelitian dilakukan dengan melihat nilai t-statistik dan nilai *p-value*. Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai t-statistik > t-tabel dan nilai *p-value* < 0,05.

Hasil pengolahan data dapat pada tabel berikut :

**Tabel 4. 23**

**Hasil Path Coefficients**

Hipotesis	Path	Original Sample (O)	T Statistics ( O/STDEV )	P Values	Keterangan
H1	OP → PEOU	0,348	3,728	0,000	Diterima
H2	INN → PEOU	0,418	4,787	0,000	Diterima
H3	DIS → PEOU	-0,065	0,848	0,397	Tidak Diterima
H4	INS → PEOU	0,149	1,431	0,153	Tidak Diterima
H5	PEOU → BI	0,596	10,187	0,000	Diterima

Sumber: Hasil Penelitian, 2020.

#### 1. Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini menyatakan bahwa *optimism* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hasil pengujian yang dirangkum pada Tabel 4.23 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel *optimism* dengan persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai *original sample* sebesar 0,348, nilai t-statistik sebesar 3,728, dan nilai *p-value* sebesar 0,000. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa *p-value* bernilai lebih kecil dari

0,05. Selanjutnya dilakukan penghitungan *statistic one tail* untuk  $N = 127$  dan didapatkan hasil t-tabel  $df (N-1 = 126) = 1,6570$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa t-statistik yang diperoleh lebih besar dari nilai t-tabel ( $3,728 > 1,6570$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *optimism* (optimisme) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan, sehingga hipotesis 1 yang menyatakan *Optimism* (optimisme) berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan **diterima (Hipotesis 1 didukung)**.

Hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan penelitian Shin dan Lee (2014) yang mengatakan bahwa *optimism* berpengaruh positif signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Berdasarkan hal tersebut dapat disederhanakan bahwa perasaan optimis (*optimism*) berbanding lurus dengan persepsi kemudahan penggunaan, artinya semakin tinggi rasa optimis dalam diri individu maka semakin tinggi pula persepsi kemudahan penggunaan bagi individu, namun sebaliknya jika rasa optimis dalam diri individu rendah maka persepsi kemudahan penggunaan bagi individu pun juga rendah.

*Optimism* atau optimisme didefinisikan sebagai suatu pandangan positif tentang teknologi dan keyakinan bahwa teknologi memberikan peningkatan pengendalian, fleksibilitas, dan efisiensi dalam kehidupan seseorang (Khadka dan Kohsuwan, 2018, Parasuraman, 2000). Jika dikaitkan dengan hasil analisis statistik deskriptif variabel *optimism*, variabel tersebut pada tiap indikatornya memiliki nilai rata-rata

mendekati dan melebihi interval 5,16, sehingga dapat dikatakan rata-rata responden menyatakan sangat setuju bahwa *e-wallet* mudah untuk digunakan. Artinya pengguna memiliki pandangan positif bahwa adanya teknologi *e-wallet* dalam kehidupan dapat mempermudah mereka dalam melakukan transaksi keuangan secara efisien dan juga mudah dalam melakukan pengendalian, karena pengguna dapat dengan mudah melakukan pengecekan saldo yang tersisa pada aplikasi *e-wallet*, serta penggunaannya yang lebih fleksibel juga membentuk persepsi pengguna bahwa teknologi *e-wallet* mudah untuk digunakan. Saat ini kemudahan dalam melakukan transaksi menjadi kelebihan utama dari penggunaan dompet digital, karena hanya dengan *smartphone* saja pengguna dapat bertransaksi kapan pun dan di mana pun. Aplikasi dompet digital saat ini sudah memasuki banyak aspek dalam kehidupan masyarakat. Pengguna dapat membayar berbagai keperluan seperti tagihan listrik, air, internet, bahkan untuk bertransaksi jual beli, dan keperluan lainnya secara praktis dan efisien. (Husnul Abdi, 2019)

## 2. Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini menyatakan bahwa *innovativeness* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hasil pengujian yang dirangkum pada Tabel 4.23 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel *innovativeness* dengan persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai *original sample* sebesar 0,418, nilai *t*-statistik sebesar 4,787, dan nilai *p-value* sebesar 0,000.

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa *p-value* bernilai lebih kecil dari 0,05. Selanjutnya dilakukan penghitungan *statistic one tail* untuk  $N = 127$  dan didapatkan hasil *t-tabel*  $df (N-1 = 126) = 1,6570$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa *t-statistik* yang diperoleh lebih besar dari nilai *t-tabel* ( $4,787 > 1,6570$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *innovativeness* (inovatif) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan, sehingga hipotesis 2 yang menyatakan *Innovativeness* (inovatif) berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan **diterima (Hipotesis 2 didukung)**.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Martens dkk. (2017), Khadka dan Kohsuwan (2018), dan Shin dan Lee, (2014) yang menyatakan bahwa *innovativeness* berpengaruh signifikan positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Berdasarkan hal tersebut dapat disederhanakan bahwa pemikiran inovatif (*innovativeness*) berbanding lurus dengan persepsi kemudahan penggunaan, artinya semakin tinggi pemikiran inovatif dalam diri individu maka semakin tinggi pula persepsi kemudahan penggunaan bagi individu, namun sebaliknya jika pemikiran inovatif dalam diri individu rendah maka persepsi kemudahan penggunaan bagi individu pun juga rendah.

*Innovativeness* atau pemikiran inovatif merupakan kecenderungan untuk menjadi pelopor teknologi dan pemimpin

pemikiran (Khadka dan Kohsuwan, 2018, Parasuraman, 2000). Maksudnya adalah pemikiran inovatif ini dapat memberikan keyakinan positif agar memiliki motivasi dengan adanya teknologi. Jika dikaitkan dengan hasil analisis statistik deskriptif variabel *innovativeness*, variabel tersebut pada tiap indikatornya memiliki nilai rata-rata mendekati dan melebihi interval 4,33, sehingga dapat dikatakan rata-rata responden menyatakan setuju bahwa *e-wallet* mudah untuk digunakan. Indikator *innovativeness* mengacu pada tingkatan di mana seseorang tertarik melakukan eksperimen dengan teknologi dan menjadi pelopor dalam mencoba produk atau jasa terbaru yang berbasis teknologi (Aisyah dkk., 2014). Meskipun dalam lingkungannya, responden bukan termasuk pengguna pertama suatu teknologi baru saat muncul dan orang lain tidak meminta pendapat responden terkait teknologi baru, namun responden sebagai pengguna dapat mencari tahu dan mengetahui terkait teknologi tanpa bantuan orang lain, tidak menghadapi banyak masalah dalam menggunakan teknologi, dan suka menggunakan teknologi tercanggih. Artinya pengguna memiliki pandangan positif bahwa teknologi *e-wallet* mudah untuk digunakan karena ketika pengguna tertarik untuk mencoba produk atau jasa teknologi yang terbaru, pengguna dapat mencari tahu dan mengetahui teknologi tersebut tanpa bantuan orang lain dan tidak menghadapi banyak masalah dalam menggunakannya, sehingga teknologi *e-wallet* tersebut dianggap mudah untuk digunakan atau dioperasikan.

### 3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini menyatakan bahwa *discomfort* berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hasil pengujian yang dirangkum pada Tabel 4.23 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel *discomfort* dengan persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai *original sample* sebesar -0,065, nilai t-statistik sebesar 0,848, dan nilai *p-value* sebesar 0,397. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa *p-value* bernilai lebih besar dari 0,05. Selanjutnya dilakukan penghitungan *statistic one tail* untuk  $N = 127$  dan didapatkan hasil t-tabel df ( $N-1 = 126$ ) = 1.6570, sehingga dapat disimpulkan bahwa t-statistik yang diperoleh lebih kecil dari nilai t-tabel ( $0,848 < 1.6570$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *discomfort* (ketidaknyamanan) tidak berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan, sehingga hipotesis 3 yang menyatakan *Discomfort* (ketidaknyamanan) berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan **ditolak (Hipotesis 3 tidak didukung)**.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Martens dkk. (2017) dan Khadka dan Kohsuwan (2018) yang menyatakan bahwa *discomfort* tidak berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan. *Discomfort* merupakan kurangnya kontrol yang dirasakan atas teknologi dan perasaan kewalahan karenanya (Martens dkk., 2017; Parasuraman, 2000).



Variabel *discomfort* menunjukkan rasa kurangnya akan penguasaan dan tidak percaya diri dalam menggunakan teknologi terbaru sehingga menyebabkan rasa tidak nyaman dalam menggunakannya. Jika dikaitkan dengan hasil analisis statistik deskriptif variabel *discomfort*, variabel tersebut sebagian besar indikatornya memiliki nilai rata-rata mendekati dan melebihi 3,50 yang artinya rata-rata responden menyatakan cukup setuju bahwa ada beberapa aspek kelemahan teknologi *e-wallet* yang dirasa dapat membuat kurang nyaman untuk digunakan.

Pengguna menyadari bahwa teknologi *e-wallet* memiliki kelemahan yang dapat membuat pengguna merasa kurang nyaman dalam menggunakannya. Faktor dari luar individu, seperti sistem yang *error* atau bermasalah serta adanya *bug* atau terjadi kesalahan pada aplikasi sehingga aplikasi tidak dapat berjalan dengan semestinya, juga dapat membuat pengguna merasa tidak nyaman. Ketidaknyamanan pernah terjadi saat adanya permasalahan jaringan pada sistem aplikasi *e-wallet* OVO, yang dikeluhkan oleh pengguna. Aplikasi OVO tidak dapat diakses selama berjam-jam karena adanya gangguan yang membuat pengguna tidak dapat mengakses layanan *e-wallet* ini, karena setiap akan masuk aplikasi, pengguna diminta untuk melakukan *fingerprint* dan muncul pengumuman bahwa aplikasi tersebut sedang dalam perbaikan (Franedy, 2019). Berdasarkan penelitian Khadka dan Kohsuwan (2018), penyedia layanan pembayaran digital perlu memahami dan menganalisis setiap bagian yang penting dari seluruh layanan dan memperbaiki bagian-

bagian yang mungkin menciptakan ketidaknyamanan ketika pengguna menggunakan layanan pembayaran digital.

Meskipun pengguna merasakan ketidaknyamanan dalam menggunakan *e-wallet*, namun tuntutan kebutuhan saat ini yang mengharuskan kecepatan dan kemudahan membuat masyarakat tetap berkeinginan untuk menggunakan *e-wallet*. Masyarakat merasa terbantu dengan kemudahan akses *e-wallet* yang memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi dengan fleksibel dan efisien. Hal tersebut yang menyebabkan masyarakat cenderung mengabaikan rasa ketidaknyamanan yang dirasakan dan tetap berpandangan bahwa *e-wallet* mudah untuk digunakan, sehingga masyarakat tetap berkeinginan untuk menggunakan *e-wallet*.

#### 4. Pengujian Hipotesis Keempat

Hipotesis keempat dalam penelitian ini menyatakan bahwa *insecurity* berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hasil pengujian yang dirangkum pada Tabel 4.23 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel *insecurity* dengan persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai *original sample* sebesar 0,149, nilai t-statistik sebesar 1,431, dan nilai *p-value* sebesar 0,153. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa *p-value* bernilai lebih besar dari 0,05. Selanjutnya dilakukan penghitungan *statistic one tail* untuk  $N = 127$  dan didapatkan hasil t-tabel df ( $N-1 = 126$ ) = 1.6570, sehingga dapat disimpulkan bahwa t-statistik yang

diperoleh lebih kecil dari nilai t-tabel ( $1,431 < 1.6570$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *insecurity* (ketidakamanan) tidak berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan, sehingga hipotesis 4 yang menyatakan *Insecurity* (ketidakamanan) berpengaruh negatif terhadap persepsi kemudahan penggunaan **ditolak (Hipotesis 4 tidak didukung)**.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Martens dkk. (2017) dan Khadka dan Kohsuwan (2018) yang menyatakan bahwa *insecurity* tidak berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan. *Insecurity* (ketidakamanan) mengacu pada rasa ketidakpercayaan terhadap transaksi yang berbasis teknologi dan keraguan terhadap kemampuan kerja dari teknologi tersebut (Martens dkk., 2017, Parasuraman, 2000). Jika dikaitkan dengan hasil analisis statistik deskriptif variabel *insecurity*, sebagian besar indikator pada variabel tersebut memiliki nilai rata-rata mendekati dan melebihi interval 4,33, sehingga dapat dikatakan rata-rata responden menyatakan setuju bahwa dalam menggunakan teknologi *e-wallet* ada rasa ketakutan akan ketidakamanan bahwa penggunaan aplikasi *e-wallet* memiliki risiko keamanan bagi penggunanya.

Pengguna tentu menyadari adanya risiko ketidakamanan dalam menggunakan aplikasi *e-wallet*. Bahkan telah terjadi beberapa kasus ketidakamanan pada *e-wallet*. Kasus tersebut menimpa beberapa *public figure* yang kehilangan sejumlah uang yang tersimpan dalam sebuah

aplikasi *e-wallet* dengan nominal yang cukup besar dan menjadi korban kasus kejahatan siber yang hanya mengandalkan teknik rekayasa sosial, permainan kata, dan memainkan psikologis calon korban, yang biasanya dilakukan dengan berupaya untuk mendapatkan kode sandi sekali pakai (*one-time password* (OTP)) dari korban (Nugroho dan Sandy, 2020). Menurut penelitian Simiyu dan Kohsuwa (2019), teknologi yang mudah digunakan juga rentan terhadap *scammers*, yaitu seseorang atau sekelompok orang yang melakukan penipuan melalui dunia maya atau dunia nyata. Pelaku cenderung memperdaya korban karena ketidaktahuan informasi yang berkaitan dengan *e-wallet*. Maka dari itu penting bagi pengguna untuk mengetahui informasi dasar seperti *password* yang seharusnya tidak boleh diserahkan kepada siapa pun, batas saldo yang boleh disimpan pada aplikasi *e-wallet*, batas jumlah transaksi uang elektronik, dan sebagainya.

Pada umumnya, ketika pengguna merasa tidak aman terhadap teknologi, maka pengguna cenderung tidak akan mencoba dan tidak akan mencari tahu tentang teknologi terbaru serta akan menghindari penggunaan teknologi, kecuali ketika pengguna berada dalam kondisi terpaksa. Namun kembali kepada tuntutan kebutuhan saat ini yang mengharuskan kecepatan dan kemudahan, sehingga pengguna tetap berminat untuk menggunakan aplikasi *e-wallet*. Hal tersebut dikarenakan responden sebagai pengguna merasa terbantu dengan adanya *e-wallet* yang memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi dengan efisien

dan fleksibel, sehingga pengguna cenderung mengabaikan rasa ketidakamanan yang dirasakan.

#### 5. Pengujian Hipotesis Kelima

Hipotesis kelima dalam penelitian ini menyatakan bahwa *optimism* dan *innovativeness* berpengaruh positif serta *discomfort* dan *insecurity* berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan *e-wallet* dengan persepsi kemudahan penggunaan sebagai variabel *intervening*. Hasil pengujian yang dirangkum pada Tabel 4.23 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel persepsi kemudahan penggunaan dengan minat penggunaan *e-wallet* memiliki nilai *original sample* sebesar 0,596, nilai t-statistik sebesar 10,187, dan nilai *p-value* sebesar 0,000. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa *p-value* bernilai lebih kecil dari 0,05. Selanjutnya dilakukan penghitungan *statistic one tail* untuk  $N = 127$  dan didapatkan hasil t-tabel  $df (N-1 = 126) = 1.6570$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa t-statistik yang diperoleh lebih besar dari nilai t-tabel ( $10,187 > 1.6570$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*, sehingga hipotesis 5 yang menyatakan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* **diterima (Hipotesis 5 didukung)**.

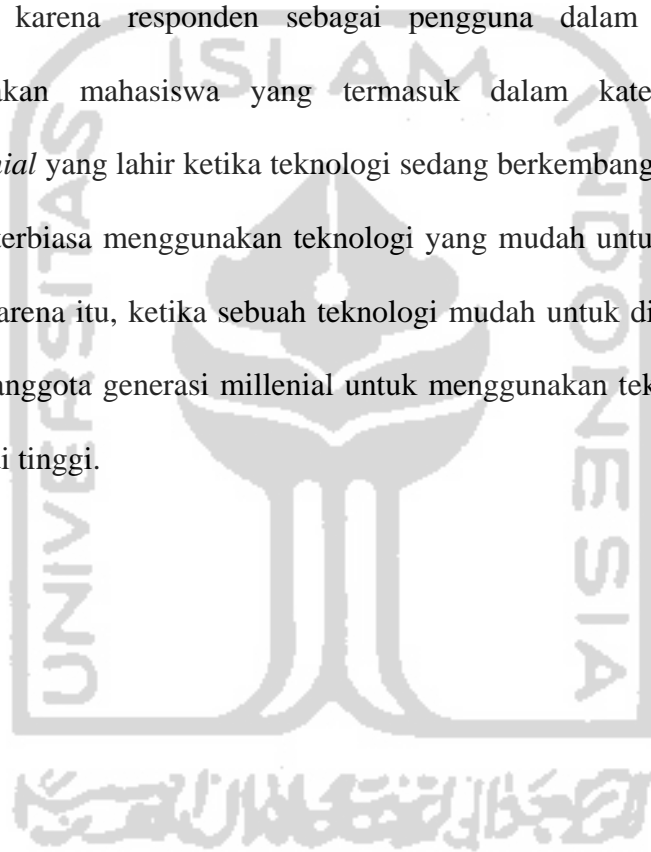
Hasil dalam penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Liu dkk. (2019), Marchelina

dan Pratiwi (2018), dan Sitinjak dan Joan (2019) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Berdasarkan hal tersebut dapat disederhanakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berbanding lurus dengan minat penggunaan *e-wallet*, artinya semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan dalam diri individu maka semakin tinggi minat penggunaannya, namun sebaliknya jika persepsi kemudahan penggunaan dalam diri individu rendah maka minat penggunaan *e-wallet* bagi individu pun juga rendah.

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan persepsi pengguna tentang besarnya upaya yang diperlukan untuk menggunakan sistem atau teknologi (Liu dkk., 2019, Venkatesh dan Davis, 1996). Persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan keyakinan bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan dan tidak memerlukan usaha yang besar saat menggunakannya. Jika dikaitkan dengan hasil analisis statistik deskriptif variabel persepsi kemudahan penggunaan dan variabel minat penggunaan *e-wallet*, tiap indikatornya pada kedua variabel tersebut memiliki nilai rata-rata mendekati dan melebihi interval 5,16, sehingga dapat dikatakan rata-rata responden menyatakan sangat setuju bahwa *e-wallet* mudah untuk digunakan dan responden berminat untuk menggunakan *e-wallet*. Responden sebagai pengguna merasa bahwa *e-wallet* mudah dipelajari, mudah dipahami, mudah digunakan, dan mudah untuk mengoperasikannya secara mahir, sehingga berminat

untuk menggunakan *e-wallet*, merekomendasikan kepada orang sekitar, dan berharap penggunaannya dapat berlanjut di masa depan.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa perubahan pada tingkat persepsi kemudahan penggunaan akan mempengaruhi tingkat minat penggunaan *e-wallet*. Hal tersebut dapat dimungkinkan terjadi karena responden sebagai pengguna dalam penelitian ini merupakan mahasiswa yang termasuk dalam kategori generasi *millennial* yang lahir ketika teknologi sedang berkembang pesat sehingga sudah terbiasa menggunakan teknologi yang mudah untuk dioperasikan. Oleh karena itu, ketika sebuah teknologi mudah untuk digunakan, maka minat anggota generasi millennial untuk menggunakan teknologi tersebut menjadi tinggi.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengujian dan analisis data yang telah dilaksanakan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Pengujian hipotesis pada penelitian ini membuktikan bahwa *optimism* atau sikap optimisme berpengaruh signifikan positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hal ini berarti sikap optimisme pada diri individu mempengaruhi persepsi bahwa penggunaan *e-wallet* mudah untuk digunakan karena dapat mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi secara fleksibel dan efisien.
2. Pengujian hipotesis pada penelitian ini membuktikan bahwa *innovativeness* atau pemikiran inovatif berpengaruh signifikan positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hal ini berarti pemikiran inovatif dalam diri individu mempengaruhi persepsi bahwa penggunaan *e-wallet* mudah untuk digunakan, karena dalam menggunakan *e-wallet*, pengguna dapat mengetahui dan mempelajarinya tanpa bantuan orang lain dan tidak menghadapi banyak masalah dalam menggunakannya.
3. Pengujian hipotesis pada penelitian ini membuktikan bahwa *discomfort* atau rasa ketidaknyamanan tidak berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hal ini berarti rasa



ketidaknyamanan dalam diri individu tidak mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan oleh pengguna.

4. Pengujian hipotesis pada penelitian ini membuktikan bahwa *insecurity* atau rasa ketidakamanan tidak berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hal ini berarti rasa ketidakamanan dalam diri individu tidak mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan oleh pengguna.
5. Pengujian hipotesis pada penelitian ini membuktikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Hal ini berarti persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi minat penggunaan *e-wallet*, karena ketika *e-wallet* mudah untuk dipahami, dipelajari, dan digunakan, maka pengguna akan berminat untuk menggunakannya dan merekomendasikannya kepada orang di sekitar pengguna.

## **5.2. KETERBATASAN PENELITIAN**

Dalam melakukan penelitian, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan dan kesulitan yang ditemukan yang mungkin dapat memengaruhi hasil penelitian, yang diharapkan dapat diperbaiki oleh peneliti selanjutnya. Berikut adalah keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan:

1. Metode pengumpulan data responden menggunakan metode survey melalui kuesioner *online* yang dilakukan dengan melakukan pengisian secara langsung oleh responden. Metode tersebut memiliki kelemahan

yaitu terdapat responden yang tidak serius atau tidak jujur dan tidak dapat dikontrol dalam proses pengisian kuisioner.

2. Pada penelitian ini, aplikasi *e-wallet* yang dinilai kurang spesifik. Hal ini menyebabkan hasil penelitian ini masih bersifat umum berdasarkan berbagai macam produk *e-wallet* yang digunakan di Indonesia, khususnya di Yogyakarta.
3. Pada penelitian ini hanya menunjukkan hasil analisa pada objek penelitian yang terbatas pada penggunaan *e-wallet* di kota Yogyakarta saja, sehingga dapat dimungkinkan adanya perbedaan-perbedaan hasil dan kesimpulan apabila dilakukan dengan objek yang lain seperti penggunaan *e-wallet* di Jawa Tengah, Jakarta, Jawa Timur, atau *e-wallet* di daerah-daerah lainnya.

### **5.3. IMPLIKASI PENELITIAN**

#### **1. Bagi Perusahaan**

Perusahaan penyedia layanan produk *e-wallet* dihimbau untuk meningkatkan keamanan dan kenyamanan dari sistem yang diciptakan sehingga pengguna akan merasa lebih aman dan nyaman dalam menggunakan *e-wallet* dan dapat meningkatkan minat pengguna untuk menggunakan *e-wallet*.

## 2. Bagi Pemilik Usaha

Pemilik usaha dihimbau untuk melakukan kerjasama dengan perusahaan produk *e-wallet* sehingga masyarakat akan menjadi lebih melek teknologi dan menerapkan sistem *cashless* yang secara fisik lebih aman karena tidak perlu membawa uang secara *cash* dan nominal yang lebih akurat. Pemilik usaha juga diharapkan dapat menggunakan sistem pembayaran digital dalam bisnisnya dengan cara yang jujur dan sesuai aturan sehingga dapat meningkatkan minat untuk menggunakan penggunaan *e-wallet*.

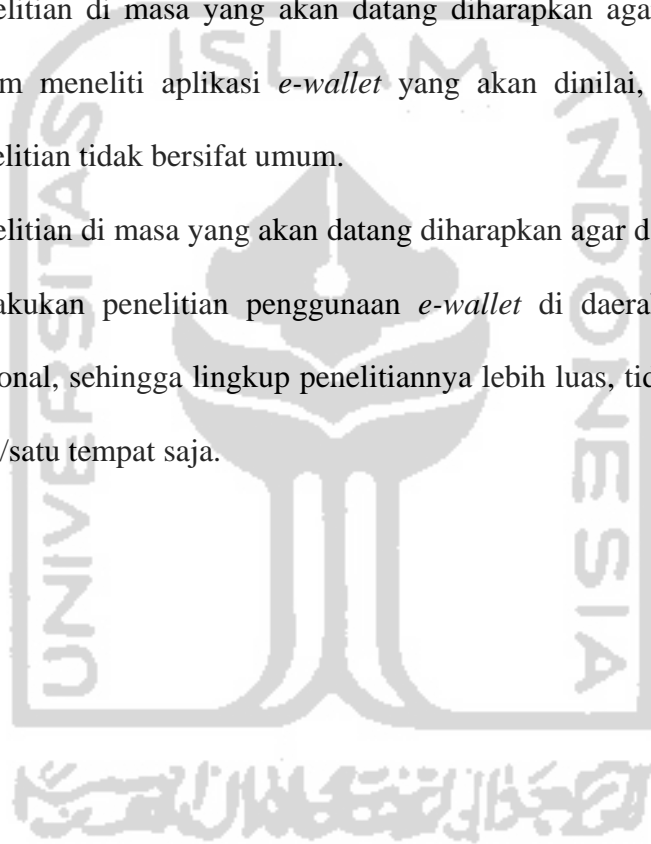
## 3. Bagi Masyarakat

Masyarakat sebagai pengguna dari produk *e-wallet* ini diharapkan agar dapat lebih meningkatkan minat penggunaan pembayaran dengan *e-wallet* yang berbasis *cashless* namun tidak mengurangi kewaspadaannya terhadap keamanan dari teknologi *e-wallet* tersebut dan mempelajari bagaimana dalam bertindak jika terjadi sesuatu yang membuat pengguna tidak nyaman atau tidak aman.

## 5.4. SARAN

Berdasarkan hasil, kesimpulan, dan keterbatasan dalam penelitian ini, guna pengembangan studi dengan topik yang sama atau relevan selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya. Dengan mempertimbangkan keterbatasan penelitian ini, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Penelitian di masa yang akan datang diharapkan mempunyai waktu dan kesempatan yang lebih luas dalam melakukan penelitian sehingga dapat mengumpulkan data dengan metode gabungan yaitu mengumpulkan data dari kuesioner (kuantitatif) dan melalui wawancara (kualitatif).
2. Penelitian di masa yang akan datang diharapkan agar lebih spesifik dalam meneliti aplikasi *e-wallet* yang akan dinilai, sehingga hasil penelitian tidak bersifat umum.
3. Penelitian di masa yang akan datang diharapkan agar dapat melakukan melakukan penelitian penggunaan *e-wallet* di daerah lain maupun nasional, sehingga lingkup penelitiannya lebih luas, tidak sebatas satu kota/satu tempat saja.



## DAFTAR REFERENSI

- Abdi, Hervé. (2010). Partial least squares regression and projection on latent structure regression (PLS Regression). *Wiley Interdisciplinary Reviews: Computational Statistics*, 2(1), 97–106. <https://doi.org/10.1002/wics.51>
- Abdi, Husnul. (2019). 5 Keuntungan Menggunakan Dompot Digital, Transaksi Jadi Lebih Mudah. Retrieved from Liputan6 website: <https://hot.liputan6.com/read/3969315/5-keuntungan-menggunakan-dompot-digital-transaksi-jadi-lebih-mudah>
- Aisyah, M. N., Nugroho, M. A., & Sagoro, E. M. (2014). Pengaruh Technology Readiness terhadap Penerimaan Teknologi Komputer pada UMKM di Yogyakarta. *Economica*, 10(2), 105–119.
- Akhmad, N. (2019). Indonesia Menuju Cashless Society. Retrieved July 7, 2020, from TopBusiness website: <https://www.topbusiness.id/24390/indonesia-menuju-cashless-society.html>
- Annas. (2019). Perguruan Tinggi di Yogyakarta dan Pertumbuhannya. Retrieved July 7, 2020, from Gamatechno website: <https://blog.gamatechno.com/perguruan-tinggi-di-yogyakarta-dan-pertumbuhannya/>
- Ardela, F. (2017). Teknologi Financial : Tengok Dulu Perkembangan Fintech di Indonesia. Retrieved from <https://www.finansialku.com/perkembangan-fintech-di-indonesia/>
- Ariani, A. F., Napitupulu, D., Jati, R. K., Kadar, J. A., & Syafrullah, M. (2018). Testing of Technology Readiness Index Model Based on Exploratory Factor Analysis Approach. *Journal of Physics: Conference Series*, 1007(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1007/1/012043>
- BI. (2020). Informasi Perizinan Penyelenggara dan Pendukung Jasa Sistem Pembayaran. Retrieved February 27, 2020, from Bank Indonesia website: <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/informasi-perizinan/uang-elektronik/penyelenggara-berizin/Pages/default.aspx>
- Chin, W. W. (1998). The partial least squares approach for structural equation modeling. In G. A. Marcoulides (Ed.), *Modern Methods for Business Research*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Davis, F. D., & Venkatesh, V. (1996). A Critical Assessment of Potential

Measurement Biases in the Technology Acceptance Model: Three Experiments. *International Journal of Human Computer Studies*, 45(1), 19–45. <https://doi.org/10.1006/ijhc.1996.0040>

Devi, B. C., & Hoyyi, A. (2015). Analisa faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian dan kepuasan konsumen pada layanan internet speedy di kota semarang menggunakan partial least square (pls). *Statistika*, 4(3), 485–495.

Franedy, R. (2019). OVO Error Hari Ini, Ternyata Ini Penyebabnya! Retrieved from CNBC website: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20191105160154-37-112859/ovo-error-hari-ini-ternyata-ini-penyebabnya>

Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial Least Squares Konsep, Teknik Dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gischa, S. (2020). Dampak Globalisasi di Berbagai Bidang. Retrieved from Kompas.com website: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/20/160000769/dampak-globalisasi-di-berbagai-bidang?page=all>

Hadi, U. (2018). Kemenristek Dikti Sebut Yogya Tetap Jadi Magnet Mahasiswa Baru. Retrieved from Detik News website: <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-4010234/kemenristek-dikti-sebut-yogya-tetap-jadi-magnet-mahasiswa-baru>

Hadijah, S. (2017). Plus dan Minus Cashless di Indonesia dan Upaya Perbaikan yang Perlu Ditingkatkan. Retrieved July 7, 2020, from cermati.com website: <https://www.cermati.com/artikel/plus-dan-minus-cashless-di-indonesia-dan-upaya-perbaikan-yang-perlu-ditingkatkan>

Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2011). PLS-SEM: Indeed a silver bullet. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 19(2), 139–152. <https://doi.org/10.2753/MTP1069-6679190202>

Hallikainen, H., & Laukkanen, T. (2016). *How Technology Readiness Explains Acceptance and B2B Healthcare Sector?*

Handayani, N. U., Santoso, H., & Pratama, I. (2012). *Faktor-Faktor yang Memengaruhi Peningkatan Daya Saing Kluster Mebel di Kabupaten Jepara*.

Humbani, M., & Wiese, M. (2019). An Integrated Framework for the Adoption and Continuance Intention to Use Mobile Payment Apps. *International Journal of Bank Marketing*. <https://doi.org/10.1108/IJBM-03-2018-0072>

Ikhsanti, D. (2019). Mengapa E-Wallet Menarik Banyak Peminat, Baik Perorangan Maupun Badan Usaha? Retrieved July 7, 2020, from

aturduit.com website: <https://www.aturduit.com/articles/potensi-e-wallet-masih-luas-di-indonesia/>

IPrice. (2019). Siapa Aplikasi E-wallet dengan Pengguna Terbanyak di Indonesia? Retrieved from iPrice website: <https://iprice.co.id/trend/insights/e-wallet-terbaik-di-indonesia/>

Jarot, H. (2014). Gerakan Nasional Transaksi Nontunai Sasar Mahasiswa dan Pelajar. Retrieved from Antara Yogya website: <https://jogja.antaranews.com/berita/326963/mahasiswa-pelajar-sasaran-gerakan-nasional-transaksi-nontunai>

Khadka, R., & Kohsuwan, P. (2018). Understanding Consumers' Mobile Banking Adoption in Germany: An Integrated Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM) Perspective. *Catalyst*, 18(1), 56–67.

Kompas. (2016). Manfaat Teknologi Informasi di Bidang Bisnis. Retrieved from Kompas.com website: <https://www.kompasiana.com/emijulaikah/57492108337b61ad0f7fa86a/manfaat-teknologi-informasi-di-bidang-bisnis>

Kompas. (2019). Manfaat Fintech untuk Masyarakat. Retrieved from Kompas.com website: <https://www.kompasiana.com/cairin31348/5dcd1005d541df65e45b1eb2/manfaat-fintech-untuk-masyarakat?page=2>

Lai, P. C. (2017). Security as an Extension to TAM Model: Consumers' Intention to Use a Single Platform E-Payment. *Asia-Pacific Journal of Management Research and Innovation*, 13(3–4), 110–119. <https://doi.org/10.1177/2319510x18776405>

Lai, P. C. (2018). SINGLE PLATFORM E-PAYMENT SYSTEM CONSUMERS' INTENTION TO USE. *Journal of Information Technology Management A Publication of the Association of Management*. SINGLE PLATFORM E-PAYMENT SYSTEM CONSUMERS' INTENTION TO USE. *Journal of Information Technology Management*, XXIX(January), 22–28.

Latan, H., & Ghazali, I. (2012). *Partial Least Squares : Konsep, Teknik, dan Aplikasi SmartPLS 2.0 M3 untuk Penelitian Empiris*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Liu, Y., Wang, M., Huang, D., Huang, Q., & Yang, H. (2019). The Impact of Mobility, Risk, and Cost on the Users' Intention. *Information Systems and E-Business Management*, (0123456789). <https://doi.org/10.1007/s10257-019-00449-0>

Marchelina, D., & Pratiwi, R. (2018). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Fitur Layanan terhadap Minat Penggunaan E- Money (Studi Kasus pada Pengguna E-Money Kota*

Palembang). 1–17.

- Martens, M., Roll, O., & Elliott, R. (2017). Testing the Technology Readiness and Acceptance Model for Mobile Payments Across Germany and South Africa. *International Journal of Innovation and Technology Management*, 14(6). <https://doi.org/10.1142/S021987701750033X>
- Nugroho, A., & Sandy, O. P. (2020). Antara Aplikasi E-Wallet dan Ketidapkahaman Ancaman Siber. Retrieved from Cyberthreat.id website: <https://cyberthreat.id/read/4670/Antara-Aplikasi-E-Wallet-dan-Ketidapkahaman-Ancaman-Siber>
- Parasuraman, A. (2000). Index ( TRI ) A Multiple-Item Scale to Embrace New Technologies. *Service Research*, 2(4), 307–320.
- Parasuraman, A., & Colby, C. L. (2015). An Updated and Streamlined Technology Readiness Index: TRI 2.0. *Journal of Service Research*, 18(1), 59–74. <https://doi.org/10.1177/1094670514539730>
- Pratiwi, M. T., Indriani, F., & Sugiarto, J. (2017). Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Minat Menggunakan TCash di Kota Semarang. *Bisnis Strategi*, 26(1), 76–88.
- Purba, J., Hery, H., & Lestari, V. (2019). *Financial Technology Readiness: Strategic Innovation Management in the Service Industry 4.0*. (October). <https://doi.org/10.4108/eai.30-7-2019.2287760>
- Purwono, D. S. (2018). Peran dan Tantangan Pemuda di Era Generasi Milenial. Retrieved from psi.id website: <https://psi.id/berita/2018/01/04/peran-dan-tantangan-pemuda-di-era-generasi-milenial/>
- Ramadhan, B. (2020). Data Internet di Indonesia dan Perilakunya Tahun 2020. Retrieved February 17, 2020, from Teknoia website: <https://teknoia.com/data-internet-di-indonesia-dan-perilakunya-880c7bc7cd19>
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2017). *Metode Penelitian untuk Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Shin, S., & Lee, W. (2014). The Effects Of Technology Readiness And Technology Acceptance On NFC Mobile Payment Services In Korea. *Applied Business Research*, 30(6), 1615–1626.
- Simiyu, S. C., & Kohsuwa, P. (2019). Understanding Consumers' Mobile Banking Adoption through the Integrated Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM) Perspective: A Comparative Investigation. *Human Behavior Development and Society*, 20(1), 29–40.
- Sitinjak, T., & Joan, L. (2019). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Dan Persepsi



Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay. *Jurnal Manajemen*, 8(2), 27–39.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

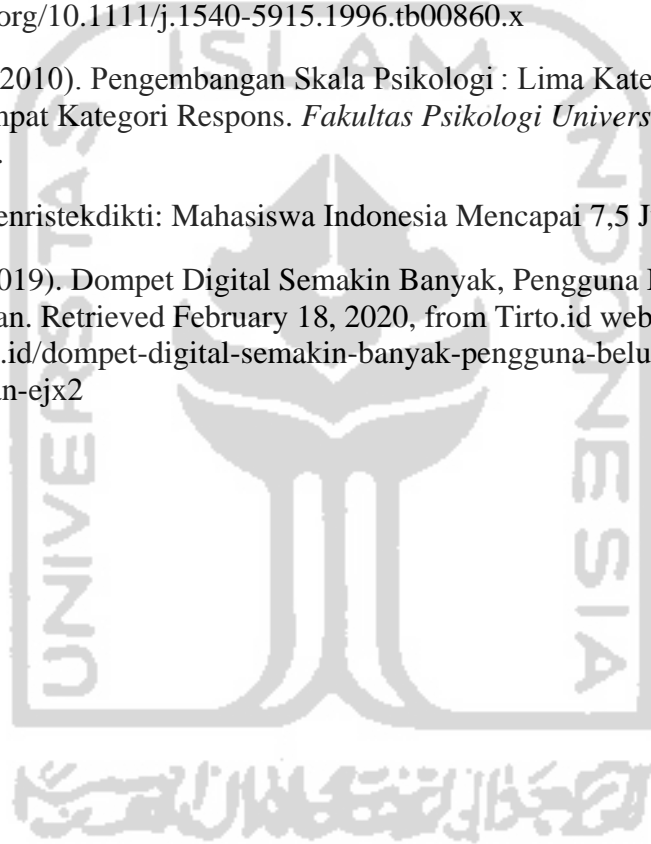
Techfor.id. (2019). Manfaat Fintech Bagi Masyarakat. Retrieved from Techfor.id website: <https://www.techfor.id/manfaat-fintech-bagi-masyarakat/>

Venkatesh, V., & Davis, F. D. (1996). A Model of the Antecedents of Perceived Ease of Use: Development and Test. *Decision Sciences*, 27(3), 451–481. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.1996.tb00860.x>

Widhiarso, W. (2010). Pengembangan Skala Psikologi : Lima Kategori Respons ataukah Empat Kategori Respons. *Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada*, 1–5.

Yud. (2018). Menristekdikti: Mahasiswa Indonesia Mencapai 7,5 Juta.

Zaenudin, A. (2019). Dompot Digital Semakin Banyak, Pengguna Belum Tentu Diuntungkan. Retrieved February 18, 2020, from Tirto.id website: <https://tirto.id/dompot-digital-semakin-banyak-pengguna-belum-tentu-diuntungkan-ejx2>



The logo of Universitas Islam Indonesia is a large, light gray watermark in the background. It features a central emblem with a crescent moon and a star above an open book. The emblem is enclosed in a rounded rectangular border. The word "ISLAM" is written in a sans-serif font above the emblem. The words "UNIVERSITAS" and "INDONESIA" are written vertically on the left and right sides of the emblem, respectively. Below the emblem, there is a line of Arabic calligraphy.

**LAMPIRAN 1**  
**KUESIONER PENELITIAN**

**KUISIONER PENELITIAN TUGAS AKHIR**  
**PENGARUH KESIAPAN TEKNOLOGI INDIVIDU TERHADAP MINAT**  
**MAHASISWA PADA PENGGUNAAN *E-WALLET* MODEL**  
**KOMBINASI TRI DAN TAM**

---

Assalamualaikum Wr Wb.

Perkenalkan, saya Ivana Mutia Eszi, mahasiswi Program Studi Akuntansi tingkat akhir di Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian guna menyelesaikan tugas akhir saya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tingkat kesiapan teknologi individu terhadap minat penggunaan e-wallet. Berkaitan dengan hal tersebut, saya selaku peneliti mengharapkan kesediaan Saudara/i untuk menjadi responden dalam penelitian saya dengan mengisi kuisioner ini. Responden yang saya butuhkan adalah mahasiswa/i universitas di Provinsi D.I. Yogyakarta yang pernah menggunakan e-wallet seperti OVO, GoPay, Dana, T-Cash, LinkAja, dan lainnya. Seluruh data responden hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian dan akan dijaga kerahasiaannya.

Atas kesediaan Saudara/i untuk mengisi kuesioner ini dengan sejujurnya, obyektif, dan apa adanya sangat berarti bagi penelitian ini. Terima kasih atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i dalam mengisi kuesioner ini. Semoga kebaikan Bapak/Ibu/Saudara/i mendapat balasan dan pahal dari Allah SWT.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Peneliti,

Ivana Mutia Eszi

## BAGIAN I

Pertanyaan pada bagian I berupa identitas dari responden. Berilah tanda (✓) pada jawaban anda.

### ➤ IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama Responden (boleh tidak diisi) :

.....

2. Jenis Kelamin :

Laki-laki

Perempuan

3. Usia :

19-21 tahun

22-24 tahun

> 24 tahun

4. Asal Universitas :

UII

UGM

UMY

UNY

UPN

AMIKOM

Lainnya

5. Pengeluaran per bulan

< 1.000.000

1.000.000 – 3.000.000

> 3.000.000

6. Pernah menggunakan aplikasi *e-wallet* (OVO, GoPay, Dana, LinkAja, T-Cash, dan sebagainya)?

- Ya  Tidak

7. Sudah berapa lama menggunakan aplikasi *e-wallet* (OVO, GoPay, Dana, LinkAja, T-Cash, dan sebagainya)? (*\*jika anda lupa, anda dapat memeriksa melalui email yang digunakan untuk mendaftar e-wallet tersebut*)

- < 2 Tahun  
 2 – 3 Tahun  
 > 3 Tahun

8. Seberapa sering menggunakan aplikasi *e-wallet* (OVO, GoPay, Dana, LinkAja, T-Cash, dan sebagainya) dalam sebulan?

- < 2 Kali  
 2 – 5 Kali  
 > 5 Kali

## BAGIAN II

Pertanyaan pada bagian II merupakan dasar pengukuran pengaruh dalam penelitian ini.

### Petunjuk Pengisian Kuisisioner :

Dalam setiap item pertanyaan, saudara/i cukup memberi tanda centang (√) pada kolom yang anda pilih sesuai dengan keadaan saudara/i.

STS = Sangat Tidak Setuju      AS = Agak Setuju  
TS = Tidak Setuju              S = Setuju  
ATS = Agak Tidak Setuju      SS = Sangat Setuju

### 1. Optimis (*Optimism*)

NO	<i>Performance Expectancy (PE)</i>	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Teknologi memberi saya lebih banyak kebebasan dalam beraktivitas						
2	Teknologi mengendalikan kehidupan sehari-hari saya						
3	Saya merasa yakin bahwa sistem berbasis teknologi akan mengikuti apa yang saya perintahkan						
4	Produk dan layanan yang menggunakan teknologi terbaru jauh lebih nyaman digunakan						
5	Aplikasi <i>e-wallet</i> jauh lebih efisien karena menggunakan teknologi terbaru						
6	Aplikasi <i>e-wallet</i> membuat saya menjadi lebih efisien dalam						

	melakukan transaksi keuangan saya						
--	-----------------------------------	--	--	--	--	--	--

Sumber: Simiyu & Kohsuwa (2019), Parasuraman & Colby (2015), Shin & Lee (2014)

2. Inovatif (*Innovativeness*)

NO	<i>Performance Expectancy</i> (PE)	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Orang lain datang kepada saya untuk meminta pendapat tentang teknologi baru						
2	Secara umum, saya termasuk yang pertama dalam lingkaran teman saya yang menggunakan teknologi baru saat muncul						
3	Saya dapat mengetahui produk dan layanan teknologi yang baru tanpa bantuan orang lain						
4	Saya menikmati tantangan untuk mencari tahu <i>gadget</i> berteknologi tinggi						
5	Saya menghadapi masalah yang lebih sedikit daripada orang lain dalam menggunakan teknologi						
6	Saya lebih suka menggunakan teknologi tercanggih yang ada						

Sumber: Simiyu & Kohsuwa (2019), Parasuraman & Colby (2015), Shin & Lee (2014)

3. Ketidaknyamanan (*Discomfort*)

NO	<i>Performance Expectancy (PE)</i>	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Terkadang, saya berpikir bahwa sistem teknologi <i>e-wallet</i> tidak dirancang untuk digunakan oleh orang biasa						
2	Layanan bantuan pengguna <i>e-wallet</i> di ponsel tidak membantu saya karena menjelaskan hal-hal yang tidak saya mengerti						
3	Teknologi baru seperti <i>e-wallet</i> membuat pemerintah dan perusahaan terlalu mudah untuk memata-matai orang						
4	Jika saya memberikan informasi saya ke sistem, saya tidak akan pernah yakin apakah hal tersebut benar-benar sampai di tempat yang tepat						
5	Teman-teman saya belajar lebih banyak tentang teknologi terbaru daripada saya						
6	Saya merasa malu ketika mengalami kesulitan saat melakukan transaksi keuangan melalui <i>e-wallet</i>						
7	Banyak teknologi baru, termasuk <i>e-wallet</i> , yang memiliki risiko keamanan dan kesehatan yang dapat dirasakan						



	penggunanya						
--	-------------	--	--	--	--	--	--

Sumber: Simiyu & Kohsuwa (2019), Parasuraman & Colby (2015), Shin & Lee (2014)

4. Ketidakamanan (*Insecurity*)

NO	<i>Performance Expectancy (PE)</i>	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Orang-orang terlalu bergantung pada teknologi untuk melakukan sesuatu						
2	Saya merasa kurang aman memberikan informasi pribadi melalui internet						
3	Saya khawatir bahwa informasi yang saya berikan melalui internet dapat disalahgunakan oleh orang lain						
4	Ketika sesuatu di dalam sistem teknologi terjadi secara otomatis, saya perlu memeriksa dengan seksama bahwa tidak ada kesalahan pada sistem tersebut						
5	Setiap transaksi bisnis yang saya lakukan secara <i>online</i> harus dikonfirmasi setelahnya						
6	Layanan bantuan pengguna <i>e-wallet</i> di ponsel tidak membantu saya karena menjelaskan hal-hal yang tidak saya mengerti						

7	Saya merasa malu ketika mengalami kesulitan saat melakukan transaksi keuangan melalui <i>e-wallet</i>						
8	Banyak teknologi baru, termasuk <i>e-wallet</i> , yang memiliki risiko keamanan dan kesehatan yang dapat dirasakan penggunaanya						

Sumber: Simiyu & Kohsuwa (2019), Parasuraman & Colby (2015), Shin & Lee (2014)

5. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

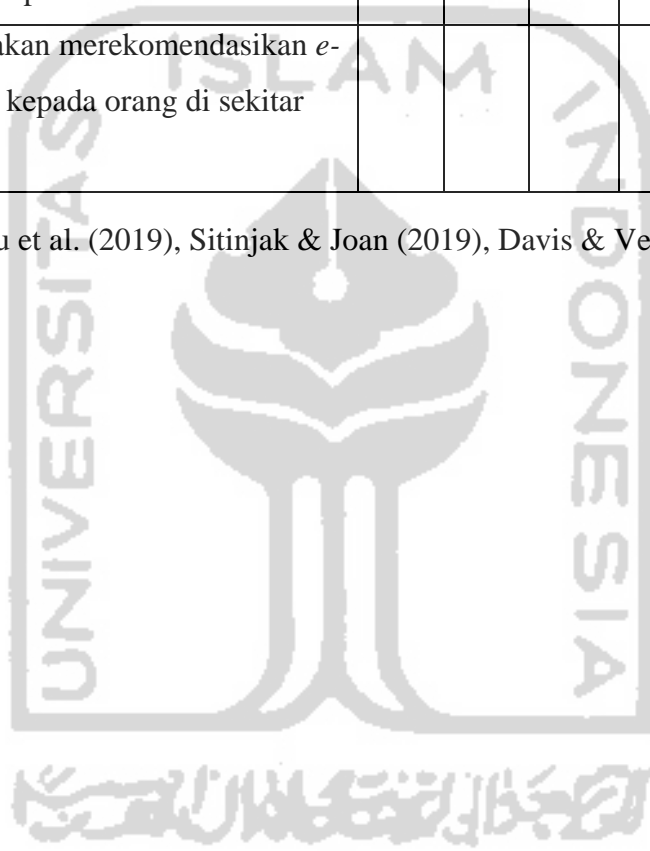
NO	<i>Performance Expectancy (PE)</i>	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Menurut saya belajar menggunakan <i>e-wallet</i> mudah bagi saya						
2	Menurut saya menggunakan <i>e-wallet</i> jelas dan dapat dipahami						
3	Menurut saya menggunakan <i>e-wallet</i> dengan mahir mudah bagi saya						
4	Saya merasa bahwa aplikasi <i>e-wallet</i> mudah digunakan						

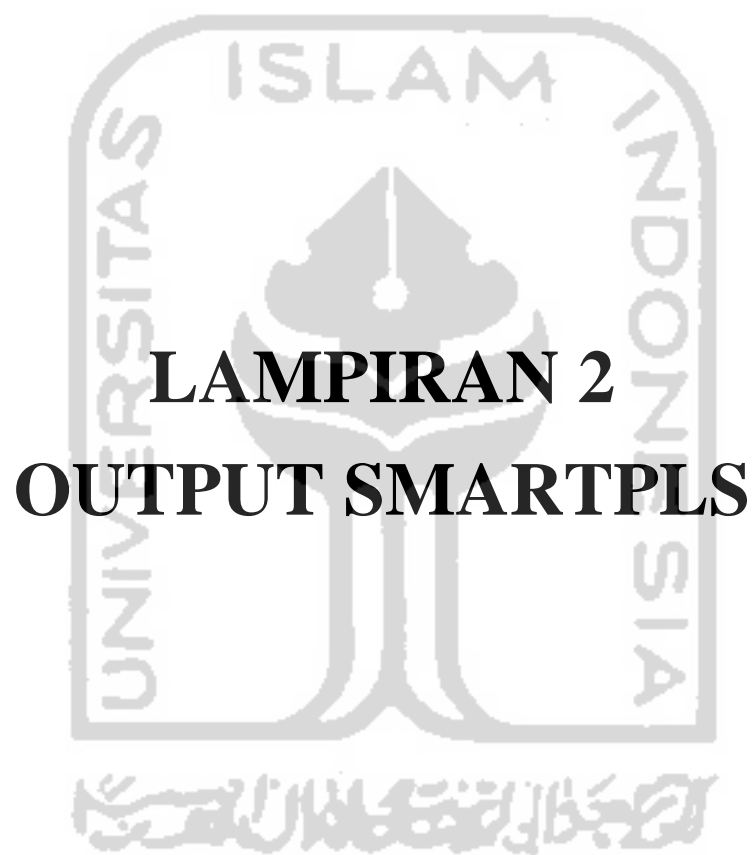
Sumber: Liu et al. (2019), Sitinjak & Joan (2019), Davis & Venkatesh (1996)

6. Minat Penggunaan *E-Wallet* (*Behavioral Intention*)

NO	<i>Performance Expectancy</i> (PE)	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Saya berniat untuk menggunakan <i>e-wallet</i>						
2	Saya berharap penggunaan <i>e-wallet</i> saya dapat berlanjut di masa depan						
3	Saya akan merekomendasikan <i>e-wallet</i> kepada orang di sekitar saya						

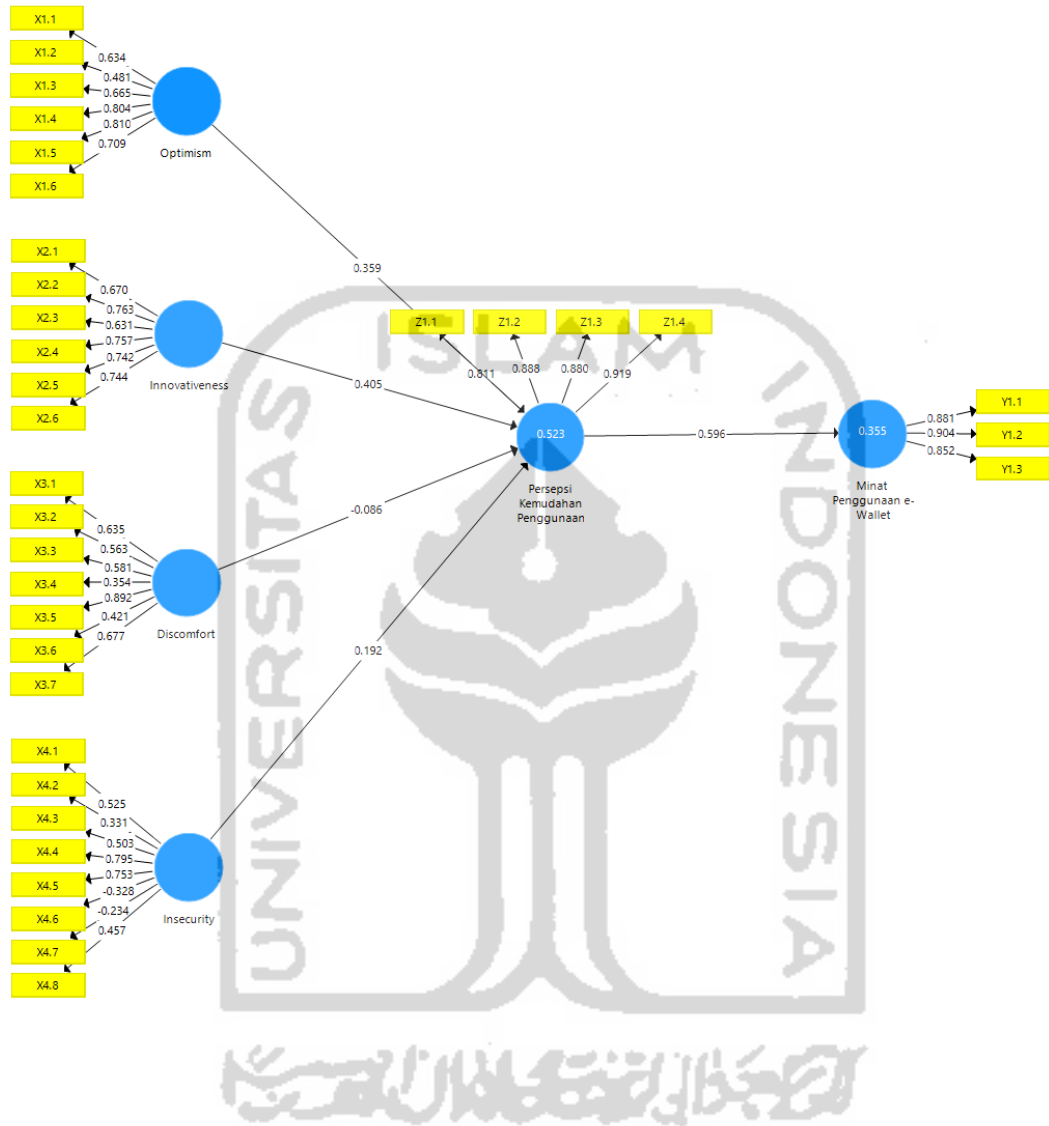
Sumber: Liu et al. (2019), Sitinjak & Joan (2019), Davis & Venkatesh (1996)



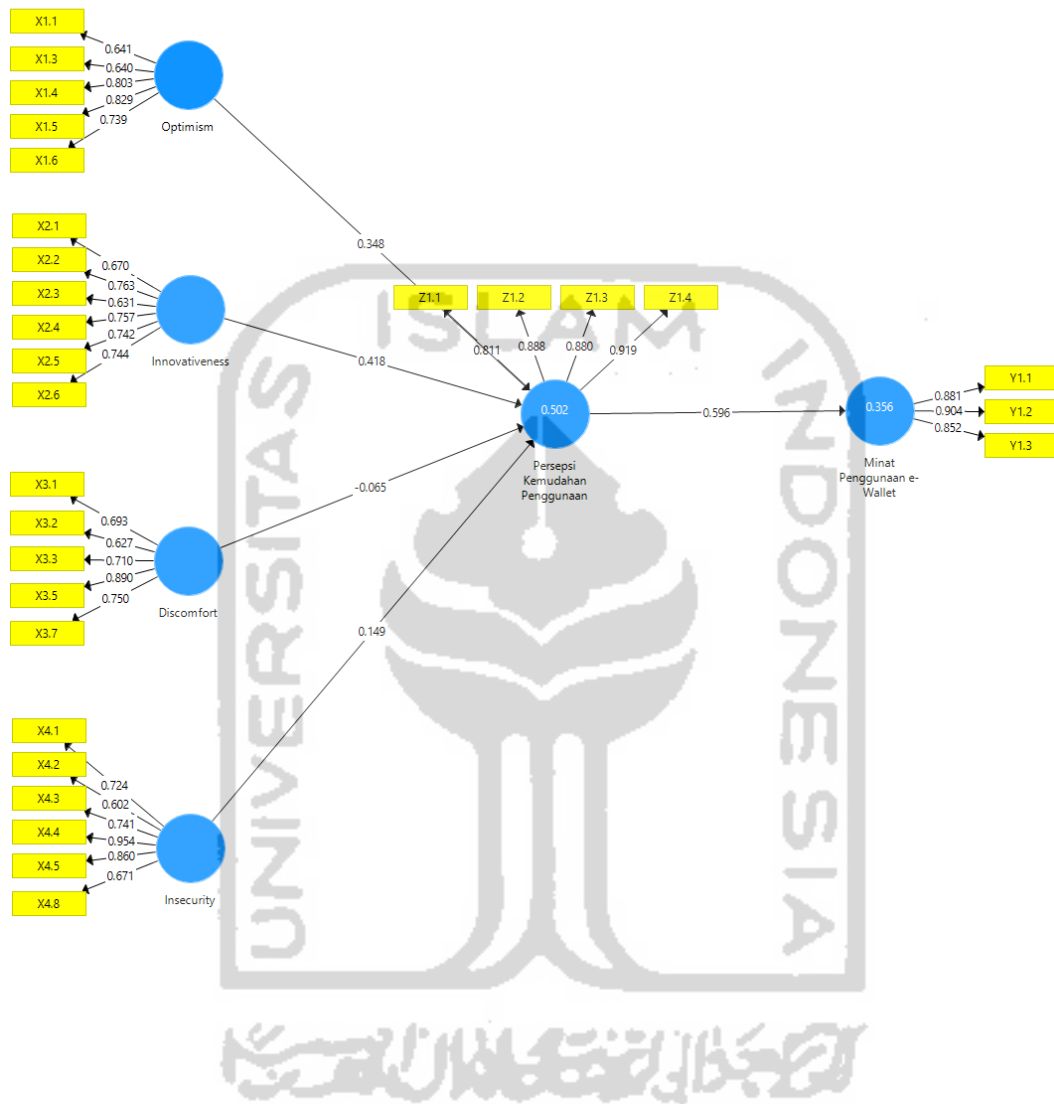


**LAMPIRAN 2**  
**OUTPUT SMARTPLS**

## OUTPUT MODEL PENGUKURAN



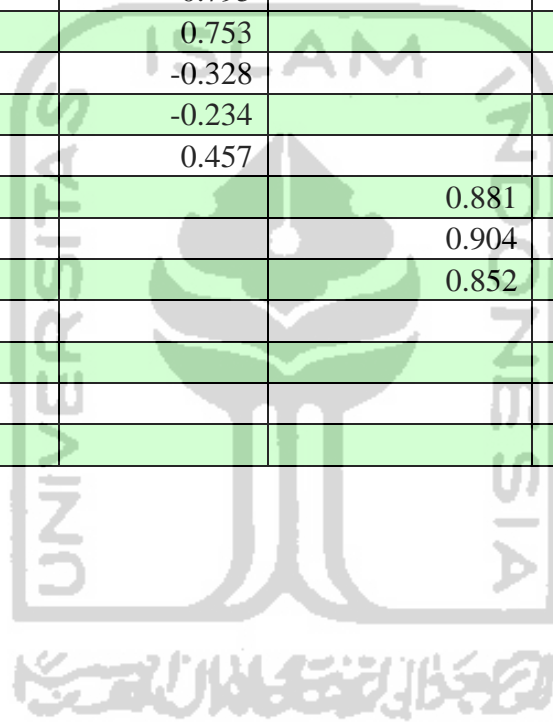
## REVISI OUTPUT MODEL PENGUKURAN (*DROPPING*)



## OUTER LOADINGS

	<i>Discomfort</i>	<i>Innovativeness</i>	<i>Insecurity</i>	<b>Minat Penggunaan e- Wallet</b>	<i>Optimism</i>	<b>Persepsi Kemudahan Penggunaan</b>
X1.1					0.634	
X1.2					0.481	
X1.3					0.665	
X1.4					0.804	
X1.5					0.810	
X1.6					0.709	
X2.1		0.670				
X2.2		0.763				
X2.3		0.631				
X2.4		0.757				
X2.5		0.742				
X2.6		0.744				
X3.1	0.635					
X3.2	0.563					
X3.3	0.581					
X3.4	0.354					
X3.5	0.892					
X3.6	0.421					
X3.7	0.677					
X4.1			0.525			

X4.2			0.331		
X4.3			0.503		
X4.4			0.795		
X4.5			0.753		
X4.6			-0.328		
X4.7			-0.234		
X4.8			0.457		
Y1.1				0.881	
Y1.2				0.904	
Y1.3				0.852	
Z1.1					0.811
Z1.2					0.888
Z1.3					0.880
Z1.4					0.919





**OUTER LOADINGS (*DROPPING*)**

	<i>Discomfort</i>	<i>Innovativeness</i>	<i>Insecurity</i>	<b>Minat Penggunaan e- Wallet</b>	<i>Optimism</i>	<b>Persepsi Kemudahan Penggunaan</b>
X1.1					0.641	
X1.3					0.640	
X1.4					0.803	
X1.5					0.829	
X1.6					0.739	
X2.1		0.670				
X2.2		0.763				
X2.3		0.631				
X2.4		0.757				
X2.5		0.742				
X2.6		0.744				
X3.1	0.693					
X3.2	0.627					
X3.3	0.710					
X3.5	0.890					
X3.7	0.750					
X4.1			0.724			
X4.2			0.602			
X4.3			0.741			
X4.4			0.954			
X4.5			0.860			

X4.8			0.671			
Y1.1				0.881		
Y1.2				0.904		
Y1.3				0.852		
Z1.1						0.811
Z1.2						0.888
Z1.3						0.880
Z1.4						0.919

**AVERAGE VARIANCE EXTRACTED (AVE)**

	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
<b>Discomfort</b>	0.546
<b>Innovativeness</b>	0.518
<b>Insecurity</b>	0.589
<b>Minat Penggunaan e-Wallet</b>	0.773
<b>Optimism</b>	0.540
<b>Persepsi Kemudahan Penggunaan</b>	0.766

## DISCRIMINANT VALIDITY

	<i>Discomfort</i>	<i>Innovativeness</i>	<i>Insecurity</i>	<b>Minat Penggunaan e-Wallet</b>	<i>Optimism</i>	<b>Persepsi Kemudahan Penggunaan</b>
<i>Discomfort</i>	0.739					
<i>Innovativeness</i>	-0.221	0.720				
<i>Insecurity</i>	0.484	-0.110	0.768			
<b>Minat Penggunaan e-Wallet</b>	-0.080	0.509	0.120	0.879		
<i>Optimism</i>	-0.160	0.619	0.028	0.552	0.735	
<b>Persepsi Kemudahan Penggunaan</b>	-0.141	0.632	0.081	0.596	0.621	0.875

## COMPOSITE RELIABILITY DAN CRONBACH'S ALPHA

	<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>Composite Reliability</b>
<b>Discomfort</b>	0.807	0.856
<b>Innovativeness</b>	0.813	0.865
<b>Insecurity</b>	0.888	0.894
<b>Minat Penggunaan e-Wallet</b>	0.853	0.911
<b>Optimism</b>	0.784	0.853
<b>Persepsi Kemudahan Penggunaan</b>	0.897	0.929

**R-SQUARE**

	R Square
Minat Penggunaan e-Wallet	0.356
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0.502

**PATH COEFFICIENTS**

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ( O/STDEV )	P Values
Discomfort -> Persepsi Kemudahan Penggunaan	-0.065	-0.062	0.077	0.848	<b>0.397</b>
Innovativeness -> Persepsi Kemudahan Penggunaan	0.418	0.402	0.087	4.787	<b>0.000</b>
Insecurity -> Persepsi Kemudahan Penggunaan	0.149	0.118	0.104	1.431	<b>0.153</b>
Optimism -> Persepsi Kemudahan Penggunaan	0.348	0.364	0.093	3.728	<b>0.000</b>
Persepsi Kemudahan Penggunaan -> Minat Penggunaan e-Wallet	0.596	0.600	0.059	10.187	<b>0.000</b>