

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN
PENGUNAAN, PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT
PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK
(STUDI KASUS PADA MAHASISWA YOGYAKARTA)**



SKRIPSI

Oleh:

Nama: Garlic Baihaqi

No. Mahasiswa: 18312194

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN
PENGUNAAN, PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT
PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK
(STUDI KASUS PADA MAHASISWA YOGYAKARTA)

SKRIPSI

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

Oleh:

Nama: Garlic Baihaqi

Nomor Mahasiswa: 18312194

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

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 dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sangsi apapun sesuai dengan peraturan yang berlaku.”

Yogyakarta, 7 Maret 2023

Penulis,



(Garlic Baihaqi)

PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN
PENGUNAAN, PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT
PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK
(STUDI KASUS PADA MAHASISWA YOGYAKARTA)

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Nama: Garlic Baihaqi

Nomor Mahasiswa: 18312194

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 14 April 2023

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Kinanthi Putri Ardiami'.

(Kinanthi Putri Ardiami, SE., Akt., M.Ak.)

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (STUDI KASUS PADA MAHASISWA YOGYAKARTA)

Disusun oleh : GARLIC BAIHAQI

Nomor Mahasiswa : 18312194

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus pada hari, tanggal: Senin, 05 Juni 2023

Penguji/Pembimbing Skripsi : Kinanthi Putri Ardiami, SE., Ak., M.Ak.

Penguji : Ahada Nur Fauziya, SE., Ak., M.Ak.



Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia



Johan Arif, Ph.D., C.F.A., CertIPSAS.

MOTTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui”

(QS. Al-Baqarah:216)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah : 286)

"Karena sesungguhnya, dengan kesulitan akan ada kemudahan."

(QS. Al Insyirah: 5)



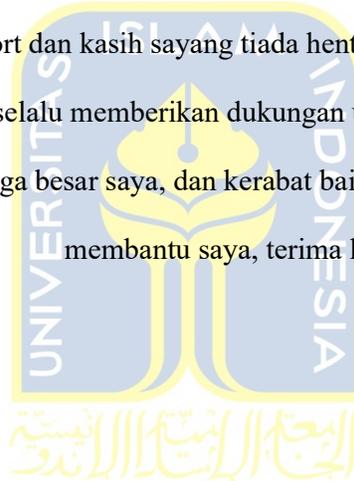
HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Bapak dan Ibu saya,

Bapak Sumartono dan Ibu Endang Poedji Astuti

Yang telah membesarkan, merawat, mendoakan, mendidik, dan selalu memberikan support dan kasih sayang tiada hentinya, mbak Garnis Dhiaulhaq Khairunnisa yang selalu memberikan dukungan untuk tidak berhenti dan tidak menyerah, keluarga besar saya, dan kerabat baik saya yang selama ini telah membantu saya, terima kasih.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakattuh.

Segala puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***“Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Mahasiswa Yogyakarta)”*** Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Serta shalawat beriring salam saya haturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman *jahiliyah* hingga saat ini dengan pedoman Al-Quran dan Hadist.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari sempurna. Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam pembuatan skripsi ini. Dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari segala doa, usaha, serta dukungan dari banyak orang. Oleh karena itu, dengan kerendahan dan ketulusan hati penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta nikmat yang telah dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Nabi besar Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi umatnya.

3. Untuk diri sendiri, terima kasih untuk mau menyelesaikan apa yang telah dimulai, terima kasih untuk tidak berhenti, terima kasih sudah bertahan sejauh ini, terima kasih sudah melawan rasa malasmu, kamu kuat, kamu hebat. Semoga ini adalah awalan yang baik untuk kebaikan besar yang akan datang.
4. Bapak Fathul Wahid, S.t., M. Sc., Ph.d, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Johan Arifim S.E., M.Si., Ph.d., CFrA, CertIPSAS selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Rifqi Muhammad, S.E., M.Sc., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang telah mendukung dalam penyelesaian studi
7. Ibu Kinanthi Putri Ardiami, SE., AK., M.AK. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan saran dalam penulisan skripsi ini, dan selalu sabar selama membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Arief Rahman, S.I.P., S.E., M.Com., Ph.D. selaku ketua program studi akuntansi program magister yang telah memberikan dukungan moril dan materil sehingga penulis dapat menjalani perkuliahan sampai di tahap ini. Semoga seluruh kebaikan yang telah diberikan dibalas dengan yang lebih baik lagi dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
9. Seluruh Dosen Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu dan memberikan wawasan serta pengetahuan baru dalam penyelesaian studi

10. Orang tua penulis, Bapak Sumartono dan Ibu Endang Poedji Astuti yang senantiasa selalu mendoakan, mendidik, memberikan semangat, serta kasih sayang yang tak pernah putus kepada penulis untuk menyelesaikan studi sampai saat ini. Semoga Ibu dan Bapak selalu sehat, diberi rezeki yang lapang, dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
11. Mbak Garnis Dhiaulhaq Khairunnisa yang selalu mendoakan dan mendukung penulis untuk tidak pernah berhenti dan menyerah. Serta terimakasih atas dukungan moril dan materil yang telah diberikan selama ini. Terimakasih untuk selalu mengajarkan hal-hal baik. Semoga Mbak diberikan rezeki yang lapang, Kesehatan, kesuksesan dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
12. Keluarga besar Surip dan soegeng . terimakasih sebesar-besarnya untuk segala doa baik, pelajaran baik, memberikan semangat, keceriaan dan mengisi hari-hari penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
13. Sahabat baik penulis sejak semester pertama, Muhammad Farid Iffat, terimakasih atas kebersamaan, canda tawa, nasehat, pertolongan, dan doa serta dukungan yang tiada hentinya. Serta memperbolehkan skripsinya dijadikan inspirasi oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi orang baik, semoga kita bisa sukses Bersama dan meraih cita-cita yang diinginkan Bersama.
14. Sahabat baik saya Fadlan Nugraha, terimakasih sudah menjadi orang baik, tetaplah menjadi baik. Terimakasih atas kebersamaan yang telah kita lalui, segala canda tawa, kesedihan, nasihat, pertolongan, cerita yang tiada habisnya, terimakasih telah mendengarkan dan memberi nasihat atas keluh

kesah penulis, terimakasih telah menjadi teman yang *supportive* dan dapat diandalkan! Semoga engkau dan keluarga selalu sehat dan Bahagia serta selalu dalam lindungan Allah SWT.

15. Teruntuk tim Hore-Hore Rosyid ridho, Imtiyas Ula Dhiya Hanin, Utami Aditya Ningrum, dan Imam. Terima kasih telah mengisi hari-hari penulis sewaktu kuliah, terima kasih telah mendengarkan keluh kesah penulis, dan membantu penulis dalam kondisi apapun, penulis merasa beruntung mengenal kalian, Bersama kalian banyak kenangan yang telah dilalui mewarnai hari-hari perkuliahan, banyak kegiatan impulsive hingga banyak kejadian random yang kita lewati Bersama.
16. Teruntuk tim ABS Akmal, Ridho, Hanif, Hafid, Jerry yang juga telah mewarnai hari-hari penulis saat perkuliahan berlangsung. Canda tawa, kerandoman dan momen Bersama yang tidak akan dilupakan penulis. Semoga kalian sehat selalu dan dapat mencapai cita cita yang diinginkan Bersama.
17. Teruntuk sahabat saya Tim BBQ Akbar, Fauzi, Dendi, Syahril, Juanda, Anton, Reza, Arif, Rifan, dan Raka. Terimakasih telah menjadi orang baik, terimakasih sudah menjadi pendengar atas keluh kesah kehidupan penulis, terimakasih sudah membawa keceriaan pada kehidupan penulis, terimakasih atas segala kebersamaan, canda tawa, kesedihan, nasihat, doa, dan pelajaran baik selama ini. Semoga kalian sehat dan dalam lindungan Allah SWT.
18. Teruntuk sahabat penulis Elza Yuniar, terimakasih atas segala kebersamaan canda tawa dan sudah mau mendengarkan keluh kesah penulis semoga Panjang umur, dilapangkan rezekinya, serta selalu dalam lindungan Allah

SWT. Semoga segera mendapatkan jodoh dan mencapai cita-cita yang diinginkan!

19. Teruntuk sahabat saya Resti Nurfaujiah, terimakasih sudah pernah mewarnai kehidupan perkuliahan penulis, pernah menjadi moodbooster untuk menghadapi perkuliahan, terimakasih atas kebersamaan, canda tawa serta kesedihan yang pernah dilalui Bersama, dan segala kenangan yang tak terlupakan yang telah dilalui Bersama. Tak ada penyesalan penulis telah mengenal dan pernah menjalani hari bersamamu. Semoga kita selalu sehat dan dalam lindungan Allah SWT. Semoga kita bisa menjadi lebih baik lagi dan mencapai cita-cita kita Bersama, Semangat!!!
20. Teruntuk semua teman-teman penulis di Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
21. Dan yang terakhir, terimakasih untuk semua yang pernah hadir dan pergi dalam hidup saya, setiap perjumpaan pasti ada perpisahan, terimakasih atas pelajaran hidup berharga yang telah diberikan. Semoga dapat bertemu di lain waktu dan dalam keadaan yang baik!

Rasa Hormat dan rasa terima kasih bagi semua pihak atas segala dukungan dan doanya semoga Allah SWT., membalas segala kebaikan yang telah mereka berikan kepada penulis. Aamiin. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran pembaca untuk dapat diperbaiki pada penelitian selanjutnya. Demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat, berguna dan memberi masukan bagi pembacanya.

DAFTAR ISI

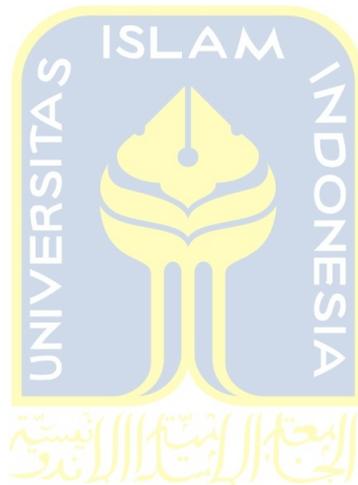
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
ABSTRACT.....	xxi
ABSTRAK.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Technology Acceptance Model (TAM)	10
2.2 Theory of Planned Behaviour (TPB).....	11
2.3 Landasan Teori	13

2.3.1 Dompet Elektronik (<i>Electronic Wallet</i>).....	13
2.3.2 Penyelenggara Dompet Elektronik.....	14
2.3.3 Penggunaan Dana dalam Dompet Elektronik.....	15
2.3.4 Dasar Hukum Dompet Elektronik	15
2.4 Persepsi manfaat.....	15
2.5 Persepsi Kemudahan Penggunaan.....	17
2.6 Persepsi Risiko	18
2.7 Minat Penggunaan.....	20
2.8 Penelitian Terdahulu.....	21
2.9 Perumusan Hipotesis.....	28
2.9.1 Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Masyarakat Untuk Menggunakan Dompet Elektronik.....	28
2.9.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Masyarakat untuk Menggunakan Dompet Elektronik.....	29
2.9.3 Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Minat Masyarakat Untuk Menggunakan Dompet Elektronik.....	31
2.10 Kerangka Penelitian	32
BAB III Metodologi Penelitian.....	34
3.1 Populasi dan Sampel	34
3.1.1 Populasi.....	34

3.1.2 Sampel	34
3.2 Jenis dan Sumber Data	35
3.3 Teknik Pengumpulan Data	36
3.4 Definisi dan Variabel Penelitian.....	37
3.4.1 Variabel Independen	37
3.4.2 Variabel Dependen (Y).....	43
3.5 Metode Analisis Data	44
3.5.1 Uji Pilot.....	45
3.5.2 Analisis Statistik Deskriptif.....	45
3.5.3 Analisis Partial Least Square Struktural Equation Modeling (PLS-SEM)	45
BAB IV Hasil dan Pembahasan	48
4.1 Hasil Pengumpulan Data	48
4.2 Karakteristik Responden	48
4.2.1 Jenis Kelamin.....	49
4.2.2 Usia	50
4.2.3 Asal Universitas	51
4.2.4 Pemasukan Setiap Bulan.....	52
4.2.5 Dompot Elektronik Yang Digunakan	53
4.3 Metode Analisis Data.....	53

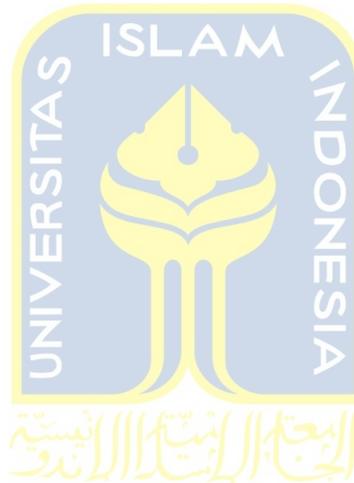
4.3.1 Hasil Uji Pilot	53
4.3.2.1 Persepsi Manfaat.....	56
4.3.2 Hasil Uji Pengukuran (Outer Model).....	59
4.3.3 Hasil Uji Inner Model	63
4.4 Pengujian Hipotesis	63
4.4.1 Persepsi Manfaat Berpengaruh Positif Terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompel Elektronik	64
4.4.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif Terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompel Elektronik	65
4.4.3 Persepsi Risiko berpengaruh negatif terhadap Terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompel Elektronik	65
4.5 Pembahasan Hasil Hipotesis	65
4.5.1 Persepsi Manfaat berpengaruh positif terhadap Terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompel Elektronik	65
4.5.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap Terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompel Elektronik.....	66
4.5.3 Persepsi Risiko berpengaruh negatif terhadap Minat Mahasiswa Terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompel Elektronik.....	67
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Keterbatasan Penelitian	70
5.4 Saran Penelitian Selanjutnya	70

5.4 Implikasi Penelitian.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	75
LAMPIRAN 1	75
LAMPIRAN 2	83
LAMPIRAN 3 :	92



DAFTAR GAMBAR

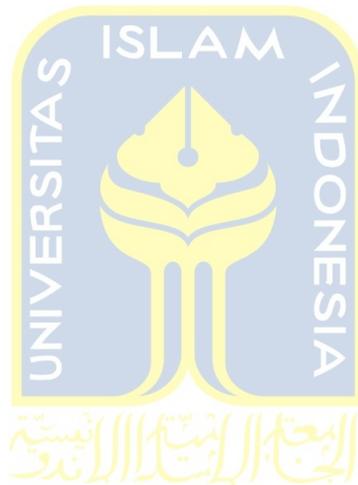
Gambar 2. 1 Technology Acceptance Model oleh Davis (1986).....	11
Gambar 2. 2The Theory of Planned Behavior	12
Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 3. 1 Skala Likert	37
Tabel 3. 2 Item Pertanyaan Variabel Persepsi Manfaat.....	38
Tabel 3. 3 Item Pertanyaan Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan	40
Tabel 3. 4 Item Pertanyaan Persepsi Risiko	41
Tabel 3. 5 Item Pertanyaan Variabel Minat Penggunaan	43
Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Data.....	48
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	49
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	50
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Universitas	51
Tabel 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pemasukan Setiap Bulan.....	52
Tabel 4. 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran Setiap Bulan	53
Tabel 4. 7 Hasil Pilot Tes	54
Tabel 4. 8 Interval Penilaian.....	55
Tabel 4. 9 Analisis Statistik Deskriptif Persepsi Manfaat	56
Tabel 4. 10 Analisis Statistik Deskriptif Persepsi Kemudahan Penggunaan.....	57
Tabel 4. 11 Analisis Statistik Deskriptif Persepsi Risiko	58
Tabel 4. 12 Analisis Statistik Deskriptif Minat Penggunaan.....	59
Tabel 4. 13 Nilai Loading Faktor	60
Tabel 4. 14 Nilai AVE.....	62
Tabel 4. 15 Uji Reliabilitas.....	62
Tabel 4. 16 R-Squared.....	63

Tabel 4. 17 Uji Hipotesis..... 64



ABSTRACT

Technology is increasingly more superior, in particular in its more and more evolving use. Examples of technological trends that are maximum honestly felt are traits inside the monetary sphere, wherein previously human beings used cash based, now many have started out to use non-cash transactions of their every day transaction activities. One instance of a digital economic sistem product that is growing in Indonesia is an digital wallet. This look at goals to analyze and determine the perceived advantages, perceived ease of use, and chance perceptions can influence people's interest in the use of electronic wallet services. This research turned into conducted the use of a quantitative method the use of a questionnaire allotted online. The quantity of respondents in this look at was 80 within the college student of yogyakarta. This examine uses information evaluation assisted by using SmartPLS 3.0 software program. The results of this study indicate that perceived benefits, perceived ease of use have a positive and significant impact, while perceived risks have a negative and significant impact on the interest in using digital wallets among Yogyakarta students.

Keywords: SEM, perceived of benefits, perceived ease of use, perceived risk.

ABSTRAK

Teknologi semakin unggul, khususnya dalam penggunaannya yang semakin berkembang. Contoh tren teknologi yang paling terasa adalah tren di bidang keuangan, di mana dulu manusia menggunakan uang tunai (*Cash based*), kini banyak yang mulai menggunakan transaksi non tunai dalam aktivitas transaksi sehari-harinya. Salah satu contoh produk sistem ekonomi digital yang sedang berkembang di Indonesia adalah dompet digital. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dan mengetahui bagaimana variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko dapat mempengaruhi minat masyarakat dalam penggunaan layanan dompet elektronik. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan secara *online*. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 80 orang mahasiswa di Yogyakarta. Kajian ini menggunakan evaluasi informasi berbantuan program perangkat lunak SmartPLS 3.0. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat, Persepsi kemudahan penggunaan memiliki dampak yang berpengaruh positif dan signifikan sedangkan persepsi risiko memiliki dampak yang berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital di kalangan mahasiswa Yogyakarta.

Kata kunci: SEM, Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko, minat penggunaan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, Indonesia mengalami perkembangan ekonomi dan teknologi yang pesat. Teknologi informasi telah menjadi kebutuhan yang mendesak dan sangat penting bagi setiap orang untuk menyelesaikan semua masalah dengan cepat dan mempermudah segala tugas yang ada. Pada saat yang sama, banyak perhatian diberikan pada perkembangan teknologi informasi, terutama peran komputer. Teknologi informasi ini berdampak besar pada dunia perbankan modern. Tekanan akhir-akhir ini dan persaingan yang ketat di dunia keuangan modern telah membawa banyak perubahan tidak hanya di sektor telekomunikasi tetapi juga di bidang teknologi informasi. Kemajuan dalam teknologi ini semakin cepat dari hari ke hari, tetapi apakah kita siap atau tidak dalam mengikutinya.

Dengan berkembangnya zaman, sistem teknologi juga berkembang, dan informasi akan lebih cepat menjangkau berbagai kelas sosial, sehingga masyarakat akan lebih mudah melakukan aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi dan kecepatan pengumpulan informasi tidak hanya membantu untuk memenuhi kebutuhan dunia pendidikan, tetapi juga sangat membantu kegiatan dunia ekonomi.

Pada zaman di mana sebelum uang digunakan seperti sekarang ini, di berbagai tempat atau kelompok masyarakat, benda-benda yang digunakan sebagai alat tukar sangat berbeda dan sangat beragam. Penerapan uang

kemudian meluas dan meliputi wilayah suatu negara, dalam perkembangan selanjutnya hubungan dan interaksi antar kelompok masyarakat khususnya hubungan perdagangan antar daerah dan antar kelompok masyarakat semakin luas. Untuk mempercepat pertukaran dan pembelian, terjadi peningkatan permintaan terhadap benda-benda tertentu yang dapat secara praktis digunakan sebagai pengganti uang.

Kemajuan teknologi informasi menciptakan jenis dan peluang baru bagi bisnis karena transaksi bisnis semakin dilakukan secara elektronik. Dengan berkembangnya teknologi informasi, siapa pun dapat dengan mudah melakukan transaksi perbankan. Perkembangan internet sangat pesat dan berdampak besar pada banyak aspek kehidupan kita. Penggunaan internet tidak terbatas pada penggunaan informasi yang dapat diakses melalui media. *Smartphone* yang kita pakai juga dapat digunakan sebagai sarana transaksi.

Saat ini, semua negara di dunia berlomba-lomba dalam pengembangan inovasi teknologi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang sangat pesat dalam jumlah pengguna Internet di seluruh dunia, dan Internet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi sebagian penduduk dunia. Menurut data dari CNBC Indonesia pada tahun 2022, sebelum pandemi pengguna internet di Indonesia hanya 175 juta. Sedangkan data terbaru, tahun 2022 pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 210 juta. Artinya ada penambahan sekitar 35 juta pengguna internet di Indonesia (Dewi, 2022).

Saat ini kita berada di dunia yang serba kompleks dan membutuhkan kecepatan dan efisiensi waktu, seperti dalam kegiatan ekonomi yang memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi yang membantu mempermudah belanja *online* di perangkat *mobile* seperti pembelian, transfer, pembayaran tagihan melalui aplikasi *mobile banking* yang diterbitkan oleh pihak bank.

Sistem pembayaran berbasis teknologi merupakan salah satu bidang industri *financial technology* yang sangat berkembang dan populer di masyarakat Indonesia. Sektor tersebut kemudian memberikan harapan kepada pemerintah dan masyarakat untuk mendorong peningkatan jumlah masyarakat yang memiliki akses terhadap layanan keuangan tersebut. Perkembangan teknologi dan sistem informasi terus melahirkan berbagai inovasi, terutama yang terkait dengan *financial technology (fintech)*, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, termasuk di bidang jasa sistem pembayaran (Bank Indonesia, 2018).

Salah satu contoh produk ekonomi digital yang sedang berkembang di Indonesia adalah *E-Wallet*. Sebagaimana diatur dalam Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016, dompet elektronik (*E-Wallet*) adalah layanan elektronik yang menyimpan data alat pembayaran dalam bentuk aplikasi, termasuk cara pembayaran menggunakan kartu dan/atau uang elektronik. , Di mana untuk membayar. Dana yang disimpan dalam *E-Wallet* hanya dapat digunakan untuk keperluan pembayaran, seperti pembayaran transaksi perdagangan dan pembayaran tagihan. Hal ini menyebabkan orang dengan

cepat beralih ke sistem *E-Wallet* menggunakan internet untuk pembayaran, yang dianggap sebagai cara bertransaksi yang lebih mudah dan efisien saat ini. Lebih lanjut, selain simpel dan praktis, penggunaan *E-Wallet* juga menjadi alternatif pembayaran nirsentuh yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghindari penyebaran virus *corona* di masa pandemi *Covid-19*.

Menurut Anestia (2021) di kutip dari *Mobile Wallets Reports 2021*, laporan tersebut menyatakan bahwa jumlah pengguna *E-Wallet* di Indonesia akan mencapai 63,6 juta pada tahun 2021 dan diperkirakan akan terus tumbuh menjadi 205 juta pengguna pada tahun 2025. Dalam 6 bulan pertama tahun 2021, Jakpat, aplikasi survei terbuka, melakukan Survei Tren Pembayaran Digital Indonesia 2021, yang bertujuan untuk memahami tren pembayaran seluler, memperkirakan penggunaan pembayaran seluler di Indonesia, memahami perkembangan penggunaan pembayaran seluler, dan produk yang mendominasi di Indonesia. Survei yang dilakukan Jakpat ini melibatkan 2.292 responden di seluruh Indonesia, dengan rentang usia 15-44 tahun. Hasil survei penggunaan *E-Wallet* di Indonesia ini menunjukkan bahwa 93% responden merupakan pengguna aktif dompet digital. Pengguna memilih *E-Wallet* karena banyaknya promosi yang ditawarkan, seperti diskon, *cashback*, dan lainnya, serta fitur *sign-up* dan *pay-later* yang mudah.

Seiring bertambahnya jumlah aplikasi dompet elektronik, risiko aktivitas kriminal di internet juga meningkat. Berbagai bentuk kejahatan internet (*cyber fraud/internet fraud/scam*) tetap menjadi ancaman bagi keberlangsungan dompet elektronik, hal ini juga yang menjadi konsen

pengguna dalam memilih untuk menggunakan dompet elektronik sebagai alat transaksi secara *online*. Menurut Zhafira (2022) dikutip dari antaranews.com ketua tim penelitian *Center for Digital Society* UGM Dr. Novi Kurnia mengatakan bahwa dari hasil survei 1.700 responden riset menyatakan 66,6 persen dari responden (1.132 Orang) pernah menjadi korban penipuan digital. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa keamanan untuk dompet digital masih kurang baik.

Alasan semakin banyaknya masyarakat yang menggunakan dompet elektronik juga di pengaruhi oleh kemudahan penggunaan dari dompet elektronik tersebut. Saat ini masyarakat semakin banyak menemukan layanan dompet elektronik yang ada di mana-mana, maka semakin banyak pula intensitas mereka dalam menggunakan layanan dompet elektronik tersebut. Masyarakat mendapatkan manfaat secara langsung maupun tidak langsung dalam mendorong masyarakat menggunakan layanan dompet elektronik yang nantinya membuat mereka merasa lebih nyaman dan mudah dalam menggunakan layanan dompet elektronik sebagai alat pembayaran yang aman, mudah digunakan, dan lebih fleksibel.

Dikutip dari situs lifepal yang ditulis oleh Arhando (2019) dari jumlah responden sebanyak 757 orang, didapatkan sebanyak 63,8% dari total responden menggunakan layanan dompet digital. Kemudian dikutip dari situs Harian Jogja yang di tulis oleh Maskur, (2021) studi yang dilakukan oleh *managing director* neurosensum Indonesia mengatakan bahwa pada tahun 2021 pengguna dompet elektronik melonjak dengan pesat sebanyak 44%. Hal ini di

pengaruhi oleh covid-19 yang mempengaruhi masyarakat untuk memiliki kecenderungan menggunakan dompet elektronik sebagai sarana pembayaran.

Minat mahasiswa untuk menggunakan dompet elektronik ini sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya adalah faktor kepraktisan (kemudahan), faktor efektivitas dari penggunaannya, mudah dalam penggunaannya, dan faktor lain yang menarik minat penggunanya dalam transaksi *online*. Dari manfaat serta kemudahan bertransaksi dengan menggunakan dompet elektronik ini meningkatkan minat pengguna mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka. Adapun beberapa keuntungan yang biasa dimanfaatkan oleh para mahasiswa untuk menggunakan dompet elektronik di antaranya terdapat promo *cashback*, promo penukaran poin, pembayaran lebih cepat dan *simple*, dan masih banyak lagi manfaat yang dapat dimanfaatkan oleh para mahasiswa.

Ma'ruf (2016) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa mahasiswa menggunakan metode pembayaran non tunai disebabkan karena dalam proses pembayaran mahasiswa merasakan transaksi berjalan lebih cepat, efisien dan mendapatkan beberapa keuntungan yang berupa diskon-diskon yang diberikan oleh *merchant* tertentu apabila transaksi dilakukan dengan menggunakan uang non tunai. Menurut Davis (1989) ukuran kepercayaan seseorang terhadap teknologi yang dapat mudah dipahami merupakan definisi dari persepsi kemudahan yang dirasakan (*perceived ease of use*) sedangkan persepsi kegunaan (*perceived of usefulness*) adalah ukuran di mana penggunaan teknologi dapat membawa manfaat bagi mereka yang menggunakannya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rodiah dan Melati (2020) menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital. Hasil penelitian serupa juga dilakukan oleh Silaen dan Bulan Prabawani (2019) yang menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *E-Wallet*.

Penelitian dari Mujahidin (2020) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat dalam menggunakan aplikasi *E-Wallet*. Penelitian yang serupa dengan variabel yang sama dari Rodiah dan Melati (2020) juga menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *E-Wallet*.

Penelitian terdahulu oleh Saputri (2020) menyatakan bahwa persepsi risiko berpengaruh positif tidak signifikan terhadap minat masyarakat dalam menggunakan dompet digital. Sedangkan hasil berbeda dengan variabel yang sama ditunjukkan oleh Rodiah dan Melati (2020) yang hasil penelitian terdahulunya menunjukkan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital pada generasi *millennial* di kota Semarang.

Penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian sebelumnya yang sudah dijalankan oleh Priambodo dan Prabawani (2015) yang berjudul pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik (studi kasus pada

masyarakat di kota Semarang) yang telah dilaksanakan pada tahun 2017. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik, sedangkan untuk variabel risiko mempunyai pengaruh negatif dan signifikan dalam minat masyarakat untuk menggunakan uang elektronik. Pada penelitian ini, penulis akan melakukan studi kasus pada mahasiswa Yogyakarta sebagai responden penulis.

Oleh karena itu penelitian dalam skripsi ini akan meneliti bagaimana pengaruh dari persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap penggunaan uang elektronik. Pembahasan masalah di atas menjadi dasar untuk menjalankan penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan Uang Elektronik pada mahasiswa di Yogyakarta. Sehingga Judul dari penelitian ini adalah **“Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi kemudahan penggunaan, Persepsi Risiko Terhadap Penggunaan Uang Elektronik (Studi kasus Pada Mahasiswa Yogyakarta)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas , maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah persepsi manfaat mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan dompet elektronik?
2. Apakah persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan dompet elektronik?

3. Apakah persepsi risiko mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan dompet elektronik?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh persepsi manfaat terhadap minat masyarakat dalam menggunakan dompet elektronik.
2. Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat masyarakat dalam menggunakan dompet elektronik.
3. Pengaruh persepsi risiko terhadap minat masyarakat dalam menggunakan dompet elektronik.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pemahaman khususnya tentang sistem pembayaran dompet elektronik serta minat masyarakat dalam menggunakan dompet elektronik

2. Bagi Perusahaan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan serta mengembangkan layanan transaksi dalam menggunakan dompet elektronik.

3. Bagi Akademisi

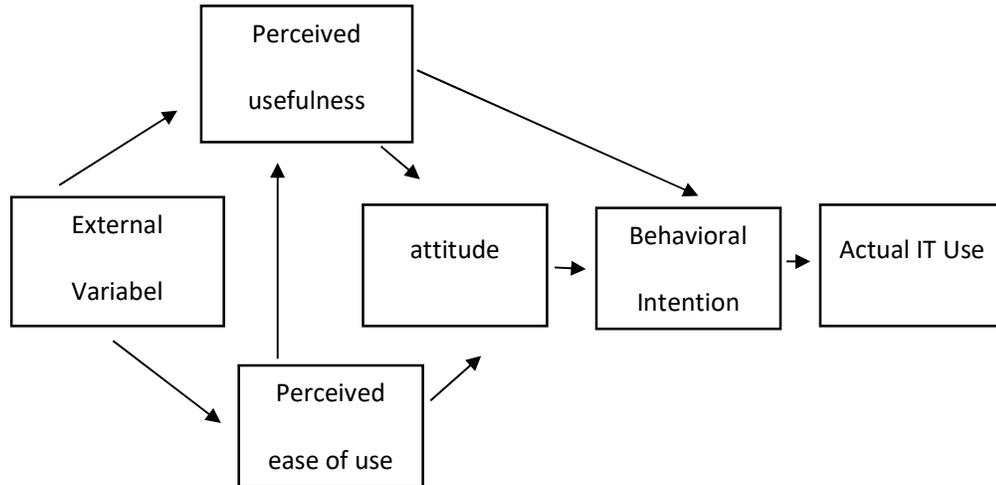
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi atau pembanding untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model yang diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986. Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) ini diadopsi dari model *The Theory of Reasoned Action* (TRA) yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui hubungan antara persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan terhadap minat pengguna teknologi informasi. TAM merupakan salah satu model yang dirancang untuk menganalisis aspek yang memengaruhi diterimanya suatu teknologi informasi. Pada TAM, tingkat penerimaan penggunaan suatu teknologi informasi menetapkan bahwa terdapat lima konstruk utama yaitu, persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*perceived of usefulness*), sikap dalam menggunakan (*attitude toward using*), perilaku untuk menggunakan kembali (*behavioral intention tu use*) dan penggunaan aktual (*actual sistem usage*) (Davis, 1989)



Gambar 2. 1 *Technology Acceptance Model* oleh Davis (1986)

2.2 Theory of Planned Behaviour (TPB)

Teori ini dikemukakan oleh Azjen, (1991), teori ini dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA). Teori ini menyatakan bahwa tekad dapat memengaruhi seseorang dalam menggunakan suatu teknologi informasi. Pada teori ini menjelaskan bahwa tekad seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Sikap dan norma subjektif disebutkan mempunyai pengaruh pada minat dan unsur pengendalian persepsi perilaku sebagai faktor tambahan yang memengaruhi minat penggunaan. Tekad disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Attitude Toward The Behavior

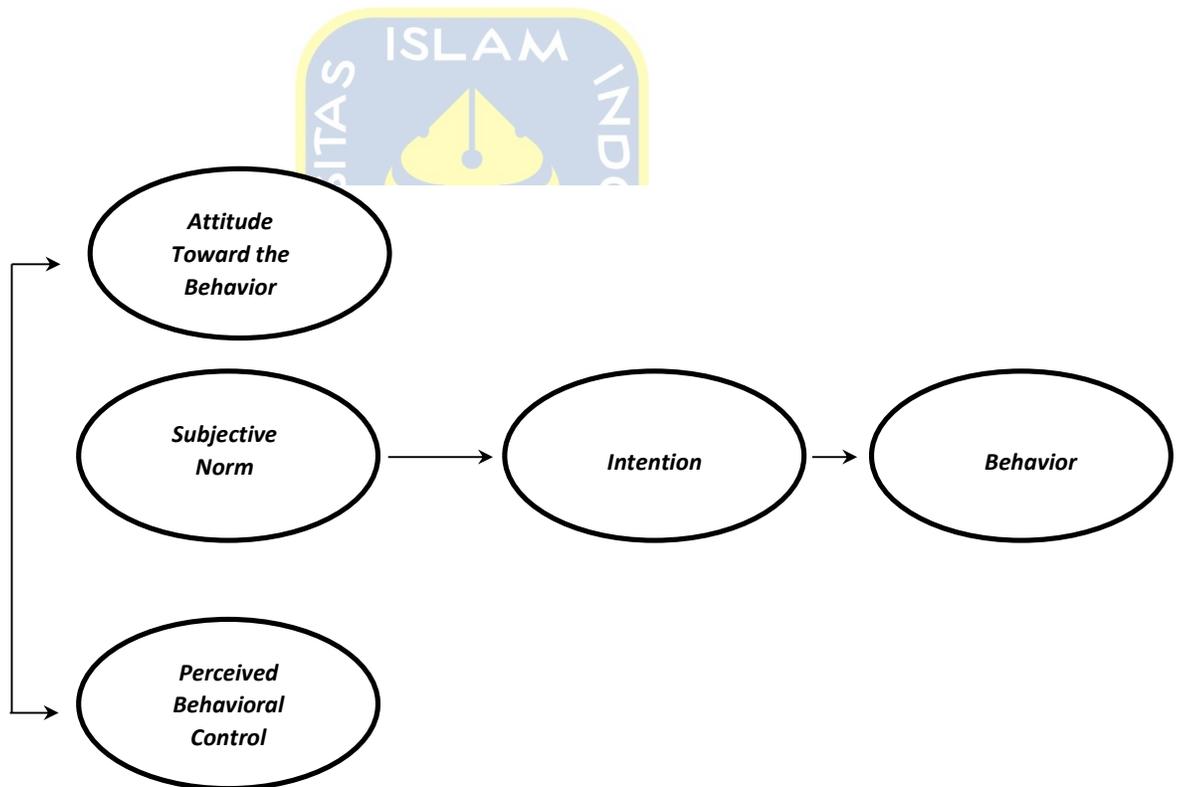
Diartikan sebagai keyakinan pada hasil dari perilaku dan evaluasi hasil yang disebabkan oleh perilaku ini, keyakinan ini akan membentuk sikap dalam menanggapi perilaku.

2. Subjective Norm

Diartikan sebagai pengaruh atau tekanan sosial sekitar yang dapat memengaruhi minat, sehingga pengguna akan memikirkan kembali akan melakukan atau tidak perilaku tersebut.

3. *Control belief*

Control belief adalah pilihan individu tentang sesuatu yang mendukung atau menghambat perilaku, serta pilihannya terkait seberapa besar hal tersebut dapat memengaruhi perilakunya.



Gambar 2. 2The Theory of Planned Behavior

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Dompet Elektronik (*Electronic Wallet*)

Sebagaimana yang tertuang dalam pasal 1 Nomor 7 tentang Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Tahun 2016 mengenai penyelenggaraan pemrosesan transaksi (Bank Indonesia, 2016). Bank Indonesia menyatakan bahwa dompet elektronik (*E-Wallet*) adalah sarana elektronik yang digunakan untuk menyimpan data instrumen pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, dompet elektronik yang mampu menampung dana untuk melakukan kegiatan transaksi pembayaran pada kehidupan sehari-hari.

Dompet elektronik (*E-Wallet*) adalah suatu bentuk aplikasi perangkat lunak di bidang pembayaran, penyimpanan uang dan transaksi lainnya yang dapat dilakukan dengan mudah tanpa perlu menggunakan uang tunai, Hal itu dikarenakan *E-Wallet* dapat diakses dan digunakan dengan sangat mudah melalui *smartphone* ataupun komputer yang kita miliki. Berdasarkan dengan kemudahan dan inovasi yang terus berkembang menyesuaikan dengan kebutuhan para penggunanya, saat ini pengguna dompet elektronik meningkat dengan banyaknya faktor yang mendukung, salah satu utama pengguna dari dompet elektronik merupakan kalangan remaja dan mahasiswa (Safitri dan Diana, 2020)

Saat ini dengan adanya *E-Wallet*, orang-orang dapat dengan mudah menggunakannya untuk melakukan transaksi pada *e-commerce* maupun *merchant* yang sudah bekerja sama/terhubung dengan *E-Wallet*. *E-Wallet*

memiliki dua komponen utama, yaitu perangkat lunak (*Software*) dan informasi. Perangkat lunak (*software*) berfungsi untuk menyimpan data yang di enkripsi. Sedangkan elemen informasi merupakan rincian data-data dari para pengguna yang meliputi nama, alamat, nomor telepon, dan nomor induk kependudukan (NIK) (Effendy, 2021)

2.3.2 Penyelenggara Dompot Elektronik

Pada Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 dalam BAB 1 Pasal 1 Poin 11 menyatakan bahwa penyelenggara dompet elektronik adalah Bank atau Lembaga Selain Bank. Maksud dari Lembaga selain bank adalah perusahaan perseroan terbatas yang memiliki kegiatan usaha dalam bidang teknologi informasi dan/atau sistem pembayaran. Perusahaan/penyelenggara wajib memiliki izin dari Bank Indonesia. Syarat untuk memperoleh izin berlaku untuk Bank ataupun Lembaga Selain Bank, penyelenggara dompet elektronik harus memiliki pengguna aktif telah mencapai atau diproyeksikan akan mencapai jumlah paling sedikit 300.000 (Tiga Ratus Ribu) pengguna. Adapun penyelenggara wajib memenuhi beberapa aspek kelayakan sebagai penyelenggara dalam jasa sistem pembayaran di antaranya yaitu:

- a. Legalitas dan profil perusahaan;
- b. Kesiapan operasional;
- c. Hukum;
- d. Kelayakan Bisnis;
- e. Keamanan dan keandalan sistem;
- f. Kecukupan manajemen risiko; dan

g. Perlindungan konsumen

2.3.3 Penggunaan Dana dalam Dompot Elektronik

Dana yang tersimpan pada dompet elektronik hanya dapat digunakan untuk keperluan transaksi pembayaran, antara lain:

- a. Pembayaran untuk pembelian
- b. Pembayaran untuk tagihan

Adapun jumlah maksimum yang dapat disimpan di dalam dompet elektronik bervariasi mulai dari Rp 10.000.000 (Sepuluh juta rupiah) hingga Rp 20.000.000 (Dua puluh juta rupiah) tergantung dari pihak penyelenggara.

2.3.4 Dasar Hukum Dompot Elektronik

Adapun dasar hukum mengenai dompet elektronik diatur dalam:

1. Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016; dan
2. Surat Edaran Bank Indonesia Nomor 18/41/DKSP Tahun 2016 tentang penyelenggaraan pemrosesan Transaksi Pembayaran.

2.4 Persepsi manfaat

Menurut Davis (1989) dikutip dari Jurnal Priambodo dan Prabawani (2015), Davis mendefinisikan *perceived usefulness* sebagai bentuk keyakinan dari bentuk kemanfaatan, yaitu di mana tingkatan pengguna yakin dengan penggunaan sistem atau bentuk teknologi yang akan mampu meningkatkan performa mereka dalam bekerja. *Perceived usefulness* (persepsi manfaat) didefinisikan sebagai seberapa jauh seseorang akan mempercayai bahwa dengan menggunakan sebuah sistem informasi tertentu akan meningkatkan tingkat kinerjanya. Dengan begitu menurut Priambodo dan Prabawani (2015)

mendefinisikan bahwa persepsi manfaat merupakan suatu kepercayaan mengenai proses pengambilan keputusan. Jika seseorang percaya sistem itu berguna untuk mereka, maka mereka akan menggunakannya. Namun sebaliknya, jika seseorang menganggap sistem informasi tidak berguna, maka ia tidak akan menggunakan sistem informasi tersebut.

Jogiyanto, (2017) mendefinisikan *perceived usefulness* adalah kepercayaan seseorang dalam menggunakan teknologi dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya (*as the extent to which a person believes that using a technology will enhance her or his performance.*), yang memiliki arti, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna, maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika merasa sistem informasi kurang berguna maka orang tersebut tidak akan menggunakannya. Dengan kata lain, ini merupakan kepercayaan mengenai pengambilan keputusan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat yang dirasakan dari *E-Wallet* adalah sejauh mana pengguna memersepsikannya lebih baik daripada transaksi *online* atau situs web lain. Mereka yang merasa lebih mudah menggunakan Internet akan merasa lebih mudah untuk memetik manfaat dari teknologi ini.

Menurut Effendy (2021), persepsi manfaat yang dapat dirasakan dalam menggunakan dompet elektronik di bagi menjadi tiga aspek yaitu, manfaat ekonomi, kenyamanan, dan proses transaksi.

Menurut Davis (1989) terdapat beberapa faktor utama yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap manfaat teknologi di antaranya:

1. Pemanfaatan dan penggunaan sistem dapat meningkatkan kinerja individu.
2. Pemanfaatan dan penggunaan sistem dapat meningkatkan efektivitas kinerja individu.
3. Pemanfaatan dan penggunaan sistem dapat menambah produktivitas individu.
4. Pemanfaatan dan penggunaan sistem bermanfaat bagi individu.

2.5 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Menurut Jogiyanto (2017) Kemudahan penggunaan yang dirasakan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang berpikir akan mudah menggunakan sistem teknologi tertentu. Davis (1989) mendefinisikan persepsi kegunaan sebagai sejauh mana seseorang percaya pada teknologi bahwa teknologi yang mereka gunakan dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Dari definisi di atas dapat dipahami bahwa persepsi kemudahan penggunaan mengurangi upaya seseorang dalam menggunakan atau memahami suatu teknologi dan ini menunjukkan bahwa pengguna teknologi informasi bekerja lebih mudah daripada mereka yang tidak menggunakannya. Pengguna percaya bahwa teknologi informasi yang mudah dipahami dan digunakan adalah karakteristik dari kemudahan penggunaan.

Dalam penelitiannya Davis (1989) menjelaskan beberapa indikator yang ada dalam persepsi kemudahan penggunaan teknologi informasi yaitu:

1. Interaksi antar pengguna (*user*) dengan sistem jelas dan mudah dimengerti.
2. Memerlukan usaha yang minim untuk berinteraksi dan menggunakan sistem tersebut.

3. Sistem yang mudah digunakan.
4. Sistem dapat dengan mudah dioperasikan oleh individu.

2.6 Persepsi Risiko

Menurut Rodiah dan Melati (2020) mendefinisikan risiko sebagai suatu kepercayaan akan adanya ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diharapkan oleh seorang pengguna dalam menggunakan layanan.

Ketika konsumen memutuskan untuk memilih atau membeli produk dan jasa, dia harus membuat keputusan tentang pilihannya atas produk atau jasa tersebut. Konsekuensi dari keputusan ini sering kali tidak pasti, dan konsumen menganggap keputusan ini sebagai risiko. Risiko dipahami sebagai ketidakpastian konsumen ketika mereka tidak dapat melihat konsekuensi dari keputusan pembelian individu. Jika produk atau jasa yang ditawarkan memiliki tingkat risiko yang tinggi, biasanya seseorang tidak tertarik untuk menggunakan produk atau jasa tersebut. Sebaliknya, semakin rendah risiko produk atau layanan yang ditawarkan, semakin tinggi kemungkinan seseorang akan terdorong untuk menggunakan produk atau layanan tersebut. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa risiko adalah ketidakpastian yang dihadapi pengguna jasa tentang konsekuensi yang tidak diinginkan ketika mereka tidak dapat melihat kemungkinan keputusan pembelian yang dibuat.

Dikutip dari Jurnal yang ditulis oleh Marisa, (2020) risiko dibagi menjadi beberapa dimensi di antaranya adalah:

1. Risiko Psikologi (*psychological risk*)

Merupakan perasaan, emosi, ataupun ego yang dirasakan oleh seseorang karena telah membeli atau menggunakan suatu produk.

2. Risiko Keuangan (*financial risk*)

Berhubungan mengenai kerugian secara finansial yang harus ditanggung oleh konsumen pada saat melakukan transaksi. Risiko ini lebih tinggi pada saat melakukan belanja secara *online*.

3. Risiko Kinerja (*functional risk*)

Risiko ini berkaitan dengan ekspektasi individu yang tidak mendapatkan fungsi dari suatu produk yang mereka harapkan.

4. Risiko Fisik (*Physical Risk*)

Berkaitan dengan dampak negatif dari suatu layanan ataupun produk yang digunakan setelah penggunaannya.

5. Risiko Sosial (*social risk*)

Berhubungan dengan rendahnya tingkat penerimaan orang lain terhadap suatu produk atau suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan/membeli suatu produk. Hal ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan pengguna atas penggunaan suatu layanan atau produk.

6. Risiko Keamanan (*secure risk*)

Hal ini berkaitan dengan adanya risiko penyalahgunaan informasi identitas diri konsumen oleh pihak penyedia layanan.

7. Risiko Waktu

Berhubungan dengan pengorbanan akan kehilangan atau terbuangnya waktu konsumen untuk dapat mencari produk atau jasa layanan yang

diinginkan oleh konsumen. Hal ini juga berhubungan dengan lamanya waktu untuk menunggu jasa layanan ataupun produk yang di beli sampai kepada konsumen.

2.7 Minat Penggunaan

Menurut Marisa (2020) mendefinisikan minat adalah suatu kondisi di mana seseorang memiliki perhatian lebih terhadap sesuatu dan memiliki keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Kemudian menurut Jogiyanto (2017) Minat diartikan sebagai keinginan yang timbul dari dorongan spiritual individu untuk berperilaku. Ia juga menjelaskan bahwa preferensi pengguna didefinisikan sebagai derajat keinginan atau insentif seseorang untuk melakukan tindakan tertentu.

Dari uraian di atas dapat kita definisikan bahwa minat penggunaan adalah perasaan menikmati sesuatu atau aktivitas tertentu secara sukarela tanpa paksaan. Perasaan senang ini dipicu oleh persepsi yang kuat karena motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan seseorang. Dalam penelitian ini, preferensi dapat didefinisikan sebagai minat individu dalam bertransaksi dengan menggunakan dompet elektronik.

Kepentingan setiap individu didasarkan pada faktor-faktor yang mempengaruhinya, dan setiap individu memiliki kepentingannya masing-masing. Menurut Jogiyanto (2017) terdapat beberapa indikator dari minat penggunaan, yaitu:

1. Keinginan untuk menggunakan.
2. Selalu mempunyai keinginan untuk mencoba menggunakan.

3. Keinginan untuk terus melanjutkan menggunakan.

2.8 Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan terkait dengan penelitian ini:

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun Terbit	Judul	Variabel	Hasil Penelitian
1.	Esthiningrum dan Shinta P, (2019)	Pendekatan <i>Theory Rasoned Action</i> (TRA) dan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) dalam Minat Transaksi Menggunakan <i>E-Money</i>	Variabel Independen: Sikap, Norma subjektif, Persepsi manfaat, Persepsi kemudahan Variabel Dependen: minat penggunaan	Norma subjektif dan sikap berpengaruh terhadap minat transaksi menggunakan <i>e-money</i> Persepsi manfaat dan persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap

No	Nama dan Tahun Terbit	Judul	Variabel	Hasil Penelitian
				minat menggunakan <i>e-money</i>
2.	Rodiah dan Melati, (2020)	pengaruh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan <i>E-Wallet</i> pada generasi millennial kota Semarang	Variabel Independen: Persepsi Kemudahan penggunaan, Persepsi Risiko, Persepsi Manfaat, Kepercayaan Variabel Dependen: Minat	Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, dan kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>E-Wallet</i> . Persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan

No	Nama dan Tahun Terbit	Judul	Variabel	Hasil Penelitian
				terhadap minat menggunakan <i>E-Wallet</i>
3.	Marisa, (2020)	persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan risiko berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan <i>financial technology</i>	Variabel Independen: persepsi kemudahan, efektivitas, dan risiko Variabel Dependen: Minat bertransaksi	kemudahan penggunaan, efektivitas, serta risiko berpengaruh signifikan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan <i>E-Wallet</i>
4.	Priambodo dan Prabawani, (2015)	pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan	Variabel Independen: persepsi manfaat, kemudahan, dan risiko	persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan

No	Nama dan Tahun Terbit	Judul	Variabel	Hasil Penelitian
		penggunaan, dan persepsi risiko terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik	Variabel dependen: Minat	berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik variabel risiko mempunyai pengaruh negatif dan signifikan dalam minat masyarakat untuk menggunakan uang elektronik.
5.	Effendy, (2021)	pengaruh <i>perceived of</i>	Variabel independen:	<i>perceived of benefit</i>

No	Nama dan Tahun Terbit	Judul	Variabel	Hasil Penelitian
		<i>benefit</i> terhadap niat untuk menggunakan layanan dompet digital di kalangan millennial	<i>perceived of benefit</i> Variabel dependen: Minat	berpengaruh cukup signifikan terhadap niat untuk masyarakat menggunakan layanan dompet digital.
6.	Safitri dan Diana, (2020)	pengaruh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan pengguna pada minat penggunaan dompet elektronik (OVO) dalam	Variabel Independen: persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan pengguna Variabel Dependen: Minat Penggunaan	persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap minat

No	Nama dan Tahun Terbit	Judul	Variabel	Hasil Penelitian
		transaksi keuangan		penggunaan OVO
7.	Saputri, (2020)	preferensi konsumen dalam menggunakan <i>quick response code</i> Indonesia (qris) sebagai alat pembayaran digital	<p>Variabel</p> <p>Independen:</p> <p>persepsi kemudahan, persepsi kepercayaan, persepsi kemanfaatan dan persepsi risiko</p> <p>Variabel</p> <p>Dependen:</p> <p>Minat</p> <p>Penggunaan</p>	<p>persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat konsumen untuk menggunakan QRIS.</p> <p>Persepsi Kemudahan, Persepsi Kepercayaan, dan Persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap</p>

No	Nama dan Tahun Terbit	Judul	Variabel	Hasil Penelitian
				masyarakat untuk menggunakan layanan QRIS
8.	Silaen dan Bulan Prabawani, (2019)	pengaruh persepsi kemudahan menggunakan <i>E-Wallet</i> dan persepsi manfaat serta promosi terhadap minat beli ulang saldo <i>E-Wallet</i> ovo	Variabel Independen: persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan promosi Variabel Dependen: Minat Penggunaan	persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan promosi berpengaruh signifikan dan positif terhadap minat masyarakat untuk melakukan isi ulang kembali saldo ovo mereka

No	Nama dan Tahun Terbit	Judul	Variabel	Hasil Penelitian
9.	Maulida, (2021)	pengaruh kemudahan penggunaan, keamanan, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan <i>financial technology (FINTECH) payment link aja syariah</i>	Variabel independen: Persepsi kemudahan, keamanan, persepsi risiko Variabel dependen: Minat penggunaan	persepsi kemudahan, keamanan dan risiko memiliki hubungan yang positif dan signifikan dalam minat untuk menggunakan <i>fintech link aja syariah</i>

2.9 Perumusan Hipotesis

2.9.1 Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Masyarakat Untuk Menggunakan Dompot Elektronik

Menurut Jogiyanto (2017) *perceived usefulness* didefinisikan sebagai keyakinan seseorang untuk menggunakan teknologi yang mampu meningkatkan kinerjanya pada pekerjaan yang dilakukannya (*as the extent to which a person believe that using a technology will enhance her or his*

performance), yang berarti bahwa jika seseorang berpikir bahwa sistem informasi berguna, maka mereka akan menggunakannya.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Saputri, (2020) menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan dompet elektronik. Kemudian hasil penelitian yang serupa juga dihasilkan dari penelitian yang dilakukan oleh Rodiah dan Melati (2020) yang hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa persepsi manfaat juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan dompet elektronik.

Berdasarkan *Theory of Planned Behavior* (TPB), suatu sistem atau teknologi yang menurut seseorang mudah untuk digunakan, maka akan semakin banyak pula orang yang akan menggunakannya. Dalam hal penggunaan *E-Wallet*, manfaat yang diinginkan seseorang adalah peningkatan efisiensi dan efektivitas penggunaannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dikembangkan menjadi hipotesis sebagai berikut:

H1: Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat masyarakat untuk menggunakan dompet elektronik.

2.9.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Masyarakat untuk Menggunakan Dompet Elektronik

Menurut Davis (1989) kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai kondisi di mana seseorang merasa bahwa dalam menggunakan sebuah sistem tertentu tidak diperlukan keterampilan yang tinggi atau dapat dikatakan bahwa

tidak ada orang yang kesulitan dalam menggunakan operasi sistem tersebut. Semakin banyak perusahaan dalam meningkatkan dalam kemudahan penggunaan sistemnya, maka konsumen akan semakin loyal untuk terus menggunakan sistemnya karena konsumen tidak akan merasa kesulitan Ketika mereka mengakses sistemnya.

Hasil dari beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Marisa, (2020) menyebutkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan *E-Wallet*. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Safitri dan Diana (2020), penelitian tersebut menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan OVO.

Berdasarkan teori TAM, terlihat bahwa *Perceived usefulness* merupakan struktur yang paling penting dan signifikan untuk mempengaruhi sikap seseorang, preferensi seseorang, dan perilaku seseorang dalam penggunaan teknologi di bandingkan struktur lainnya (Davis, 1989). Teknologi atau sistem yang dibuat untuk memberikan manfaat bagi pengguna. Penggunaan *E-Wallet* dinilai mudah untuk digunakan karena tidak perlu lagi membawa uang tunai, selain itu juga sangat mudah, cepat, dan hemat waktu dalam penggunaannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dikembangkan menjadi hipotesis berikut:

H2: persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap penggunaan dompet elektronik.

2.9.3 Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Minat Masyarakat Untuk Menggunakan Dompot Elektronik

Menurut Rodiah dan Melati (2020) risiko didefinisikan sebagai keyakinan akan ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan oleh pengguna dalam melakukan aktivitas proses transaksi pada waktu menggunakan layanan.

Hasil dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rodiah dan Melati (2020) menyatakan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam menggunakan layanan dompet digital pada generasi millennial di kota Semarang. Hasil serupa juga ditemukan oleh penelitian yang dilakukan oleh Priambodo dan Prabawani (2015) hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa persepsi risiko pengaruh negatif dan signifikan dalam minat masyarakat untuk menggunakan uang elektronik..

Persepsi risiko ini didasarkan pada teori TPB, bahwa suatu sistem atau teknologi dianggap mudah dan banyak di gunakan akan memiliki risiko yang membuat cemas para penggunanya. Persepsi risiko juga dapat menyebabkan pelanggan mengurangi penggunaan *E-Wallet*. Pelanggan mungkin takut bahwa sistem pembayaran berbasis teknologi untuk layanan pembayaran tidak berfungsi yang sebagaimana diharapkan oleh pengguna dan mungkin kurang yakin bahwa masalah dapat diselesaikan dengan cepat. Selain itu, kejahatan akan lebih banyak terjadi jika suatu sistem atau teknologi sering digunakan. Sebaliknya, semakin rendah risikonya, semakin banyak pengguna yang tertarik untuk menggunakan layanan tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dikembangkan menjadi hipotesis berikut:

H3: persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan dompet elektronik.

2.10 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini untuk menguji pengaruh manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, risiko yang dirasakan dan minat orang dalam menggunakan *E-Wallet*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengamati transaksi elektronik menggunakan aplikasi *E-Wallet*. *E-Wallet* merupakan layanan transaksi digital yang menghadirkan kemudahan dan kemudahan dalam bertransaksi. Tentunya selain manfaat yang dibawa oleh *E-Wallet*, banyak orang yang percaya bahwa teknologi ini juga memiliki dampak dan risiko dalam bertransaksi, namun banyak juga yang percaya dan terus menggunakan dan menerapkan teknologi ini.

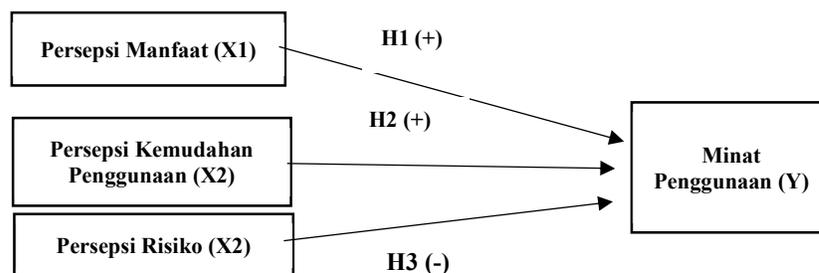
Berdasarkan *Theory of Planned Behaviour* (TPB), suatu sistem atau teknologi yang dianggap mudah digunakan oleh seseorang kemungkinan besar akan digunakan oleh banyak orang. Teori ini juga menyorot penggunaan dompet digital, yang manfaatnya dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas penggunaannya.

Berdasarkan teori TAM, terlihat bahwa *perceived usefulness* merupakan hal yang paling mempengaruhi sikap, preferensi dan perilaku dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan struktur lainnya (Davis, 1989).

Teknologi atau sistem yang dibuat untuk memberikan manfaat bagi pengguna. Penggunaan *E-Wallet* dinilai mudah digunakan karena tidak perlu membawa uang tunai, selain itu juga sangat mudah, cepat dan hemat waktu penggunaannya.

Persepsi risiko ini didasarkan pada teori TPB, bahwa suatu sistem atau teknologi yang dianggap mudah dan banyak digunakan akan memiliki risiko yang membuat cemas penggunanya. Kesadaran akan risiko juga dapat menyebabkan pelanggan berhenti menggunakan *E-Wallet*. Pelanggan mungkin khawatir bahwa sistem pembayaran berbasis teknologi untuk layanan tidak akan berfungsi seperti yang diharapkan dan mungkin kurang yakin bahwa masalah dapat diselesaikan dengan cepat. Selain itu, kejahatan akan lebih banyak terjadi jika suatu sistem atau teknologi sering digunakan.

Berdasarkan landasan teori, penelitian terdahulu, dan pengembangan hipotesis yang sudah dijelaskan di atas, maka kerangka pemikiran dapat disajikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual

BAB III

Metodologi Penelitian

3.1 Populasi dan Sampel

3.1.1 Populasi

Sugiyono (2011) mendefinisikan populasi merupakan wilayah umum yang terdiri dari objek dan subjek dengan karakter dan kualitas tersendiri yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian dapat ditarik kesimpulan.

Dalam Penelitian Ini, peneliti memilih mahasiswa Kota Yogyakarta yang memiliki dan pernah menggunakan aplikasi dan layanan dompet elektronik yaitu Go-Pay, *ShopeePay*, Dana, *LinkAja*, dan OVO sebagai alat pembayaran, Berdasarkan data yang diambil dari *website* Bappeda provinsi Yogyakarta terdapat total mahasiswa di Yogyakarta sebanyak 389.699 orang.

3.1.2 Sampel

Menurut Sugiyono, (2011) Sampel merupakan bagian dari kuantitas dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi yang akan dijadikan subjek penelitian. Karena keberadaannya merupakan bagian dari populasi, maka sampel memiliki karakteristik populasi.

Dalam Teknik sampling, peneliti akan menggunakan Teknik *non-probability sampling*. Teknik pengambilan sampel ini tidak memberikan kesempatan atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dijadikan sampel (Sugiyono, 2011). Penggunaan Teknik ini menyiratkan bahwa tidak ada kendala dalam melakukan penelitian terhadap kemungkinan

unsur apa pun jika unsur tersebut dipilih sebagai sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purpoisive sampling*, yaitu mengidentifikasi sampel dengan pertimbangan tertentu, maka sampel diambil berdasarkan ciri-ciri yang dianggap mempunyai hubungan penelitian dengan kriteria yang telah ditetapkan. Adapun kriteria yang akan dijadikan sampel yaitu:

1. Mahasiswa aktif yang berdomisili di Kota Yogyakarta
2. Memiliki akun Dompot elektronik Go-Pay, Shopee-Pay, Dana, LinkAja, dan OVO.
3. Pernah melakukan kegiatan transaksi dengan layanan dompet elektronik lebih dari satu kali.
4. Responden berusia setidaknya 17 tahun ke atas.

Menurut Leguina, (2015) penentuan jumlah sampel yang *representative* dalam penelitian bergantung kepada jumlah indikator dikalikan 5 sampai dengan 20. Adapun jumlah indikator dalam penelitian ini adalah 16. Untuk perhitungan jumlah sampel adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} N &= \text{Jumlah Indikator} \times 5 \\ &= 16 \times 5 \\ &= 80 \text{ Sampel} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka jumlah sampel minimal pada penelitian ini adalah sebanyak 80 sampel.

3.2 Jenis dan Sumber Data

Metode penelitian yang akan digunakan pada karya ilmiah kali ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono,

(2011) mendefinisikan metode kuantitatif sebagai metode yang berdasarkan pada data yang konkrit, yaitu data penelitian berupa angka yang akan diukur dengan menggunakan statistika sebagai alat komputasi masalah yang diteliti penelitian untuk menarik sebuah kesimpulan. Sumber data penelitian ini dikumpulkan dari data primer melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden yang telah memenuhi kriteria yang sudah dijelaskan sebelumnya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Adapun untuk Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini akan menggunakan kuesioner yang nantinya akan disebarakan secara *online* untuk mempermudah penyebarannya kepada responden terkait, kuesioner yang akan dibagikan terdiri dari dua bagian, yaitu:

1. Data pribadi responden (data pribadi dari setiap responden akan dijaga kerahasiaannya)
2. Indikator-indikator pertanyaan untuk menguji variabel penelitian dengan menggunakan metode skala *likert*

Data pada penelitian ini akan diukur menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono, (2011) skala *Likert* adalah skala pengukuran yang berkaitan dengan derajat tanggapan terhadap keputusan seorang responden terhadap pernyataan yang diberikan terhadap pilihan yang telah diajukan, di mana skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pandangan, dan persepsi mereka mengenai sebuah fenomena sosial. Dengan menggunakan skala *Likert*, variabel yang diukur akan diubah menjadi indeks variabel. Kemudian indikator-indikator yang telah dijabarkan akan dijadikan sebagai tolak ukur untuk

Menyusun item-item instrumen berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2011).

Dalam penelitian ini akan menggunakan skala *Likert* yang mana akan memberikan 4 pilihan jawaban, responden dapat memilih 1 dari 4 pilihan jawaban yang akan disesuaikan dengan keadaan, skor jawaban responden dapat diberi skor sebagai berikut ini:

Tabel 3. 1
Skala Likert

No	Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.4 Definisi dan Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat 2 jenis variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko. Sedangkan untuk variabel dependen pada penelitian ini adalah minat untuk menggunakan.

3.4.1 Variabel Independen

Variabel independen merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel dependen. Pada penelitian ini terdapat 3 variabel independen yaitu:

3.4.1.1 Persepsi Manfaat (X1)

Persepsi manfaat adalah sebuah kemungkinan seseorang memiliki kinerja yang lebih baik Ketika menggunakan sebuah sistem aplikasi tertentu. Seseorang akan menggunakan aplikasi jika itu membantu mereka dan membuat pekerjaan mereka lebih mudah (Kumala dkk, 2020). Pada Penelitian ini terdapat 4 indikator pertanyaan yang ada pada variabel persepsi manfaat yang dikembangkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Kumala dkk, (2020), Ardianto dan Azizah (2021) yang telah dimodifikasi oleh peneliti

Tabel 3. 2
Item Pertanyaan Variabel Persepsi Manfaat

NO	KODE	PERTANYAAN	INDIKATOR
1	PM 1	Saya merasa menggunakan layanan dompet elektronik dapat meningkatkan kinerja saya dalam melakukan transaksi	Meningkatkan Kinerja
2	PM 2	Saya merasa menggunakan dompet elektronik untuk melakukan transaksi akan lebih praktis	
3	PM 3	Saya merasa penggunaan layanan dompet elektronik dapat meningkatkan produktivitas saya	Meningkatkan Produktivitas
4	PM 4	Saya merasa menggunakan layanan dompet elektronik dapat	Meningkatkan efisiensi

NO	KODE	PERTANYAAN	INDIKATOR
		meningkatkan efektivitas kinerja dalam melakukan transaksi	
5	PM 5	Saya merasa dompet elektronik dapat memenuhi segala kebutuhan transaksi saya	Bermanfaat
6	PM 6	Penggunaan dompet elektronik dapat menjadi alternative transaksi non-tunai yang dapat digunakan kapan saja	
7	PM 7	Penggunaan dompet elektronik memiliki peran penting dalam kegiatan transaksi sehari-hari	
8	PM 8	Aplikasi dompet elektronik memberikan manfaat bagi penggunanya	

3.4.1.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)

Persepsi Kemudahan adalah sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan layanan dompet elektronik untuk bertransaksi tidak akan sulit, atau dengan kata lain, menggunakan dompet elektronik tidak memerlukan pengetahuan sebelumnya, pengetahuan atau keterampilan tertentu. Pada penelitian ini terdapat 4 indikator pertanyaan yang telah dikembangkan dan

dimodifikasi dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Kumala dkk., 2020) dan (Ardianto & Azizah, 2021)

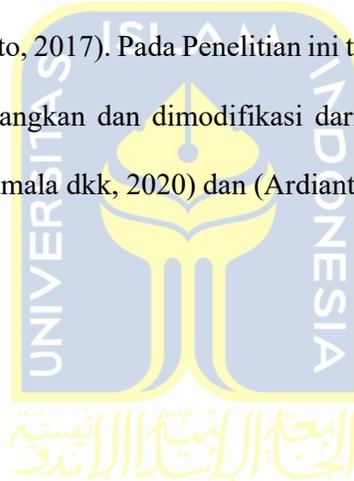
Tabel 3. 3
Item Pertanyaan Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan

NO	KODE	PERTANYAAN	INDIKATOR
1	PKP 1	Saya merasa mudah untuk menggunakan layanan dompet elektronik	Sistem dapat dengan mudah dioperasikan
2	PKP 2	Instruksi dan pilihan menu dalam aplikasi dompet elektronik yang saya gunakan jelas dan mudah dimengerti	
3	PKP 3	Saya mudah mengingat bagaimana cara bertransaksi dengan dompet elektronik	
4	PKP 4	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi dompet elektronik	
5	PKP 5	Saya merasa sistem layanan dompet elektronik yang saya gunakan jelas dan mudah dipahami	Sistem mudah dimengerti
6	PKP 6	Saya merasa tidak membutuhkan banyak usaha untuk dapat berinteraksi dengan sistem tersebut	Memerlukan usaha yang minim

NO	KODE	PERTANYAAN	INDIKATOR
7	PKP 7	Saya merasa menggunakan layanan dompet elektronik akan mempermudah transaksi	Mempermudah transaksi

3.4.1.3 Persepsi Risiko (X3)

Persepsi risiko adalah persepsi ketidakpastian dan kemungkinan konsekuensi yang tidak diinginkan di masa depan ketika aktivitas tertentu dilakukan (Jogiyanto, 2017). Pada Penelitian ini terdapat 5 indikator pertanyaan yang telah dikembangkan dan dimodifikasi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Kumala dkk, 2020) dan (Ardianto & Azizah, 2021).



Tabel 3. 4
Item Pertanyaan Persepsi Risiko

NO	KODE	PERTANYAAN	INDIKATOR
1	PR 1	Saya merasa aman meletakkan sejumlah uang saya di dalam dompet elektronik	Keamanan Saldo

NO	KODE	PERTANYAAN	INDIKATOR
2	PR 2	Saya merasa sistem dompet elektronik yang saya gunakan sudah aman dari ancaman kejahatan di internet	Keamanan Sistem
3	PR 3	Saya tidak pernah mengalami kegagalan transaksi selama saya menggunakan layanan dompet elektronik	Keberhasilan Transaksi
4	PR 4	Saya tidak merasa rawan terjadi kesalahan saat melakukan transaksi menggunakan layanan dompet elektronik	Keberhasilan Transaksi
5	PR 5	Saya merasa penggunaan dompet elektronik tidak memiliki risiko yang tinggi	Tingginya Risiko
6	PR 6	Saya memilih menggunakan transaksi non-tunai dengan dompet elektronik sebab dapat meminimalisir risiko kejahatan seperti pencurian	Tingginya Risiko
7	PR 7	Saya percaya data pribadi saya yang ada di dalam dompet elektronik yang saya gunakan tidak akan	Risiko Privasi

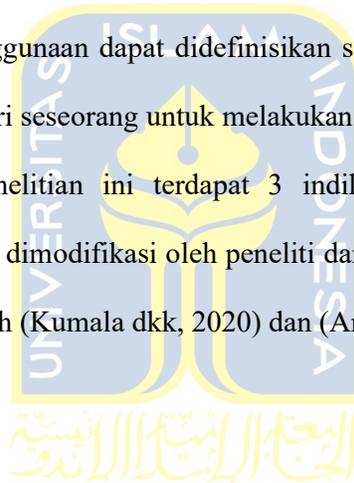
NO	KODE	PERTANYAAN	INDIKATOR
		disalahgunakan oleh pihak penyedia layanan	

3.4.2 Variabel Dependen (Y)

Variabel ini merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel-variabel independen. Variabel dependen pada penelitian ini adalah minat penggunaan.

3.4.2.1 Minat Penggunaan

Minat Penggunaan dapat didefinisikan sebagai tingkat keinginan atau dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan Tindakan tertentu (Jogiyanto, 2017). Dalam penelitian ini terdapat 3 indikator pertanyaan yang telah dikembangkan dan dimodifikasi oleh peneliti dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Kumala dkk, 2020) dan (Ardianto & Azizah, 2021).



Tabel 3. 5
Item Pertanyaan Variabel Minat Penggunaan

NO	KODE	PERTANYAAN	INDIKATOR
1	MP 1	Saya sering menggunakan dompet elektronik untuk melakukan transaksi	Keinginan untuk menggunakan

NO	KODE	PERTANYAAN	INDIKATOR
2	MP 2	Saya akan mencari tahu tentang layanan apa saja yang ada dalam dompet elektronik yang saya gunakan	
3	MP 3	Saya berencana akan terus menggunakan layanan transaksi dompet elektronik dalam jangka panjang	
4	MP 4	Aplikasi dompet elektronik sangat praktis, sehingga cocok digunakan di masa depan	Selalu ingin mencoba untuk menggunakan
5	MP 5	Saya selalu ingin mencoba untuk menggunakan layanan transaksi dompet elektronik	

3.5 Metode Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif bertujuan untuk dapat menjawab permasalahan atas hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Setelah mengumpulkan data dari kuesioner yang sudah disebar, Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, pada penelitian ini menggunakan metode *Partial Least Squares Struktural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan menggunakan bantuan *software* aplikasi *SmartPLS* versi 3.0.

3.5.1 Uji Pilot

Uji Pilot dilakukan sebelum penyebaran kuesioner ke sejumlah responden, yang akan mengujinya untuk memastikan bahwa instrumen yang telah dibuat layak untuk digunakan. Uji coba dilakukan untuk melihat apakah instrumen penelitian telah memenuhi kriteria validitas dan reabilitas. Hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui seberapa besar kesalahan yang dilakukan sebelum kuesioner dibagikan (Sugiyono, 2011). Pada penelitian ini, uji pilot disebarkan kepada 5 responden.

3.5.2 Analisis Statistik Deskriptif

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk menyimpulkan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, apakah benar atau tidak. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa tujuan apa pun.

3.5.3 Analisis Partial Least Square Struktural Equation Modeling (PLS-SEM)

Struktural Equation Modeling (SEM) merupakan gabungan dari dua metode statistik, yaitu analisis faktor dan pemodelan persamaan simultan berbasis variasi. Analisis SEM berdasarkan analisis kovarians dapat memberikan matriks kovarians yang lebih akurat daripada analisis regresi linier, baik tunggal maupun ganda (Leguina, 2015).

Metode SEM yang digunakan adalah metode *partial least square* (PLS). Metode *Partial Least Square* adalah metode analitik yang efektif. Hal

ini disebabkan kurangnya keterikatan pada suatu skala, seperti skala interval atau rasio. PLS-SEM bertujuan untuk menguji prediksi hubungan antar struktur dengan memeriksa hubungan antar struktur tersebut. PLS-SEM tidak memerlukan jumlah sampel yang besar, terutama dengan sampel minimal 30 hingga 100. Langkah-langkah yang digunakan dalam menjalankan metode ini adalah sebagai berikut:

3.5.3.1 Metode Pengukuran (*Outer Model*)

Metode pengukuran (*Outer Model*) merupakan langkah untuk memeriksa kualitas data. Adapun kriteria untuk menilai *outer model* yaitu dengan *convergent validity*, *discriminant validity*, dan *internal consistency reliability* (Ghozali & Latan, 2015). Uji pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan uji validitas. Pengujian validitas dapat dilakukan dengan validitas konvergen dengan menguji hubungan antara skor indeks dan struktur (*loading faktor*). Uji validitas dikatakan valid apabila nilainya >0.70 dan *Average Variance Extracted* (AVE) > 0.50 .

Nilai diskriminan (*Discriminant Validity*) adalah ukuran yang digunakan untuk melihat seberapa berbeda suatu konstruk dengan konstruk lainnya dibandingkan dengan standar empiris. Nilai diskriminan didasarkan pada nilai *cross-loading*, di mana uji validitas ini akan dikatakan valid jika nilai *cross-loading* untuk variabel harus >0.70 .

Uji selanjutnya adalah uji reliabilitas dengan reliabilitas yang konsisten secara intrinsik, biasa disebut reliabilitas komposit, dan *Cronbach's alpha* adalah estimasi reliabilitas berdasarkan korelasi antar variabel yang diamati.

Pengujian ini dapat dikatakan reliabel apabila nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha* >0.70.

3.5.3.2 Metode Struktural (*Inner Model*)

Pengujian metode struktural (*inner model*) adalah tahap selanjutnya yang penting di mana dalam pengujian ini hubungan antar variabel yang di teliti berdasarkan *substantive theory*. Uji ini melihat *R-Square* dengan menggunakan uji *goodness-fit model*. Perubahan pada nilai *R-Square* akan menjelaskan pengaruh substantif antara variabel independen dengan variabel dependen. (Ghozali & Latan, 2015) menyebutkan kriteria nilai *R-Square* yang dapat menyebutkan model penelitian ini kuat apabila nilainya sebesar 0.75, kemudian akan dikatakan moderate jika nilainya 0.50, dan apabila nilainya menunjukkan angka 0.25 maka dapat disimpulkan bahwa model penelitian tersebut lemah.

3.5.3.3 Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, jenis alat yang digunakan adalah SEM dengan metode PLS. Pengujian dilakukan dengan menggunakan t-statistik. Sebelum melakukan uji-t dan pengujian hipotesis, akan dilakukan perhitungan dengan memulai sampel terlebih dahulu. Hal ini untuk menentukan tingkat signifikansi t-statistik antar variabel untuk meminimalkan anomali data penelitian.

BAB IV

Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* kepada masyarakat Kota Yogyakarta yang menggunakan layanan dompet elektronik. Responden merupakan orang-orang yang telah memahami dan menggunakan dompet elektronik, sehingga didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuesioner yang disebar	88	100%
Kuesioner yang kembali	88	100%
Kuesioner yang tidak memenuhi syarat	0	0%
Kuesioner yang memenuhi syarat	88	100%

Sumber: Data Primer Diolah, 2023

Tabel di atas menunjukkan bahwa kuesioner yang telah disebar sebanyak 88 kuesioner dan yang kembali sebanyak 88, sehingga tidak ada kuesioner yang tidak memenuhi syarat dan dapat dilanjutkan untuk olah data sebanyak 88 responden.

4.2 Karakteristik Responden

Pada penelitian ini, responden yang digunakan adalah pengguna dompet elektronik Go-Pay, Shopee-Pay, Dana, LinkAja, dan OVO, dengan jumlah 88 responden. Pengguna dompet elektronik secara acak merupakan laki-laki dan

perempuan yang berdomisili di Kota Yogyakarta. Adapun kriteria yang dijadikan sampel adalah sebagai berikut.

4.2.1 Jenis Kelamin

Tabel 4. 2
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
1.	Laki-Laki	40	45%
2.	Perempuan	48	55%
Total		88	100%

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Dari tabel karakteristik di atas, bahwa pengguna dompet elektronik di Kota Yogyakarta didominasi oleh perempuan sejumlah 48 dengan persentase sebesar 55% dan diikuti oleh pengguna berjenis kelamin laki-laki sejumlah 40 orang dengan persentase sebesar 45%.

4.2.2 Usia

Tabel 4.3
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah Responden	Persentase
1.	18 Tahun	1	1.1%
2.	19 Tahun	3	3.4%
3.	20 Tahun	9	10.2%
4.	21 Tahun	23	26.1%
5.	22 Tahun	37	42.0%
6.	23 Tahun	11	12.5%
7.	24 Tahun	2	2.3%
8.	25 Tahun	1	1.1%
9.	26 Tahun	1	1.1%
Total		88	100%

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Dari tabel karakteristik responden di atas dapat disimpulkan bahwa pengguna dompet elektronik di Kota Yogyakarta mayoritas berusia 22 tahun dengan jumlah sebanyak 37 orang dengan persentase sebesar 42.0%. Selain itu pengguna dompet elektronik di Kota Yogyakarta didominasi oleh usia 21 tahun sejumlah 23 orang dengan persentase 26.1%.

4.2.3 Asal Universitas

Tabel 4. 4
Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Universitas

No	Universitas	Jumlah Responden	Persentase
1.	Universitas Islam Indonesia	39	44.32%
2.	Universitas Gadjah Mada	22	25.00%
3.	Universitas Ahmad Dahlan	1	1.14%
4.	Universitas Negeri Yogyakarta	26	29.55%
Total		88	100%

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Dari tabel karakteristik responden di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengguna dompet elektronik di Kota Yogyakarta didominasi oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia sejumlah 39 orang dengan persentase 44.32%. Selain itu, pengguna dompet elektronik di Kota Yogyakarta mayoritas Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta sejumlah 26 orang dengan persentase 29.55%.

4.2.4 Pemasukan Setiap Bulan

Tabel 4. 5
Karakteristik Responden Berdasarkan Pemasukan Setiap Bulan

No	Pemasukan Setiap Bulan	Jumlah Responden	Persentase
1.	Dibawah Rp. 1.000.000	22	25%
2.	Rp. 1.000.000 - Rp. 1.500.000	16	18%
3.	Rp. 1.500.000 - Rp. 2.000.000	21	24%
4.	Rp. 2.000.000 - Rp. 2.500.000	10	11%
5.	Diatas Rp. 2.500.000	19	22%
Total		88	100%

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengguna dompet elektronik di Kota Yogyakarta paling banyak memiliki pemasukan setiap bulan kisaran dibawah Rp 1.000.000,- dengan jumlah 22 orang dan persentase sebesar 25%. Pengguna dompet elektronik di Kota Yogyakarta juga banyak yang memiliki pemasukan setiap bulan diantara Rp1.000.000,- sampai dengan Rp. 2.000.000 dengan jumlah 21 orang dengan persentase sebesar 24% .

4.2.5 Dompot Elektronik Yang Digunakan

Tabel 4. 6
Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran Setiap Bulan

No	Dompot Elektronik Yang Digunakan	Jumlah	Persentase
1.	OVO	56	64%
2.	Go-Pay	72	82%
3.	Shopee-Pay	74	84%
4.	Dana	65	74%
5.	LinkAja	25	28%
6.	Paypal	2	2%

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Dalam hal dompet elektronik yang digunakan, peneliti membebaskan responden untuk memilih lebih dari satu dompet elektronik yang responden gunakan. Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata responden memiliki dan menggunakan 2 sampai 4 dompet elektronik. Dengan pengguna terbanyak merupakan pengguna Shopee-Pay dengan jumlah 74 orang dan diikuti oleh Go-Pay, OVO, Dana, dan yang terakhir adalah LinkAja. Selain itu, terdapat responden yang juga menggunakan Paypal sebanyak 2 orang.

4.3 Metode Analisis Data

4.3.1 Hasil Uji Pilot

Tabel di bawah merupakan hasil dari uji pilot kuesioner yang telah dilakukan terhadap 10 responden. Uji pilot ini dilakukan terhadap responden di luar dari target responden yang sesungguhnya

Tabel 4. 7
Hasil Pilot Tes

Pertanyaan	Jawaban
Apakah anda memahami topik permasalahan kuesioner?	Semua responden menjawab ya
Apakah semua pertanyaan relevan terkait topik permasalahan?	Semua responden menjawab ya
Seberapa sulit pertanyaan kuesioner?	8 responden menjawab mudah, 2 responden menjawab sangat mudah
Apakah instruksi atau tata cara pengisian kuesioner sudah cukup jelas?	Semua responden menjawab ya
Apakah kalimat pertanyaan kuesioner sudah cukup jelas?	Semua responden menjawab ya
Apakah terdapat kesalahan penulisan dalam kuesioner? Jika ada, pada bagian yang mana?	Semua responden menjawab tidak
Apakah anda memiliki masukan terkait kuesioner guna meningkatkan kualitas kuesioner?	Terdapat satu saran: Item pertanyaan terlalu banyak

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Berdasarkan hasil uji pilot di atas, dapat disimpulkan bahwa responden yang mengisi uji pilot telah memahami item pertanyaan dan topik masalah pada

kuesioner, sehingga kuesioner penelitian ini dikatakan layak untuk disebarluaskan dalam jumlah populasi yang lebih besar.

4.3.2 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif memiliki tujuan untuk menunjukkan penilaian responden terhadap variabel penelitian yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko, dan minat penggunaan, yang memiliki item pertanyaan dan diukur menggunakan skala 1 sampai dengan 4. Pada penelitian ini terdapat 88 responden yang memenuhi syarat untuk dilakukan analisis data.

Penilaian responden atas setiap item variabel penelitian dapat dilihat dengan perhitungan sebagai berikut:

Skor dengan nilai terendah : 1

Skor dengan nilai tertinggi : 4

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= (4-1)/4 \\ &= 0.75 \end{aligned}$$

Sehingga dapat diperoleh batasan persepsi sebagai berikut:

Tabel 4. 8
Interval Penilaian

Interval	Kategori
1.0-1.75	Sangat Tidak Setuju
1.76 – 2.51	Tidak Setuju
2.52 – 3.27	Setuju
3.28 - 4.00	Sangat Setuju

4.3.2.1 Persepsi Manfaat

Tabel 4. 9
Analisis Statistik Deskriptif Persepsi Manfaat

Kode Item Pertanyaan	Min	Max	Mean
PM1	1	4	3,63
PM2	1	4	3,70
PM3	1	4	3,50
PM4	1	4	3,63
PM5	1	4	3,40
PM6	1	4	3,64
PM7	1	4	3,45
PM8	1	4	3,63

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Tabel 4.9 hasil uji analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) pada variabel persepsi manfaat bahwa pendapat responden pada setiap item pertanyaan memiliki penilaian yang tinggi. Pada item pertanyaan pertama menunjukkan rata-rata sebesar 3.63, item pertanyaan kedua sebesar 3.70, item pertanyaan ketiga sebesar 3.50, item pertanyaan keempat sebesar 3.63, item pertanyaan kelima sebesar 3.40, item pertanyaan keenam sebesar 3.64, item pertanyaan ketujuh sebesar 3.45 dan item pertanyaan kedelapan sebesar 3.63. Kedelapan respons atas *mean* ini masuk ke dalam kategori interval setuju yang memiliki arti bahwa semakin dompet elektronik memiliki banyak manfaat, maka semakin banyak yang akan menggunakan dompet elektronik tersebut. Manfaat yang didapatkan pada saat menggunakan dompet elektronik antara lain, dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pemakainya.

4.3.2.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Tabel 4. 10
Analisis Statistik Deskriptif Persepsi Kemudahan Penggunaan

Item Pertanyaan	Min	Max	Mean
PKP1	1	4	3.68
PKP2	1	4	3.58
PKP3	1	4	3.59
PKP4	1	4	3.65
PKP5	1	4	3.60
PKP6	1	4	3.50
PKP7	1	4	3.61

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Tabel 4.10 hasil uji analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) pada variabel persepsi kemudahan penggunaan bahwa pendapat responden pada setiap item pertanyaan memiliki penilaian yang tinggi. Pada item pertanyaan pertama menunjukkan rata-rata sebesar 3.68, item pertanyaan kedua sebesar 3.58, item pertanyaan ketiga sebesar 3.59, item pertanyaan keempat sebesar 3.65, item pertanyaan kelima sebesar 3.60, item pertanyaan keenam sebesar 3.50, item pertanyaan ketujuh sebesar 3.61. Ketujuh respons atas *mean* ini masuk ke dalam kategori interval setuju yang memiliki arti bahwa perusahaan yang terus mengembangkan kemudahan dalam penggunaan sistemnya, maka konsumen akan semakin setia dalam menggunakan sistem tersebut. Penggunaan dompet elektronik dengan mudah dan tidak membutuhkan usaha yang lebih dalam mengaksesnya, sehingga minat masyarakat juga semakin meningkat, selain itu, masyarakat juga dapat beradaptasi dengan mudah dalam menggunakan dompet elektronik.

4.3.2.3 Persepsi Risiko

Tabel 4. 11
Analisis Statistik Deskriptif Persepsi Risiko

Item Pertanyaan	Min	Max	Mean
PR1	1	4	3.23
PR2	1	4	3.07
PR3	1	4	3.08
PR4	1	4	2.98
PR5	1	4	3.00
PR6	1	4	3.30
PR7	1	4	3.24

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Tabel 4.11 hasil uji analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) pada variabel persepsi risiko bahwa pendapat responden pada setiap item pertanyaan memiliki penilaian yang tinggi. Pada item pertanyaan pertama menunjukkan rata-rata sebesar 3.23, item pertanyaan kedua sebesar 3.07, item pertanyaan ketiga sebesar 3.08, item pertanyaan keempat sebesar 2.98, item pertanyaan kelima sebesar 3.00, item pertanyaan keenam sebesar 3.30, item pertanyaan ketujuh sebesar 3.24. Ketujuh respons atas *mean* ini masuk ke dalam kategori interval setuju yang memiliki arti bahwa risiko dapat menyebabkan pelanggan mengurangi penggunaan *E-Wallet*. Pelanggan mungkin takut bahwa sistem pembayaran berbasis teknologi untuk layanan pembayaran tidak berfungsi yang sebagaimana diharapkan oleh pengguna dan mungkin kurang yakin bahwa masalah dapat diselesaikan dengan cepat.

4.3.2.4 Minat Penggunaan

Tabel 4. 12
Analisis Statistik Deskriptif Minat Penggunaan

Item Pertanyaan	Min	Max	Mean
MP1	1	4	3.50
MP2	1	4	3.49
MP3	1	4	3.56
MP4	1	4	3.68
MP5	1	4	3.55

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Tabel 4.12 hasil uji analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) pada variabel minat penggunaan bahwa pendapat responden pada setiap item pertanyaan memiliki penilaian yang tinggi. Pada item pertanyaan pertama menunjukkan rata-rata sebesar 3.50, item pertanyaan kedua sebesar 3.49, item pertanyaan ketiga sebesar 3.56, item pertanyaan keempat sebesar 3.68, item pertanyaan kelima sebesar 3.55. Kelima respons atas *mean* ini masuk ke dalam kategori interval setuju yang memiliki arti bahwa data ini menunjukkan dompet elektronik dapat digunakan di masa depan dan sangat memudahkan transaksi, pengguna akan terus menggunakan layanan dompet elektronik untuk bertransaksi karena sangat meningkatkan efisiensi dan efektivitas. Selain itu, pengguna juga akan terus mencari tahu perkembangan layanan dompet elektronik.

4.3.2 Hasil Uji Pengukuran (*Outer Model*)

Pengujian *outer model* memiliki tujuan untuk melihat hasil dari tingkat validitas dan reliabilitas dari instrumen penelitian.

4.3.2.1 *Convergent Validity*

Uji Validitas Konvergen atau *Convergent validity* memiliki tujuan untuk menilai apakah setiap item pertanyaan yang terdapat pada kuesioner penelitian ini valid atau tidak, uji ini mengacu pada nilai loading faktor dan nilai *Average Variance Extracted* (AVE). Penelitian ini memiliki 27 butir item pertanyaan. Item pertanyaan yang dianggap lulus uji validitas apabila nilai loading faktor harus bernilai lebih besar dari 0.70 dan nilai AVE harus lebih besar dari 0.50. Berikut merupakan hasil dari uji loading faktor dan uji AVE.

Tabel 4. 13
Nilai Loading Faktor

Variabel	Kode Item	Nilai <i>Loading Faktor</i>	Ket.
Persepsi Manfaat (PM)	PM1	0.806	Valid
	PM2	0.820	Valid
	PM3	0.771	Valid
	PM4	0.824	Valid
	PM5	0.744	Valid
	PM6	0.773	Valid
	PM7	0.777	Valid
	PM8	0.794	Valid
Persepsi Kemudahan Penggunaan (PKP)	PKP1	0.869	Valid
	PKP2	0.816	Valid
	PKP3	0.832	Valid

Variabel	Kode Item	Nilai <i>Loading Faktor</i>	Ket.
	PKP4	0.872	Valid
	PKP5	0.846	Valid
	PKP6	0.741	Valid
	PKP7	0.785	Valid
Persepsi Risiko	PR1	0.789	Valid
	PR2	0.796	Valid
	PR3	0.741	Valid
	PR4	0.846	Valid
	PR5	0.807	Valid
	PR6	0.791	Valid
	PR7	0.837	Valid
Minat Penggunaan	MP1	0.778	Valid
	MP2	0.748	Valid
	MP3	0.805	Valid
	MP4	0.835	Valid
	MP5	0.772	Valid

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Berdasarkan Tabel 4.13 di atas, setiap item pertanyaan variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko dan persepsi minat penggunaan memiliki nilai *loading faktor* valid, hal ini disebabkan oleh nilai *loading faktor* pada setiap item pertanyaan memiliki nilai lebih dari 0.70.

Tabel 4. 14
Nilai AVE

Variabel	AVE	Keterangan
Persepsi Manfaat (PM)	0.623	Valid
Persepsi Kemudahan Penggunaan (PKP)	0.679	Valid
Persepsi Risiko (PR)	0.643	Valid
Minat Penggunaan (MP)	0.621	Valid

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.14 di atas, dapat disimpulkan bahwa semua variabel yang ada pada penelitian ini, memiliki nilai AVE lebih dari 0.50, artinya seluruh konstruk dapat memenuhi persyaratan pada uji *convergent validity*.

4.3.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas memiliki tujuan untuk membuktikan keakuratan, konsistensi instrumen untuk mengukur suatu konstruk. Uji ini dilakukan dengan menggunakan nilai *composite reliability* dan *Cronbach alpha*.

Tabel 4. 15
Uji Reliabilitas

Konstruk	Composite Reliability	Cronbrach's Alpha	Kriteria	Ket.
PM	0.930	0.913	0.7	Reliabel
PKP	0.937	0.921	0.7	Reliabel
PR	0.926	0.907	0.7	Reliabel
MP	0.891	0.847	0.7	Reliabel

Sumber: Data Primer Diolah, 2023

Pada tabel 4.15 diatas menunjukkan hasil uji reliabilitas. Hasil dari pengujian reliabilitas baik dalam *cronbach's alpha* maupun *composite reliability* memiliki nilai lebih dari 0.70. Berdasarkan pengujian menggunakan AVE semua konstruk juga memiliki nilai lebih dari 0.50, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel valid dan reliabel dan dapat dilanjutkan dengan pengujian *inner model*.

4.3.3 Hasil Uji Inner Model

Pengujian *outer model* memiliki tujuan untuk melihat hasil dari tingkat validitas dan reliabilitas dari instrumen penelitian.

4.3.3.1 Goodness-fit Model

Tabel 4. 16
R-Squared

Konstruk	R-Squared	Adjusted R-Square
Minat Penggunaan	0.691	0.680

Sumber: Data Primer Diolah, 2023

Tabel diatas menunjukkan hasil dari koefisien determinasi atau *adjusted R-Square* adalah 0.680. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebesar 0.680 atau 68% variabel minat penggunaan dipengaruhi oleh variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko. Sedangkan sebesar 0.320 atau 32% variabel minat penggunaan dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

4.4 Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, jenis alat yang digunakan adalah SEM dengan metode PLS. Pengujian dilakukan dengan menggunakan

T-statistic dan *P-values*. Tingkat *T-statistic* sebesar 1.96 dengan signifikansi 5% dan *P-values* lebih kecil dari 0.05. Berikut merupakan hasil dari pengujian hipotesis:

Tabel 4. 17
Uji Hipotesis

Hipotesis	Path	Original Sample	T statistics ((O/STDEV))	P Values	Ket.
H1	PM → MP	0.464	3.528	0.000	Didukung oleh data
H2	PKP → MP	0.287	2.167	0.030	Didukung oleh data
H3	PR → MP	0.167	3.528	0.022	Didukung oleh data

Sumber: Data Primer Diolah, 2023

4.4.1 Persepsi Manfaat Berpengaruh Positif Terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompot Elektronik

Hipotesis pertama pada penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan dompet elektronik. Berdasarkan uji tersebut maka dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan masyarakat didukung oleh data.

4.4.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif Terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompot Elektronik

Hipotesis kedua pada penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan dompet elektronik. Berdasarkan uji tersebut maka dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan masyarakat didukung oleh data.

4.4.3 Persepsi Risiko berpengaruh negatif terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompot Elektronik

Pada hipotesis ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi risiko berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan dompet elektronik. Berdasarkan uji tersebut maka dapat disimpulkan bahwa persepsi risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan masyarakat didukung oleh data.

4.5 Pembahasan Hasil Hipotesis

4.5.1 Persepsi Manfaat berpengaruh positif terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompot Elektronik

Pada hipotesis pertama penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis ini diterima. Hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi manfaat memiliki hasil pengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan dompet elektronik. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa semakin dompet elektronik memiliki banyak manfaat, maka semakin banyak yang akan menggunakan dompet elektronik tersebut. Manfaat yang didapatkan pada saat menggunakan dompet elektronik antara lain, dapat meningkatkan

efisiensi dan efektivitas pemakainya. Hal ini sejalan dengan *Theory of Planned Behavior* (TPB), suatu sistem atau teknologi yang menurut seseorang mudah untuk digunakan, maka akan semakin banyak pula orang yang akan menggunakannya. Dalam hal penggunaan *E-Wallet*, manfaat yang diinginkan seseorang adalah peningkatan efisiensi dan efektivitas penggunaannya. Hasil dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2020), Rodiah & Melati (2020), yang menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan dompet elektronik.

4.5.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompet Elektronik

Pada hipotesis kedua penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis ini diterima. Hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan dompet elektronik. Berdasarkan teori TAM, terlihat bahwa *Perceived usefulness* merupakan struktur yang paling penting dan signifikan untuk mempengaruhi sikap seseorang, preferensi seseorang, dan perilaku seseorang dalam penggunaan teknologi di bandingkan struktur lainnya Davis, (1989). Teknologi atau sistem yang dibuat untuk memberikan manfaat bagi pengguna. Penggunaan *E-Wallet* dinilai mudah untuk digunakan karena tidak perlu lagi membawa uang tunai, selain itu juga sangat mudah, cepat, dan hemat waktu dalam penggunaannya. Dalam hal ini perusahaan yang terus mengembangkan kemudahan dalam penggunaan sistemnya, maka konsumen

akan semakin setia dalam menggunakan sistem tersebut. Penggunaan dompet elektronik dengan mudah dan tidak membutuhkan usaha yang lebih dalam mengaksesnya, sehingga minat masyarakat juga semakin meningkat, selain itu, masyarakat juga dapat beradaptasi dengan mudah dalam menggunakan dompet elektronik.

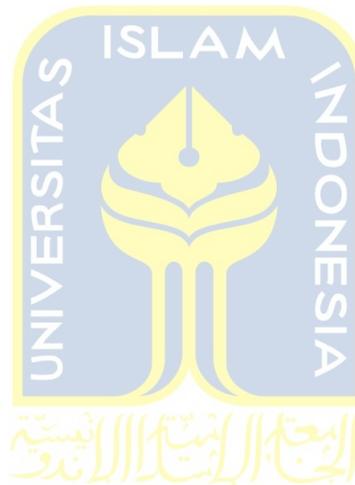
Hasil ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Marisa (2020), dan Safitri dan Diana (2020) menyebutkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan *E-Wallet*.

4.5.3 Persepsi Risiko berpengaruh negatif terhadap Minat Mahasiswa Terhadap Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Dompet Elektronik

Pada hipotesis ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis ini diterima. Hasil analisis data menunjukkan bahwa persepsi risiko memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan dompet elektronik. Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan teori TPB, bahwa suatu sistem atau teknologi dianggap mudah dan banyak digunakan akan memiliki risiko yang membuat cemas para penggunanya. Pada penelitian ini, masyarakat dapat mengetahui dan memahami dengan baik dan benar risiko-risiko yang akan dihadapi pada saat memilih dan menggunakan produk dompet elektronik.

Hasil dari penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Priambodo & Prabawani (2015) pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi risiko memiliki hubungan yang negatif dan

signifikan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan layanan uang elektronik di kota Semarang.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan penelitian ini adalah:

1. Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat masyarakat untuk menggunakan dompet elektronik. Para pengguna dompet elektronik dapat merasakan bahwa dalam penggunaannya memberikan manfaat yang banyak untuk melakukan transaksi secara efektif dan efisien.
2. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat masyarakat untuk menggunakan dompet elektronik. Penggunaan dompet elektronik dengan mudah dan tidak membutuhkan usaha yang lebih dalam mengaksesnya, sehingga minat masyarakat juga semakin meningkat, selain itu, masyarakat juga dapat beradaptasi dengan mudah dalam menggunakan dompet elektronik.
3. Persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat masyarakat di mana masyarakat dapat mengetahui dan memahami dengan baik dan benar risiko-risiko yang akan dihadapi pada saat memilih dan menggunakan produk dompet elektronik.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Dikarenakan penyebaran kuesioner melalui *online* sehingga penulis tidak dapat mendampingi responden saat mengisi kuesioner
2. Terdapat 44,32% dari total 88 responden yang merupakan mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini lebih mencerminkan mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
3. Hasil dari uji data yang diperoleh menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko, mempengaruhi penggunaan dompet elektronik sebesar 68% sedangkan sisanya 32% dapat dipengaruhi oleh variabel di luar penelitian, seperti motivasi hedonis, persepsi keamanan, pendapatan, kepuasan, dan variabel lainnya

5.4 Saran Penelitian Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan:

1. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan penulis dapat mendampingi responden saat mengisi kuesioner, dan menjelaskan sedikit mengenai variabel yang terdapat pada penelitian sehingga responden dapat menanyakan terkait hal-hal yang tidak diketahui dan dapat memahami maksud dari pernyataan kuesioner.
2. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan metode pengumpulan data yang lebih baik, sehingga dapat memperoleh data yang akurat dan menghasilkan penelitian yang lebih baik.

3. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menambahkan beberapa variabel diluar penelitian ini seperti, persepsi keamanan, pendapatan, kepuasan, dan variabel lain diluar penelitian ini untuk memperoleh penelitian yang lebih baik.

5.4 Implikasi Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka berikut ini implikasi penelitian:

1. Bagi Praktisi

- a. Bagi Pengguna Dompot Elektronik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengguna dompet elektronik untuk dapat memahami informasi yang disediakan, risiko yang dimiliki dan kemudahan dalam penggunaannya.

- b. Bagi Perusahaan Penyedia Layanan Dompot Elektronik

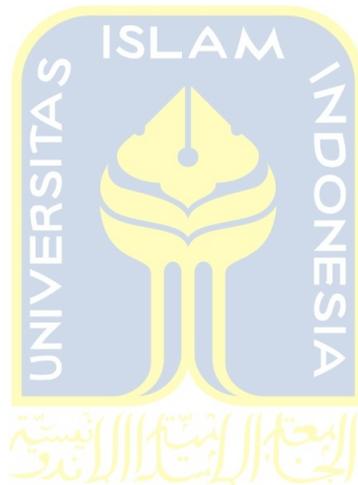
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan pertimbangan untuk meningkatkan dan mengembangkan pelayanan transaksi menggunakan dompet elektronik sehingga pengguna mendapatkan pengalaman bertransaksi yang aman, nyaman, dan cepat.

2. Bagi Masyarakat Umum

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat terkait kemudahan, manfaat, dan risiko yang diperoleh masyarakat sebagai pengguna dompet elektronik sehingga masyarakat dapat lebih mempertimbangkan dan berhati-hati dalam penggunaan jasa layanan tersebut.

3. Bagi Akademisi dan Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi, referensi dan pedoman bagi penelitian selanjutnya atau penelitian sejenis mengenai persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan dompet elektronik.



DAFTAR PUSTAKA

- Anestia, C. (2021). *Laporan Buku: OVO Pimpin Pangsa Pasar “Mobile Wallet” di Indonesia*. <https://dailysocial.id/post/laporan-buku-ovo-pimpin-pangsa-pasar-mobile-wallet-di-indonesia>
- Ardianto, K., & Azizah, N. (2021). Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23(1), 13. <https://doi.org/10.33370/jpw.v23i1.511>
- Arhando, P. (2019). *5 Kota Ini Juara Pakai Dompot Digital di Indonesia, 5 E-Wallet Ini Teratas*. <https://lifepal.co.id/media/dompot-digital-paling-banyak-digunakan-di-kota-bandung/>
- Bank Indonesia. (2016). PBI 18/40/PBI/2016 Processing of Payment Transactions. *Bank Indonesia*, 51. https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/pbi_184016.aspx
- Bank Indonesia. (2018). *Mengenal Financial Teknologi*. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Dewi, I. R. (2022). *Peta Kompetisi Dompot Digital Indonesia, Siapa Lebih Unggul?* <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220628115548-37-350996/peta-kompetisi-dompot-digital-indonesia-siapa-lebih-unggul>
- Effendy, F. (2021). Pengaruh Perceived of Benefit Terhadap Niat Untuk Menggunakan Layanan Dompot Digital Di Kalangan Milenial. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(2), 1–11. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i2.87>
- Esthiningrum, A., & Shinta P, S. (2019). Pendekatan Theory Rasoned Action (Tra) Dan Technology Acceptance Model (Tam) Dalam Minat Transaksi Menggunakan E-Money. *Paradigma Pengembangan Ekonomi Kreatif Di Era 4.0*, 6(2), 163–172.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). Partial least squares konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program smartpls 3.0 untuk penelitian empiris. In *Semarang: Badan Penerbit UNDIP*.
- Jogiyanto, H. (2017). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Andi Offset.
- Kumala, D. C., Pranata, J. W., & Thio, S. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust, Dan Security Terhadap Minat Penggunaan Gopay Pada Generasi X Di Surabaya. *Jurnal Manajemen Perhotelan*, 6(1), 19–29. <https://doi.org/10.9744/jmp.6.1.19-29>
- Leguina, A. (2015). A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM). In *International Journal of Research & Method in Education* (Vol. 38, Issue 2). <https://doi.org/10.1080/1743727x.2015.1005806>
- Ma'ruf, A. (2016). Minat Penggunaan Produk E-Money di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta. *Economic and Islamic Bussines Research*, 73–82.

- Marisa, O. (2020). Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, Dan Risiko Berpengaruh Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology. *Jurnal Administrasi Kantor*, 8(2), 139–152.
- Maskur, F. (2021). *Studi: Pandemi Covid-19 Tingkatkan Penggunaan Dompot Digital*. <https://news.harianjogja.com/read/2021/03/02/500/1065107/studi-pandemi-covid-19-tingkatkan-penggunaan-dompot-digital>
- Maulida, S. M. (2021). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Keamanan Dan Risiko Terhadap Minat Penggunaan Financial Technology. *Indonesian Journal of Economy*, 1(3), 233–244.
- Mujahidin, A. (2020). Pengaruh Fintech e-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial. *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis*, 8(2), 143. <https://doi.org/10.35314/inovbiz.v8i2.1513>
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 127–135.
- 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/jee.v1i2.1293>
- Safitri, D. D., & Diana, N. (2020). Pengaruh Persepsi Kegunaan Dan Persepsi Kemudahan Pengguna Pada Minat Penggunaan Dompot Elektronik (OVO) Dalam Transaksi Keuangan. *E-Jra*, 09(05), 92–107. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/jra/article/view/8291>
- Saputri, O. B. (2020). *P referensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital Consumer preference in using the Indonesian standard quick response code (qris) as a digital payment instrument*. 17(2), 237–247.
- Silaen, E., & Bulan Prabawani. (2019). *PERSEPSI MANFAAT SERTA PROMOSI TERHADAP MINAT BELI ULANG SALDO E-WALLET OVO A . Pendahuluan pembelian . Jika dahulu konsumen harus datang langsung ke toko maka saat ini tidak perlu datang ke secara gratis di Google Play Store dan App Store . Perilaku mina*. 1–9.
- Sugiyono. (2011). prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive).pdf. In *Bandung Alf* (p. 143).
- Zhafira, A. N. (2022). *Studi UGM: Kedok hadiah jadi modus penipuan digital tertinggi*. <https://www.antaraneews.com/berita/3076985/studi-ugm-kedok-hadiah-jadi-modus-penipuan-digital-tertinggi>

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KUESIONER PENELITIAN

Assalamualaikum Wr.Wr,

Perkenalkan Saya Garlic Baihaqi mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang saat ini sedang melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko terhadap penggunaan uang elektronik (Studi kasus Pada mahasiswa Yogyakarta)". Penelitian ini merupakan syarat untuk kelulusan dijenjang pendidikan strata satu (S1). saya selaku peneliti memohon ketersediaan bantuan saudara/saudari untuk ikut berpartisipasi dalam mengisi skala penelitian berikut. Oleh karena itu kriteria dalam responden dalam penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa Berdomisili di kota Yogyakarta
2. Memiliki akun Dompot Elektronik/*E-Wallet*
3. Pernah menggunakan layanan dompet Elektronik/*E-Wallet*

Data yang ditulis dalam kolom kuesioner hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian dan tidak akan digunakan untuk kepentingan lain, sehingga jawaban beserta identitas yang saudara/saudari berikan akan dijamin kerahasiaannya. Ketersediaan Saudara/Saudari dalam menjawab pertanyaan dalam kuesioner ini sangat membantu dalam keberhasilan penelitian ini. Atas bantuan dan partisipasi saudara/saudari, saya ucapkan terima kasih.

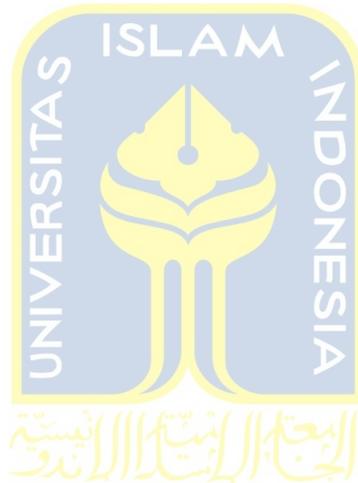
Apabila terdapat hal-hal atau pertanyaan yang kurang jelas terhadap penelitian ini, responden dapat menghubungi saya melalui:

Email: 18312194@students.uui.ac.id

Wassalamualaikum Wr.Wb

Peneliti,

Garlic Baihaqi



Bagian 1: Identitas Responden

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Usia :
4. Universitas :
5. Fakultas :
6. Tahun Angkatan :
7. Pengeluaran Setiap Bulan :
 - Dibawah Rp. 1.000.000
 - Rp. 1.000.000 – Rp. 1.500.000
 - Rp. 1.500.000 – Rp. 2.000.000
 - Rp. 2.000.000 – Rp. 2.500.000
 - Diatas Rp. 2.500.000
8. Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi *E-Wallet* ?
 - Sudah
 - Belum
9. Aplikasi *E-Wallet* apa yang anda gunakan?
 - Gopay
 - OVO
 - ShopeePay
 - DANA
 - LinkAJA
 - Lainnya

Bagian 2 : Kuesioner Penelitian

Instruksi Pengisian

Pertanyaan Berikut memiliki 4 alternatif jawaban, silahkan tandai salah satu dari keempat pilihan jawaban tersebut.

1= Sangat Tidak Setuju

2= Tidak Setuju

3= Setuju

4= Sangat Setuju

1. Persepsi Manfaat

No	Item Pertanyaan	1	2	3	4
1	Saya merasa menggunakan layanan dompet elektronik dapat meningkatkan kinerja saya dalam melakukan transaksi				
2	Saya merasa menggunakan dompet elektronik untuk melakukan transaksi akan lebih praktis				
3	Saya merasa penggunaan layanan dompet elektronik dapat meningkatkan produktifitas saya				
4	Saya merasa menggunakan layanan dompet elektronik dapat meningkatkan efektivitas kinerja dalam melakukan transaksi				
5	Saya merasa dompet elektronik dapat memenuhi segala kebutuhan transaksi saya				

6	Penggunaan dompet elektronik dapat menjadi alternative transaksi non-tunai yang dapat digunakan kapan saja				
7	Penggunaan dompet elektronik memiliki peran penting dalam kegiatan transaksi sehari-hari				
8	Aplikasi dompet elektronik memberikan manfaat bagi penggunanya				

2. Persepsi Kemudahan Penggunaan

No	Item Pertanyaan	1	2	3	4
9	Saya merasa mudah untuk menggunakan layanan dompet elektronik				
10	Intruksi dan pilihan menu dalam aplikasi dompet elektronik yang saya gunakan jelas dan mudah dimengerti				
11	Saya mudah mengingat bagaimana cara bertransaksi dengan dompet elektronik				

12	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi dompet elektronik				
13	Saya merasa sistem layanan dompet elektronik yang saya gunakan jelas dan mudah dipahami				
14	Saya merasa tidak membutuhkan banyak usaha untuk dapat berinteraksi dengan sistem tersebut				
15	Saya merasa menggunakan layanan dompet elektronik akan mempermudah transaksi				

3. Persepsi Risiko

No	Item Pertanyaan	1	2	3	4
16	Saya merasa aman meletakkan sejumlah uang saya di dalam dompet elektronik				
17	Saya merasa sistem dompet elektronik yang saya gunakan sudah				

	aman dari ancaman kejahatan di internet				
18	Saya tidak pernah mengalami kegagalan transaksi selama saya menggunakan layanan dompet elektronik				
19	Saya tidak merasa rawan terjadi kesalahan saat melakukan transaksi menggunakan layanan dompet elektronik				
20	Saya merasa penggunaan dompet elektronik tidak memiliki risiko yang tinggi				
21	Saya memilih menggunakan transaksi non-tunai dengan dompet elektronik sebab dapat meminimalisir risiko kejahatan seperti pencurian				
22	Saya percaya data pribadi saya yang ada di dalam dompet elektronik yang saya gunakan tidak akan disalahgunakan oleh pihak penyedia layanan				

4. Persepsi Minat Penggunaan

No	Item Pertanyaan	1	2	3	4
23	Saya sering menggunakan dompet elektronik untuk melakukan transaksi				
24	Saya akan mencari tahu tentang layanan apa saja yang ada dalam dompet elektronik yang saya gunakan				
25	Saya berencana akan terus menggunakan layanan transaksi dompet elektronik dalam jangka panjang				
26	Aplikasi dompet elektronik sangat praktis, sehingga cocok digunakan di masa depan				
27	Saya selalu ingin mencoba untuk menggunakan layanan transaksi dompet elektronik				

LAMPIRAN 2

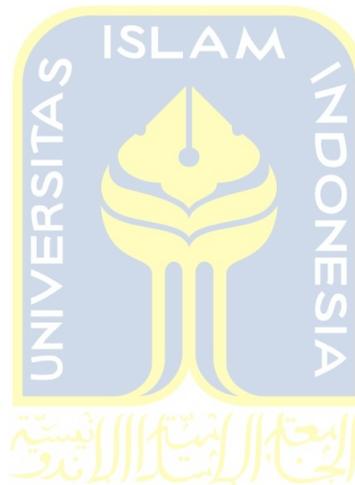
HASIL OLAH DATA

1. Variabel Persepsi Manfaat

Nomor Responden	Persepsi Manfaat								Total
	PM 1	PM 2	PM 3	PM 4	PM 5	PM 6	PM 7	PM 8	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	32
2	4	4	4	4	4	4	4	4	32
3	3	3	3	3	3	3	3	3	24
4	3	3	3	3	2	4	2	3	23
5	3	4	3	3	2	4	4	4	27
6	4	4	4	4	4	4	3	4	31
7	3	3	3	3	3	3	3	3	24
8	3	3	3	3	1	3	2	3	21
9	4	3	3	4	3	4	3	4	28
10	4	4	4	4	4	4	4	4	32
11	4	4	4	4	4	4	4	4	32
12	4	4	4	4	2	3	3	3	27
13	4	4	4	4	4	4	4	4	32
14	3	4	4	3	4	3	3	4	28
15	4	4	3	3	3	3	3	3	26
16	4	4	4	4	2	3	3	4	28
17	1	1	1	1	1	1	1	1	8
18	4	4	3	3	4	4	3	3	28
19	3	3	3	3	3	3	2	3	23
20	4	4	4	4	4	4	4	4	32
21	4	4	3	4	3	4	4	3	29
22	4	4	4	4	4	4	4	4	32
23	4	4	4	4	4	4	4	4	32
24	4	4	4	4	4	3	4	3	30
25	4	4	4	4	4	4	4	4	32
26	4	4	2	2	4	3	3	3	25
27	4	4	4	3	3	4	3	4	29
28	4	4	4	4	4	4	4	4	32
29	4	4	4	4	3	4	4	4	31
30	3	3	4	4	4	4	4	4	30
31	4	3	4	4	3	4	3	4	29
32	4	4	4	4	4	4	4	4	32
33	4	4	4	4	4	4	3	4	31
34	4	4	2	4	3	3	3	4	27
35	4	4	4	4	4	4	4	4	32
36	4	3	4	4	3	3	3	3	27

37	3	4	4	4	2	3	3	3	26
38	4	4	4	4	4	4	4	4	32
39	4	4	4	4	4	4	4	4	32
40	4	4	4	4	4	4	4	4	32
41	4	4	4	4	3	3	3	4	29
42	4	4	4	4	4	4	4	4	32
43	3	4	3	3	3	3	4	4	27
44	4	4	4	3	3	3	3	3	27
45	3	3	3	3	3	3	3	3	24
46	3	4	2	4	4	4	3	4	28
47	2	2	2	2	2	3	2	3	18
48	4	4	4	4	4	4	4	4	32
49	4	4	4	4	3	3	4	4	30
50	4	4	4	4	4	4	4	4	32
51	4	4	3	4	4	4	4	4	31
52	4	4	4	4	4	3	4	3	30
53	4	4	4	4	4	4	4	4	32
54	3	4	3	4	3	4	4	4	29
55	4	4	4	4	3	4	4	4	31
56	4	4	3	4	3	4	4	4	30
57	3	3	3	3	3	3	3	3	24
58	4	4	4	4	4	4	4	4	32
59	4	4	3	4	4	4	4	4	31
60	4	4	4	4	4	4	4	4	32
61	3	3	3	3	2	4	3	3	24
62	4	4	4	4	4	4	4	4	32
63	3	4	3	3	4	4	3	4	28
64	4	3	3	4	3	3	2	3	25
65	1	1	2	2	2	2	3	2	15
66	4	4	4	4	2	4	2	3	27
67	4	4	4	4	4	4	4	4	32
68	3	4	3	4	4	4	3	4	29
69	4	4	4	4	4	4	4	4	32
70	3	3	2	3	2	3	1	4	21
71	4	4	4	4	4	4	4	4	32
72	4	4	4	4	4	4	4	4	32
73	3	4	3	4	3	4	3	3	27
74	4	4	3	4	3	3	3	3	27
75	4	3	4	4	4	3	4	4	30
76	4	3	4	4	3	4	4	3	29
77	3	4	4	4	4	4	3	4	30
78	4	4	3	4	3	4	4	4	30
79	4	4	3	3	4	3	3	4	28
80	3	4	4	3	4	4	4	3	29
81	3	4	4	3	4	4	4	3	29
82	4	3	3	3	4	4	4	3	28

83	3	4	3	3	4	4	3	4	28
84	4	4	3	3	3	4	4	4	29
85	3	3	4	3	3	4	4	3	27
86	4	4	4	4	4	4	4	4	32
87	4	4	4	4	4	4	4	4	32
88	3	4	3	4	4	3	4	4	29



2. Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan

Nomor Responden	Persepsi Kemudahan Penggunaan							Total
	PKP 1	PKP 2	PKP 3	PKP 4	PKP 5	PKP 6	PKP 7	
1	4	4	4	4	4	4	4	28
2	4	4	4	4	4	4	4	28
3	3	3	3	3	3	3	3	21
4	3	3	3	3	3	3	3	21
5	4	3	3	3	3	3	3	22
6	4	4	4	4	4	4	4	28
7	3	4	4	3	3	3	4	24
8	3	3	3	3	3	3	3	21
9	3	3	4	3	3	3	4	23
10	4	4	4	4	4	4	4	28
11	4	4	4	4	4	4	4	28
12	3	3	3	3	3	3	4	22
13	4	4	4	4	4	4	4	28
14	4	3	3	4	4	3	3	24
15	4	4	4	3	4	3	4	26
16	4	4	3	4	4	1	4	24
17	1	1	1	1	1	1	1	7
18	4	4	4	4	4	4	4	28
19	3	3	3	3	3	3	3	21
20	4	4	4	4	4	4	4	28
21	4	4	4	4	4	3	4	27
22	4	4	4	4	4	4	4	28
23	4	4	4	4	4	4	4	28
24	4	4	4	4	3	3	3	25
25	4	4	4	4	4	4	4	28
26	3	3	3	3	3	3	3	21
27	4	4	3	4	4	3	3	25
28	4	4	3	4	3	4	3	25
29	4	3	4	4	4	3	4	26
30	4	4	4	4	4	4	4	28
31	4	4	4	4	4	4	4	28
32	4	4	4	4	4	4	4	28
33	4	4	4	4	4	4	4	28
34	4	4	4	4	4	4	4	28
35	4	4	4	4	4	4	4	28
36	3	3	4	3	3	4	3	23
37	4	4	3	3	3	3	4	24
38	4	4	4	4	4	4	4	28
39	4	4	4	4	4	4	4	28
40	4	4	4	4	4	4	4	28
41	3	3	3	3	3	4	4	23
42	4	4	4	4	4	4	4	28

43	3	3	4	4	4	4	4	26
44	3	3	3	3	3	3	3	21
45	3	3	3	3	3	3	3	21
46	3	3	3	2	3	3	3	20
47	3	3	3	3	3	3	2	20
48	4	4	4	4	4	4	4	28
49	4	4	4	4	4	3	4	27
50	4	4	4	4	4	4	4	28
51	4	4	3	3	3	3	4	24
52	3	3	4	3	4	4	4	25
53	4	4	4	4	4	4	4	28
54	4	4	4	4	4	4	4	28
55	4	4	4	4	4	4	4	28
56	4	3	3	4	3	3	4	24
57	3	3	3	3	3	3	3	21
58	4	4	4	4	4	4	4	28
59	4	4	3	4	4	3	4	26
60	4	4	4	4	4	4	4	28
61	3	3	3	3	3	3	3	21
62	4	4	4	4	4	4	4	28
63	3	3	3	3	3	3	3	21
64	4	4	4	3	4	3	3	25
65	2	3	2	2	2	2	2	15
66	4	4	4	4	4	4	2	26
67	4	4	4	4	4	4	4	28
68	4	4	4	4	3	4	4	27
69	4	4	4	4	4	4	4	28
70	4	3	3	4	4	3	3	24
71	3	3	4	4	4	4	4	26
72	4	4	4	4	4	4	4	28
73	3	3	3	3	4	4	4	24
74	4	3	3	4	4	3	3	24
75	4	3	4	4	4	3	3	25
76	4	4	4	4	3	4	4	27
77	4	3	4	4	4	4	3	26
78	4	4	3	3	4	4	4	26
79	4	3	4	4	3	4	4	26
80	4	4	3	4	3	3	4	25
81	4	3	3	4	4	3	4	25
82	4	3	4	4	4	3	3	25
83	4	3	4	4	3	4	4	26
84	3	4	4	4	3	3	3	24
85	3	3	4	4	3	4	3	24
86	4	4	3	4	4	4	4	27
87	4	4	4	4	4	4	4	28
88	4	4	3	4	4	3	4	26

3. Variabel Risiko

Nomor Responden	Persepsi Risiko							Total
	PR 1	PR 2	PR 3	PR 4	PR 5	PR 6	PR 7	
1	3	3	2	2	2	3	2	17
2	4	3	3	3	3	3	4	23
3	3	3	3	3	3	3	3	21
4	2	3	3	2	1	3	3	17
5	3	3	2	1	2	4	2	17
6	4	4	4	3	4	4	4	27
7	3	3	3	2	2	3	3	19
8	3	2	2	2	1	2	2	14
9	3	3	2	3	3	4	3	21
10	4	4	4	4	4	4	4	28
11	4	4	4	4	4	4	4	28
12	3	2	3	3	3	3	3	20
13	4	4	4	4	4	4	4	28
14	4	4	2	3	3	4	4	24
15	3	3	3	3	3	3	3	21
16	1	1	1	2	1	2	1	9
17	1	1	1	1	1	1	1	7
18	3	3	3	3	3	3	3	21
19	4	4	2	3	3	3	3	22
20	3	3	3	2	3	4	3	21
21	3	3	4	3	2	3	2	20
22	4	4	4	4	4	4	4	28
23	4	4	2	3	3	3	3	22
24	4	4	3	4	4	4	4	27
25	4	4	4	4	4	4	4	28
26	4	4	3	3	2	2	2	20
27	4	3	3	4	4	4	4	26
28	2	2	3	2	2	2	2	15
29	4	3	4	4	3	4	4	26
30	4	3	3	3	3	4	4	24
31	4	4	4	4	4	4	4	28
32	4	4	4	4	4	4	4	28
33	2	2	2	3	1	3	3	16
34	3	3	3	3	3	3	3	21
35	3	3	4	3	3	4	4	24
36	3	3	3	3	3	3	3	21
37	4	3	2	3	3	3	4	22
38	4	3	3	4	4	4	4	26
39	3	2	2	2	2	3	2	16
40	3	3	4	3	3	4	4	24

41	3	2	2	3	3	2	3	18
42	4	4	4	4	4	4	4	28
43	4	4	3	4	3	3	2	23
44	3	3	4	3	4	3	4	24
45	3	1	2	2	2	2	2	14
46	2	3	3	2	2	2	2	16
47	2	2	2	2	2	3	3	16
48	3	2	4	2	3	2	3	19
49	4	3	2	3	3	4	4	23
50	3	3	2	2	3	1	2	16
51	2	2	2	3	2	4	3	18
52	4	3	4	4	4	4	4	27
53	3	3	2	2	2	2	4	18
54	3	2	2	2	3	2	2	16
55	3	3	3	3	2	4	4	22
56	2	2	3	2	3	3	2	17
57	3	3	3	3	3	3	3	21
58	3	3	4	3	3	4	3	23
59	3	3	4	3	4	4	4	25
60	4	4	4	3	4	4	4	27
61	1	2	2	2	1	1	2	11
62	4	4	4	4	3	4	4	27
63	3	3	3	3	3	3	3	21
64	3	4	2	2	4	4	3	22
65	3	3	3	2	3	3	3	20
66	3	4	4	4	2	4	4	25
67	4	3	4	3	3	3	3	23
68	3	3	4	3	2	3	3	21
69	4	4	4	4	2	4	4	26
70	3	2	1	1	1	3	3	14
71	3	4	4	4	4	4	4	27
72	3	4	4	4	4	4	4	27
73	3	3	3	3	3	3	3	21
74	4	3	3	3	3	4	4	24
75	4	3	3	3	4	4	4	25
76	4	4	3	3	3	4	3	24
77	3	3	3	4	4	4	4	25
78	3	3	3	4	4	4	3	24
79	3	4	3	3	3	4	4	24
80	3	3	4	3	4	3	4	24
81	4	4	4	3	4	3	3	25
82	4	3	4	4	4	3	3	25
83	4	3	3	4	4	4	3	25
84	4	4	4	3	4	3	4	26
85	3	3	4	3	3	3	4	23
86	3	3	3	3	4	3	3	22

87	2	2	4	2	4	4	4	22
88	3	3	4	4	4	4	3	25

4. Variabel Minat Penggunaan

Nomor Responden	Persepsi Risiko					Total
	PR 1	PR 2	PR 3	PR 4	PR 5	
1	4	4	4	4	4	20
2	4	4	4	4	4	20
3	3	3	3	3	3	15
4	3	3	3	3	3	15
5	3	3	3	3	3	15
6	3	4	4	4	3	18
7	3	4	4	4	2	17
8	3	3	3	4	3	16
9	4	3	4	4	4	19
10	4	4	4	4	4	20
11	4	4	4	4	4	20
12	3	3	3	3	4	16
13	3	3	3	3	3	15
14	4	4	4	3	3	18
15	4	3	3	3	4	17
16	4	4	4	3	2	17
17	1	1	1	1	1	5
18	4	3	3	4	4	18
19	4	3	4	4	4	19
20	4	3	4	4	4	19
21	4	4	4	4	3	19
22	4	4	4	4	4	20
23	4	4	3	4	4	19
24	4	4	4	4	3	19
25	3	3	4	3	4	17
26	3	3	4	3	3	16
27	4	4	4	4	4	20
28	4	3	3	4	3	17
29	4	4	4	4	4	20
30	4	4	4	4	4	20
31	4	4	4	4	4	20
32	4	4	4	4	4	20
33	4	4	4	4	4	20
34	3	3	3	4	4	17
35	4	4	4	4	4	20
36	3	3	4	4	3	17
37	4	3	4	4	3	18
38	4	4	4	4	4	20

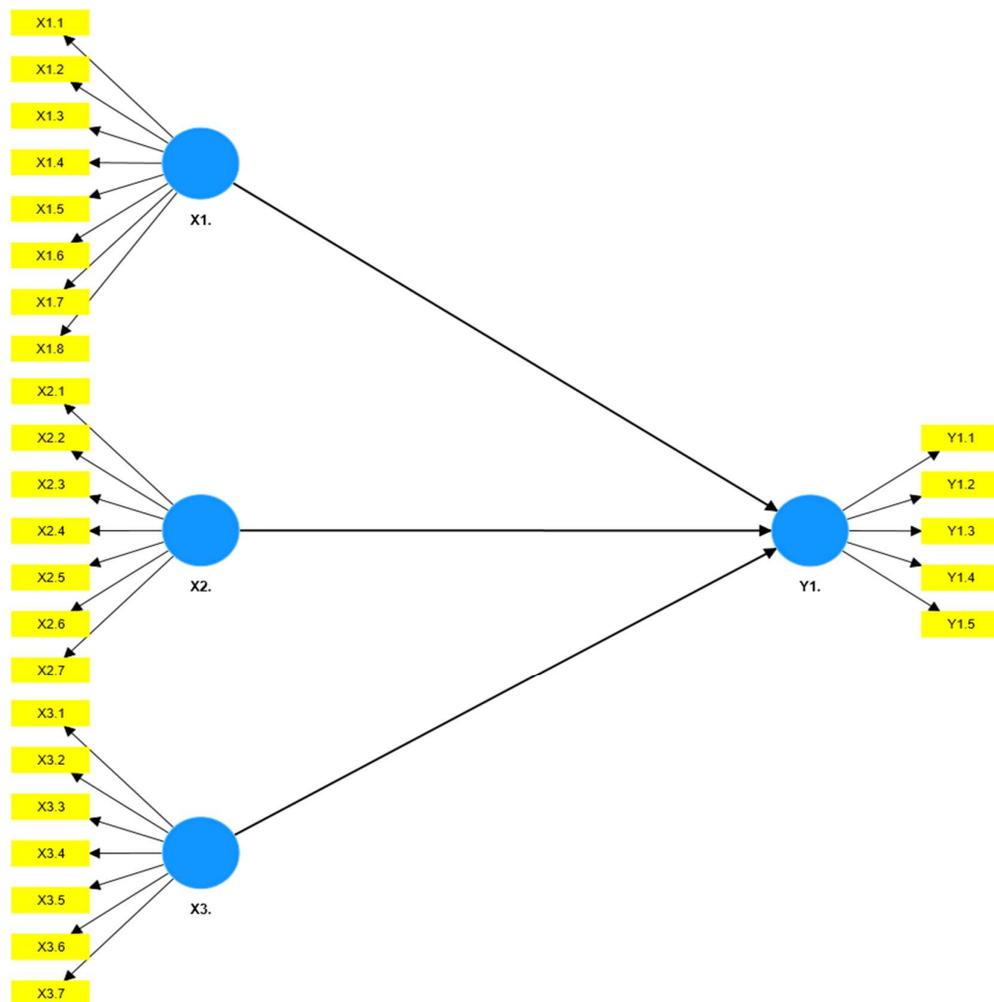
39	3	3	4	4	3	17
40	3	4	3	4	4	18
41	3	3	4	4	3	17
42	4	4	4	4	4	20
43	3	3	3	4	3	16
44	3	3	4	3	4	17
45	3	3	3	3	3	15
46	2	4	2	3	3	14
47	2	3	2	3	2	12
48	4	4	4	4	4	20
49	4	4	4	4	4	20
50	4	4	4	4	4	20
51	4	4	4	4	4	20
52	4	4	3	4	4	19
53	4	4	4	4	4	20
54	4	2	4	4	4	18
55	4	4	4	4	4	20
56	3	3	3	3	3	15
57	3	3	3	3	3	15
58	4	4	4	4	4	20
59	3	4	4	4	4	19
60	3	3	4	4	4	18
61	3	3	3	3	3	15
62	4	4	4	4	4	20
63	4	3	4	4	4	19
64	4	3	3	3	2	15
65	2	3	2	3	3	13
66	4	4	4	4	4	20
67	3	4	4	3	4	18
68	4	3	3	4	3	17
69	2	4	3	4	3	16
70	3	2	3	3	3	14
71	3	4	4	4	4	19
72	3	4	4	4	4	19
73	3	3	3	3	3	15
74	3	3	3	3	4	16
75	4	4	3	4	4	19
76	4	4	4	4	3	19
77	4	3	3	4	4	18
78	3	4	3	4	3	17
79	4	3	4	3	3	17
80	4	3	3	4	4	18
81	3	4	4	4	4	19
82	4	4	3	4	4	19
83	3	4	4	4	4	19
84	4	3	3	4	4	18

85	3	3	4	4	4	18
86	4	4	4	4	4	20
87	4	4	4	4	4	20
88	4	4	4	3	4	19

LAMPIRAN 3 :

HASIL ANALISIS DATA

1. OUTPUT MODEL PENGUKURAN



2. UJI VALIDITAS

	X1.	X2.	X3.	Y1.
X1.1	0,806			
X1.2	0,820			
X1.3	0,771			
X1.4	0,824			
X1.5	0,744			
X1.6	0,773			
X1.7	0,777			
X1.8	0,794			
X2.1		0,869		
X2.2		0,816		
X2.3		0,832		
X2.4		0,872		
X2.5		0,846		
X2.6		0,741		
X2.7		0,785		
X3.1			0,789	
X3.2			0,796	
X3.3			0,741	
X3.4			0,846	
X3.5			0,807	
X3.6			0,791	
X3.7			0,837	
Y1.1				0,778
Y1.2				0,748
Y1.3				0,805
Y1.4				0,835
Y1.5				0,772

3. UJI REABILITAS

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
X1.	0,913	0,914	0,930	0,623
X2.	0,921	0,924	0,937	0,679
X3.	0,907	0,912	0,926	0,643
Y1.	0,847	0,849	0,891	0,621

4. UJI R-SQUARE

	R-square	R-square adjusted
Y1.	0,691	0,680

5. UJI HIPOTESIS

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
X1. -> Y1.	0,464	0,464	0,131	3,528	0,000
X2. -> Y1.	0,287	0,277	0,132	2,167	0,030
X3. -> Y1.	0,167	0,169	0,073	2,299	0,022

6. UJI STATISTIK DESKRIPTIF

	No.	Missing	Mean	Median	Min	Max	Standard Deviation	Excess Kurtosis	Skewness
PP1	1	0	3,5	4	1	4	0,64	1,533	-1,193
PP2	2	0	3,489	4	1	4	0,603	1,773	-1,063
PP3	3	0	3,557	4	1	4	0,619	2,25	-1,39
PP4	4	0	3,682	4	1	4	0,534	5,447	-1,915
PP5	5	0	3,545	4	1	4	0,638	1,956	-1,375
PR1	6	0	3,227	3	1	4	0,75	0,865	-0,899
PR2	7	0	3,068	3	1	4	0,766	0,141	-0,582
PR3	8	0	3,08	3	1	4	0,856	-0,706	-0,487
PR4	9	0	2,977	3	1	4	0,797	-0,416	-0,369
PR5	10	0	3	3	1	4	0,917	-0,417	-0,63
PR6	11	0	3,295	3	1	4	0,8	0,481	-0,998
PR7	12	0	3,239	3	1	4	0,798	-0,24	-0,735
PKP1	13	0	3,682	4	1	4	0,555	5,193	-1,984
PKP2	14	0	3,58	4	1	4	0,558	3,053	-1,317
PKP3	15	0	3,591	4	1	4	0,577	3,071	-1,449

PKP4	16	0	3,648	4	1	4	0,585	4,008	-1,815
PKP5	17	0	3,602	4	1	4	0,575	3,265	-1,507
PKP6	18	0	3,5	4	1	4	0,64	3,259	-1,458
PKP7	19	0	3,614	4	1	4	0,611	3,096	-1,663
PM1	20	0	3,625	4	1	4	0,627	5,208	-2,033
PM2	21	0	3,705	4	1	4	0,606	7,638	-2,55
PM3	22	0	3,5	4	1	4	0,674	1,234	-1,245
PM4	23	0	3,625	4	1	4	0,609	3,308	-1,724
PM5	24	0	3,398	4	1	4	0,777	0,579	-1,132
PM6	25	0	3,636	4	1	4	0,568	3,954	-1,695
PM7	26	0	3,455	4	1	4	0,722	1,563	-1,315
PM8	27	0	3,625	4	1	4	0,57	3,705	-1,63

