

**PERILAKU PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL PADA MAHASISWA**

**DI SURAKARTA**



**Disusun Oleh:**

**MUHAMMAD RIZKY HERLAMBANG**

**19312453**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI**

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2023**

**PERILAKU PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL PADA MAHASISWA  
DI SURAKARTA**

**SKRIPSI**

Dikerjakan dan diajukan sebagai syarat untuk mencapai derajat Sarjana Strata-1  
Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam  
Indonesia.

Oleh:

Nama: Muhammad Rizky Herlambang

No. Mahasiswa: 19312453

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

**2023**

## 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 kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 22 Mei 2023



Muhammad rizky  
Herlambang

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERILAKU PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL PADA MAHASISWA  
DI SURAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

Muhammad Rizky Herlambang

No. Mahasiswa: 19312453

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada tanggal 13 Maret 2023

Dosen Pembimbing



(Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA.)

**BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI**

**SKRIPSI BERJUDUL**

Perilaku Penggunaan Dompot Digital Mahasiswa Surakarta

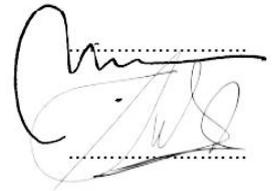
Disusun oleh : MUHAMMAD RIZKY HERLAMBANG

Nomor Mahasiswa : 19312453

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus  
pada hari, tanggal: Selasa, 11 April 2023

Penguji/Pembimbing Skripsi : Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA.

Penguji : Suwaldiman, M.Accy., Ak., CMA.



Mengetahui  
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika  
Universitas Islam Indonesia

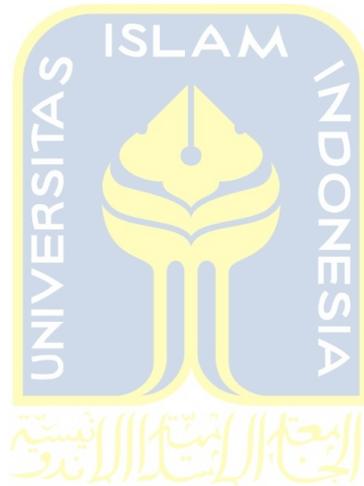


Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D., CFA, CertIPSAS.

## **MOTTO**

Maka jangan sekali-kali membiarkan kehidupan ini memperdayakanmu

(Q.S Fatir:5)



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan tugas akhir ini kepada kedua orang tua saya Kurniawan Sejati dan Hanif Kusumawati. Untuk kakak saya Rania Sinta Nabila



## Kata Pengantar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

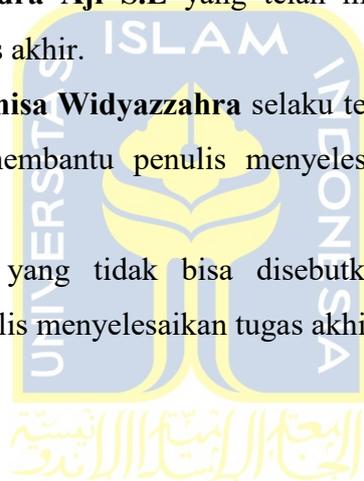
*Assalamualaikum Wr. Wb.*

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, puji syukur Tuhan semesta alam Allah SWT, berkat karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“PERILAKU PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL PADA MAHASISWA DI SURAKARTA”** untuk menyelesaikan Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia. Sholawat kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga yaummul akhir.

Penulis berterimakasih kepada teman dan keluarga atas dukungan dan bantuannya kepada:

1. Allah SWT karena Karunia dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
2. **Bapak Kurniawan Sejati** dan **Ibu Hanif Kusumawati** selaku orang tua penulis yang telah memberikan dukungan dan doa.
3. **Rania Sinta Nabila** selaku kakak yang telah mendukung dan memberi doa.
4. **Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D.** selaku Rektor Universitas Islam Indonesia

5. **Bapak Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D.** selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia
6. **Bapak Dekar Urumsah, SE., S.Si., M.Com(IS)., Ph.D., CFrA.** selaku Ketua Jurusan Akuntansi, Universitas Islam Indonesia.
7. **Bapak Rifqi Muhammad, S.E., M.Sc., Ph.D.** Selaku Ketua Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia.
8. **Ibu Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA.** selaku dosen pembimbing tugas akhir yang sudah mencurahkan pikiran dan tenaga dalam penyelesaian tugas akhir penulis.
9. **Mario Dhanindra Aji S.E** yang telah memberi saran kepada penulis Menyusun tugas akhir.
10. **Meutia Bestannisa Widyazzahra** selaku teman seperjuangan yang sudah susah payah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir dari awal sampai akhir.
11. **Teman-teman** yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir.



## DAFTAR ISI

PERILAKU PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL PADA MAHASISWA.....	i
DI SURAKARTA.....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK.....	xv
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
Bab II.....	11
Kajian Pustaka.....	11
2.1.1 Dompot Digital.....	11
2.2 Kerangka Teoritis.....	13
2.2.1 Unified Theory Acceptance Use of Technology I (UTAUT I).....	13
2.2.2 Unified Theory Acceptance Use of Technology II (UTAUT II).....	14
2.2.3 Unified Theory Acceptance Use of Technology III (UTAUT).....	14
2.3 Penelitian Terdahulu.....	16
2.4 Hipotesis Penelitian.....	22
2.4.1 Ekspektasi Kinerja.....	22
2.4.2 Ekspektasi Usaha.....	22
2.4.3 Pengaruh sosial.....	23
2.4.4 Kondisi yang Memfasilitasi.....	24
2.4.5 Motivasi Hedonis.....	25

2.4.6 Nilai Harga .....	26
2.4.7 Kebiasaan .....	27
2.4.8 Inovasi Pribadi dalam IT .....	28
2.4.9 Niat Penggunaan .....	29
2.4.10 Perilaku Penggunaan .....	30
2.5 Kerangka Penelitian .....	31
Bab III .....	32
METODE PENELITIAN .....	32
3.1 Populasi dan Sampel .....	32
3.2 Desain Penelitian .....	32
3.3 Metode Pengambilan Sampel .....	33
3.4 Definisi Operasional Variabel .....	33
3.5 Teknis Analisis Data .....	43
3.5.1 Perangkat Analisis Data .....	43
3.6 Uji Instrumen Penelitian .....	43
3.5.1 Uji Validitas .....	43
3.5.2 Uji Reliabilitas .....	44
3.6 Pengujian Data Model Struktural .....	44
3.6.1 Uji R-Square .....	44
3.6.2 Uji t-Statistik .....	45
Bab IV .....	47
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	47
4.1 Hasil Pengumpulan Data .....	47
Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data .....	47
4.2 Deskripsi Responden .....	48
4.2.1 Karakteristik responden berdasar jenis kelamin .....	48
4.2.3 Kelompok Usia .....	49
4.3 Deskripsi Variabel Penelitian .....	49
4.4 Uji Instrumen Penelitian .....	54
4.4.1 Uji Validitas Konvergen .....	54
4.4.3 Hasil Uji Reliabilitas .....	61

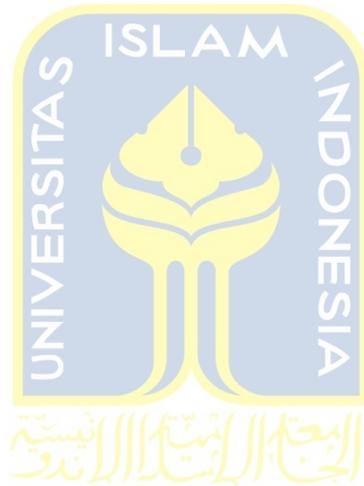
4.5	Pengujian Model Struktural .....	62
4.5.1	Hasil Uji R-Square .....	62
4.6	Hasil Pengujian Hipotesis .....	62
4.7	Pembahasan Hasil Penelitian .....	69
4.7.1	Ekspektasi Kinerja Berpengaruh Positif terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital .....	69
4.7.2	Ekspektasi Usaha Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital .....	70
4.7.3	Pengaruh Sosial Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital .....	71
4.7.4	Kondisi Yang Memfasilitasi Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital .....	71
4.7.5	Motivasi Hedonis Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital .....	72
4.7.6	Nilai Harga Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital .....	73
4.7.7	Kebiasaan Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital .....	73
4.7.8	Inovasi Pribadi Dalam IT Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital .....	74
4.7.9	Niat Menggunakan Berpengaruh Positif Terhadap Perilaku Menggunakan Dompot Digital .....	74
Bab V	Saran dan Kesimpulan .....	75
5.2	Keterbatasan Penelitian .....	76
5.3	Saran .....	77
	Daftar Pustaka .....	77
	LAMPIRAN .....	83
	HASIL KUESIONER .....	90
	UJI SMART PLS .....	100

## Daftar Tabel

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 3.1 Ekspektasi Kinerja.....	34
Tabel 3.2 Ekspektasi Usaha.....	35
Tabel 3.3 Pengaruh Sosial.....	36
Tabel 3.4 Kondisi yang memfasilitasi.....	37
Tabel 3.5 Motivasi Hedonis.....	38
Tabel 3.6 Nilai Harga.....	39
Tabel 3.7 Kebiasaan.....	40
Tabel 3.8 Inovasi Pribadi dalam IT.....	41
Tabel 3.9 Minat Menggunakan.....	42
Tabel 3.10 Perilaku Penggunaan.....	42
Tabel 4.1 Pengumpulan Data.....	47
Tabel 4.2 Jenis Kelamin.....	48
Tabel 4.3 Deskripsi Responden.....	49
Tabel 4.4 Deskripsi Variabel.....	49
Tabel 4.5 Loading Factor.....	54
Tabel 4.6 Cross Loading.....	57
Tabel 4.7 Croanbcah Alpha.....	61
Tabel 4.8 Uji Square.....	62
Tabel 4.9 Hasil Hipotesis.....	63
Tabel 4.10 Rangkuman Hipotesis.....	68

## Daftar Gambar

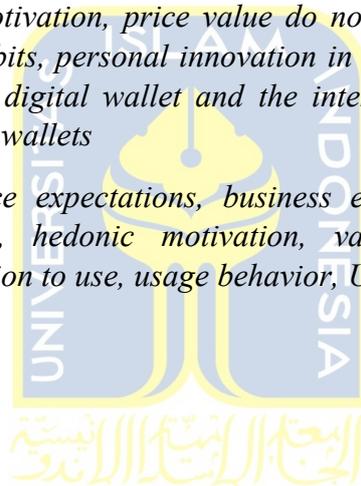
Gambar 2.1 Dompot Digital yang Sering Digunakan.....	12
Gambar 2.2 Kerangka UTAUT III.....	15



## ABSTRAK

*This study aims to determine the effect of performance expectations, business expectations, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price values, habits, personal innovation in IT on the intention to use and behavior in using digital wallets. This research uses quantitative methods. The population in this study were students of Surakarta City. The sampling method used in this study was purposive sampling, by including active Surakarta City students. Questionnaires were distributed via Google Form and data were obtained from 129 respondents who were used as samples in this study. The theory used in this study is the Unified Theory of Acceptance Use of Technology III. The data in this study were processed using SmartPLS. The results of this study prove that performance expectations, business expectations, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value do not affect the intention to use a digital wallet while habits, personal innovation in IT have a significant effect on the intention to use a digital wallet and the intention to use has an effect on behavior. use of digital wallets*

*Keywords: performance expectations, business expectations, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, value price, habits, personal innovation in IT, intention to use, usage behavior, Unified Theory Acceptance Use of Technology*



# Bab I

## Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat tidak bisa dihindari di zaman yang serba modern ini. Kemajuan teknologi serta analisis big data terhadap bidang *finance* mampu mempermudah kegiatan jasa keuangan (Batunanggar, 2019). Kemajuan teknologi juga berpengaruh pada sektor keuangan berupa *financial technology* atau sering disebut *fintech* (Rodiah & Melati, 2020). Sehingga membawa dampak pada perilaku masyarakat saat melakukan pembayaran dengan menggunakan sistem digital berbasis aplikasi yang disediakan (Kusnawan et al., 2019). Sistem pembayaran telah menggantikan peran uang tunai (Parastiti et al., 2015). Salah satu contoh platform pembayaran berbasis teknologi adalah *E-wallet* atau dompet digital dan penggunaan dompet digital untuk melakukan pembayaran disebut *cashless*.

*Cashless* merupakan metode transaksi dengan tidak menggunakan uang tunai (Marlina et al., 2021). Sistem *cashless* sudah diterapkan dan menjadi trend di berbagai negara. Banyak perusahaan pada sektor keuangan seperti perbankan telah membantu dalam hal penerapan sistem *cashless*. Transaksi dengan metode *cashless* sangat mudah diterapkan karena hanya menggunakan *smartphone* sebagai media (Fabris, 2019). Adanya *E-Wallet* menggantikan peran dompet konvensional melalui *smartphone* sebagai media (Singh et al., 2020). Transaksi seperti jasa transportasi daring, pembayaran penginapan dan toko, serta

pembelanjaan dapat menggunakan *E-Wallet* atau dompet digital. Pengaplikasian dompet digital dalam transaksi dapat menggunakan *QR Code* yang telah disediakan atau melalui pengiriman uang (transfer) menggunakan virtual account number. Contoh *E-Wallet* yang populer di Indonesia adalah Dana, GOPAY, Linkaja, ShopeePay, OVO.

Metode pembayaran *cashless* yang menggunakan dompet digital dirasa lebih cepat dan lebih mudah dibandingkan dengan metode pembayaran konvensional karena pengaplikasian dompet digital sangat mudah dan pengoperasian dompet digital menghemat waktu (Laela Nur & Setyawan, 2022). Dompet digital mampu memberikan rasa nyaman dan aman kepada konsumen dalam melakukan transaksi di mana saja dan kapan saja (Laela Nur & Setyawan, 2022). Selain memberikan keuntungan bagi konsumen, penggunaan dompet digital juga menguntungkan penjual karena proses transaksi menjadi lebih cepat, mengurangi resiko uang palsu atau uang tidak layak edar serta pengelolaan pada kas menjadi lebih efisien (Laela Nur & Setyawan, 2022). Selain mempermudah dalam transaksi, penggunaan dompet digital juga memberikan keuntungan bagi para *user* seperti *voucher* untuk belanja, *cashback* untuk pembelian dengan minimum nominal tertentu, promo, serta diskon yang merupakan strategi agar masyarakat beralih dari dompet konvensional ke dompet digital (Laela Nur & Setyawan, 2022). Selain itu, dalam penggunaan dompet digital tentu memiliki resiko. Pembayaran melalui *Quick Response Code* (QR Code) yang bisa ditempel dimanapun atau statis sehingga sangat memungkinkan data *user* dicuri, seperti *personal identification number* (PIN) hingga pencurian uang milik *user*

tersebut (Setyowati, 2018). Risiko saat melakukan pembayaran *cashless* menggunakan dompet digital yaitu tidak tersedia autentifikasi melalui aplikasi ataupun PIN, sehingga konsumen dapat berpura-pura sudah melakukan pembayaran atau penjual mengaku bahwa barang sudah dikirim (Setyowati, 2018).

*Platform* dompet digital yang sering dipakai oleh masyarakat Indonesia adalah GOPAY, terbukti dari hasil survey (Ipsos, 2020) dari The Jakarta Post pada 2020 bahwa user GOPAY di Indonesia mencapai 52% dan sebanyak 29% merupakan user OVO sedangkan user Dana sebanyak 9% dan user Linkaja sebanyak 4%. GoPay lebih populer dibanding platform lain karena juga menjadi platform untuk mengakses jasa transportasi, belanja online, memesan makanan dan lain sebagainya.

Dengan adanya dompet digital sebagai alat pembayaran modern akan menjadi alternatif untuk melakukan berbagai transaksi (Ramadhan, 2022), karena penggunaan dompet digital sangat fleksibel, masyarakat tidak perlu menyiapkan dan menghitung uang tunai (Ramadhan, 2022). Dompet digital mampu menjadi solusi dari permasalahan seperti pencurian dan peredaran uang palsu (Liputan6, 2022). Dengan adanya dompet digital masyarakat bisa melakukan berbagai transaksi selain pembelian dan penjualan seperti pembayaran berbagai tagihan seperti BPJS, asuransi, listrik dan masih banyak lagi dan hal tersebut bisa dilakukan di manapun dan kapanpun karena penggunaan dompet digital melalui smartphone (Ramadhan, 2022).

Meskipun banyak manfaat dari dompet digital, permasalahan yang ditemui yaitu penggunaan dompet digital masih didominasi di kota besar. Survei Dana dilakukan di empat kota besar yaitu Bandung, Jakarta, Yogyakarta, dan Surabaya. Alasannya karena jumlah penggunaan *smartphone* dan internet paling tinggi di Indonesia dan banyak generasi milenial yang menjadi target market (Arhando, 2019). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan pada survei (Ipsos, 2020) bahwa dompet digital tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari generasi milenial dan gen-Z. Dari survei tersebut pada 757 responden, Kota Bandung yang menjadi pengguna dompet digital terbesar yaitu 69,4 %, lalu Jakarta 65,9 %, Yogyakarta dengan 63,8 % dan Surabaya 37,5 % (Arhando, 2019). Selain itu tidak semua merchant menggunakan metode pembayaran *cashless* dengan *E-Wallet* (Silalahi et al., 2022). Hal ini disebabkan tidak mendukungnya infrastruktur seperti jaringan internet (Silalahi et al., 2022). Pada penggunaan dompet digital dibutuhkan *smartphone* dan juga jaringan internet, jika tidak jaringan internet maka transaksi pembayaran tidak bisa dilakukan (Goenawan et al., 2021).

Pada penelitian (Pinto et al., 2022), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), (Putri, 2020) menemukan ekspektasi kinerja tidak berdampak pada niat penggunaan sedangkan pada penelitian (Suhendry, 2020) , (Taiwo & Downe, 2013), (Kamalasena & Sirisena, 2021) menjelaskan ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap niat penggunaan.

Pada penelitian (Putri, 2020), (Kamalasena & Sirisena, 2021) dijelaskan ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap niat penggunaan. Penelitian serupa dilakukan oleh (Mulyani & Nugraha, 2022), (Rahman & Dewi, 2019), mendapat hasil ekspektasi usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan. Pada penelitian (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), (Palau-Saumell et al., 2019), mendapat hasil bahwa ekspektasi usaha mempengaruhi dan signifikan terhadap niat penggunaan.

Pada penelitian (Nasir, 2013), (Palau-Saumell et al., 2019), (Suhendry, 2020), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), ditemukan pengaruh sosial memiliki pengaruh positif terhadap niat penggunaan. Penelitian serupa dilakukan (Rahman & Dewi, 2019), pengaruh sosial signifikan terhadap perilaku penggunaan . Temuan berbeda ditemukan pada penelitian (Pinto et al., 2022) pengaruh sosial tidak berdampak pada perilaku penggunaan dan pada penelitian (Putri, 2020), (Kamalasena & Sirisena, 2021) menjelaskan pengaruh sosial tidak berpengaruh terhadap niat penggunaan.

Pada penelitian (Pinto et al., 2022), (Rahman & Dewi, 2019), variabel kondisi yang memfasilitasi berdampak pada perilaku penggunaan. Hasil serupa juga ditemukan pada penelitian (Suhendry, 2020), (Putri, 2020), (Palau-Saumell et

al., 2019), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), (Kamalasena & Sirisena, 2021) bahwa kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh terhadap niat penggunaan. Sedangkan pada penelitian (Taiwo & Downe, 2013) menjelaskan bahwa hubungan antara kondisi yang memfasilitasi dan niat penggunaan tidak signifikan dan masih dipertanyakan.

Pada penelitian (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), (Kamalasena & Sirisena, 2021) menemukan bahwa motivasi hedonis tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan. Sedangkan pada penelitian (Palau-Saumell et al., 2019), (Putri, 2020), motivasi hedonis mempunyai pengaruh terhadap niat penggunaan dan pada penelitian (Pinto et al., 2022) motivasi hedonis merupakan salah satu variabel yang berdampak terhadap perilaku penggunaan.

Penelitian (Putri, 2020), (Kamalasena & Sirisena, 2021) memperoleh hasil bahwa nilai harga berpengaruh terhadap niat penggunaan. Sedangkan pada penelitian (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020) menjelaskan bahwa nilai harga tidak berpengaruh signifikan pada niat penggunaan. Pada penelitian (Pinto et al., 2022) variabel nilai harga tidak berdampak pada perilaku penggunaan.

Variabel kebiasaan pada penelitian (Palau-Saumell et al., 2019), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), (Kamalasena & Sirisena, 2021) mempunyai pengaruh pada niat penggunaan. Sedangkan hasil berbeda ditemukan pada penelitian (Putri, 2020) memperoleh hasil kebiasaan tidak berpengaruh terhadap niat penggunaan.

Pada penelitian (Pinto et al., 2022) variable inovasi pribadi tidak berdampak pada penggunaan MART. Sedangkan dengan variabel yang sama pada penelitian (Kamalasena & Sirisena, 2021) memperoleh hasil bahwa inovasi pribadi memiliki dampak positif pada niat menggunakan platform E-Learning.

Pada penelitian (Putri, 2020), (Palau-Saumell et al., 2019), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), (Taiwo & Downe, 2013), (Kamalasena & Sirisena, 2021) terbukti niat menggunakan berpengaruh pada perilaku penggunaan.

Berdasarkan isu permasalahan tersebut, peneliti ingin meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan dompet digital mahasiswa di Kota Surakarta. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode UTAUT 3 oleh (Farooq et al., 2017) yang merupakan pengembangan dari UTAUT 2 dengan konsep tambahan inovasi pribadi dalam IT. Dalam UTAUT 3 terdapat 8 konsep yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, inovasi pribadi dalam IT

## 1.2 Rumusan Masalah

- A. Apakah ekspektasi kinerja berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital
- B. Apakah ekspektasi usaha berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital
- C. Apakah Pengaruh sosial berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital
- D. Apakah Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital
- E. Apakah Motivasi hedonis berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital
- F. Apakah Nilai harga berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital
- G. Apakah kebiasaan berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital
- H. Apakah Inovasi pribadi dalam IT berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital
- I. Apakah minat berpengaruh terhadap perilaku penggunaan dompet digital



## 1.4 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan penelitian berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu :

1. Membuktikan pengaruh ekspektasi kinerja terhadap minat menggunakan dompet digital.
2. Membuktikan pengaruh ekspektasi usaha terhadap minat menggunakan dompet digital.
3. Membuktikan pengaruh Pengaruh sosial terhadap minat menggunakan dompet digital.
4. Membuktikan pengaruh Kondisi yang memfasilitasi terhadap minat menggunakan dompet digital.
5. Membuktikan pengaruh Motivasi hedonis terhadap minat menggunakan dompet digital.
6. Membuktikan pengaruh Nilai harga terhadap minat menggunakan dompet digital.
7. Membuktikan pengaruh Kebiasaan terhadap minat menggunakan dompet digital.
8. Membuktikan pengaruh Inovasi pribadi dalam IT terhadap minat menggunakan dompet digital.

9. Membuktikan pengaruh Behavioral Intention terhadap perilaku penggunaan dompet digital.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan beberapa pihak yang mendapat manfaat dari penelitian, diantaranya :

1. Manfaat bagi pengguna dompet digital

Hasil penelitian ini mampu memberikan pengetahuan bagi pengguna teknologi finansial pembayaran tentang sistem dan teknologi dompet digital yang telah digunakan serta menjadi dasar bagi user dalam penggunaan dompet digital.

2. Manfaat bagi perusahaan dan instansi terkait dompet digital

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk peningkatan inovasi dengan faktor yang mendorong mahasiswa menggunakan dompet digital bagi instansi maupun perusahaan yang berhubungan dengan penelitian serta dapat menjadi bahan evaluasi produk dan kinerja perusahaan dari sisi penggunaan produk.

3. Manfaat bagi dunia akademik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan data tambahan untuk penelitian lain terkait faktor penggunaan dompet digital dengan menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) III.

## Bab II

### Kajian Pustaka

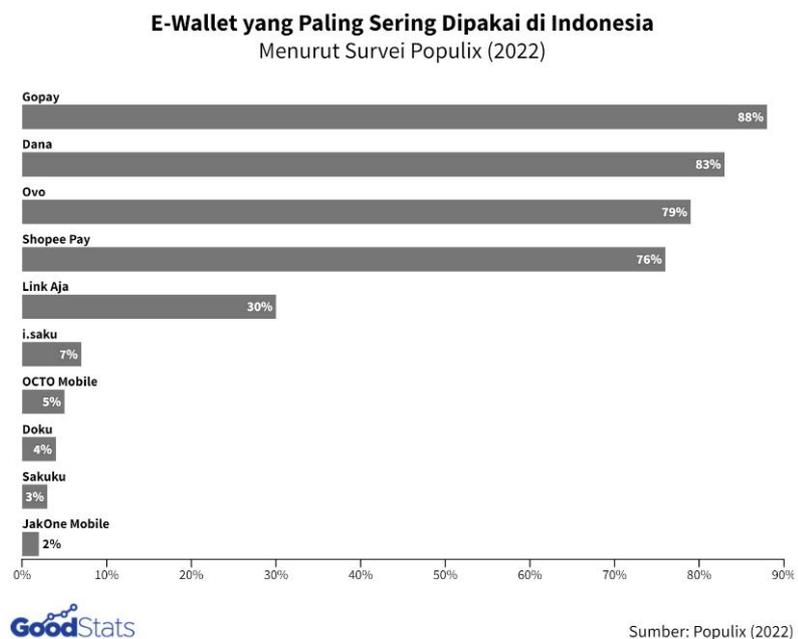
#### 2.1.1 Dompot Digital

*E-Wallet* atau dompet digital merupakan salah satu teknologi finansial pada sistem pembayaran, penyimpanan uang, dan macam-macam transaksi berbasis digital (Watmah et al., 2020). Dengan kata lain dompet digital sebagai penyimpanan saldo untuk melakukan pembayaran secara elektronik yang dapat diakses melalui *smartphone*. Dompot digital mampu menggantikan peran dompet konvensional karena penyimpanan uang tunai menjadi saldo dompet digital dalam perangkat *smartphone* untuk melakukan transaksi (Sharma et al., 2018).

Banyak manfaat yang didapat dalam menggunakan dompet digital. Di antaranya lebih cepat dan lebih mudah dibandingkan dengan metode pembayaran konvensional karena pengaplikasian dompet digital mudah dan pengoperasiannya menghemat waktu (Laela Nur & Setyawan, 2022). Dompot digital memberikan rasa nyaman dan aman dalam melakukan transaksi di mana saja dan kapan saja (Laela Nur & Setyawan, 2022). Penggunaan dompet digital juga menguntungkan penjual karena proses transaksi menjadi lebih cepat, mengurangi resiko uang palsu atau uang tidak layak edar serta pengelolaan pada kas menjadi lebih efisien (Laela Nur & Setyawan, 2022). Penggunaan dompet digital juga memberikan keuntungan bagi para user seperti *voucher* untuk belanja, *cashback* untuk pembelian dengan minimum nominal tertentu, promo, serta diskon yang

merupakan strategi agar masyarakat beralih dari dompet konvensional ke dompet digital (Laela Nur & Setyawan, 2022).

Jumlah pengguna dompet digital setiap tahunnya bertambah dan perusahaan penyedia layanan dompet digital mulai memaksimalkan fasilitas melalui produk dompet digital. Trend gaya hidup *cashless* merupakan gaya hidup baru di masyarakat, terutama mahasiswa karena kemudahan akses dan praktis dengan menggunakan perangkat yaitu *smartphone*.



Gambar 2.1 10 Dompet Digital yang paling sering digunakan tahun 2022

Berdasarkan gambar 1.1 terdapat 10 *platform* dompet digital yang sering digunakan di Indonesia pada tahun 2022, mulai dari Gopay di peringkat pertama, DANA di peringkat kedua hingga JakOne Mobile. Pada setiap *platform* dompet

digital memiliki fitur layanan andalan yang berbeda, seperti Gopay yang memiliki fitur Gopay Diary yang bisa memantau pengeluaran bulanan para *user*, lalu dompet digital DANA yang memiliki fitur *Nearby Me* dimana para user bisa mencari tahu mitra merchant DANA yang dekat dengan lokasi, OVO yang memiliki OVO Points dimana setiap pembayaran menggunakan OVO akan mendapatkan OVO Points yang bisa ditukarkan menjadi saldo.

## **2.2 Kerangka Teoritis**

### **2.2.1 Unified Theory Acceptance Use of Technology I (UTAUT I)**

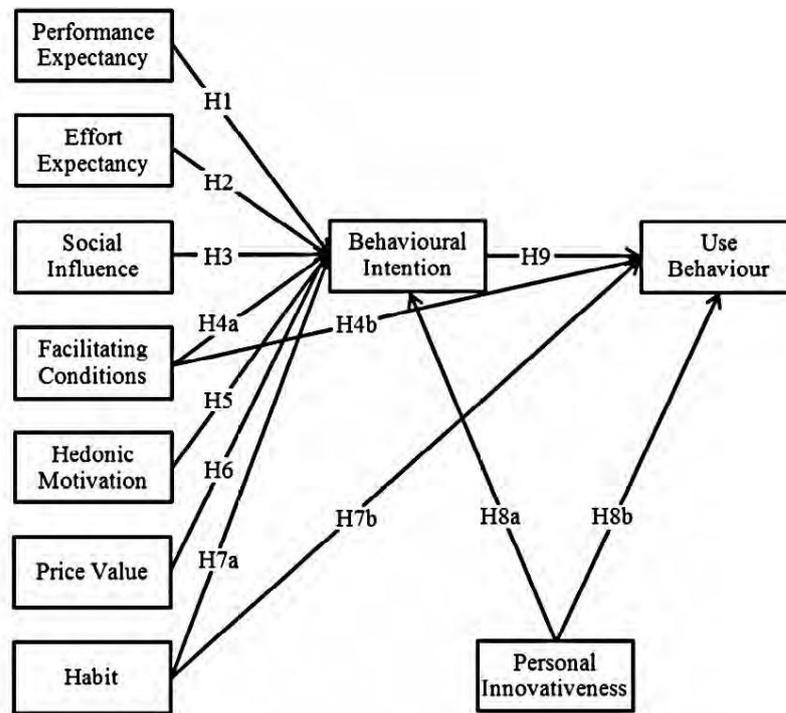
*Unified Theory Acceptance Use of Technology* yaitu teori yang memaparkan tentang penerimaan suatu teknologi (Venkatesh et al., 2003). UTAUT merupakan pengembangan dan penggabungan dari 8 teori yang meliputi *Theory of reasoned action* (TRA), *Technology acceptance model* (TAM), *Theory of planned behavior* (TPB), *Combined TAM and TPB* (C-TAM-TPB), *Motivational model* (MM), *Model of PC utilization* (MPTU), *Innovation diffusion theory* (IDT), *Social cognitive theory* (SCT). Dari teori-teori tersebut terbentuklah UTAUT dengan 4 variabel yaitu ekspektasi kinerja (PE), ekspektasi usaha (EE), pengaruh sosial (SI), kondisi yang memfasilitasi (FC) yang memiliki pengaruh terhadap behavioral intention atau niat perilaku dan use behavior yang mengacu pada seberapa sering individu menggunakan teknologi informasi (Venkatesh et al., 2003).

### **2.2.2 Unified Theory Acceptance Use of Technology II (UTAUT II)**

*Unified Theory Acceptance Use of Technology II (UTAUT) II* yaitu teori yang dikembangkan dari UTAUT I oleh (Venkatesh et al., 2012). Karena UTAUT II merupakan perkembangan dari UTAUT I dimana pada teori ini ditambah penambahan 3 variabel yang meliputi kebiasaan, motivasi hedonis dan nilai harga.

### **2.2.3 Unified Theory Acceptance Use of Technology III (UTAUT)**

*Unified Theory Acceptance Use of Technology III (UTAUT) III* merupakan model teori yang diperkenalkan oleh (Farooq et al., 2017) yang terbentuk dari pengembangan model UTAUT II. Pada UTAUT III terdapat 8 konsep yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, dan inovasi pribadi dalam IT. Para peneliti menjelaskan bahwa model UTAUT III mempunyai persentase sebesar 66 persen kekuatan penjelas tentang memprediksi pengadopsian teknologi.



Gambar Model UTAUT III

Pada teori sebelumnya hanya terdapat empat aspek yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi memfasilitasi yang terdapat pada model UTAUT I dan diperkenalkan oleh (Venkatesh et al., 2003). Sedangkan pada UTAUT II yang dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2012) ditambah tiga aspek yang meliputi motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan sehingga pada model UTAUT II memiliki total tujuh aspek. Pada model UTAUT III ditambah aspek kedelapan yaitu inovasi pribadi dalam IT. Pada penelitian ini kerangka penelitian mengalami modifikasi yaitu menghilangkan hipotesis kondisi yang memfasilitasi, kebiasaan, inovasi personal berpengaruh terhadap perilaku penggunaan.

## 2.3 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1: Penelitian terdahulu

No	Peneliti	Judul	Variabel	Hasil
1	(Pinto et al., 2022)	<i>Augmented Reality for a New Reality: Using UTAUT-3 to Assess the Adoption of Mobile Augmented Reality in Tourism (MART)</i>	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, inovasi personal, niat menggunakan, perilaku penggunaan	variabel yang berdampak pada penggunaan MART adalah kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis dan kebiasaan
2	(Rahman & Dewi, 2019)	Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy,	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi,	Pengaruh sosial signifikan terhadap adaption intention. ekspektasi usaha dan pengaruh sosial signifikan terhadap perilaku

		<p>Social Influence, Dan Facilitating Condition Terhadap Use Behavior Dengan Adoption Intention Pengguna Aplikasi Jenius Di Kota Bandung 2019</p>	<p>perilaku penggunaan, adaption intention</p>	<p>penggunaan. ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial signifikan terhadap perilaku penggunaan melalui adaption intention. Ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, dan adaption intention signifikan terhadap perilaku penggunaan.</p>
3	(Suhendry, 2020)	<p>Minat Penggunaan Ovo Di Kota Pontianak Menggunakan Model <i>Unified Theory of Acceptance and</i></p>	<p>ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, minat menggunakan OVO</p>	<p>ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan OVO</p>

		<i>Use Technology</i>		
4	(Putri, 2020)	Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat dan Perilaku Penggunaan <i>E-Money</i> di Kota Denpasar	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, niat prnggunaan, perilaku penggunaan	Kondisi memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga berpengaruh terhadap niat pengguna <i>E-Money</i> . Kebiasaan dan behavioral intention berpengaruh terhadap perilaku penggunaan <i>E-Money</i> .
5	(Mulyani & Nugraha, 2022)	Penerapan Model UTAUT, Personal Innonvativeness dan Perceived Financial Cost dalam penggunaan <i>E-Learning</i>	Inovasi personal dalam IT, ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, perceived financial cost, <i>E-Learning</i>	Inovasi personal dalam IT berpengaruh positif dan signifikan terhadap ekspektasi kinerja dan ekspektasi usaha. ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap

		selama Pandemi Covid-19		penggunaan <i>E-Learning</i> .  <i>Perceived financial cost</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan <i>E-Learning</i>
6	(Palau-Saumell et al., 2019)	<i>User Acceptance of Mobile Apps for Restaurants: An Expanded and Extended UTAUT-2</i>	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, <i>Perceived credibility, intention to use, use</i>	kebiasaan, perceived credibility, motivasi hedonis, ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, price-saving orientation, pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi mempengaruhi niat menggunakan MARSR. kebiasaan, <i>intentions to use</i> , dan kondisi yang memfasilitasi berpengaruh pada penggunaan MARSR.
7	(Muhammad Taufik Hidayat et	Penerimaan Pengguna <i>E-Wallet</i>	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial,	ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, perceived

	al., 2020)	Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus)	kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, niat menggunakan, perilaku penggunaan	trust, perceived risk, dan kebiasaan signifikan dengan niat menggunakan. Kondisi yang memfasilitasi, kebiasaan, dan niat menggunakan signifikan dengan perilaku penggunaan.
8	(Taiwo & Downe, 2013)	<i>The Theory of User Acceptance and Use of Technology (UTAUT): A Meta-Analytic Review of Empirical Findings</i>	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, niat menggunakan, perilaku penggunaan	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi signifikan terhadap niat menggunakan. Niat menggunakan berpengaruh pada perilaku penggunaan.
9	(Kamalasena & Sirisena, 2021)	<i>Factors Influencing the Adoption Of E-</i>	Harapan kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial,	dampak positif dari inovasi pribadi dalam IT, ekspektasi kinerja,

		<p><i>Learning By University Students in Sri Lanka: Application Of Utaut-3 Model During Covid-19 Pandemic</i></p>	<p>kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, harga nilai, kebiasaan, inovasi bidang IT, niat menggunakan, penggunaan e-learning</p>	<p>kondisi yang memfasilitasi, nilai harga, kebiasaan pada niat untuk menggunakan <i>platform e-learning</i>. Niat menggunakan berpengaruh positif pada penggunaan <i>e-learning</i></p>
10	(Nasir, 2013)	<p>Evaluasi Penerimaan Teknologi Informasi Mahasiswa di Palembang Menggunakan Model UTAUT</p>	<p>ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, penerimaan teknologi informasi</p>	<p>hubungan positif dan signifikan antara variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan pengaruh sosial terhadap penerimaan Teknologi Informasi</p>

## **2.4 Hipotesis Penelitian**

### **2.4.1 Ekspektasi Kinerja**

Ekspektasi kinerja yaitu tingkat kepercayaan individu dengan mengadopsi suatu sistem mampu membantu dalam pencapaian kinerja pekerjaan (Venkatesh et al., 2003). ekspektasi kinerja mengacu pada keyakinan individu bahwa teknologi mampu meningkatkan performa dalam pekerjaan (Venkatesh et al., 2012). Fitur yang ada dalam dompet digital memudahkan dalam melakukan pembayaran seperti tidak perlu menyiapkan dan menghitung uang tunai, dengan begitu menggunakan E-Wallet akan menghemat waktu karena tidak perlu pergi ke bank, sehingga minat individu untuk menggunakan dompet digital akan meningkat. (Suhendry, 2020), (Taiwo & Downe, 2013), menjelaskan ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap niat penggunaan dompet digital. Pengaruh ekspektasi kinerja terhadap penggunaan teknologi juga dinyatakan (Kamalasena & Sirisena, 2021).

**H1: ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital**

### **2.4.2 Ekspektasi Usaha**

Ekspektasi usaha yaitu tingkat suatu upaya pada individu untuk menggunakan sistem guna menunjang pekerjaannya (Venkatesh et al., 2003). Ekspektasi usaha mengacu pada kemudahan yang dirasakan dengan penggunaan teknologi (Venkatesh et al., 2012). Seiring dengan kemudahan akses dalam penggunaan E-

Wallet maka akan semakin banyak yang menggunakan E-Wallet sebagai media transaksi sehari-hari. Memahami mekanisme E-Wallet tidak sulit dan hanya membutuhkan waktu yang singkat, hal ini membuat semakin banyak pula yang ingin menggunakan E-Wallet dalam berbagai transaksi. Penelitian (Mulyani & Nugraha, 2022), (Rahman & Dewi, 2019), ekspektasi usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap use behavior. Pada penelitian (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), (Palau-Saumell et al., 2019), mendapat hasil bahwa ekspektasi usaha mempengaruhi dan signifikan terhadap behavioral intention.

## **H2: Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital**

### **2.4.3 Pengaruh sosial**

Pengaruh sosial yaitu tingkat setiap individu yang beranggapan penting pada orang lain meyakinkan dirinya dalam mengadopsi sebuah sistem baru (Venkatesh et al., 2003). Pengaruh sosial mengacu pada pendapat lingkungan sekitar pengguna teknologi untuk menggunakan teknologi (Venkatesh et al., 2003). Dorongan dari lingkungan sekitar dapat mempengaruhi intensitas dalam menggunakan E-Wallet, semakin banyak yang menggunakan E-Wallet maka akan menimbulkan motivasi dan rasa mengikuti trend bagi para individu yang belum menggunakan E-Wallet. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Suhendry, 2020), semakin banyak jumlah pengaruh sosial maka minat menggunakan E-Wallet juga semakin besar. Pada penelitian (Nasir, 2013), (Palau-Saumell et al., 2019), (Suhendry, 2020), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), pengaruh sosial

memiliki pengaruh positif terhadap behavior intention. Penelitian serupa dilakukan (Rahman & Dewi, 2019), pengaruh sosial signifikan terhadap use behavior.

### **H3: Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital**

#### **2.4.4 Kondisi yang Memfasilitasi**

Kondisi yang memfasilitasi dimana tingkat keyakinan tiap individu bahwa adanya infrastruktur perusahaan dan teknis guna mendukung penggunaan sebuah sistem (Venkatesh et al., 2003). Dengan adanya kondisi fasilitas yang baik seperti pusat bantuan dan call center 24 jam yang disediakan maka pengguna tidak ragu untuk menggunakan E-Wallet dan tidak kesulitan saat menjumpai masalah terkait penggunaan E-Wallet. Dengan begitu akan menarik banyak perhatian masyarakat untuk tidak ragu menggunakan E-Wallet. (Suhendry, 2020) menjelaskan bahwa semakin baik kondisi fasilitas maka faktor minat menggunakan E-Wallet semakin besar. Penelitian (Pinto et al., 2022), (Rahman & Dewi, 2019), kondisi yang memfasilitasi berdampak pada use behavior. Sedangkan penelitian (Suhendry, 2020), (Putri, 2020), (Palau-Saumell et al., 2019), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh terhadap behavioral intention

### **H4: Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital**

#### 2.4.5 Motivasi Hedonis

Motivasi hedonis yaitu kesenangan atau keriangannya karena penggunaan teknologi yang terbukti memiliki peran yang penting dalam menentukan penerimaan dan penggunaan teknologi (Brown & Venkatesh, 2005). Beberapa penelitian menyatakan di dalam konteks konsumen bahwa motivasi hedonis menjadi penentu yang sangat penting dari penerimaan teknologi (Shao & Siponen, 2011). Seiring banyaknya strategi pemasaran yang ditawarkan seperti promo, cashback, gratis ongkir, dan diskon akan memunculkan rasa senang pada pengguna E-Wallet untuk menggunakan E-Wallet secara berkelanjutan dan akan mempengaruhi masyarakat luas untuk menggunakan E-Wallet. penelitian (Palau-Saumell et al., 2019), (Putri, 2020), motivasi hedonis memiliki pengaruh terhadap behavioral intention dan pada penelitian (Pinto et al., 2022) motivasi hedonis merupakan salah satu variabel yang berdampak terhadap use behavior.

**H5: Motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital**

#### **2.4.6 Nilai Harga**

Nilai harga mengacu terkait struktur biaya dan harga yang mempunyai dampak signifikan pada penggunaan sistem atau teknologi (Mahande & Jasruddin, 2018). Nilai harga mengacu pada manfaat yang didapat individu dalam menggunakan teknologi dan jumlah yang dikeluarkan untuk teknologi tersebut (Venkatesh et al., 2012). Dengan menggunakan E-Wallet maka dapat melakukan berbagai transaksi dengan fleksibel dan juga tidak ada biaya admin antar transaksi E-Wallet. Menggunakan E-Wallet sangat efektif karena bisa melakukan transaksi kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan smartphone, dengan begitu dalam melakukan transaksi tidak perlu mengambil uang tunai di ATM dan kemudahan ini akan mempengaruhi minat masyarakat luas untuk mengadopsi E-Wallet di kehidupan sehari-hari. Penelitian (Putri, 2020), nilai harga berpengaruh terhadap behavioral intention.

**H6: Nilai harga berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital**

#### **2.4.7 Kebiasaan**

Kebiasaan atau kebiasaan yaitu sejauh mana individu cenderung melakukan tingkah laku dengan otomatis karena belajar (Limayem et al., 2007). Kebiasaan menunjukkan individu mampu melakukan perilaku penggunaan e-wallet secara otomatis karena telah mempelajari perilaku tersebut (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020). Karena kemudahan yang dirasakan selama penggunaan E-Wallet maka users akan terus menerus menggunakan E-Wallet dan menjadi kebiasaan. Dengan demikian maka akan semakin banyak yang menerapkan metode pembayaran secara cashless menggunakan E-Wallet. Dengan semakin banyak penerapan metode pembayaran menggunakan E-Wallet maka akan menarik minat masyarakat luas untuk menggunakan E-Wallet. Variabel kebiasaan pada penelitian (Palau-Saumell et al., 2019), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), (Kamalasena & Sirisena, 2021), mempunyai pengaruh pada behavioral intention.

**H7: Kebiasaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital**

#### 2.4.8 Inovasi Pribadi dalam IT

Inovasi pribadi dalam IT merupakan kemauan individu dalam mencoba teknologi informasi terbaru (Mulyani & Nugraha, 2022). Inovasi pribadi dalam IT sebagai sebuah inovasi yang berada pada individu itu untuk mencari tahu dan mencoba teknologi informasi yang selalu berkembang pesat di setiap waktu (Mulyani & Nugraha, 2022). Seiring dengan maraknya penggunaan E-Wallet yang terus bermunculan maka munculah rasa penasaran dari setiap individu untuk mencoba E-Wallet. Dengan kemudahan fitur, menghemat waktu dan tenaga maka akan timbul rasa penasaran dari masyarakat yang belum menggunakan E-Wallet untuk mencoba dan menggunakan E-Wallet. Pada penelitian (Kamalasena & Sirisena, 2021) memperoleh hasil bahwa personal innovativeness memiliki dampak positif pada niat menggunakan platform E-Learning.

**H8: Personal innovation in IT berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital**

#### **2.4.9 Niat Penggunaan**

Minat adalah bagian dari model UTAUT berupa keinginan serta upaya pada seseorang untuk melakukan suatu perilaku (Patil et al., 2020). Minat menggunakan menjelaskan tentang harapan pengguna dalam menerapkan sistem baru (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020). Jika seseorang mempunyai minat untuk melakukan suatu perilaku maka seseorang tersebut akan melakukan perilaku tersebut (Sutanto et al., 2018). Pada Theory of Reasoned Action dijelaskan minat pada setiap individu untuk melakukan aktivitas merupakan penentu langsung dari perilaku (Sutanto et al., 2018). Minat penggunaan dompet digital ialah bentuk keinginan menggunakan dompet digital sebagai alat transaksi (Rodiah & Melati, 2020). Semakin tinggi minat atau keinginan untuk menggunakan dompet digital maka akan semakin besar pula individu menggunakan dompet digital. Pada penelitian (Putri, 2020), (Palau-Saumell et al., 2019), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), (Taiwo & Downe, 2013), (Kamalasena & Sirisena, 2021) terbukti minat menggunakan berpengaruh pada perilaku penggunaan.

**H9: Minat berpengaruh terhadap perilaku penggunaan dompet digital**

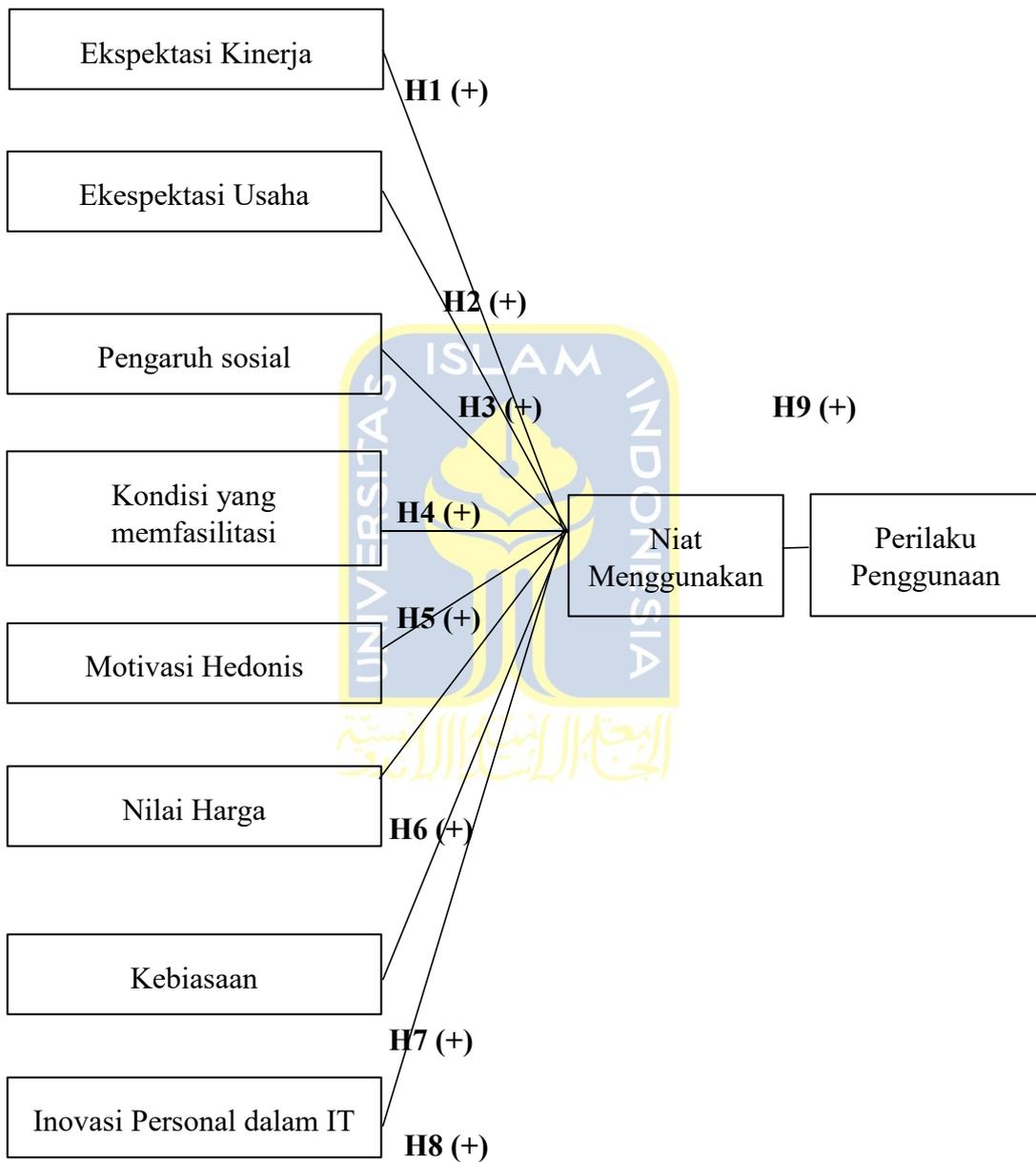
#### 2.4.10 Perilaku Penggunaan

Use behavior atau perilaku penggunaan yaitu seberapa sering individu menggunakan suatu teknologi (Venkatesh et al., 2003). Penggunaan teknologi informasi adalah bentuk refleksi dari perilaku individu (Bharata & Widyaningrum, 2017). Perilaku individu ditinjau dari minat individu tersebut untuk menggunakan suatu teknologi informasi (Bharata & Widyaningrum, 2017). Jika individu percaya sistem mampu membantu menyelesaikan pekerjaan maka individu akan menggunakan sistem tersebut (Bharata & Widyaningrum, 2017).



---

## 2.5 Kerangka Penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Penelitian

## Bab III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian yaitu mahasiswa Kota Surakarta yang sudah menggunakan aplikasi dompet digital. Populasi mahasiswa digunakan agar populasi homogen, memberikan spesifikasi populasi menjadi suatu kelompok masyarakat. Kota Surakarta mendapat peringkat kedua dengan kota terbesar dan terpadat di Jawa Tengah pada tahun 2017 (Saputra, 2022). Serta Kota Surakarta menjadi kota terpadat di Jawa Tengah pada 2021 (Kusnandar, 2022).

#### 3.2 Desain Penelitian

Pada penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan data primer berupa kuesioner yang dibagikan melalui google form. Kuesioner penelitian menggunakan skala likert angka, dengan skor skala likert sebagai berikut :

- 1 : sangat tidak setuju (STS)
- 2 : tidak setuju (TS)
- 3 : setuju (S)
- 4 : sangat setuju (SS)

### 3.3 Metode Pengambilan Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi dan pada pengambilannya harus berdasarkan pertimbangan tertentu. Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *convenience* sampling. Dimana sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki kriteria yaitu mahasiswa Kota Surakarta aktif yang menggunakan aplikasi dompet digital pada kehidupan sehari-hari yang kebetulan ditemui. Karena jumlah populasi mahasiswa Surakarta saat ini belum diketahui secara detail maka dengan pertimbangan waktu, tenaga serta ketepatan terkait menganalisis data menggunakan rumus unknown population (Masriyah et al., 2022)

$$n = ([Z\alpha/2]/E)^2$$

$$n = ([1,96]/0,25)^2$$

$$n = 96,04$$



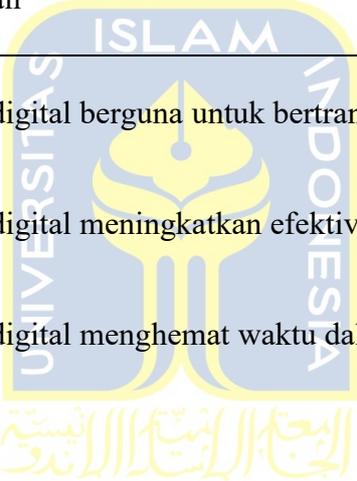
### 3.4 Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen yang dimana variabel independen akan mempengaruhi variabel dependen. Variabel independen terdiri dari delapan variabel yang meliputi ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, inovasi pribadi dalam IT sedangkan variabel dependen terdiri dari dua variabel yaitu minat menggunakan dompet digital dan perilaku penggunaan dompet digital.

Ekspektasi kinerja adalah tingkat kepercayaan individu dengan mengadopsi suatu sistem mampu membantu dalam pencapaian kinerja pekerjaan. Variabel ekspektasi kinerja diukur menggunakan indikator dari (Venkatesh et al., 2012).

Tabel 3.1: Kuesioner ekspektasi kinerja

Item	Pertanyaan
PE 1	Dompot digital berguna untuk bertransaksi
PE 2	Dompot digital meningkatkan efektivitas untuk bertransaksi
PE 3	Dompot digital menghemat waktu dalam transaksi



---

Ekspektasi usaha yaitu tingkat suatu upaya pada individu untuk menggunakan sistem guna menunjang pekerjaannya. Variabel ekspektasi usaha diukur menggunakan indikator dari (Venkatesh et al., 2012).

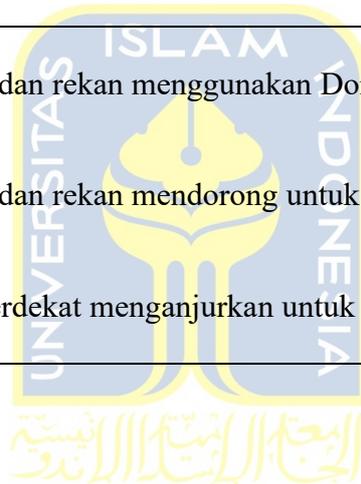
Tabel 3.2: Kuesioner Ekspektasi usaha

Item	Pertanyaan
EE 1	Domet digital mudah digunakan
EE 2	Domet digital mudah dipahami
EE 3	Dapat dengan mahir menggunakan Domet digital
EE 4	Menggunakan Domet digital tidak perlu banyak usaha

Pengaruh sosial yaitu tingkat setiap individu yang beranggapan penting pada orang lain meyakinkan dirinya dalam mengadopsi sebuah sistem baru. Variabel pengaruh sosial diukur menggunakan indikator dari (Venkatesh et al., 2012).

Tabel 3.3: Kuesioner Pengaruh sosial

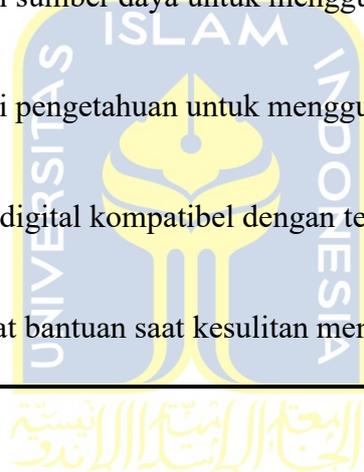
Item	Pertanyaan
SI 1	Kerabat dan rekan menggunakan Dompnet digital
SI 2	Kerabat dan rekan mendorong untuk penggunaan Dompnet digital
SI 3	Rekan terdekat menganjurkan untuk menggunakan Dompnet digital



Kondisi yang memfasilitasi merupakan tingkat keyakinan tiap individu bahwa adanya infrastruktur perusahaan dan teknis guna mendukung penggunaan sebuah sistem. Variabel kondisi yang memfasilitasi diukur menggunakan indikator dari (Venkatesh et al., 2012).

Tabel 3.4: Kuesioner Kondisi yang Memfasilitasi

Item	Pertanyaan
FC 1	Memiliki sumber daya untuk menggunakan Dompert digital
FC 2	Memiliki pengetahuan untuk menggunakan Dompert digital
FC 3	Dompert digital kompatibel dengan teknologi lain yang digunakan
FC 4	Mendapat bantuan saat kesulitan menggunakan Dompert digital



Motivasi hedonis yaitu kesenangan atau keriangan karena penggunaan teknologi yang terbukti memiliki peran yang penting dalam menentukan penerimaan dan penggunaan teknologi. Variabel motivasi hedonis diukur menggunakan indikator dari (Venkatesh et al., 2012).

Tabel 3.5: Kuesioner Motivasi hedonis

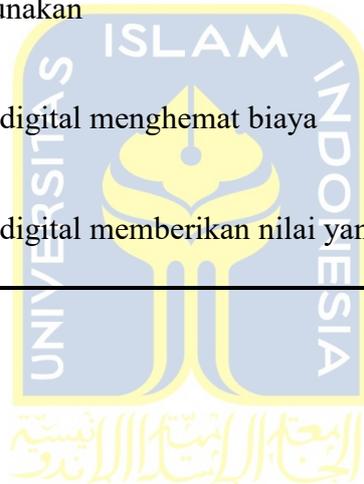
Item	Pertanyaan
HM 1	Merasa menyenangkan menggunakan Dompot digital untuk transaksi
HM 2	Merasa nyaman menggunakan Dompot digital untuk transaksi
HM 3	Merasa Dompot digital memberikan nilai yang baik



Nilai harga mengacu terkait struktur biaya dan harga yang mempunyai dampak signifikan pada penggunaan sistem atau teknologi. Variabel motivasi hedonis diukur menggunakan indikator dari (Venkatesh et al., 2012).

Tabel 3.6: Kuesioner Nilai harga

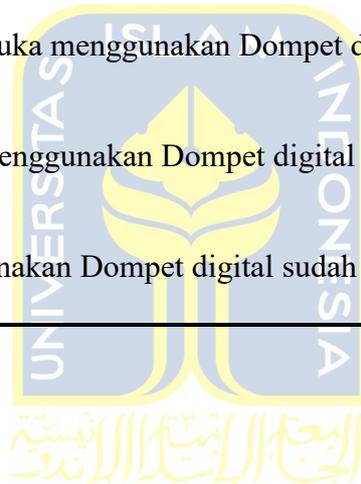
Item	Pertanyaan
PV 1	Menggunakan Dompot digital masuk akal dalam hal uang dan waktu yang digunakan
PV 2	Dompot digital menghemat biaya
PV 3	Dompot digital memberikan nilai yang baik



Kebiasaan atau kebiasaan yaitu sejauh mana individu cenderung melakukan tingkah laku dengan otomatis karena belajar. Variabel kebiasaan diukur menggunakan indikator dari (Venkatesh et al., 2012).

Tabel 3.7: Kuesioner Kebiasaan

Item	Pertanyaan
H 1	Menggunakan Dompot digital sudah menjadi kebiasaan
H 2	Sangat suka menggunakan Dompot digital
H 3	Harus menggunakan Dompot digital
H 4	Menggunakan Dompot digital sudah menjadi hal biasa



Inovasi pribadi dalam IT merupakan kemauan individu dalam mencoba teknologi informasi terbaru. Variabel Inovasi pribadi dalam IT diukur menggunakan indikator dari (Farooq et al., 2017).

Tabel 3.8: Kuesioner Inovasi Personal dalam IT

Item	Pertanyaan
PIIT 1	Suka bereksperimen menggunakan Dompot digital
PIIT 2	Di antara rekan, saya paling pertama mencoba mekanisme transaksi dengan Dompot digital
PIIT 3	Jika mendengar tentang mekanisme Dompot digital, lalu mencobanya



Minat adalah bagian dari model UTAUT berupa keinginan serta upaya pada seseorang untuk melakukan suatu perilaku (Patil et al., 2020). Variabel niat menggunakan diukur menggunakan indikator dari (Farooq et al., 2017).

Tabel 3.9: Kuesioner Niat Penggunaan

Item	Pertanyaan
BH 1	Berminat terus menggunakan dompet digital
BH 2	Selalu mencoba menggunakan dompet digital
BH 3	Merencanakan lebih sering menggunakan dompet digital

*Use behavior* atau perilaku penggunaan yaitu seberapa sering individu menggunakan suatu teknologi (Venkatesh et al., 2003). Variabel perilaku menggunakan diukur menggunakan indikator dari (Farooq et al., 2017).

Tabel 3.10: Kuesioner Perilaku Menggunakan

Item	Pertanyaan
UB	Seberapa sering menggunakan Dompet digital

### 3.5 Teknis Analisis Data

#### 3.5.1 Perangkat Analisis Data

Penelitian ini pada tahap analisis menggunakan metode statistik deskriptif serta mengaplikasikan metode *Partial Least Square* (PLS) untuk uji hipotesis. Metode PLS yaitu metode pengkombinasian sifat dari komponen utama dan regresi linear berganda dan tujuan penggunaan metode PLS yaitu memperkirakan dan menganalisis variabel terikat dari variabel-variabel bebas (Supriyadi et al., 2017). Langkah pertama meliputi uji model pengukuran atau *outer model* dengan uji validitas dan reliabilitas serta uji model struktural atau *inner model* guna mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap dependen (Andriyanto et al., 2019).

### 3.6 Uji Instrumen Penelitian

#### 3.5.1 Uji Validitas

validitas merupakan kecermatan alat pengukuran (Amanda et al., 2019). Semakin tinggi validitas maka keakuratan alat pengukur itu juga makin tinggi (Amanda et al., 2019). Dengan kata lain untuk menentukan kevalidan suatu kuesioner sebagai alat ukur. Pada penelitian ini uji validitas diterapkan untuk mengukur kesesuaian pertanyaan yang terdapat pada kuesioner. Pengujian validitas meliputi pengujian validitas konvergen dan validitas diskriminan (Andriyanto et al., 2019). Pada validitas konvergen nilai *loading factor*  $> 0,7$  dan nilai *AVE*  $> 0,5$  serta nilai *communality*  $> 0,5$ . Pada validitas diskriminan

menggunakan nilai akar AVE > korelasi variabel laten dan nilai *cross loading* > 0,7 dalam satu variabel (Purwanto & Sudargini, 2021).

### 3.5.2 Uji Reliabilitas

Penggunaan reliabilitas guna memastikan suatu alat ukur bebas dari kesalahan dan dapat dipercaya (Amanda et al., 2019). Dengan kata lain jika dilakukan pengukuran ulang pada suatu alat ukur akan menghasilkan hasil yang konsisten. Pada reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha dalam rentang 0 sampai 1 dengan batas bawah penerimaan berkisar 0,60 sampai dengan 0,70. Jika Cronbach Alpha lebih dari 0,60 maka alat ukur dapat dikategorikan reliabel. Pada penelitian ini alat ukur berupa kuesioner yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan.

## 3.6 Pengujian Data Model Struktural

### 3.6.1 Uji R-Square

Uji *R-Square* diperlukan untuk mengetahui seberapa linear hubungan dari variable dependen dan variable independen (Wang et al., 2017). Semakin besar nilai R semakin baik model prediksi dari model penelitian yang dipakai.

### 3.6.2 Uji t-Statistik

Dalam penelitian ini ditentukan formulasi hipotesis sebagai berikut.

**HA1** > **0** Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HO1** <= **0** Ekspektasi kinerja tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HA2** > **0** Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HO2** <= **0** Ekspektasi usaha tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HA3** > **0** Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HO3** <= **0** Pengaruh sosial tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HA4** > **0** Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HO4** <= **0** Kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HA5 > 0** Motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HO5 <= 0** Motivasi hedonis tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HA6 > 0** Nilai harga berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HO6 <= 0** Nilai harga tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HA7 > 0** Kebiasaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HO7 <= 0** Kebiasaan tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HA8 > 0** Inovasi pribadi dalam IT berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HO8 <= 0** Inovasi pribadi dalam IT tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital

**HA9 > 0** Minat berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan dompet digital

**HO9 <= 0** Minat tidak berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan dompet digital



## Bab IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Pengumpulan Data

Objek pada penelitian meliputi mahasiswa aktif di Kota Surakarta dengan jumlah responden mencapai 129 responden dan jumlah responden yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 129 karena semua responden memenuhi kriteria.

Dalam penelitian ini, responden diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, usia, asal universitas, program studi, dan dompet digital yang digunakan. Adapun data responden yang disajikan dalam tabel. Berikut merupakan data yang diperoleh :

**Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data**

Keterangan	Jumlah	Presentase
Kuesioner yang terkumpul	129	100%
Kuesioner yang digunakan	129	100%
Kuesioner yang tidak memenuhi kriteria	0	0%

Sumber: Data Primer, 2023.

## 4.2 Deskripsi Responden

### 4.2.1 Karakteristik responden berdasar jenis kelamin

Data responden yang diperoleh peneliti mengenai berdasarkan jenis kelamin

Tabel 4.2 Tabel Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	37	28,7%
Perempuan	92	71,3%
Total	129	100%

Sumber: Data Primer, 2023.

Pada penelitian ini terdapat responden laki-laki dengan jumlah 37 dan perempuan sebanyak 92 sehingga total responden pada penelitian ini sebanyak 129 dengan perbandingan laki-laki sebanyak 28,7% dan perempuan 71,3%.

### 4.2.3 Kelompok Usia

Tabel 4. 3 Deskripsi Responden Berdasarkan Kelompok Usia

Kelompok Usia	Jumlah Responden	Presentasi
<20	35	27,1%
20-30	94	72,9%

Sumber: Data Primer, 2023.

Pada table 4.3 dijelaskan bahwa jumlah responden yang berusia kurang dari 20 tahun berjumlah 35 orang atau sebanyak 27,1% dan yang berusia 20 tahun sampai 30 tahun berjumlah 94 orang atau sebanyak 72,9%. Pada penelitian ini, responden didominasi umur 20-30 tahun.

### 4.3 Deskripsi Variabel Penelitian

Tabel 4.4 Deskripsi Variabel Penelitian

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ekspektasi Kinerja	129	1	4	3,7312	0,47303
Ekspektasi Usaha	129	2	4	3,5484	0,54401
Pengaruh Sosial	129	1	4	2,9043	0,75495
Kondisi yang memfasilitasi	129	1	4	3,5077	0,55868

Motivasi Hedonis	129	1	4	3,5193	0,56868
Nilai Harga	129	1	4	3,3281	0,62380
Kebiasaan	129	1	4	3,0174	0,71443
Inovasi Personal dalam IT	129	1	4	2,8708	0,77090
Niat Menggunakan	129	1	4	3,0646	0,71085
Perilaku Penggunaan	129	1	4	3,0698	0,68677

Sumber: Data diolah, 2023.

Tabel 4.4 berisi tentang informasi deskripsi variable terhadap penelitian ini, dan didapat kesimpulan hasil analisis pada setiap variabel

1. Variabel ekspektasi kinerja (X1) memiliki nilai minimum 1 yang berarti hasil terendah sebesar 1. Pada kolom nilai maximum diketahui variabel ekspektasi kinerja memiliki hasil tertinggi 4. Nilai mean 3,7312 berarti rata rata responden memilih jawaban “Setuju”. Nilai standar deviasi 0,47303 yang berarti tingkat penyebaran dari variabel ekspektasi kinerja sebesar 0,47303 dari 129 responden.
2. Variabel ekspektasi usaha (X2) nilai minimum 2 yang berarti hasil terendah sebesar 2. Pada kolom nilai maximum diketahui variabel ekspektasi kinerja memiliki hasil tertinggi 4. Nilai mean 3,5484 berarti rata rata responden memilih jawaban “Setuju”. Nilai standar deviasi

0,54401 yang berarti tingkat penyebaran dari variabel ekspektasi kinerja sebesar 0,54401 dari 129 responden

3. Variabel pengaruh sosial (X3) memiliki nilai minimum 1 yang berarti hasil terendah sebesar 1. Pada kolom nilai maximum diketahui variabel ekspektasi kinerja memiliki hasil tertinggi 4. Nilai mean 2,9043 berarti rata rata responden memilih jawaban “Setuju”. Nilai standar deviasi 0,75495 yang berarti tingkat penyebaran dari variabel ekspektasi kinerja sebesar 0,75495 dari 129 responden
4. Variabel kondisi yang memfasilitasi (X4) memiliki nilai minimum 1 yang berarti hasil terendah sebesar 1. Pada kolom nilai maximum diketahui variabel ekspektasi kinerja memiliki hasil tertinggi 4. Nilai mean 3,5077 berarti rata rata responden memilih jawaban “Setuju”. Nilai standar deviasi 0,55868 yang berarti tingkat penyebaran dari variabel ekspektasi kinerja sebesar 0,55868 dari 129 responden
5. Variabel motivasi hedonis (X5) memiliki nilai minimum 1 yang berarti hasil terendah sebesar 1. Pada kolom nilai maximum diketahui variabel ekspektasi kinerja memiliki hasil tertinggi 4. Nilai mean 3,5193 berarti rata rata responden memilih jawaban “Setuju”. Nilai standar deviasi 0,56868 yang berarti tingkat penyebaran dari variabel ekspektasi kinerja sebesar 0,56868 dari 129 responden
6. Variabel nilai harga (X6) memiliki nilai minimum 1 yang berarti hasil terendah sebesar 1. Pada kolom nilai maximum diketahui variabel

ekspektasi kinerja memiliki hasil tertinggi 4. Nilai mean 3,3281 berarti rata-rata responden memilih jawaban “Setuju”. Nilai standar deviasi 0,62380 yang berarti tingkat penyebaran dari variabel ekspektasi kinerja sebesar 0,62380 dari 129 responden

7. Variabel kebiasaan (X7) memiliki nilai minimum 1 yang berarti hasil terendah sebesar 1. Pada kolom nilai maximum diketahui variabel ekspektasi kinerja memiliki hasil tertinggi 4. Nilai mean 3,0174 berarti rata-rata responden memilih jawaban “Setuju”. Nilai standar deviasi 0,71443 yang berarti tingkat penyebaran dari variabel ekspektasi kinerja sebesar 0,71443 dari 129 responden
8. Variabel inovasi personal dalam IT (X8) memiliki nilai minimum 1 yang berarti hasil terendah sebesar 1. Pada kolom nilai maximum diketahui variabel ekspektasi kinerja memiliki hasil tertinggi 4. Nilai mean 2,8708 berarti rata-rata responden memilih jawaban “Setuju”. Nilai standar deviasi 0,77090 yang berarti tingkat penyebaran dari variabel ekspektasi kinerja sebesar 0,77090 dari 129 responden
9. Variabel niat menggunakan (Z) memiliki nilai minimum 1 yang berarti hasil terendah sebesar 1. Pada kolom nilai maximum diketahui variabel ekspektasi kinerja memiliki hasil tertinggi 4. Nilai mean 3,0646 berarti rata-rata responden memilih jawaban “Setuju”. Nilai standar deviasi 0,71085 yang berarti tingkat penyebaran dari variabel ekspektasi kinerja sebesar 0,71085 dari 129 responden

10. Variabel perilaku penggunaan (Y) memiliki nilai minimum 1 yang berarti hasil terendah sebesar 1. Pada kolom nilai maximum diketahui variabel ekspektasi kinerja memiliki hasil tertinggi 4. Nilai mean 3,0698 berarti rata rata responden memilih jawaban “Setuju”. Nilai standar deviasi 0,68677 yang berarti tingkat penyebaran dari variabel ekspektasi kinerja sebesar 0,68677 dari 129 responden.



## 4.4 Uji Instrumen Penelitian

### 4.4.1 Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen bertujuan sejauh mana validitas setiap hubungan antara indikator dengan variabel laten dan mengukur sejauh mana ketepatan pada setiap indikator pertanyaan dari suatu kuesioner. *Convergent validity* dilihat melalui nilai *loading factor* dan AVE (*Average Variance Extracted*).

Tabel 4.5 Loading Factor

Variabel	Item	Loading Factor	AVE
EK	EK1	0,788	0,632
	EK2	0,817	
	EK3	0,780	
EU	EU2	0,792	0,684
	EU3	0,832	
	EU4	0,855	
PS	PS2	0,932	0,867

	PS3	0,930	
KM	KM2	0,893	0,747
	KM3	0,834	
MH	MH1	0,847	0,675
	MH2	0,816	
	MH3	0,802	
NH	NH1	0,764	0,610
	NH2	0,761	
	NH3	0,815	
K	K1	0,891	0,685
	K2	0,858	
	K3	0,804	
	K4	0,750	

PIIT	PIIT2	0,712	0,750
	PIIT3	0,840	
NM	NM1	1,000	1,000
	NM2	0,840	
	NM3	0,869	
PM	PM	0,869	0,739

Sumber: Data diolah, 2023.

Pada table 4.5 dijelaskan *loading factor* tiap indikator  $> 0,7$  yang berarti tiap-tiap indikator bisa dikatakan valid dan mempunyai validitas yang tinggi. Terdapat indikator yang  $< 0,7$  yang berarti indikator tersebut tidak valid dan dieliminasi. Penentuan validitas uji konvergen perlu memenuhi *Rule of Thumbs* dimana  $AVE > 0,5$ . Pada table 4.5 nilai *Average Variance Extracted* (AVE) pada tiap variabel memiliki nilai  $> 0,5$ , hal ini menunjukkan variabel-variabel tersebut memenuhi *Rule of Thumbs*.

#### 4.4.2 Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan bertujuan memastikan suatu indikator reflektif benar merupakan pengukur yang baik bagi konstruknya (variabel laten). Dengan kata lain uji validitas untuk mengetahui ketepatan suatu kuesioner. *Discriminant validity* dapat dilihat menggunakan nilai *cross loading*

Tabel 4.6 Cross Loading

Indikator	EK	EU	PS	KM	MH	NH	K	PIIT	NM	PM
EK1	0,78 8	0,30 5	0,15 0	0,32 2	0,38 4	0,20 8	0,36 8	0,21 1	0,35 2	0,31 1
EK2	0,81 7	0,32 8	0,14 6	0,35 5	0,40 1	0,32 7	0,38 8	0,19 1	0,35 6	0,35 1
EK3	0,78 0	0,42 1	0,23 4	0,29 5	0,43 3	0,41 4	0,39 8	0,22 9	0,37 5	0,32 6
EU2	0,43 0	0,79 2	0,05 4	0,42 7	0,41 7	0,34 0	0,24 6	0,16 5	0,37 3	0,22 7
EU3	0,31	0,83	- 0,03	0,43	0,35	0,23	0,34	0,19	0,37	0,26

	9	2	0	4	5	3	2	8	7	7
EU4	0,36	0,85	0,17	0,33	0,42	0,44	0,39	0,18	0,35	0,33
	3	5	0	7	3	1	8	5	9	4
PS2	0,22	0,09	0,93	0,13	0,28	0,30	0,34	0,24	0,19	0,29
	2	3	2	3	7	8	7	2	5	3
PS3	0,18	0,07	0,93	0,20	0,25	0,23	0,33	0,34	0,20	0,28
	9	3	0	2	4	3	5	9	5	9
KM2	0,34	0,43	0,19	0,89	0,30	0,31	0,37	0,28	0,29	0,33
	3	1	3	3	7	0	2	9	1	3
KM3	0,36	0,38	0,11	0,83	0,44	0,40	0,38	0,16	0,31	0,27
	7	5	0	4	1	1	1	1	0	2
MH1	0,45	0,42	0,32	0,42	0,84	0,57	0,55	0,31	0,41	0,45
	0	0	4	8	7	6	5	4	5	9
MH2	0,42	0,32	0,12	0,33	0,81	0,46	0,41	0,25	0,30	0,34
	9	2	4	8	6	3	7	0	0	3
MH3	0,38	0,42	0,23	0,27	0,80	0,46	0,49	0,22	0,36	0,43

	1	7	9	3	2	9	3	0	8	8
NH1	0,40	0,44	0,18	0,46	0,57	0,76	0,45	0,26	0,36	0,37
	5	1	1	0	3	4	3	1	1	6
NH2	0,22	0,17	0,29	0,19	0,32	0,76	0,42	0,38	0,38	0,43
	8	4	6	4	0	1	6	7	7	9
NH3	0,31	0,37	0,20	0,31	0,56	0,81	0,48	0,32	0,33	0,45
	8	8	0	6	3	5	6	6	8	3
K1	0,42	0,34	0,27	0,39	0,48	0,50	0,89	0,50	0,72	0,66
	3	8	9	3	3	1	1	5	2	1
K2	0,47	0,37	0,29	0,36	0,55	0,56	0,85	0,44	0,53	0,60
	1	0	5	4	5	7	8	1	3	8
K3	0,32	0,22	0,38	0,28	0,45	0,38	0,80	0,47	0,46	0,58
	9	6	5	4	7	4	4	7	5	4
K4	0,37	0,43	0,25	0,41	0,51	0,48	0,75	0,30	0,47	0,43
	6	5	2	4	5	5	0	6	7	6
PIIT2	0,17	0,13	0,20	0,20	0,25	0,35	0,40	0,80	0,32	0,34

	9	1	8	4	3	0	8	9	9	5
PIIT3	0,26	0,23	0,32	0,25	0,29	0,37	0,50	0,91	0,38	0,51
	5	6	4	5	8	8	3	9	3	4
NM1	0,45	0,44	0,21	0,34	0,44	0,46	0,67	0,41	1,00	0,67
	4	4	5	6	6	3	2	3	0	4
NM2	0,40	0,27	0,24	0,40	0,50	0,44	0,56	0,35	0,50	0,83
	8	8	2	0	2	4	6	5	5	8
NM3	0,37	0,32	0,28	0,21	0,37	0,46	0,59	0,45	0,63	0,87
	5	7	2	8	9	4	6	6	2	1
PM	0,29	0,27	0,27	0,30	0,44	0,49	0,64	0,49	0,59	0,87
	5	3	9	4	4	5	3	6	3	0

Sumber: Data diolah, 2023.

Pada tabel 4.6 *cross loading* untuk mengukur validitas diskriminan suatu data dan kesesuaian indikator pertanyaan pada variabel laten. Pada tabel 4.6 terlampir bahwa variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, inovasi pribadi dalam IT, niat menggunakan dan perilaku penggunaan mempunyai akar kuadrat AVE yang lebih besar daripada variabel laten. Sehingga mengindikasikan

variabel pada penelitian ini valid karena telah memenuhi syarat dari *discriminant validity*.

#### 4.4.3 Hasil Uji Reliabilitas

Penggunaan reliabilitas guna memastikan suatu alat ukur bebas dari kesalahan dan dapat dipercaya (Amanda et al., 2019). Dengan kata lain jika dilakukan pengukuran ulang pada suatu alat ukur akan menghasilkan hasil yang konsisten.

Tabel 4.7 Croanbach Alpha

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>
Ekspektasi Kinerja	0,709	0,838
Ekspektasi Usaha	0,773	0,866
Pengaruh Sosial	0,846	0,928
Kondisi yang Memfasilitasi	0,664	0,855
Motivasi Hedonis	0,761	0,862
Nilai Harga	0,680	0,824
Kebiasaan	0,846	0,896
Inovasi Personal IT	0,677	0,856
Niat Menggunakan	1,000	1,000
Perilaku Penggunaan	0,824	0,895

Sumber: Data diolah, 2023.

Pada table 4.7 diketahui nilai cronbach's alpha setiap variabel mempunyai nilai  $> 0.6$  dan Pada nilai *composite reliability* setiap variabel memiliki nilai  $> 0.8$ . Hal tersebut memberi indikasi setiap variabel mempunyai konsistensi tinggi dan dapat dipercaya dan semua variabel sudah *reliable*.

## 4.5 Pengujian Model Struktural

### 4.5.1 Hasil Uji R-Square

Tabel 4. 8 Hasil Uji R-Square

Variabel	R-Square
Niat Menggunakan	0,544
Perilaku Penggunaan	0,454

Sumber: Data diolah, 2023.

Pada tabel 4.8 mengindikasikan nilai R-Square variabel dependen yaitu Perilaku Penggunaan sebesar 0,454 yang berarti variabel inteverning mempengaruhi model persamaan regresi sebesar 45% dan sisanya 55% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Variabel independen mempengaruhi model persamaan regresi sebesar 0,544 atau 54% dan sisanya 56% dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar penelitian.

## 4.6 Hasil Pengujian Hipotesis

Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Hubungan	Original Sample	P-Values	Keterangan
H1	EK→NM	0,057	0,411	DITOLAK
H2	EU→NM	0,004	0,958	DITOLAK
H3	PS→NM	0,021	0,779	DITOLAK
H4	KM→NM	-0,002	0,984	DITOLAK
H5	MH→NM	0,056	0,558	DITOLAK
H6	NH→NM	0,142	0,151	DITOLAK
H7	K→NM	<b>0,460</b>	<b>0,000</b>	<b>DITERIMA</b>
H8	PIIT→NM	<b>0,166</b>	<b>0,028</b>	<b>DITERIMA</b>
H9	NM→PM	<b>0,674</b>	<b>0,000</b>	<b>DITERIMA</b>

Sumber: Data diolah, 2023.

## 1. Ekspektasi Kinerja Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital

Pada pengujian terbukti koefisien regresi pada ekspektasi kinerja terhadap minat menggunakan dompet digital ke arah positif sejumlah 0,057 serta p-value sebesar  $0,411 > \alpha$  (5%) yang menunjukkan ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas, maka **hipotesis pertama (H1) ditolak**

## 2. Ekspektasi Usaha Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompet Digital

Pada pengujian terbukti koefisien regresi pada ekspektasi usaha terhadap minat menggunakan dompet digital ke arah positif sejumlah 0,004 serta p-value sebesar  $0,958 > \alpha$  (5%) yang menunjukkan ekspektasi usaha berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas, maka **hipotesis kedua (H2) ditolak**

## 3. Pengaruh Sosial Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompet Digital

Pada pengujian terbukti koefisien regresi pada pengaruh sosial terhadap minat menggunakan dompet digital ke arah positif sejumlah 0,021 serta p-value sebesar  $0,779 > \alpha$  (5%) yang menunjukkan pengaruh

sosial berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas, maka **hipotesis ketiga (H3) ditolak**

#### **4. Kondisi yang Memfasilitasi Berpengaruh Negatif Terhadap Niat Menggunakan Dompet Digital**

Pada pengujian terbukti koefisien regresi pada kondisi yang memfasilitasi terhadap minat menggunakan dompet digital ke arah positif sejumlah **-0,002** serta p-value sebesar **0,984**  $> \alpha$  (5%) yang menunjukkan kondisi yang memfasilitasi berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas, maka **hipotesis keempat (H4) ditolak**

#### **5. Motivasi Hedonis Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompet Digital**

Pada pengujian terbukti koefisien regresi pada motivasi hedonis terhadap minat menggunakan dompet digital ke arah positif sejumlah **0,056** serta p-value sebesar **0,558**  $> \alpha$  (5%) yang menunjukkan motivasi hedonis berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas, maka **hipotesis kelima (H5) ditolak**

## **6. Nilai Harga Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital**

Pada pengujian terbukti koefisien regresi pada nilai harga terhadap minat menggunakan dompet digital kea arah positif sejumlah **0,142** serta p-value sebesar **0,151**  $> \alpha$  (5%) yang menunjukkan nilai harga berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas, maka **hipotesis keenam (H6) ditolak**

## **7. Kebiasaan Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital**

Pada pengujian terbukti koefisien regresi pada kebiasaan terhadap minat menggunakan dompet digital kea arah positif sejumlah **0,460** serta p-value sebesar  $0.000 < \alpha$  (5%) yang menunjukkan kebiasaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas, maka **hipotesis ketujuh (H7) diterima**

## **8. Inovasi Personal dalam IT Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital**

Pada pengujian terbukti koefisien regresi pada inovasi personal dalam IT terhadap minat menggunakan dompet digital kea arah positif sejumlah **0,166** serta p-value sebesar **0,028**  $< \alpha$  (5%) yang menunjukkan

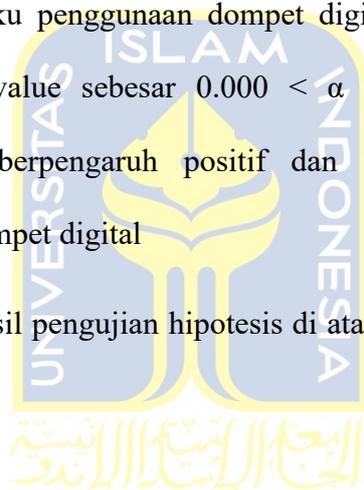
inovasi personal dalam IT berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas, maka **hipotesis kedelapan (H8) diterima**

#### **9. Niat Menggunakan Berpengaruh Positif Terhadap Perilaku Penggunaan Dompet Digital**

Pada pengujian terbukti koefisien regresi pada niat menggunakan terhadap perilaku penggunaan dompet digital ke arah positif sejumlah **0,674** serta p-value sebesar  $0.000 < \alpha$  (5%) yang menunjukkan niat menggunakan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan dompet digital

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas, maka **hipotesis kesembilan (H9) diterima**



### **Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis**

**Tabel 4.10 Ringkasan Pengujian Hipotesis**

Hipotesis	Keterangan	Hasil
H1	Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap niat menggunakan dompet digital	Ditolak
H2	Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap niat menggunakan dompet digital	Ditolak
H3	Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap niat menggunakan dompet digital	Ditolak
H4	Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap niat menggunakan dompet digital	Ditolak
H5	Motivasi Hedonis berpengaruh positif terhadap niat menggunakan dompet digital	Ditolak
H6	Nilai harga berpengaruh positif terhadap niat menggunakan dompet digital	Ditolak
H7	Kebiasaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan dompet digital	Diterima
H8	Inovasi pribadi dalam IT berpengaruh positif	Diterima

	terhadap niat menggunakan dompet digital	
H9	Niat menggunakan berpengaruh positif terhadap perilaku menggunakan dompet digital	Diterima

Sumber: Data diolah, 2023.



## 4.7 Pembahasan Hasil Penelitian

### 4.7.1 Ekspektasi Kinerja Berpengaruh Positif terhadap Minat Menggunakan Dompet Digital

Pada penelitian ini variabel ekspektasi kinerja memiliki *original sample* sebesar 0,057 ke arah positif namun p-value lebih dari  $\alpha$  (5%) yang menandakan ekspektasi kinerja tidak signifikan atau ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa keefektifan dompet digital dalam menyelesaikan suatu transaksi bukan menjadi faktor yang mempengaruhi niat menggunakan dompet digital pada mahasiswa di

Kota Surakarta. Selain itu kegunaan dompet digital pada suatu transaksi dan keefisienan waktu dalam menyelesaikan transaksi juga tidak mempengaruhi minat menggunakan dompet digital. Manfaat dompet digital belum menjadi pertimbangan responden sebagai faktor yang mempengaruhi minat menggunakan. Kemungkinan disebabkan karena ada beberapa transaksi yang dapat diselesaikan dengan selain dompet digital sehingga menggunakan dompet digital sangat membantu kinerja tetapi tidak mempengaruhi minat. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Pinto et al., 2022), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), (Putri, 2020) yang menyatakan ekspektasi kinerja tidak berpengaruh pada niat menggunakan suatu sistem..

#### **4.7.2 Ekspektasi Usaha Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompet Digital**

Pada penelitian ini variabel ekspektasi usaha memiliki *original sample* sebesar 0,004 ke arah positif namun p-value lebih dari  $\alpha$  (5%) yang menandakan ekspektasi usaha tidak signifikan atau ditolak. Hal tersebut terjadi karena kemudahan penggunaan dan kemudahan pemahaman tentang dompet digital bukan menjadi faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa Surakarta dalam menggunakan dompet digital. Kemungkinan penyebab adalah meskipun mudah digunakan, namun dompet digital dianggap sebagai kebutuhan mahasiswa sehingga mudah tidaknya tidak mempengaruhi minat menggunakan dompet

digital. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian (Putri, 2020) dan (Kamalasena & Sirisena, 2021).

#### **4.7.3 Pengaruh Sosial Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital**

Pada penelitian ini variabel pengaruh sosial memiliki *original sample* sebesar 0,021 ke arah positif namun p-value lebih dari  $\alpha$  (5%) yang menandakan pengaruh sosial tidak signifikan atau ditolak. Hal tersebut terjadi karena mahasiswa Kota Surakarta tidak terpengaruhi oleh kerabat atau rekan yang menggunakan dompet digital. Selain itu dorongan dari orang terdekat dan anjuran dari lingkungan sekitar juga bukan merupakan faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa Kota Surakarta terhadap niat menggunakan dompet digital. Kemungkinan karena mahasiswa lebih dulu menggunakan dompet digital dibanding lingkungan keluarga yang usianya lebih tua sehingga minat untuk menggunakan dompet digital tidak dipengaruhi lingkungan sekitar. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari (Putri, 2020) dan (Kamalasena & Sirisena, 2021) dimana pengaruh sosial tidak berpengaruh pada niat menggunakan suatu system.

#### **4.7.4 Kondisi Yang Memfasilitasi Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital**

Pada penelitian ini variabel kondisi yang memfasilitasi memiliki *original sample* sebesar -0,002 ke arah negatif namun p-value lebih dari  $\alpha$  (5%) yang menandakan kondisi yang memfasilitasi tidak signifikan atau ditolak. Hal tersebut

terjadi karena memiliki sarana dan prasarana serta pengetahuan untuk menggunakan dompet digital tidak mempengaruhi minat menggunakan dompet digital pada mahasiswa Kota Surakarta. Kemudahan akses bantuan jika mengalami kesulitan juga bukan faktor yang mampu mempengaruhi minat menggunakan dompet digital pada mahasiswa Kota Surakarta. Kemungkinan karena ada alternatif pembayaran selain dompet digital dan ada tidaknya bantuan yang disediakan tidak berpengaruh karena mahasiswa merupakan generasi digital yang familiar dengan teknologi. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari (Taiwo & Downe, 2013), kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh pada niat penggunaan.

#### **4.7.5 Motivasi Hedonis Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompet Digital**

Pada penelitian ini variabel motivasi hedonis memiliki *original sample* sebesar 0,056 ke arah positif namun p-value lebih dari  $\alpha$  (5%) yang menandakan motivasi hedonis tidak signifikan atau ditolak. Hal tersebut terjadi karena rasa senang dan nyaman dalam menggunakan dompet digital bukan faktor yang mempengaruhi niat menggunakan dompet digital pada mahasiswa Kota Surakarta. Kemungkinan karena penggunaan dompet digital sudah menjadi hal wajar dan sudah biasa digunakan oleh generasi digital sehingga bukan menjadi tolak ukur hedonis. Selain itu hasil penelitian ini sejalan dengan (Muhammad Taufik Hidayat

et al., 2020), (Kamalasena & Sirisena, 2021) dimana motivasi hedonis tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan.

#### **4.7.6 Nilai Harga Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital**

Pada penelitian ini variabel nilai harga memiliki *original sample* sebesar 0,142 ke arah positif namun p-value lebih dari  $\alpha$  (5%) yang menandakan nilai harga tidak signifikan atau ditolak. Hal tersebut terjadi karena penilaian yang baik tidak mempengaruhi minat menggunakan dompet digital. Kemungkinan karena penilaian dompet digital dianggap tidak penting oleh para mahasiswa karena penggunaan dompet digital sudah menjadi familiar di kalangan generasi digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020).

#### **4.7.7 Kebiasaan Berpengaruh Positif Terhadap Niat Menggunakan Dompot Digital**

Pada penelitian ini variabel kebiasaan memiliki *original sample* sebesar 0,460 ke arah positif namun p-value sebesar 0,000 kurang dari  $\alpha$  (5%) yang menandakan kebiasaan signifikan atau diterima. Hal tersebut mengindikasikan menggunakan dompet digital sudah menjadi kebiasaan serta menggunakan dompet digital sudah menjadi hal wajar pada mahasiswa serta semakin terbiasa dan sering menggunakan dompet digital akan meningkatkan minat individu tersebut untuk menggunakan dompet digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Palau-Saumell et al., 2019), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020),

(Kamalasena & Sirisena, 2021) bahwa kebiasaan berpengaruh terhadap minat menggunakan.

#### **4.7.8 Inovasi Pribadi Dalam IT Berpengaruh Positif Terhadap Niat**

##### **Menggunakan Dompot Digital**

Pada penelitian ini variabel inovasi pribadi dalam IT memiliki *original sample* sebesar 0,166 ke arah positif namun p-value sebesar 0,028 kurang dari  $\alpha$  (5%) yang menandakan inovasi pribadi dalam IT signifikan atau diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa Generasi milenial sering melakukan inovasi penggunaan teknologi termasuk menggunakan sistem pembayaran menggunakan dompet digital. Semakin tinggi inovasi responden di bidang IT akan semakin meningkatkan minat menggunakan dompet digital. Hal tersebut didukung pada penelitian (Kamalasena & Sirisena, 2021) bahwa inovasi pribadi dalam IT berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan suatu sistem.

#### **4.7.9 Niat Menggunakan Berpengaruh Positif Terhadap Perilaku**

##### **Menggunakan Dompot Digital**

Pada penelitian ini variabel niat menggunakan memiliki *original sample* sebesar 0,674 ke arah positif namun p-value sebesar 0,000 kurang dari  $\alpha$  (5%) yang menandakan niat menggunakan signifikan atau diterima. Hal ini mengindikasikan mencoba dan sering menggunakan dompet digital mampu mempengaruhi seberapa sering mahasiswa Kota Surakarta menggunakan dompet digital. Semakin tinggi minat menggunakan dompet digital maka semakin tinggi pula perilaku penggunaan karena perilaku penggunaan merupakan refleksi dari

seberapa sering individu menggunakan suatu system. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan (Putri, 2020), (Palau-Saumell et al., 2019), (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020), (Taiwo & Downe, 2013), (Kamalasena & Sirisena, 2021) dimana niat menggunakan berpengaruh pada perilaku penggunaan.



## **Bab V**

### **Saran dan Kesimpulan**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pada penelitian ini, kesimpulan yang didapat meliputi:

- 1 Hasil penelitian terbukti ekspektasi kinerja tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital pada mahasiswa Surakarta

- 2 Hasil penelitian terbukti bahwa ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital pada mahasiswa Surakarta
- 3 Hasil penelitian terbukti bahwa pengaruh sosial tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital pada mahasiswa Surakarta
- 4 Hasil penelitian terbukti bahwa kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital pada mahasiswa Surakarta
- 5 Hasil penelitian terbukti bahwa motivasi hedonis tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital pada mahasiswa Surakarta
- 6 Hasil penelitian terbukti bahwa nilai harga tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital pada mahasiswa Surakarta
- 7 Hasil penelitian terbukti bahwa kebiasaan berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital pada mahasiswa Surakarta
- 8 Hasil penelitian terbukti bahwa inovasi pribadi dalam IT berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital pada mahasiswa Surakarta
- 9 Hasil penelitian terbukti bahwa minat menggunakan dompet digital berpengaruh terhadap perilaku penggunaan dompet digital pada mahasiswa Surakarta

## **5.2 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini terdapat keterbatasan yang meliputi

1. Responden karena penelitian ini menyebarkan kuesioner pada sosial media twitter dan tidak banyak orang yang menggunakan sosial media ini.

### 5.3 Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya bisa menyebarkan kuesioner melalui banyak sosial media dan tidak hanya twitter



### Daftar Pustaka

- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Andriyanto, D., Baridwan, Z., & Subekti, I. (2019). Antecedent Perilaku Penggunaan E-Budgeting: Kasus Sistem Informasi Keuangan Desa di Banyuwangi, Indonesia. *Jurnal Dinamika Akuntansi Dan Bisnis*, 6(2), 151–170. <https://doi.org/10.24815/jdab.v6i2.13938>
- Arhando, P. (2019). *Kota Ini Juara Pakai Dompot Digital di Indonesia, 5 E-Wallet Ini Teratas*. <https://id.berita.yahoo.com/kota-ini-juara-pakai-dompot>

053023830.html?guccounter=1

Batunanggar, S. (2019). Fintech Development and Regulatory Frameworks in Indonesia. *ADB Working Paper Series*, 1014(1014), 1–12.

Bharata, W., & Widyaningrum, W. (2017). *AKADEMIK MELALUI PENGEMBANGAN MODEL UTAUT Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Ponorogo*. 11(2), 171–187.

Brown, S. A., & Venkatesh, V. (2005). Model of adoption of technology in households: A baseline model test and extension incorporating household life cycle. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 29(3), 399–426. <https://doi.org/10.2307/25148690>

Fabris, N. (2019). Cashless Society - The Future of Money or a Utopia? *Journal of Central Banking Theory and Practice*, 8(1), 53–66. <https://doi.org/10.2478/jcbtp-2019-0003>

Farooq, M. S., Salam, M., Jaafar, N., Fayolle, A., Ayupp, K., Radovic-Markovic, M., & Sajid, A. (2017). Acceptance and use of lecture capture system (LCS) in executive business studies: Extending UTAUT2. *Interactive Technology and Smart Education*, 14(4), 329–348. <https://doi.org/10.1108/ITSE-06-2016-0015>

Goenawan, S. I., Natalia, C., Sejahtera, F. P., & Angela. (2021). Analisa Timbangan Data Dampak Positif Dan Negatif Dompot Digital. *Menuju Society 5.0: Teknologi Cerdas Yang Berpusat Pada Manusia*, 1–8. <https://journal.unpar.ac.id/index.php/ritektra/article/view/4851>

Ipsos. (2020). *Penelitian Ipsos: Evolusi Dompot Digital Menuju Keberlanjutan Bisnis*. [https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2020-02/ipsos\\_-\\_press\\_release\\_-\\_indonesian.pdf](https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2020-02/ipsos_-_press_release_-_indonesian.pdf)

Kamalasena, B. D. T. M., & Sirisena, A. B. (2021). Factors Influencing the Adoption of E-Learning by University Students in Sri Lanka: Application of UTAUT-3 Model during Covid-19 Pandemic. *Wayamba Journal of*

*Management*, 12(2), 99. <https://doi.org/10.4038/wjm.v12i2.7533>

Kusnandar, V. B. (2022). *Solo Kota Terpadat di Jawa Tengah pada 2021*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/04/02/solo-kota-terpadat-di-jawa-tengah-pada-2021>

Kusnawan, A., Diana, S., Andy, A., & Tjong, S. (2019). Pengaruh Diskon pada Aplikasi e-Wallet terhadap Pertumbuhan Minat Pembelian Impulsif Konsumen Milenial di Wilayah Tangerang. *Sains Manajemen*, 5(2), 137–160. <https://doi.org/10.30656/sm.v5i2.1861>

Laela Nur, J., & Setyawan, S. (2022). *DAMPAK PANDEMI COVID-19 TERHADAP PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL DI INDONESIA*. 20(1).

Limayem, M., Hirt, S. G., & Cheung, C. M. K. (2007). Research Article How Habit Limits the Predictive Power of Attention: The Case of Information. *MIS Quarterly*, 31(4), 705–737.

Liputan6. (2022). *Transaksi Pakai QRIS Bebas Pencurian dan Penipuan Uang Palsu*. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5151397/transaksi-pakai-qris-bebas-pencurian-dan-penipuan-uang-palsu>

Mahande, R. D., & Jasruddin. (2018). UTAUT Model: Suatu Pendekatan Evaluasi Penerimaan E-Learning pada Program Pascasarjana. *Jurnal Iqtisaduna*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24252/iqtisaduna.v1i1.15807>

Marlina, L., Mundzir, A., & Pratama, H. (2021). Cashless Dan Cardless Sebagai Perilaku Transaksi Di Era Digital: Suatu Tinjauan Teoretis Dan Empiris. *Jurnal Co Management*, 3(2), 533–542. <https://doi.org/10.32670/comanagement.v3i2.424>

Masriyah, R. A., Nurhasan, R., & Kurniawan, D. A. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mendorong Keputusan Pembelian Konsumen Produk Edukasi PT . Tigaraksa Satria di Garut. *Journal of Knowledge Management*, 16(1), 34–42.

Muhammad Taufik Hidayat, Qurrotul Aini, & Elvi Fetrina. (2020). Penerimaan

- Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus). *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, 9(3), 239–247. <https://doi.org/10.22146/.v9i3.227>
- Mulyani, D., & Nugraha, J. (2022). Penerapan Model UTAUT , Personal Innovateness dan Perceived Financial Cost dalam penggunaan E-Learning selama Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 12978–12997.
- Nasir, M. (2013). Evaluasi Penerimaan Teknologi Informasi Mahasiswa di Palembang Menggunakan Model UTAUT. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 1(1), 15–2013.
- Palau-Saumell, R., Forgas-Coll, S., Sánchez-García, J., & Robres, E. (2019). User Acceptance of Mobile Apps for Restaurants: An Expanded and Extended UTAUT-2. *Sustainability*, 11(4), 1210. <https://doi.org/10.3390/su11041210>
- Parastiti, D. E. P., Mukhlis, M., & Haryono, A. (2015). Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik Brizzi). *Jurnal Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 7(1), 75–82.
- Patil, P., Tamilmani, K., Rana, N. P., & Raghavan, V. (2020). Understanding consumer adoption of mobile payment in India: Extending Meta-UTAUT model with personal innovativeness, anxiety, trust, and grievance redressal. *International Journal of Information Management*, 54(February), 102144. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102144>
- Pinto, A. S., Abreu, A., Costa, E., & Paiva, J. (2022). Augmented Reality for a New Reality: Using UTAUT-3 to Assess the Adoption of Mobile Augmented Reality in Tourism (MART). *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 7(2). <https://doi.org/10.55267/iadt.07.12012>
- Purwanto, A., & Sudargini, Y. (2021). Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Analysis for Social and Management Research : A Literature Review. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 2(4), 114–123.

- Putri, N. K. R. D. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย*, 4(1), 540–555.
- Rahman, R. G., & Dewi, C. K. (2019). Pengaruh Performance Expectancy , Effort Expectancy , Social Influence , Dan Facilitating Condition Terhadap Use Behavior Dengan Adoption Intention Pengguna Aplikasi Jenius Di Kota Bandung. *E-Proceeding of Management*, 7(1), 1452–1461.
- Ramadhan, R. R. (2022). *Dompot Digital Era Kekinian*. <https://kumparan.com/raffi-rizky-ramadhan/dompot-digital-era-kekinian-1yUgXrSw1eR/4>
- Rodiah, S. R., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(2), 66. <https://doi.org/10.31331/jeee.v1i2.1293>
- Saputra, R. R. (2022). *Kabupaten dan Kota Terlulus di Jawa Tengah, Cilacap hingga Kota Semarang*. <https://jateng.inews.id/berita/kabupaten-dan-kota-terlulus-di-jawa-tengah-cilacap-hingga-kota-semarang/2>
- Setyowati, D. (2018). *Tren Baru Pembayaran Kode QR yang Menyimpan Masalah*. <https://katadata.co.id/yurasyahrul/digital/5e9a55d560710/tren-baru-pembayaran-kode-qr-yang-menyimpan-masalah>
- Shao, X., & Siponen, M. (2011). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Adding Consumption Theory to UTAUT2. *Assocaiton for Information Systems, AIS EElectronic Library*, 11(157), 11–157.
- Sharma, S. K., Mangla, S. K., Luthra, S., & Al-Salti, Z. (2018). Mobile wallet inhibitors: Developing a comprehensive theory using an integrated model. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 45(July), 52–63. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2018.08.008>

- Silalahi, P. R., Safira, R., Hubara, Z. A., & Sari, E. P. (2022). Pengaruh dompet digital terhadap budaya belaSilalahi, P. R., Safira, R., Hubara, Z. A., & Sari, E. P. (2022). Pengaruh dompet digital terhadap budaya belanja individu di Kota Medan. *Jurnal Ekombis Review*, 10(2), 869–878. <https://jurnal.unived.ac.id/index>. *Jurnal Ekombis Review*, 10(2), 869–878. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/er/index>DOI:<https://doi.org/10.37676/ekombis.v10i2>
- Singh, N., Sinha, N., & Liébana-Cabanillas, F. J. (2020). Determining factors in the adoption and recommendation of mobile wallet services in India: Analysis of the effect of innovativeness, stress to use and social influence. *International Journal of Information Management*, 50(October 2018), 191–205. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.05.022>
- Suhendry, W. (2020). Minat Penggunaan Ovo Di Kota Pontianak Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use Technology. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 6(1), 1–12. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jem>
- Supriyadi, E., Mariani, S., & Sugiman. (2017). Perbandingan Metode Partial Least Square (PLS) dan Principal Component Regression (PCR) Untuk Mengatasi Multikolinieritas Pada Model Regresi Linear Berganda. *UNNES Journal of Mathematics*, 6(2), 117–128. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>
- Sutanto, S., Ghozali, I., & Handayani, R. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penerimaan Dan Penggunaan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (Sipkd) Dalam Perspektif the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (Utaut 2) Di Kabupaten Semarang. *Jurnal Akuntansi Dan Auditing*, 15(1), 37. <https://doi.org/10.14710/jaa.15.1.37-68>
- Taiwo, A. A., & Downe, A. G. (2013). The theory of user acceptance and use of technology (UTAUT): A meta-analytic review of empirical findings. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 49(1), 48–58.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). USER

ACCEPTANCE OF INFORMATION TECHNOLOGY: TOWARD A UNIFIED VIEW. *Inorganic Chemistry Communications*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.1016/j.inoche.2016.03.015>

Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 36(1), 157–178. <https://doi.org/10.2307/41410412>

Wang, X., Jiang, B., & Liu, J. S. (2017). Generalized R-squared for detecting dependence. *Biometrika*, 104(1), 129–139. <https://doi.org/10.1093/biomet/asw071>

Watmah, S., Fauziah, S., & Herlinawati, N. (2020). Identifikasi Faktor Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Menggunakan Metode TAM Dan UTAUT2. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 6(2), 261–269. <https://doi.org/10.31294/ijse.v6i2.8833>



## LAMPIRAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Perkenalkan nama saya Muhammad Rizky Herlambang Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia (UII) yang melakukan penelitian guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan dengan judul “Perilaku Penggunaan Dompot Digital Pada Mahasiswa Surakarta”. Sehubungan dengan itu, saya mohon ketersediaannya saudara agar

berkenan mengisi kuesioner terlampir. Data yang terhimpun hanya dipergunakan untuk kepentingan penelitian dan dijaga kerahasiannya.

Mohon saudara/i mengisi kuesioner ini dengan jujur, obyektif, dan apa adanya. Atas bantuan dan ketersediaan mengisi kuesioner ini saya mengucapkan terima kasih.

Disediakan hadiah berupa ShopeePay/OVO/Gopay dengan total mencapai 600.000 bagi yang beruntung. Pemilihan responden yang beruntung akan dilakukan secara acak.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



Peneliti

Muhammad Rizky Herlambang

#### A. Deskripsi Responden

1. Nama (boleh inisial)

(.....)

2. Umur

< 20

20 – 30

3. Gender

Laki-laki

Perempuan

4. Asal Perguruan Tinggi  
(.....)

5. Program Studi  
(.....)

6. Apakah saudara menggunakan dompet digital?

Ya

Tidak

7. Dompet digital yang digunakan

Dana

OVO

GOPAY

Lainnya (.....)

8. Nomor Telfon (keperluan undian saldo E-wallet total 500.000)

(.....)

Pilih pada e-wallet yang diinginkan

Dana

OVO

GOPAY

## B. Pengertian Dompet Digital

E-Wallet atau dompet digital merupakan salah satu teknologi finansial pada sistem pembayaran, penyimpanan uang, dan macam-macam transaksi berbasis digital dengan smartphone sebagai media penggunaan. Menggunakan dompet digital lebih cepat dan lebih mudah dibandingkan dengan metode pembayaran konvensional karena pengaplikasian dompet digital mudah dan pengoperasiannya menghemat waktu. Contoh dompet digital terdiri dari OVO, GOPAY, DANA, LINKAJA, SHOPPEEPAY, dan lain sebagainya.

### C. Tanggapan Responden

Saudara/i agar memilih salah satu jawaban di setiap kolom dengan klik pada tempat yang telah disediakan pada jawaban yang dianggap paling sesuai dengan persepsi Saudara/i.

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
	Ekspektasi kinerja				
1	Bagi saya dompet digital berguna untuk bertransaksi				
2	Bagi saya dompet digital meningkatkan efektivitas untuk bertransaksi				
3	Bagi saya dompet digital menghemat waktu dalam transaksi				
	Ekspektasi usaha				
1	Bagi saya dompet digital mudah digunakan				
2	Bagi saya dompet digital mudah dipahami				

- 3 Saya mahir menggunakan dompet digital
- 4 Bagi saya menggunakan dompet digital tidak perlu banyak usaha

#### Pengaruh sosial

- 1 Kerabat dan rekan menggunakan Dompet digital
- 2 Kerabat dan rekan mendorong saya untuk menggunakan dompet digital
- 3 Rekan terdekat menganjurkan untuk menggunakan Dompet digital

#### Facilitaing Condition

- 1 Saya memiliki sumber daya untuk menggunakan Dompet digital (Smartphone, kuota, mekanisme penggunaan)
- 2 Saya memiliki pengetahuan untuk menggunakan Dompet digital
- 3 Bagi saya dompet digital kompatibel dengan teknologi lain yang digunakan



- 4 Saya mendapat bantuan saat kesulitan menggunakan Dompot digital

#### Motivasi hedonis

- 1 Menggunakan dompet digital akan menyenangkan untuk transaksi
- 2 Bagi saya dompet digital nyaman untuk transaksi
- 3 Bagi saya dompet digital menarik

#### Nilai harga

- 1 Bagi saya dompet digital masuk akal (worth it untuk digunakan)
- 2 Bagi saya dompet digital menghemat biaya karena tidak ada biaya admin
- 3 Bagi saya dompet digital memberikan kesan yang baik

#### Kebiasaan

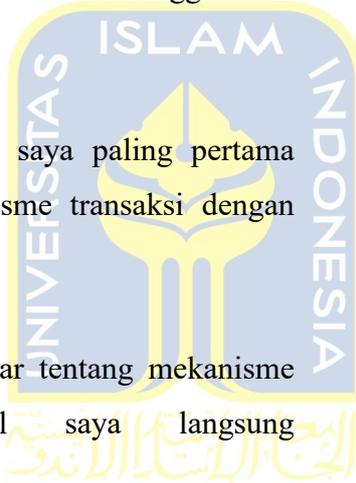
- 1 Bagi saya menggunakan dompet digital sudah menjadi kebiasaan
- 2 Saya sangat suka menggunakan Dompot

digital

- 3 Bagi saya dompet menggunakan digital adalah keharusan
- 4 Bagi saya menggunakan dompet digital sudah menjadi hal biasa

#### Inovasi pribadi dalam IT

- 1 Saya tertarik mencoba menggunakan dompet digital
- 2 Di antara rekan, saya paling pertama mencoba mekanisme transaksi dengan Dompet digital
- 3 Setelah mendengar tentang mekanisme dompet digital saya langsung mencobanya



#### Niat Penggunaan

- 1 Saya berminat terus menggunakan dompet digital
- 2 Saya selalu menggunakan dompet digital
- 3 Saya merencanakan untuk sering

menggunakan dompet digital

Perilaku Penggunaan

Tidak Jarang Sering Sangat  
pernah sering

1 Seberapa sering menggunakan Dompet digital



X1 .1	X1 .2	X1 .3	X2 .1	X2 .2	X2 .3	X2 .4	X3 .1	X3 .2	X3 .3	X4 .1	X4 .2	X4 .3	X4 .4	X5 .1	X5 .2
4	3	4	4	3	2	2	4	3	4	4	4	4	2	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	4	3	3	2	3	3
4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3
4	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
4	3	3	4	3	4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	4
3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	4
4	4	3	3	3	4	2	3	2	4	4	3	4	2	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3
4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3

4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4
4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3
4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	4	4
4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4
4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4
3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	3	4	4
4	3	4	4	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	4	4	4	4	3
4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	1	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	4
4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4
3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4
4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	1	4	3	3	3	2
4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	2	3
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1
4	4	3	4	4	4	3	3	2	1	4	4	4	1	3	3
4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4
4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	4	3	4	2	4	4
4	4	3	4	3	4	3	2	1	2	3	4	3	1	3	2
4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4
4	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	3	3	3
4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	3	4	2	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	4
4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4
4	4	3	4	3	3	2	4	2	2	4	3	4	3	4	4
4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4
3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3
4	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	3	3	4	2	4	4
4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4
4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3
4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4

4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	1	3	3
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4
4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	2	3	4
4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4
4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	3	3
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4
3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	2	2	1	4	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4
4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3
4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3
4	4	1	4	4	4	2	2	1	2	4	4	4	1	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4
3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	2	2	1	1	4	4	4	2	3	4
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4
4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4
4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	3	4	4	4
3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	3	4	4

X.5 X6 X6 X6 X7 X7 X7 X7 X8 X8 X8 Z1 Z1 Z1 Y  
 .3 .1 .2 .3 .1 .2 .3 .4 .1 .2 .3 .1 .2 .3 Y

1	3	4	3	4	3	1	3	3	4	3	3	3	2	3
3	4	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	2	2	1
3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2
3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2
4	4	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3
4	4	2	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	2	3
3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4
3	3	2	3	2	2	1	2	3	1	2	3	3	2	3
4	4	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2
3	3	3	3	1	1	1	3	3	1	3	2	1	2	2
3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4
4	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	4	3	3	3
4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3
3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2
3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3
4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3
4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3
4	4	1	3	2	3	1	3	4	1	1	2	1	1	2
3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	2	4	3

3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
3	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3
4	4	2	3	3	3	3	4	4	2	4	4	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
3	4	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	2	2	3
3	4	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3
3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2
4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4
3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3
4	4	4	4	2	3	1	3	3	1	2	4	4	4	2
4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	2	4	4	4	4
4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4
3	4	4	3	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3	2
4	4	2	4	3	3	2	4	4	1	3	4	3	3	3
4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3
2	3	2	1	2	1	1	3	1	1	2	2	1	1	3

4	3	2	3	3	4	3	4	4	1	1	4	3	3	3
4	4	3	3	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4
4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3
3	4	3	3	3	3	2	3	4	2	2	4	4	4	4
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4
3	4	3	3	2	3	2	2	4	3	3	3	2	2	3
4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	4	3	2	3	3
4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4
3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4
3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2
4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4
2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
3	3	2	3	2	2	2	3	4	2	2	3	2	2	1
3	4	2	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3
4	3	2	3	3	3	2	4	3	2	2	3	2	3	3
3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3
4	4	2	2	2	3	2	3	3	2	1	3	2	3	2

3	4	3	3	2	3	1	2	4	2	2	3	3	3	3
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
3	3	1	3	4	3	3	2	4	2	3	4	2	4	3
4	4	3	3	3	3	2	3	4	2	2	4	3	3	3
4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	2	4	3	3	4
4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3
4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3
3	4	3	3	3	4	2	4	3	2	2	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	2	2	3	2	4
4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3
4	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2
4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3
4	4	2	4	3	4	2	4	3	1	1	4	2	2	3
3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3
3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3
3	3	1	3	1	2	1	3	3	1	1	3	1	2	2
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	1	4	4	4	3	4	4	2	4	3	2	4	3
4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3
3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3
4	4	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4

3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2
4	4	4	4	3	3	2	4	4	2	2	3	2	3	3
3	4	4	4	3	3	1	3	4	1	4	3	3	3	3
3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3
4	4	2	4	3	3	2	3	4	2	3	4	3	2	3
4	4	3	4	3	3	3	3	4	1	2	4	3	3	3
3	3	4	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3
3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3
3	3	4	3	1	2	1	3	3	2	1	3	2	2	2
4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3
3	4	3	4	2	3	2	4	3	2	3	4	2	3	3
4	4	3	3	2	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	3	3	3	4	1	2	4	3	4	4
4	4	3	4	3	4	2	4	4	1	4	4	3	4	4
3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	4	3
4	4	3	4	3	4	2	4	4	2	3	4	3	3	3
4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	3	3	3	3
4	4	2	3	4	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3
4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4

2	4	1	3	3	3	1	3	3	1	2	4	1	2	2
3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3
4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
3	3	2	3	2	3	1	2	3	1	2	2	2	2	2
2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
4	4	2	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3
4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4
4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3
4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4	4
3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4
3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3



### R Square

Matrix	R Square	R Square Adjusted
	R Square	R Square Adju...
Y Perilaku Penggunaan	0.454	0.449
Z Minat Menggunakan	0.544	0.514

### Path Coefficients

Mean, STDEV, T-Values, P-Values	Confidence Intervals	Confidence Intervals Bias Corrected	Samples	Copy to Clipboard:	Excel Format	R Format
	Original Samp...	Sample Mean ...	Standard Devi...	T Statistics (O...	P Values	
X1 Ekspektasi Kinerja -> Z Minat Menggunakan	0.057	0.058	0.075	0.761	0.447	
X2 Ekspektasi Usaha -> Z Minat Menggunakan	0.004	0.007	0.073	0.053	0.958	
X3 Pengaruh Sosial -> Z Minat Menggunakan	0.021	0.017	0.074	0.282	0.778	
X4 Kondisi Yang Memfasilitasi -> Z Minat Menggunakan	-0.002	-0.002	0.085	0.019	0.984	
X5 Motivasi Hedonis -> Z Minat Menggunakan	0.056	0.060	0.101	0.557	0.578	
X6 Nilai Harga -> Z Minat Menggunakan	0.142	0.146	0.099	1.439	0.151	
X7 Kebiasaan -> Z Minat Menggunakan	0.460	0.458	0.097	4.759	0.000	
X8 Inovasi Pribadi Dalam IT -> Z Minat Menggunakan	0.166	0.163	0.074	2.251	0.025	
Z Minat Menggunakan -> Y Perilaku Penggunaan	0.674	0.675	0.060	11.280	0.000	

