

**ANALISIS PENGARUH FINANCIAL TECHNOLOGY DAN MINAT
TERHADAP PENGGUNAAN E - WALLET : PADA GENERASI Z DI
KABUPATEN KUNINGAN JAWA BARAT**

SKRIPSI



Oleh :

Nama : Mochamad Fadiga Ibrahim

Nomor Mahasiswa : 20313038

Program Studi : Ekonomi Pembangunan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
2024

HALAMAN JUDUL

ANALISIS PENGARUH FINANCIAL TECHNOLOGY DAN MINAT
TERHADAP PENGGUNAAN E - WALLET : PADA GENERASI Z DI
KABUPATEN KUNINGAN JAWA BARAT

SKRIPSI

disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir

guna memperoleh gelar Sarjana jenjang Strata 1

Program Studi Ekonomi Pembangunan,

pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika

Universitas Islam Indonesia

Oleh :

Nama : Mochamad Fadiga Ibrahim

Nomor Mahasiswa : 20313038

Program Studi : Ekonomi Pembangunan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

2024

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya, Mochamad Fadiga Ibrahim, dengan nomor induk mahasiswa 20313038, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “ANALISIS PENGARUH FINANCIAL TECHNOLOGY DAN MINAT TERHADAP PENGGUNA E - WALLET : STUDI PADA GENERASI Z DI KABUPATEN KUNINGAN JAWA BARAT” ini merupakan hasil karya tulis asli saya. Seluruh data, informasi, ide, atau pendapat yang terdapat dalam skripsi ini diperoleh melalui penelitian yang saya lakukan secara mandiri, kecuali bagian-bagian yang secara eksplisit disebutkan sebagai kutipan dari karya orang lain. Kutipan tersebut telah ditulis ulang dengan menggunakan bahasa saya sendiri dan disertai dengan pencantuman sumber yang lengkap sesuai dengan pedoman penulisan skripsi Program Studi Ekonomi Pembangunan FBE UII. Saya tidak melakukan plagiarisme dalam bentuk apapun, baik itu meniru, menyalin, atau memparafrase karya orang lain tanpa mencantumkan sumbernya. Saya bertanggung jawab penuh atas kebenaran dan orisinalitas seluruh isi skripsi ini.

Yogyakarta, 3 Oktober 2024

Penulis



Mochamad Fadiga Ibrahim

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS PENGARUH FINANCIAL TECHNOLOGY DAN MINAT
TERHADAP PENGGUNA E - WALLET : STUDI PADA GENERASI Z DI
KABUPATEN KUNINGAN JAWA BARAT

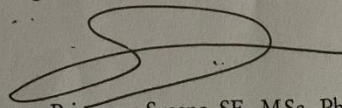
Nama : Mochamad Fadiga Ibrahim
Nomor Mahasiswa : 20313038
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

Yogyakarta, 30 October 2024.

telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing

Acc



Priyonggo Suseno, SE., M.Sc., Ph.D

BERITA ACARA SKRIPSI



FAKULTAS
BISNIS DAN EKONOMIKA

Gedung Prof. Dr. Ace Partadiredja
Universitas Islam Indonesia
Condong Catur Depok Yogyakarta 55283
T. (0274) 881546, 885376
F. (0274) 882589
E. fbe@uii.ac.id
W. fbe.uii.ac.id

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim,

Pada Semester Ganjil 2024/2025, hari Senin, tanggal 04 November 2024, Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII telah menyelenggarakan Ujian Tugas Akhir/Skripsi yang disusun oleh:

Nama : MOCHAMAD FADIGA IBRAHIM
NIM : 20313038
Judul Tugas Akhir : Analisis Pengaruh Financial Technology Dan Minat Terhadap Penggunaan E-Wallet : Pada Generasi Z Di Kabupaten Kuningan Jawa Barat
Dosen Pembimbing : Priyonggo Suseno, SE., M.Sc., Ph.D

Berdasarkan hasil evaluasi Tim Dosen Penguji Tugas Akhir, maka Tugas Akhir (Skripsi) tersebut dinyatakan:

Lulus

Nilai : A
Referensi : Layak ditampilkan di Perpustakaan

Tim Penguji:

Ketua Tim : Priyonggo Suseno, SE., M.Sc., Ph.D

Anggota Tim : Dra. Indah Susantun, M.Si.



Yogyakarta, 04 November 2024

Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan,

Abdul Hakim, SE, M.Ec., Ph.D.
NIK. 963130101

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

**Analisis Pengaruh Financial Technology Dan Minat Terhadap Penggunaan E-Wallet : Pada Generasi Z Di
Kabupaten Kuningan Jawa Barat**

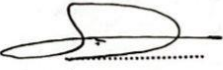
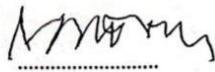
Disusun oleh : MOCHAMAD FADIGA IBRAHIM

Nomor Mahasiswa : 20313038

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Senin, 04 November 2024

Penguji/Pembimbing Skripsi : Priyonggo Suseno, SE., M.Sc., Ph.D

Penguji : Dra. Indah Susantun, M.Si.

Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

Prof. Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil aalamiin, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya serta memampukan dan membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik, tak lupa pula kami panjatkan sholawat dan salam kepada nabi besar Muhammad Shallahu 'alaihi Wasalam sebagai panutan bagi umat Islam. Dari lubuk hati saya yang terdalam saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis persembahkan skripsi ini untuk :

Kedua orang tua penulis, Bapak Cepi Subagja dan Ibu Mamah Karyamah yang selalu mendoakan yang terbaik bagi penulis, memberikan semangat dan memberikan support kepada penulis, dan selalu memberikan hal – hal yang terbaik demi penulis untuk menyelesaikan masa studi ini.

Saudara kandung penulis, Gilang Anugrah Pribadi yang selalu memberikan motivasi, memberikan tenaga dan pikirannya, dan memberikan semangat untuk penulis menyelesaikan masa studi ini.

Kepada dosen pembimbing Bapak Priyonggo Suseno, SE., M.Sc., Ph.D. yang telah senantiasa membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan telah meluangkan waktu beliau untuk memberikan ilmu, membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan juga memberikan banyak pelajaran yang sangat berharga bagi penulis tentang ketelitian dan konsisten sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri Mochamad Fadiga Ibrahim yang bisa melewati beberapa kejadian sulit yang telah di temui selama proses pengerjaan penelitian skripsi ini.

MOTTO

“Karena sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan”

(Q.S Al – Insyirah : 5)

“Banggalah dengan apa yang kamu perjuangkan untuk orang tuamu, bukan bangga dengan apa yang dimiliki orang tuamu”

(Mbah Nun)

“Hidup itu ga ada artinya, berarti kalian bebas memberikan arti buat hidup kalian sendiri”

(Baskara Putra)

KATA PENGANTAR

Assalamualikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas karunianya berupa ilmu pengetahuan, karena berkat rahmat, ridho, dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Tidak lupa shalawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi umat islam.

Dengan demikian dalam penelitian ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini hingga selesai. Dan penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah memberi dukungan, motivasi, dan doa yang telah membantu penulis dalam Menyusun skripsi ini. Oleh karena itu penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Priynggo Suseno, SE., M.Sc., Ph.D. Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan dedikasih membimbing selama proses pembuatan skripsi ini. Sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan lancar dan baik.
2. Para Dosen Program Studi Ekonomi Pembangunan beserta jajarannya yang telah memberikan semua ilmu pengetahuannya kepada penelti selama kurang lebih 4 tahun terakhir ini untuk menyelesaikan masa studinya di Universitas Islam Indonesia.
3. Kedua orang tua dan juga kepada kakak kandung yang selalu memberikan semangat dan memberikan hal – hal yang terbaik selama peneliti kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada saudara – saudara yang selalu memberikan semangat dan juga membantu peneliti dalam mengerjakan skripsi ini.
5. Kepada teman – teman penulis di kampus ataupun yang ada di kuningan yang senantiasa membantu peneliti dalam mengerjakan skripsi ini.

6. Kepada Band Morfem, Rumah Sakit, Feast, Kelompok Penerbang Roket, Efek Rumah Kaca, Pee Wee Gaskins, Superman Is Dead, THE SIGIT, The Jansen, The Adams, dan The Panturas berkat lagu yang kalian ciptakan senantiasa menemani hari – hari penulis dalam mengerjakan skripsi ini dari awal sampai skripsi ini selesai.

Penulis mengucapkan mohon maaf kepada seluruh pihak atas kesalahan yang sengaja ataupun tidak sengaja. Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis selama penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini menjadi ilmu yang berkah dan bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 3 Oktober 2024

Mochamad Fadiga Ibrahim

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
BERITA ACARA SKRIPSI.....	4
HALAMAN PERSEMBAHAN	6
MOTTO	7
KATA PENGANTAR	8
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR TABEL.....	13
DAFTAR GAMBAR.....	13
DAFTAR LAMPIRAN.....	14
ABSTRAK	15
BAB I.....	16
PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	20
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	21
BAB II	22
KAJIAN PUSTAKA.....	22
2.1 Kajian Pustaka.....	22
2.2 Landasan Teori.....	38
2.2.1 Adopsi Teknologi.....	38
2.2.2 Fintech.....	42
2.2.3 Generasi Z	43
2.2.4 <i>E – Wallet / Dompot Digital</i>	44
2.2.5 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Fintech	46
2.2.6 Religiusitas	47
2.3 Hipotesis Penelitian	48

2.4 Kerangka Penelitian	50
BAB III.....	51
METODE PENELITIAN	51
3.1 Desain Penelitian	51
3.2 Populasi dan Sampel	51
3.2.1 Populasi	51
3.2.2 Sampel	52
3.3 Sumber Data	52
3.4 Instrumen Penelitian	53
3.5 Definisi Operasional Dan Variabel Penelitian	53
3.6 Teknik Pengambilan Sampel.....	57
3.7 Pengukuran Skala	58
3.8 Teknik Analisis Data	59
3.8.1 Statistika Deskriptif	60
3.8.2 Uji Kualitas Data.....	60
3.8.3 Uji Ketepatan Model.....	61
3.8.4 Uji Hipotesis	62
BAB IV	63
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Demografi Responden.....	63
4.1.1 Jenis kelamin	64
4.1.2 Usia	64
4.1.3 Pendidikan terakhir.....	65
4.1.4 Asal tempat tinggal (asal kecamatan).....	65
4.1.5 Agama	66
4.1.6 Religiusitas	67
4.1.7 Kepemilikan E – Wallet	67
4.2 Analisis Data	68
4.2.1 Statistik Deskriptif	68
4.2.2 Uji Kualitas Data.....	70

4.2.3 Uji Ketepatan Model.....	72
4.2.4 Uji Hipotesis	74
4.3 Pengujian Hipotesis	76
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
BAB V	84
KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Implikasi.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Metode pembayaran yang sering dipakai di Indonesia Tahun 2022	18
Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3. 1 Skala <i>Semantic</i>	58
Tabel 3. 2 Perhitungan Skala <i>Semantic</i>	59
Tabel 4.1. 1 Karakteristik berdasarkan jenis kelamin	64
Tabel 4.1. 2 Karakteristik berdasarkan usia	64
Tabel 4.1. 3 karakteristik berdasarkan pendidikan terakhir	65
Tabel 4.1. 4 karakteristik berdasarkan asal tempat tinggal (asal kecamatan)	65
Tabel 4.1. 5 karakteristik berdasarkan agama	66
Tabel 4.1. 6 karakteristik berdasarkan Religiusitas	67
Tabel 4.1. 7 karakteristik berdasarkan mempunyai E – Wallet	67
Tabel 4.2. 1 Statistika Deskriptif	68
Tabel 4.2.2. 1 Hasil Uji Validitas	70
Tabel 4.2.2. 2 Hasil Uji Realibilitas	71
Tabel 4.2.3. 1 Uji F terhadap Minat Menggunakan E-Wallet (Y1)	73
Tabel 4.2.3. 2 Uji F terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet (Y2)	73
Tabel 4.2.3. 3 R - Square	74
Tabel 4.2.4 Uji <i>path coefficient</i>	75
Tabel 4.3. 1 hasil pengujian hipotesis	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1. 1 Kerangka berpikir model UTAUT	40
Gambar 4.2.3. 1 Uji SEM	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Pertanyaan Kuesioner	94
Lampiran II Data Hasil Kuesioner	96
Lampiran III Hasil Uji Statistika Deskriptif	101
Lampiran IV Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	101
Lampiran V Uji F dan R - Squared	102
Lampiran VI Hasil Uji SEM.....	103
Lampiran VII Hasil Uji <i>Path Coefficient</i>	104

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan internet dan *financial technology (Fintech)* membuat semakin populernya pengguna *E-Wallet* di kalangan generasi Z di Kabupaten Kuningan, penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor – faktor yang mempengaruhi minat generasi Z di Kabupaten Kuningan dalam menggunakan layanan *E-Wallet*, khususnya terkait dengan persepsi mereka terhadap kemudahan, keamanan, manfaat, dan inovasi layanan. Penelitian ini melibatkan 146 responden tetapi yang dipilih peneliti hanya 100 responden generasi Z pengumpulan data menggunakan kuesioner. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistika deskriptif dan uji SEM (*Structural Equation Model*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan mempunyai pengaruh yang signifikan secara langsung terhadap keputusan menggunakan *E-Wallet* tanpa melalui minat menggunakan *E-Wallet* sebagai variabel mediasi, sedangkan persepsi keamanan tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keputusan menggunakan *E-Wallet* baik secara langsung ataupun melalui minat menggunakan *E-Wallet* sebagai variabel mediasi, dan sedangkan persepsi manfaat dan inovasi layanan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keputusan menggunakan *E-Wallet* baik secara langsung ataupun melalui minat menggunakan *E-Wallet* sebagai variabel mediasi. Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai perilaku generasi Z dalam konteks teknologi finansial. Penelitian selanjutnya diharapkan membahas lebih dalam mengenai faktor-faktor lain seperti faktor sosial, tingkat literasi digital, dan lain-lain, yang mempengaruhi generasi Z dalam menggunakan *E-Wallet*.

Kata Kunci : *kemudahan, keamanan, manfaat, inovasi layanan, minat menggunakan e-wallet, keputusan menggunakan e-wallet*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jumlah pengguna Internet di Indonesia akan mencapai 221,56 juta jiwa pada tahun 2024, dari total penduduk Indonesia sebanyak 278,69 juta jiwa pada tahun 2023. Berdasarkan hasil survei penetrasi internet Indonesia tahun 2024 yang dirilis APJII, tingkat penetrasi Internet di Indonesia telah mencapai 79,5%. Jumlah ini meningkat 1,4% dibandingkan triwulan sebelumnya (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024). Pesatnya pengguna internet di Indonesia telah membuka era baru yaitu era digital yang dimana informasi dan teknologi mudah di akses dan dapat jangkau. Era digital adalah zaman atau sebuah kondisi dimana kehidupan manusia semakin maju. Perkembangan era digital akan terus maju dengan pesat dan manusia tidak bisa menghentikannya. Perkembangan era digital merupakan era dimana teknologi dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari setiap manusia. Teknologi terus membawa perubahan luar biasa pada setiap aspek aktivitas manusia. Salah satu terobosan perkembangan di industri keuangan dan perbankan adalah munculnya *financial technology* (*Fintech*).

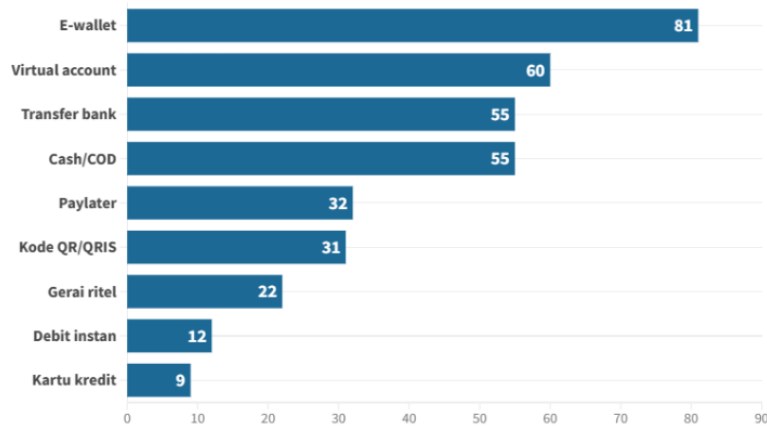
Menurut peraturan (Bank Indonesia, 2017) Nomor 19/12/PBI/2017 tentang penyelenggara teknologi finansial, teknologi finansial merupakan pemanfaatan teknologi dalam sistem keuangan untuk menciptakan produk, layanan, teknologi dan model bisnis baru, serta untuk meningkatkan stabilitas keuangan, stabilitas atau efisiensi sistem keuangan, kelancaran, keamanan, dan dapat mempengaruhi keandalan pembayaran sistem, Bank Indonesia berkomitmen untuk menerapkan prinsip-prinsip perlindungan konsumen serta manajemen risiko dan kehati-hatian untuk menjaga stabilitas mata uang, stabilitas sistem keuangan, sistem pembayaran yang efisien, lancar, aman dan efisien. Bank Indonesia

mengatur pengenalan teknologi keuangan untuk mendorong inovasi di bidang keuangan.

Financial technology atau *Fintech* dalam bahasa Indonesia adalah finansial teknologi. Dalam beberapa tahun terakhir, kata “*Fintech*” semakin marak di masyarakat. Ketika kebanyakan orang mendengar kata *Fintech*, mereka memikirkan sesuatu yang mempermudah dan mempercepat melakukan pembayaran, peminjaman, pengiriman uang, investasi, peminjaman, dan transaksi lainnya dengan lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan *Fintech* atau *financial technology* menawarkan beragam manfaat, antara lain menghemat waktu, pikiran, tenaga, dan biaya. Kehadiran *Fintech* adalah untuk membantu proses dari jual beli agar dapat bisa diterima oleh masyarakat luas. Dengan adanya *Fintech*, misalnya, cara pembayaran bisa menjadi lebih mudah karena *Fintech* terus berupaya melakukan terobosan-terobosan baru guna melayani perusahaan dan para individu. *Fintech* merupakan salah satu alternatif berinvestasi yang menghadirkan pilihan buat masyarakat yang mempunyai keinginan untuk mengakses layanan jasa keuangan secara praktis, efisien, nyaman, dan ekonomis.

Perkembangan *Fintech* di Indonesia telah membawa suatu perubahan besar di industri keuangan saat ini, salah satu inovasi terbaik *Fintech* yaitu antara lain *E – Wallet* (dompet elektronik), *E – Wallet* telah menjadi salah satu alat transaksi digital yang paling populer di masyarakat Indonesia. *E-Wallet* menjadi metode pembayaran yang paling banyak digunakan di Indonesia dengan persentase sebesar 81% di 2022 (East Ventures, 2023).

Tabel 1. 1 Metode pembayaran yang sering dipakai di Indonesia Tahun 2022



Sumber : (East Ventures, 2023)

Data pengguna *E – Wallet* di Indonesia mencerminkan situasi dinamis yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Penelitian menunjukkan bahwa dompet elektronik akan mendominasi dunia pembayaran di Indonesia dengan tingkat penggunaan sebesar 81% pada tahun 2022, menunjukkan pertumbuhan dan persaingan yang signifikan. Faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi *E – Wallet* di kalangan Gen Z dan Milenial meliputi persepsi kemudahan penggunaan, risiko, kepercayaan, kenyamanan, dan sikap terhadap layanan. Adopsi *E – Wallet* dipengaruhi secara positif oleh faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan, sementara observasi, keunggulan relatif, kualitas informasi, dan kualitas sistem berperan dalam pengambilan keputusan. Kepuasan pengguna terhadap *E – Wallet* sangat penting bagi keberhasilan bisnis digital. Selain itu, Gen Z merupakan salah satu target utama adopsi fintech di seluruh dunia khususnya di Indonesia. Gen Z juga dinilai lebih kreatif, penuh inovasi baru, serba cepat, dinamis, dan melek teknologi. Generasi Z merupakan generasi yang haus akan teknologi, karena mereka telah mengenal teknologi dan internet sejak usia dini. OJK menyebutkan bahwa gen Z adalah pengguna aktif layanan fintech, OJK

menemukan bahwa 72% gen Z di Indonesia setidaknya telah menggunakan satu layanan fintech (OJK, 2023).

Oleh karena itu, gen Z khususnya di Kabupaten Kuningan memiliki potensi besar untuk menjadi pengguna aktif *Fintech*. Namun, beberapa isu tantangan yang harus di hadapi serta menjadi perhatian bagi pengguna *Fintech* di kalangan gen Z di Kabupaten Kuningan. Yang pertama, banyak gen Z di Kuningan yang literasi keuangannya masih rendah sehingga mereka takut terhadap penyalahgunaan fintech dan juga risiko penipuan. Yang kedua, gen Z di Kuningan mungkin masih ragu menggunakan *Fintech* karena mereka masih takut akan keamanan data pribadi mereka. Yang ketiga, kurangnya sosialisasi dan edukasi tentang layanan *Fintech* di Kuningan. Dan yang terakhir, gen Z di Kuningan masih terbiasa dengan metode keuangan secara tradisional yang membuat mereka lebih nyaman dan merasa percaya dengan metode tradisional sehingga mereka belum tertarik beralih ke *Fintech*.

Sebagian dari penelitian sebelumnya telah menjelaskan secara konsisten adanya pengaruh positif berbagai faktor seperti kemudahan, efektivitas, fitur layanan, dan risiko terhadap minat individu dalam menggunakan layanan *Fintech*, (Nurul A'La, 2021, Juliantina, 2023, Nurdin, et al , 2020, dan Cahyaningrum, et al, 2023), dan penelitian lainnya hanya melakukan penelitian di wilayah tertentu saja dan jumlah sampel yang di ambil hanya sebagian dari populasi yang ada, penelitian dengan sampel yang lebih besar dan representatif akan memungkinkan peneliti untuk menunjukan hasil yang lebih kompleks, (Asriah Immawati & Dadang, 2019, Fitriyanti, et al, 2019, Dwi Rahmawati & Yuliana, 2020, Zulfikar & Tri Apriliyati, 2022, Siswanti, 2022, dan Szumski, 2022). Sementara peneliti lainnya seperti (Sriutami, 2023 dan Thi Hoai Phuong, et al., 2022) menggunakan metode UTAUT sebagai alat analisisnya variasi variabel – variabel yang sama untuk menganalisis minat menggunakan fintech. Lalu dalam penelitian (Sukmawati & Kowanda, 2022 dan Paulus, 2022) Peneliti selanjutnya (Thuy Nguyen, et al., 2024) yang memprediksi minat literasi digital, perilaku keamanan online, dan niat pembayaran

elektronik. dan studi ini menjelaskan bahwa literasi digital memiliki hubungan langsung dengan niat untuk melanjutkan pembayaran elektronik dan hubungan tidak langsung melalui perilaku keamanan online.

Penelitian mengenai adopsi *Fintech* telah menjadi topik yang menarik perhatian banyak peneliti. Namun, sebagian besar penelitian yang ada cenderung fokus pada wilayah perkotaan besar. Kabupaten Kuningan, sebagai salah satu daerah di Jawa Barat, belum banyak diteliti terkait dengan penggunaan *Fintech*, khususnya di kalangan generasi Z. Dengan melakukan penelitian di Kabupaten Kuningan, peneliti dapat menggali faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat generasi Z terhadap layanan *Fintech*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pemerintah daerah dan penyedia layanan fintech dalam mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk memperluas akses terhadap layanan keuangan digital. Metode UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) dipilih sebagai kerangka teoritis. dimana gen Z ditambahkan sebagai komponen utama dalam penelitian. Metode UTAUT sudah banyak di pakai dan diterapkan pada penelitian – penelitian sebelumnya terkait penggunaan teknologi. Akan tetapi, peneliti ini akan membuat hasil yang berbeda pada setiap variabel yang mempengaruhi minat gen Z terhadap penggunaan *financial technology (Fintech) E – Wallet*.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil dari latar belakang masalah, maka di dapatkan rumusan masalah penelitiannya yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh signifikan *persepsi kemudahan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet*?
2. Apakah terdapat pengaruh signifikan *persepsi keamanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet*?

3. Apakah terdapat pengaruh signifikan *persepsi manfaat* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet*?
4. Apakah terdapat pengaruh signifikan *persepsi inovasi layanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet*?
5. Apakah terdapat pengaruh signifikan *persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat, persepsi inovasi layanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Untuk menganalisa pengaruh *persepsi kemudahan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet*.
2. Untuk menganalisa pengaruh *persepsi keamanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet*.
3. Untuk menganalisa pengaruh *persepsi manfaat* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet*.
4. Untuk menganalisa pengaruh *persepsi inovasi layanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet*.
5. Untuk menganalisa pengaruh *persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat, persepsi inovasi layanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang Analisis Minat Menggunakan *Fintech E-Wallet* yang telah banyak diteliti, Penelitian ini melakukan kajian pustaka dengan membatasi pengkajian penelitian sebelumnya yang digali dari sumber jurnal nasional dari tahun 2019 sampai dengan 2023 yang relevan dengan adopsi *Fintech* di kalangan generasi Z di Indonesia. Data diperoleh dari SINTA dan Google Scholar, pemilihan referensi berdasarkan kata kunci yang relevan seperti “*Fintech*”, “*E-Wallet*”, “generasi Z”, dan “adopsi teknologi”. Berikut ini dijelaskan secara ringkas diantara lainnya, yaitu :

Dalam penelitian yang dilakukan (Asriah Immawati & Dadang, 2019) mereka memprediksi minat masyarakat bertransaksi menggunakan *Fintech* di Kota Tangerang. Perkembangan *Fintech* telah mengubah perilaku masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan. Karena itu, kehadiran perusahaan *Fintech* dapat menjadi ancaman bagi lembaga keuangan konvensional, termasuk perbankan. Transaksi *Fintech* tidak saja mengubah perilaku masyarakat, tapi juga memberi kontribusi terhadap peningkatan inklusi keuangan dan perekonomian nasional. Karena itu, kita berharap regulasi yang akan dikeluarkan Otoritas Jasa Keuangan semakin mendukung kemajuan industri keuangan berbasis *fintech* dan kepentingan konsumen semakin terlindungi. Dalam sampel penelitian yang berjumlah 200 responden, Alat analisis yang digunakan yaitu analisis regresi berganda, dengan variabel independen yaitu kemanfaatan, Kemudahan, Faktor Sosial, Efektivitas, Jaminan Keamanan (X), dan variabel dependen nya Minat Bertransaksi (Y). Hasil dari penelitian ini yaitu secara parsial variabel kemanfaatan, kemudahan, faktor sosial, dan jaminan keamanan, mempunyai pengaruh positif terhadap minat

bertransaksi menggunakan *Fintech*, sedangkan variabel efektivitas tidak mempunyai pengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan *Fintech*.

Dalam penelitian yang dilakukan (Fitriyanti, et al., 2019) mereka menjelaskan tentang pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan fitur layanan terhadap minat menggunakan *E-Wallet* pada aplikasi dana. Dengan DANA, transaksi jadi lebih mudah dan praktis. Tampilannya yang mudah membuat siapa pun bisa langsung memakainya. Selain transaksi online, DANA juga bisa digunakan untuk pembayaran offline di berbagai merchant. Fitur-fiturnya yang lengkap, seperti pembayaran tagihan dan belanja sehari-hari, membuat DANA menjadi solusi pembayaran yang komprehensif. Keamanannya yang terjamin setara dengan perbankan membuat pengguna semakin percaya diri menggunakan DANA. Sampel penelitian dalam peneliti ini hanya 85 responden mahasiswa FEB Universitas Islam Malang angkatan 2019, alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear berganda, dan teknik pengambilan sampel nya purposive sampling. Variabel kemudahan, manfaat, dan fitur layanan sebagai variabel independennya sedangkan variabel dependennya yaitu minat menggunakan E – Wallet. Hasil dari penelitian nya yaitu variabel kemudahan dan manfaat tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan E – Wallet, sedangkan variabel fitur layanan berpengaruh terhadap minat menggunakan E – Wallet.

Dalam penelitian yang dilakukan (Nurdin, et al., 2020) mereka memprediksi pengaruh pengetahuan, kemudahan dan risiko terhadap minat bertransaksi Menggunakan *Finansial Technology (Fintech)* di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. Perkembangan Teknologi digital telah mengubah gaya hidup masyarakat masa kini, kehidupan masyarakat yang dekat dengan gadget dan Internet dan di dukung dengan fasilitas pelayanan yang berbasis teknologi digital membuat aktivitas sehari-hari masyarakat menjadi lebih sederhana dengan menggunakan gadget dalam genggam tangan mereka. Hal ini mendorong

perkembangan bisnis berbasis teknologi digital, salah satunya adalah *Financial Technology (Fintech)*. Kehadiran teknologi finansial sangat membantu masyarakat dalam mengakses produk-produk keuangan dan mempermudah melakukan transaksi keuangan dengan sentuhan teknologi di tangan. Dimanapun dan kapanpun masyarakat dapat melakukan transaksi tanpa harus datang ke perusahaan finansial atau mengantri dengan berbagai prosedur seperti perbankan pada umumnya. Sampel penelitian 98 orang, Alat analisis yang digunakan regresi linear berganda, Variabel Independen adalah pengetahuan, kemudahan, dan risiko (X), dan variabel dependen minat bertransaksi (Y). Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa pengetahuan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *Fintech*, Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *Fintech*, Risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *Fintech*.

Dalam penelitian yang dilakukan (Dwi Rahmawati & Yuliana, 2020) mereka memprediksi pengaruh manfaat, kemudahan, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan *E-Wallet*. *E-Wallet* yaitu aplikasi atau fitur layanan yang dikembangkan bank untuk mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi atau pembayaran non tunai, dengan adanya layanan *E-Wallet* uang tunai akan berkurang serta akan menciptakan kesadaran masyarakat dalam meningkatkan pembayaran tunai menjadi uang non tunai. Salah satu jenis *E-Wallet* bermacam-macam seperti Ovo, Go-Pay, Dana, LinkAja, yang dapat di unduh secara gratis di Google Play Store dan App Store dengan memberikan layanan transaksi secara online yang dapat menggunakan tanpa membawa uang cash yang banyak dan tidak mempertebal dompet sehingga dalam melakukan transaksi jual beli lebih aman, cukup dengan menunjukan aplikasi *E-Wallet* yang didalamnya terdapat saldo maupun point yang memberikan manfaat bagi pengguna, *E-Wallet* saat ini belum merata sehingga dengan adanya layanan pembayaran *E-Wallet* dapat membangun

kesadaran penggunaan. Alat analisis yang digunakan yaitu regresi berganda, variabel independenya persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan (X). Variabel dependen yaitu keputusan penggunaan *E-Wallet* (Y). Hasil pada penelitian ini adalah variabel manfaat, kemudahan, dan keamanan (X) berpengaruh signifikan dan positif terhadap variabel dependennya atau keputusan penggunaan *E-Wallet* (Y).

Dalam penelitian yang dilakukan (Nurul A'La, 2021) penelitian ini memprediksi pengaruh persepsi kemudahan penggunaan efektivitas dan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan *Financial Technology* (*Fintech*) di Kota Medan. Industri *Fintech* di Indonesia saat ini telah berkembang dan banyak bermunculan perusahaan penyedia *Fintech* yang ikut meramaikan persaingan pasar, sehingga *Fintech* merupakan lini bisnis yang berbasis perangkat lunak untuk menyediakan layanan keuangan. Keberadaan *Fintech* di Indonesia terus mengoptimalkan peran sektor jasa keuangan dalam mendukung percepatan pertumbuhan ekonomi nasional, stabil menjaga stabilitas sistem keuangan sebagai landasan bagi pembangunan yang berkelanjutan, serta membuka akses keuangan sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan kalangan masyarakat. Jumlah sampel penelitian yaitu 100 orang, alat analisis yang digunakan adalah uji regresi linier berganda, variabel Independen adalah persepsi kemudahan, efektivitas, dan risiko (X), variabel dependen minat menggunakan *Fintech* (Y). Hasil dari penelitian ini dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan secara bersama-sama dari persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas dan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan *Fintech* pada masyarakat Kota Medan.

Dalam penelitian yang dilakukan (Sukmawati & Kowanda, 2022) mereka menjelaskan bagaimana pengaruh keamanan, kemudahan, dan manfaat mempengaruhi terhadap keputusan penggunaan *E-Wallet* gopay. Kemajuan di bidang teknologi dan informasi memunculkan inovasi di bidang keuangan yang lebih dikenal dengan *financial Technology*, *financial technology* (*Fintech*) merupakan

terobosan teknologi keuangan yang dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses layanan keuangan. Instrument pembayaran non tunai yang berbasis server saat ini lebih banyak digunakan di masyarakat. Ada sebanyak 40 perusahaan telah menerbitkan uang elektronik server. Hal ini menjadi beberapa alasan juga bahwa penggunaan aplikasi- aplikasi *E-Wallet* lebih dominan dan para pedagang telah menyediakan banyak QR Code yang dapat digunakan untuk sistem pembayaran berbasis server, seperti *E-Wallet*. Alat yang digunakan yaitu regresi linear berganda, dengan sampel 100 responden, dan teknik pengumpulan sampelnya menggunakan purposive sampling. Variabel X pada penelitian ini yaitu keamanan, kemudahan dan manfaat, sedangkan variabel Y pada penelitian ini keputusan menggunakan *E – Wallet* Gopay. Didapatkan hasil dari penelitian ini yaitu bahwa variabel kemudahan dan manfaat berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *E – Wallet* Gopay, sedangkan variabel keamanan tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *E – Wallet* Gopay

Dalam penelitian yang dilakukan (Zulfikar & Tri Apriliyati, 2022) mereka memprediksi pengaruh kemudahan risiko, keamanan, dan fitur layanan terhadap minat menggunakan *financial technology* (*Fintech*) OVO. *E-Money* adalah sistem pembayaran yang menggunakan media elektronik untuk menyimpan nilai uang. Pengguna harus melakukan top-up atau pengisian saldo terlebih dahulu sebelum bisa melakukan transaksi. Setiap transaksi akan mengurangi saldo *E-Money* yang dimiliki. *E-Money* berbasis server, seperti dompet digital (*E-Wallet*), memungkinkan pengguna untuk menyimpan dan mengelola uang elektronik mereka melalui aplikasi di ponsel pintar. Beberapa contoh dompet digital yang populer di Indonesia adalah GoPay, OVO, dan Dana. Jumlah sampel penelitian yaitu 250 responden, alat yang digunakan adalah uji regresi linier berganda, variabel independen adalah persepsi kemudahan, risiko, keamanan, dan fitur layanan (X), variabel dependen adalah minat menggunakan OVO (Y). Hasil dari penelitian ini

yaitu secara serempak variabel kemudahan, keamanan, dan inovasi layanan tidak berpengaruh terhadap variabel dependen yaitu minat menggunakan OVO.

Dalam penelitian yang dilakukan (Paulus, 2022) penelitian ini menjelaskan bagaimana minat generasi Z di pengaruh beberapa faktor seperti kemudahan, keamanan, dan pengalaman terhadap penggunaan teknologi financial. Dompot digital (*E-Wallet*) telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dengan *E-Wallet*, transaksi menjadi lebih mudah, cepat, dan aman. Berbagai layanan bisa diakses hanya dengan satu aplikasi di ponsel pintar. OVO, GoPay, ShopeePay, DANA, dan LinkAja adalah beberapa contoh *E-Wallet* yang populer di Indonesia. Setiap *E-Wallet* memiliki keunggulan masing-masing, seperti untuk pembayaran makanan, belanja online, atau pembayaran tagihan. Berdasarkan survei Kandence Internasional, OVO menjadi *E-Wallet* paling populer di Indonesia, diikuti oleh GoPay, ShopeePay, DANA, dan LinkAja. Pengguna *E-Wallet* umumnya menggunakan ponsel pintar untuk melakukan transaksi. OVO banyak digunakan oleh kelompok usia produktif (25-45 tahun), sementara GoPay dan ShopeePay lebih populer di kalangan anak muda (18-24 tahun). Penggunaan *E-Wallet* juga bervariasi, dengan OVO dan GoPay banyak digunakan untuk pesan makanan, ShopeePay untuk belanja online, dan DANA serta LinkAja untuk pembayaran tagihan. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 160 responden generasi Z di Yogyakarta maupun di luar Yogyakarta, dengan teknik analisisnya yaitu uji linear berganda dan teknik pengumpulan sampelnya menggunakan purposive sampling. Variabel – variabel yang ada di dalam penelitiannya yaitu persepsi kemudahan, persepsi keamanan, dan pengalaman sebagai variabel X, sedangkan minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel Y. Didapatkan hasil pada penelitian ini yaitu persepsi kemudahan dan pengalaman berpengaruh signifikan, sedangkan keamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat generasi Z untuk menggunakan *Fintech*.

Dalam penelitian yang dilakukan (Siswanti, 2022) penelitian ini memprediksi pengaruh manfaat ekonomi kemandirian dan risiko terhadap minat penggunaan *Financial technology (Fintech)* di Kecamatan Bekasi Timur. Keberadaan berbagai jasa layanan *fintech* yang mudah, efektif, dan efisien tentu saja sangat memberikan manfaat bagi masyarakat. Berbagai platform ditawarkan dengan *fintech*, dengan tujuan untuk mempermudah bagi masyarakat dalam melaksanakan berbagai aktifitas keuangan. *Fintech* merupakan inovasi teknologi yang dikembangkan dalam bidang finansial sehingga berbagai transaksi keuangan dapat dilakukan dengan praktis, mudah, dan efektif. Keberadaan *fintech* banyak dimanfaatkan oleh berbagai kalangan, baik para pelaku usaha, maupun kaum milenial. Penggunaan *fintech* yang mudah dipelajari dan diakses menjadi salah satu pilihan yang paling tepat saat ini bagi kaum milenial dalam melaksanakan aktivitas keuangannya, cukup menggunakan ponsel. Besarnya penggunaan ponsel dapat dimanfaatkan untuk menjangkau sistem keuangan melalui jasa layanan keuangan digital. Dan sampel penelitian survei pada 205 orang, alat analisis yang digunakan adalah uji regresi linier berganda, dengan variabel independen adalah manfaat ekonomi, keamanan, risiko (X) dan variabel dependen adalah minat menggunakan *fintech* (Y). Hasilnya yaitu variabel Manfaat ekonomi dan keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* di kalangan masyarakat, dan Risiko penggunaan *fintech* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* di kalangan masyarakat.

Dalam penelitian yang dilakukan (Juliantina, 2023) penelitian ini memprediksi pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan fitur layanan terhadap minat bertransaksi menggunakan *financial technology (fintech)* shoppepay pada generasi Z di Kota Kudus. *Fintech* atau teknologi keuangan kini menjadi cara baru yang populer untuk bertransaksi. Kehidupan sehari-hari yang semakin praktis dan serba digital membuat *fintech* menjadi pilihan utama banyak orang. Salah satunya Shoppepay, ShopeePay adalah salah satu layanan *fintech* yang

populer di Indonesia. Sebagai bagian dari ekosistem Shopee, ShopeePay memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai transaksi, baik online maupun offline. Fitur-fitur seperti pembayaran tagihan, top up saldo, dan pinjaman juga tersedia. Meskipun demikian, ShopeePay masih memiliki beberapa batasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan merchant yang bekerja sama. Jumlah sampel penelitian survei pada 100 orang, alat analisis yang digunakan adalah uji analisis linear berganda, variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, fitur layanan (X) variabel dependen adalah minat bertransaksi (Y). Hasilnya yaitu secara simultan, persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas dan fitur layanan berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech* ShopeePay pada Generasi Z, hasil penelitian bahwa korelasi yang signifikan antara kemudahan penggunaan yang dirasakan, efektivitas, dan fitur layanan dalam minat Generasi Z untuk menggunakan *fintech* ShopeePay untuk bertransaksi.

Dalam penelitian yang dilakukan (Cahyaningrum, et al., 2023) mereka memprediksi pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas dan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi Brimo. Brimo memiliki konsep yang memudahkan bagi nasabah maupun non nasabah BRI untuk dapat bertransaksi dengan *user interface* dan *user experience* terbaru, fitur *login face recognition*, *login fingerprint*, *top up* gopay, pembayaran QR dan fitur-fitur menarik lainnya. Tujuan pengembangan aplikasi BRI Mobile atau Brimo adalah untuk mempersiapkan business model baru ke depan, pergeseran habit nasabah yang sebelumnya bertransaksi melalui unit kerja BRI, yang mengalami pergeseran ke ATM dan SMS Banking. Jumlah sampel penelitian pada 110 orang, alat analisis yang digunakan adalah uji analisis regresi berganda, variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, risiko (X) variabel dependen adalah minat (Y). Hasil penelitian dalam penelitian ini adalah

terdapat pengaruh secara simultan terhadap persepsi kemudahan penggunaan minat, terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap minat dan persepsi kemudahan kegunaan, terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap efektivitas dan minat, terdapat pengaruh positif dan signifikan risiko terhadap bunga.

Dalam penelitian yang dilakukan (Sriutami, 2023) penelitian ini menganalisis minat gen Z dalam penggunaan mobile banking pada bank konvensional. Gaya hidup masa kini berbanding lurus dengan tumbuhnya perkembangan teknologi. Mengikuti perkembangan teknologi informasi adalah sektor perbankan. Hal ini dicapai melalui pengembangan sistem layanan kepada nasabah berupa layanan *mobile banking*. Aplikasi *mobile banking* merupakan fasilitas perbankan era modern yang mengikuti perkembangan teknologi dan komunikasi. Saat ini, sebagian besar layanan mobile banking disediakan melalui SMS atau internet seluler, namun Anda juga dapat menggunakan aplikasi. Dan Sampel penelitian ini sebanyak 170 responden mahasiswa atau pelajar muslim di Pulau Jawa, dengan teknik alat analisis yang digunakan UTAUT. Variabel independen nya *effort expectancy*, *performance expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *behavior intention*, variabel dependen nya *user behavior*. Hasil dari penelitian ini yaitu *performance expectancy*, *social influence* sangat berpengaruh secara positif untuk berniat menggunakan layanan *mobile banking*, sedangkan *behavior intention* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku penggunaan layanan *mobile banking*, dan *effort expectancy* mempunyai pengaruh negatif terhadap niat menggunakan *mobile banking*.

Dalam penelitian yang dilakukan (Thi Hoai Phuong, et al., 2022) mereka memprediksi minat menggunakan *fintech* pada generasi Z di Vietnam. Penelitian ini bertujuan untuk memahami apa yang membuat generasi Z di Hanoi tertarik menggunakan layanan pembayaran digital (*Fintech*) di tengah pandemi COVID-19. Beberapa faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, keamanan, pengaruh teman, dan persepsi risiko COVID-19 untuk menjelaskan mengapa generasi Z

memilih menggunakan layanan ini. Layanan pembayaran *Fintech* mencakup berbagai metode, mulai dari pembayaran seluler menggunakan *NFC* atau *QR code*, hingga pembayaran berbasis *blockchain* seperti *cryptocurrency*. Pembayaran seluler memungkinkan transaksi dilakukan melalui perangkat mobile, baik secara langsung di tempat penjualan maupun melalui aplikasi. *Blockchain*, sebagai teknologi dasar dari *cryptocurrency*, menawarkan sistem pembayaran yang terdesentralisasi dan aman. Dan Sampel sebanyak 568 Responden usia 15 hingga 27 tahun yang tinggal di Hanoi, analisis yang digunakan linear structural model, variabel independen adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *trust*, *security*, and COVID-19 *perceived risk were* (X) variabel dependen adalah *Intention to use* (Y). Hasil dari penelitian yaitu analisis data yang dikumpulkan dari 568 orang Gen Z menunjukkan tujuh faktor termasuk kinerja ekspektasi, persepsi risiko, keamanan, pengaruh sosial, ekspektasi upaya, kepercayaan, dan kondisi yang memfasilitasi COVID-19 mempunyai pengaruh yang signifikan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan layanan *Fintech*.

Dalam penelitian yang dilakukan (Szumski, 2022) penelitian ini memprediksi analisis komparatif metode pembayaran digital dari pra dan pasca COVID – 19. Pandemi COVID-19 telah mempercepat adopsi pembayaran digital secara signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap pembayaran digital meningkat pesat selama periode ini. Aspek-aspek yang menjadi fokus penelitian antara lain: kekhawatiran terhadap privasi data dalam transaksi digital, faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan konsumen dalam memilih metode pembayaran digital, serta peran teknologi biometrik dalam meningkatkan keamanan transaksi. Jumlah sampel penelitian pada 418 responden, lalu mengumpulkan data dan survei dengan menggunakan metode CAWI di Universitas Warsawa Fakultas Manajemen, variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah usia, jenis kelamin, tempat asal, dan status pekerjaan (X)

dan variabel dependen adalah frekuensi dan volume berbagai metode pembayaran, dan pembayaran digital pasca-COVID-19 (Y).

Dalam penelitian yang dilakukan (Thuy Nguyen, et al., 2024) mereka memprediksi minat literasi digital, perilaku keamanan online, dan niat pembayaran elektronik. Penelitian ini memberikan kontribusi pada bidang literasi digital dengan mengkaji pengaruhnya terhadap perilaku keamanan dan niat penggunaan pembayaran elektronik. Kami akan menguji hipotesis bahwa individu dengan literasi digital yang lebih tinggi cenderung memiliki perilaku keamanan yang lebih baik dan lebih berniat untuk terus menggunakan pembayaran elektronik. Jumlah sampel penelitian pada 400 orang masyarakat Vietnam yang berusia 18 – 25 tahun, Alat analisis yang digunakan adalah *structural equation modeling* (SEM), variabel independen adalah *digital literacy, which includes dimensions like tech familiarity, policy understanding, and awareness of institutional surveillance* (X) dan variabel dependen adalah *security control behavior and E-Payment continuance intention* (Y). Hasil dari penelitian yaitu literasi digital ditemukan memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku keamanan online, studi ini juga mengungkapkan bahwa literasi digital memiliki hubungan langsung dengan niat untuk melanjutkan pembayaran elektronik dan hubungan tidak langsung melalui perilaku keamanan online. Hal ini menunjukkan bahwa individu dengan literasi digital yang lebih tinggi cenderung terus menggunakan sistem pembayaran elektronik karena perilaku keamanan mereka yang lebih baik.

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu

No	Judul & Penulis	Tujuan	Metode	Temuan
1.	<i>Minat masyarakat bertransaksi menggunakan Financial technology (Fintech) di Kota Tangerang.</i> Siti Asriah dan Dadang (2019).	Memprediksi minat masyarakat bertransaksi menggunakan fintech.	Regresi berganda, sampel 200 responden dengan teknik random sampling	variabel kemanfaatan, kemudahan, faktor sosial, dan jaminan

			di Kota Tanggerang.	keamanan, mempunyai pengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan fintech, sedangkan variabel efektivitas tidak berpengaruh terhadap minat bertransaksi
2.	<i>Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEB Universitas Islam Malang Angkatan 2019). Fitriyanti et al (2019).</i>	Memprediksi Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana	Regresi linear berganda, sampel 85 responden, dan teknik pengambilan sampel nya purposive sampling.	Hasilnya bahwa variabel kemudahan dan manfaat tidak berpengaruh signifikan sedangkan fitur layanan berpengaruh signifikan
3.	<i>Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. Nurdin et al (2020).</i>	Memprediksi pengaruh pengetahuan, kemudahan dan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan finansial technology (Fintech)	Regresi berganda, sampel 98 orang dengan teknik proposional sampling	Variabel pengetahuan tidak berpengaruh positif dan signifikan, kemudahan berpengaruh positif dan signifikan, risiko berpengaruh

				negative dan signifikan terhadap minat bertransaksi.
4.	<i>Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap keputusan penggunaan E-Wallet pada mahasiswa STIE Bank BPD JATENG. Dwi Rahmawati & Yuliana (2020)</i>	Memprediksi pengaruh manfaat, kemudahan, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan E-Wallet	Analisis regresi linear berganda, sampel yang digunakan 90 orang. dengan teknik snowball sampling.	Persepsi manfaat, kemudahan, keamanan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan E-Wallet
5.	<i>Pengaruh persepsi kemudahan pengguna, efektivitas, dan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan Financial Technology (Fintech) (studi kasus pada masyarakat kota medan). Nurul A'la, C (2021).</i>	Memprediksi pengaruh persepsi kemudahan penggunaan efektivitas dan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan Financial Teknologi (Fintech)	Regresi berganda, jumlah sampel 100 orang dengan teknik random sampling di kota medan	Semua variabel berpengaruh signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan Fintech.
6.	<i>Keputusan penggunaan E-wallet Gopay berdasarkan pengaruh keamanan, persepsi kemudahan dan persepsi manfaat. Sukmawati & Kowanda. (2022)</i>	Memprediksi pengaruh keamanan, kemudahan, dan manfaat terhadap keputusan penggunaan gopay	Regresi linear berganda, dengan sampel 100 responden, dengan purposive sampling.	Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa variabel kemudahan dan manfaat berpengaruh signifikan sedangkan variabel keamanan tidak terdapat

				pengaruh signifikan terhadap Y
7.	<i>Pengaruh Kemudahan Pengguna, Risiko, Keamanan, dan Fitur Layanan Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan Aplikasi OVO Di Kota Samarinda.</i> Zulfikar & Tri Apriliyati, K. (2022).	Memprediksi pengaruh kemudahan risiko, keamanan, dan fitur layanan terhadap minat menggunakan financial teknologi (Fintech) OVO.	Regresi linear berganda, dengan sampel 250 orang dengan teknik aksidental sampling di Kota Samarinda	Variabel kemudahan, keamanan, dan fitur layanan tidak signifikan sedangkan variabel risiko terdapat signifikan terhadap minat menggunakan fintech OVO.
8.	<i>Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi keamanan, dan pengalaman terhadap minat generasi Z menggunakan sistem pembayaran E – Wallet.</i> Paulus, A (2022).	Memprediksi persepsi kemudahan, keamanan, dan pengalaman terhadap minat generasi z untuk menggunakan E – Wallet.	Regresi linear berganda, sampel 160 responden generasi Z di Yogyakarta dan luar Yogyakarta, dengan teknik purposive sampling.	Variabel kemudahan dan pengalaman berpengaruh signifikan terhadap minat, sedangkan keamanan tidak berpengaruh signifikan.
9.	<i>Analisis pengaruh manfaat ekonomi, keamanan dan risiko terhadap minat penggunaan financial technology (Fintech) (Study kasus pada masyarakat di wilayah Kecamatan Bekasi Timur).</i> Siswanti, T (2022).	Memprediksi pengaruh manfaat ekonomi keamanan dan risiko terhadap minat penggunaan Finacial Teknologi (Fintech).	Regresi linear berganda, jumlah sampel 205 dengan teknik purposive sampling	Variabel manfaat ekonomi dan keamanan berpengaruh positif, Risiko penggunaan fintech berpengaruh negatif terhadap

				minat penggunaan fintech.
10.	<i>Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan fitur layanan terhadap minat bertransaksi menggunakan financial technology (Fintech) ShopeePay Pada Generasi Z. Juliantina (2023).</i>	Memprediksi pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan fitur layanan terhadap minat bertransaksi menggunakan financial teknologi (fintech) shoppepay pada generasi Z.	Regresi linear berganda, jumlah sampel 100 orang dengan teknik random sampling.	Korelasi signifikan antara kemudahan penggunaan, efektivitas, dan fitur layanan dalam minat Generasi Z untuk menggunakan fintech ShopeePay untuk bertransaksi.
11.	<i>Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas Dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Aplikasi Brimo Di Bank Bri Cabang Martadinata Malang Tahun 2016- 2022. Cahyaningrum et al (2023).</i>	Memprediksi persepsi kemudahan pengguna, efektivitas dan risiko terhadap minat menggunakan aplikasi Brimo.	Regresi berganda, sampel 110 orang dengan teknik random sampling.	Secara simultan persepsi kemudahan pengguna, efektivitas dan risiko berpengaruh signifikan terhadap minat.
12.	<i>Analisis minat generasi Z dalam penggunaan mobile banking pada bank konvensional (study kasus mahasiswa muslim di Pulau Jawa). Sriutami (2023).</i>	Memprediksi minat gen Z terhadap penggunaan mobile banking.	UTAUT, dengan jumlah sampel 170 orang dengan teknik proporsive sampling.	Performance Expectancy, social influence, behavior intention mempunyai pengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan

				layanan mobile banking, dan effort expectancy mempunyai pengaruh negatif terhadap niat menggunakan mobile banking.
13.	<i>Determinants of intention to use fintech payment services : evidence from Vietnam generation Z.</i> Thi Hoai Phoung et al (2022).	Memprediksi minat menggunakan Fintech pada generasi Z di Vietnam.	UTAUT, sampel sebanyak 568 gen Z di Hanoi	Menunjukkan semua variabel mempunyai pengaruh yang signifikan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan layanan Fintech.
14.	<i>Comparative analyses of digital payment methods from the pre and post COVID-19 perspective.</i> Szumski, O (2022).	Memprediksi analisis komparatif metode pembayaran digital dari pra dan pasca COVID – 19	Sampel hanya 418 orang pada mahasiswa di Universitas Warsawa, Fakultas Manajemen.	Adanya penurunan signifikan dalam popularitas pembayaran tunai, transaksi e-banking, dan pembayaran kartu fisik pasca-COVID-19.
15.	<i>Digital literacy, online security behaviors and E-payment intention.</i> Thuy Nguyen et al (2024).	Mengetahui minat Literasi digital, perilaku keamanan online, dan niat pembayaran elektronik.	Structural equation modeling (SEM), sampel 400 orang pada masyarakat di Vietnam.	Literasi digital berpengaruh signifikan dan memiliki hubungan langsung dengan

				niat untuk melanjutkan pembayaran elektronik dan hubungan tidak langsung melalui perilaku keamanan online.
--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas, penelitian selanjutnya akan menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) merupakan sebuah model untuk menjelaskan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi (Venkatesh, Morris, Davis, & D. Davis, 2003) karena metode UTAUT ini sangat cocok digunakan dalam penelitian terkait penerapan teknologi seperti menganalisis minat menggunakan *financial technology* (*Fintech*), Penggunaan metode UTAUT ini diharapkan memberikan hasil yang lebih akurat.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Adopsi Teknologi

Teknologi informasi memainkan peranan penting dalam perancangan sebagian besar proses bisnis. Kecepatan, kekuatan pemrosesan informasi, konektivitas komputer dan teknologi internet meningkatkan efisiensi proses bisnis. Teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu memudahkan pelaksanaan tugas melalui proses informasi (Stephen & Peter G.W, 1996). Menurut (Kadir & Triwahyuni, 2013) teknologi informasi tidak terbatas pada teknologi komputer (seperangkat perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, juga mencakup teknologi untuk mengirimkan informasi.

Menurut (Rohmah, et al., 2022) adopsi diketahui merujuk pada proses yang dilakukan oleh individu mengenai inovasi. Proses ini dimulai dari

pelaksanaan, melalui persetujuan, dan diakhiri dengan penerapan akhir dalam pengambilan keputusan, apakah tepat atau tidak. Penerimaan teknologi merupakan kajian umum untuk menjelaskan perilaku penggunaan teknologi (Ispriandina & Sutisna, 2019). Gambaran adopsi teknologi adalah keinginan individu atau kelompok untuk menggunakan teknologi informasi untuk mendukung aktivitas pengguna atau konsumen (Hidayat, Aini, & Fetrina, 2020).

2.2.1.1 Pendekatan UTAUT Dalam Mengadopsi Teknologi

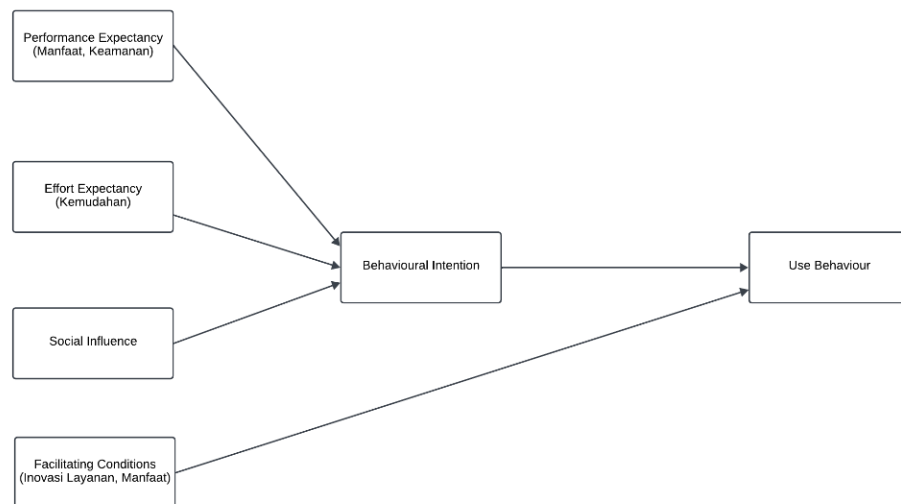
Adapun beberapa macam pendekatan untuk mengadopsi sebuah teknologi yaitu antara lain seperti TAM (*technology acceptance model*), TPB (*theory of planned behavior*), UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*), dan lain – lain. Tujuan utama model TAM, TPB, dan UTAUT adalah untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan seseorang untuk mengadopsi teknologi baru. TAM berfokus pada persepsi individu tentang kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi. TPB memperluas cakupan dengan menambahkan pengaruh sosial dan persepsi individu terhadap kendali perilaku. UTAUT, sebagai model yang lebih komprehensif, menggabungkan elemen-elemen terbaik dari TAM dan TPB serta memperkenalkan variabel-variabel tambahan seperti pengaruh sosial dan kondisi fasilitas. Masing-masing model ini memberikan perspektif yang berbeda namun saling melengkapi dalam menjelaskan proses adopsi teknologi (Venkatesh, Morris, Davis, & D. Davis, 2003).

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) merupakan suatu model penerimaan teknologi yang di kemukakan oleh (Venkatesh, Morris, Davis, & D. Davis, 2003). Tujuan dari UTAUT yaitu untuk menilai sebuah keberhasilan suatu teknologi baru dan memahami tingkat penerimaan pengguna. Tujuan utama peneliti menggunakan model UTAUT adalah

membantu organisasi untuk memahami bagaimana suatu pengguna bereaksi terhadap penggunaan atau pengenalan sebuah teknologi baru.

Menurut (Taiwo & Downe, 2013) berdasarkan teori sosial kognitif dengan kombinasi delapan model penelitian terkemuka mengenai suatu penerimaan teknologi informasi yang di rangkum menjadi satu teori, kedelapan teori yang di rangkum menjadi satu dalam model UTAUT. Yaitu, *theory of reasoned action (TRA)*, *technology acceptance model (TAM)*, *motivational model (MM)*, *theory of planned behavior (TPB)*, *combined TAM and TPB*, *model of PC utilization (MPTU)*, *innovation diffusion theory (IDT)*, dan *social cognitive theory (SCT)*.

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) terbukti lebih berhasil dibandingkan delapan model sebelumnya, namun hanya mampu menjelaskan 17% hingga 42% varian niat pengguna dalam menggunakan teknologi. Empat faktor penentu utama penggunaan teknologi *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* dapat menjelaskan hingga 70% variasi niat pengguna untuk mengadopsi dan menggunakan sistem informasi (Taiwo & Downe, 2013).



Gambar 2.2.1. 1 Kerangka berpikir model UTAUT

Sumber : Dalam buku User Acceptance of Information Technology Toward a Unified View, 2003

Teori UTAUT menjelaskan bahwa keputusan seseorang untuk menggunakan suatu teknologi ditentukan oleh *behavioral intention* yang dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* (Venkatesh, Morris, Davis, & D. Davis, 2003).

1. *Performance Expectancy* (Manfaat, Keamanan)

Performance Expectancy merefleksikan tingkat keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan suatu sistem technology, pengguna dapat meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam melaksanakan tugas – tugas pekerjaan. Berarti pengguna tersebut yakin bahwa sistem tersebut akan memberikan manfaat nyata dalam mencapai tujuan kerja pengguna (Venkatesh, Morris, Davis, & D. Davis, 2003).

2. *Effort Expectancy* (Kemudahan)

Effort Expectancy mengukur sejauh mana seseorang percaya bahwa pengguna dapat menggunakan suatu technology dengan mudah dan tanpa hambatan (Venkatesh, Morris, Davis, & D. Davis, 2003).

3. *Social Influence*

Social Influence mengacu pada pengaruh norma-norma sosial terhadap keputusan individu untuk menggunakan suatu sistem technology yang baru. Pengguna akan mengikuti perilaku seseorang yang mereka anggap penting, sehingga jika seseorang di sekitar mereka menggunakan sistem technology, individu juga akan merasa terdorong untuk menggunakannya (Venkatesh, Morris, Davis, & D. Davis, 2003).

4. *Facilitating Conditions* (Inovasi Layanan, Manfaat)

Facilitating Conditions menggambarkan sejauh mana seseorang percaya bahwa sistem yang ingin digunakannya didukung oleh infrastruktur t

yang memadai dan lingkungan organisasi yang kondusif. Ini mencakup ketersediaan perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, dan inovasi (Venkatesh, Morris, Davis, & D. Davis, 2003).

2.2.2 Fintech

Pengertian *Fintech* dalam arti luas adalah pemanfaatan teknologi pada sektor keuangan. Hal ini mencakup bidang-bidang seperti pembayaran, asuransi, manajemen investasi, simpan pinjam, peningkatan modal dan pasokan pasar. Perusahaan keuangan terus memanfaatkan teknologi untuk menjadikan bisnis lebih cepat, lebih aman, lebih produktif, dan mencapai jangkauan lebih luas. Era saat ini menghancurkan seluruh sifat model keuangan lama yang telah diadopsi dalam waktu yang relatif lama. Sedangkan, pengertian *Fintech* menurut (Buckley, Arner, & Barbaries, 2016) *Fintech* mengacu pada penerapan teknologi di bidang keuangan. Lalu, menurut (Schueffel, 2016) menyatakan bahwa *Fintech* merupakan bentuk industri baru yang menggunakan teknologi untuk memajukan aplikasi keuangan. Menurut (Leong & Sung, 2018) berpendapat bahwa *Fintech* merupakan gabungan beberapa ilmu seperti keuangan, manajemen, dan inovasi teknologi.

Kemajuan dalam pertukaran yang dibuat dengan hati hati dan bertahap, mempengaruhi iklim secara keseluruhan. Baik dari gaya hidup individu maupun dampak psikologisnya yang perlu diwaspadai oleh masyarakat sendiri. Situasi ini pasti akan segera terjadi di Indonesia. Oleh karena itu, setiap kita harus terus belajar dan menyegarkan diri agar tidak tertinggal dengan kemajuan inovasi saat ini. Namun masyarakat perlu memikirkan manfaat dan hambatan inovasi keuangan (Muzdalifa, Rahma, Novalia, & Rafsanjani, 2018). Berikut kelebihan dan kekurangan dari adanya *Fintech* :

2.2.2.1 Kelebihan menggunakan fintech :

1. Memudahkan dalam memberikan donasi

Teknologi finansial dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk tujuan bisnis, namun juga untuk memberikan donasi yang bermanfaat dan bersifat kemanusiaan. Seseorang dapat dengan mudah berdonasi hanya dari ponsel saja.

2. Memberikan kemudahan dalam melakukan suatu pembayaran
Dengan layanan teknologi keuangan, seseorang tidak lagi memiliki alasan yang sah untuk menunggu dalam antrian untuk melakukan pembayaran atau mengkhawatirkan keamanan saat melakukan transaksi bernilai tinggi. Teknologi keuangan memudahkan pengelolaan pembayaran penggunanya.
3. Memudahkan untuk mengatur keuangan
Dengan adanya teknologi keuangan, seseorang dapat mengatur keuangan dengan mudah dan praktis.

2.2.2.2 Kekurangan menggunakan fintech :

Pemanfaatan teknologi finansial mempunyai kelebihan dan juga kelemahan. Artinya, perlu memastikan keaslian website tersebut, dan seseorang juga perlu mengetahui apakah website tersebut disetujui oleh Otoritas Jasa Keuangan atau dikenal dengan OJK. Ada banyak website yang mengumpulkan dana dari sumber yang tidak diketahui dan menimbulkan kerugian bagi penggunanya. Tujuan utama keberadaan teknologi finansial adalah untuk memudahkan transaksi. Namun, jika keuntungan besar ditandai, seseorang harus lebih berhati-hati dalam mengumpulkan dana yang tidak jelas darimana.

2.2.3 Generasi Z

Generasi Z atau sering juga dikenal sebagai Gen Z mencakup orang-orang yang lahir antara tahun 1998 sampai 2009. Rata-rata orang yang lahir pada tahun ini adalah mereka yang sedang remaja atau sedang menempuh pendidikan. Gen Z sendiri berasal dari kata “*zoomer*”. Hal ini dikarenakan

mereka dilahirkan dan dibesarkan dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, sehingga mereka mempunyai kesempatan untuk mengamati secara dekat perkembangan teknologi dan internet.

Sebagai generasi yang tumbuh erat dengan perkembangan teknologi, Gen Z terbiasa hidup di lingkungan yang serba cepat, dan memiliki akses terhadap segala sesuatu melalui perangkat smartphone membuat segalanya menjadi lebih mudah. Sebaliknya, Gen Z tumbuh di masa ketika keluarga rata-rata lebih stabil secara ekonomi, sehingga umumnya mereka tumbuh dalam lingkungan yang sangat nyaman dan memuaskan, baik secara materi maupun pendidikan. Dalam hal pendidikan, Gen Z juga mempunyai kesempatan untuk bersekolah di sekolah pilihannya atau sekolah favoritnya, tergantung versi dirinya. Di sisi lain, karena Gen Z hidup di dunia yang serba cepat, mereka cenderung tidak sabar dan mengharapkan hasil yang segera. Dalam hal keterampilan kognitif, Gen Z adalah pembelajar yang cepat. Namun, mereka kurang sabar dan mungkin cepat menyerah ketika menghadapi kesulitan.

2.2.4 *E – Wallet / Dompot Digital*

Dompot digital atau *E – Wallet* merupakan salah satu bentuk teknologi yang memungkinkan individu menyimpan, mengelola, dan menggunakan uang elektronik melalui perangkat digital seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer. Dompot digital berfungsi sebagai pengganti fisik dompet tradisional, yang biasanya menyimpan uang tunai, kartu kredit, atau kartu debit. Dompot digital telah menjadi fenomena yang semakin populer selama tahun terakhir. Masyarakat Indonesia semakin mengandalkan penggunaan dompet digital sebagai alternatif yang lebih nyaman dan efisien dalam melakukan transaksi keuangan sehari-hari. Dompot Digital memungkinkan pengguna melakukan transaksi berbeda termasuk pembayaran belanja online dan offline, transfer uang, pembayaran tagihan, pembelian kredit, dll.

Beberapa macam *E – Wallet* atau dompet digital yang hadir di Indonesia menurut (Hanafi, 2021). Yaitu :

1. OVO

OVO merupakan salah satu dompet digital non-bank yang dikenal di Indonesia. Dikembangkan oleh PT Visionet Internasional, OVO menawarkan beragam fitur, antara lain pembayaran online, transfer uang antar pengguna OVO, pembelian pulsa dan paket data, serta pembayaran tagihan. OVO juga sering berkolaborasi dengan berbagai mitra bisnis untuk memberikan penawaran dan diskon khusus kepada pengguna.

2. GoPay

GoPay juga dikenal sebagai dompet digital non-bank yang sangat populer. GoPay dikembangkan oleh Gojek dan menawarkan beragam fitur yang mirip dengan OVO, antara lain pembayaran online, transfer uang antar pengguna GoPay, pembelian pulsa, dan pembayaran tagihan. GoPay juga bisa digunakan untuk membayar di merchant yang bermitra dengan Gojek.

3. DANA

DANA adalah dompet digital non bank yang dikembangkan oleh PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (Emtek Group). DANA menawarkan beragam kemampuan transaksi, antara lain pembayaran online, transfer antar pengguna DANA, pembelian pulsa dan paket data, pembayaran tagihan, dan masih banyak lagi. DANA kerap berkolaborasi dengan mitra bisnis untuk memberikan penawaran khusus kepada pengguna.

4. LinkAja

LinkAja merupakan dompet digital *bank - agnostic* hasil kolaborasi beberapa bank besar Indonesia, antara lain Bank Mandiri, BRI, BNI, dan BTN. LinkAja menawarkan beragam fitur transaksi antara lain pembayaran online, transfer antar pengguna LinkAja, pembelian pulsa dan paket data,

serta pembayaran tagihan. LinkAja juga tersedia di berbagai merchant yang terafiliasi dengan platform.

5. Shoppe Pay

Layanan dompet digital yang disediakan oleh Shopee. Dapat digunakan untuk transaksi online di aplikasi atau website Shopee. Transaksi online yang dilakukan di luar Shopee (misalnya melalui aplikasi atau situs web Penjual).

6. DOKU

DOKU E – Wallet adalah layanan dompet digital atau e-wallet yang dapat diunduh pengguna dari Google Play Store atau Apple Store dan digunakan untuk pembayaran online dan offline. Dalam ekosistem DOKU, DOKU E – Wallet merupakan salah satu pilihan metode pembayaran yang dapat dipilih pelanggan dari merchant yang pembayaran bisnisnya terintegrasi ke dalam sistem pembayaran DOKU.

7. iSaku

iSaku merupakan layanan uang elektronik yang diterbitkan oleh PT IDS melalui media telepon seluler, dimana nilai uangnya akan disimpan secara elektronik pada server media PT IDS dan dimana uang elektronik dikaitkan dengan fasilitas yang dapat digunakan nasabah untuk melakukan transaksi seperti pembayaran (purchases), pemuatan dana (Cash In), pengiriman uang (Transfers), penarikan (Cash Out), pembayaran tagihan, dan transaksi lainnya.

2.2.5 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Fintech

Dalam membuat keputusan, seseorang mempertimbangkan berbagai faktor, mulai dari kebutuhan hingga nilai-nilai yang diyakini. Menurut (Venkatesh, Morris, Davis, & D. Davis, 2003) dalam metode UTAUT ia berpendapat bahwa penerimaan teknologi, termasuk dalam pengambilan

keputusan, dipengaruhi oleh empat faktor utama, yaitu kinerja yang diharapkan, upaya yang diharapkan, kondisi sosial, dan pengaruh fasilitas.

Minat terhadap sesuatu dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan penggunaan adalah keyakinan bahwa suatu teknologi dirancang untuk membantu pengguna menyelesaikan tugasnya dengan mudah dan cepat, tanpa memerlukan pelatihan yang rumit (Riady, 2023).

2. Persepsi Keamanan

Persepsi keamanan yaitu tingkat keyakinan pengguna bahwa teknologi yang digunakan untuk mengirimkan informasi sensitif, seperti data konsumen atau data transaksi keuangan, terjamin keamanannya.

3. Persepsi Manfaat

Menurut peneliti (Riady, 2023) dikutip dari (Jogiyanto, 2007) semakin besar manfaat yang dirasakan seseorang dari suatu sistem, semakin besar pula kemungkinan mereka akan menggunakan sistem tersebut secara teratur.

4. Persepsi Inovasi Layanan

Menurut peneliti (Juliantina, 2023) fitur yang dirancang dengan baik dapat menciptakan pengalaman pengguna yang seamless dan menyenangkan, sehingga pelanggan lebih cenderung untuk merekomendasikan layanan tersebut kepada orang lain.

2.2.6 Religiusitas

Religiusitas adalah proses internalisasi nilai-nilai agama yang kemudian diwujudkan dalam perilaku sehari-hari. Orang yang religius telah menjadikan nilai-nilai agama sebagai bagian dari dirinya dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai tersebut (Alwi, 2014).

Religiusitas mmenunjukan diri dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Selain ritual keagamaan, keberagamaan juga tercermin dalam tindakan sehari-hari yang dilandasi oleh keyakinan akan kekuatan di luar diri manusia. Dengan demikian, agama dapat dianggap sebagai suatu sistem yang kompleks dengan berbagai dimensi (Subiyantoro, 2018).

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara atas pertanyaan yang di tulis oleh penulis atas jawaban yang ada di rumusan masalah yang belum di uji, Maka hipotesis dari penelitian yang berjudul “Analisis pengaruh financial teknologi dan minat terhadap penggunaan E – Wallet (Studi kasus pada generasi Z di Kabupaten Kuningan Jawa Barat)” yaitu :

1. Pengaruh signifikan antara *persepsi kemudahan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

H₁ : Terdapat pengaruh signifikan antara *persepsi kemudahan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

H₀ : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara pengaruh *persepsi kemudahan* terhadap *keputusan menggunakan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

2. Pengaruh signifikan antara *persepsi keamanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

H₂ : Terdapat pengaruh signifikan antara *persepsi keamanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

H₀ : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara pengaruh *persepsi keamanan* terhadap *keputusan menggunakan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

3. Pengaruh signifikan antara *persepsi manfaat* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

H₃ : Terdapat pengaruh signifikan antara *persepsi manfaat* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

H₀ : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara pengaruh *persepsi manfaat* terhadap *keputusan menggunakan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

4. Pengaruh signifikan antara *persepsi inovasi layanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

H₄ : Terdapat pengaruh signifikan antara *persepsi inovasi layanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

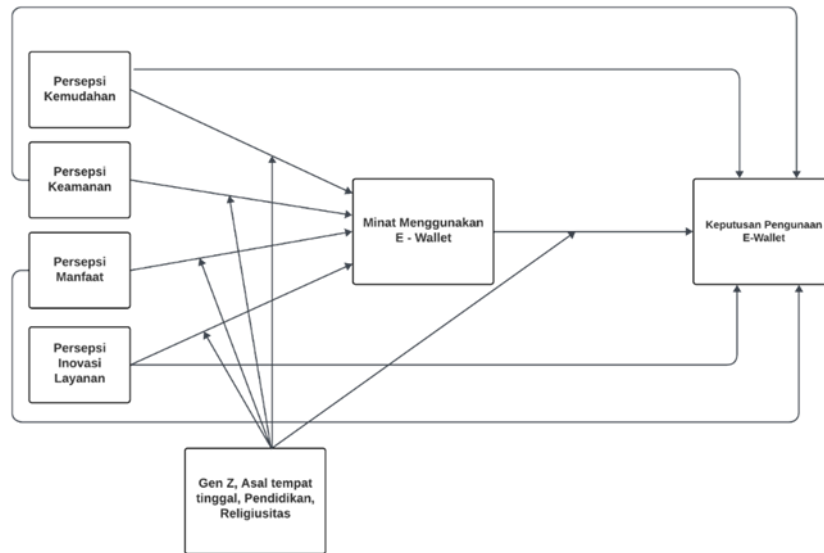
H₀ : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara pengaruh *persepsi inovasi layanan* terhadap *keputusan menggunakan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

5. Pengaruh signifikan antara *persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat, persepsi inovasi layanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

H₅ : Terdapat pengaruh signifikan antara *persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat, persepsi inovasi layanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

H₀ : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara pengaruh *persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat, persepsi inovasi layanan* terhadap *keputusan penggunaan E-Wallet* melalui *minat menggunakan E – Wallet* sebagai variabel mediasi

2.4 Kerangka Penelitian



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian kuantitatif adalah kerangka atau desain yang digunakan peneliti untuk memutuskan bagaimana mengumpulkan dan menganalisis data numerik untuk menjawab pertanyaan penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan ilmiah karena mengikuti kaidah-kaidah ilmiah secara konkrit atau empiris, bersifat obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode kuantitatif digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, dan menganalisis data kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang diberikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah menggunakan alat analisis statistik untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih pada data numerik yang ada. Khususnya persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat, persepsi inovasi layanan, minat menggunakan *fintech* terhadap keputusan menggunakan *E – Wallet*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memakai metode UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*).

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2019) berpendapat bahwa Populasi adalah suatu wilayah umum yang berupa obyek atau subyek yang mempunyai ciri – ciri tertentu. Ciri –ciri tersebut telah diidentifikasi sebelumnya oleh peneliti dan dipelajari untuk diambil kesimpulan.

Populasi yang diambil untuk penelitian ini yaitu generasi Z di Kabupaten Kuningan. Generasi Z dapat dikategorikan sebagai individu yang

lahir pada tahun 1999 – 2009. Jumlah gen Z di Kuningan sebanyak 191.522 jiwa (Badan Pusat Statistika Kabupaten Kuningan, 2024).

3.2.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019) Keberadaan sampel ini merupakan bagian dari ukuran dan karakteristik populasi. Dapat disimpulkan bahwa sampel ini mewakili sebagian dari populasi yang karakteristiknya diteliti, dan juga mewakili populasi secara keseluruhan. Untuk memperoleh data yang representatif dari populasi Generasi Z di Kabupaten Kuningan, penelitian ini menggunakan teknik *Stratified cluster purposive sampling* dengan membagi populasi Generasi Z di Kabupaten Kuningan menjadi strata berdasarkan tingkat pendidikan (dibawah SMA, masih SMA, diatas SMA, diploma / Vokasi, dan Sarjana), lokasi tempat tinggal (kecamatan yang terbesar di Kuningan), dan usia (15 – 27 Tahun). Sampel yang dipilih secara purposive dari setiap cluster, dengan fokus pada orang-orang yang sering bertransaksi online dan memiliki pengetahuan yang baik tentang *E – Wallet*. Proses pengumpulan data kuesioner yang dilakukan selama periode 3-16 Agustus 2024 berhasil memperoleh 146 responden, meskipun berhasil mengumpulkan 146 kuesioner dari generasi Z di Kabupaten Kuningan, penelitian ini hanya dapat menganalisis data dari 100 responden yang aktif menggunakan *E-Wallet*. Pengurangan jumlah sampel ini menunjukkan bahwa kepemilikan *E-Wallet* menjadi faktor krusial dalam menentukan kelayakan responden untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

3.3 Sumber Data

Sumber data merupakan aspek fundamental dalam penelitian. Sumber data adalah objek yang diperoleh dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data. Dimana data tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi, baik berupa angka atau ciri – ciri yang diperlukan selama penelitian berlangsung. Berikut merupakan sumber data pada penelitian ini. Yaitu :

1. Data Primer merupakan data yang diperoleh peneliti dari objek aslinya, dalam penelitian ini, data primer di penelitian ini didapatkan melalui hasil kuesioner.
2. Data Sekunder merupakan data yang telah diperoleh oleh orang lain, dalam penelitian ini, data sekunder di dapatkan dari laporan BPS Kabupaten Kuningan dan APJII (asosiasi pengguna jasa internet Indonesia).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuesioner, Kuesioner dirancang untuk mengukur minat dan pengaruh terhadap penggunaan *fintech E – Wallet* pada generasi Z di Kabupaten Kuningan. Kuesioner ini akan disebarakan pada gen Z di Kabupaten Kuningan melalui *Google Form*.

3.5 Definisi Operasional Dan Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

Menurut (Sugiyono, 2019) variabel independen merupakan suatu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadikan sebab perubahan dari timbulnya variabel dependen. Variabel Independen dari penelitian ini yaitu persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat, persepsi inovasi layanan, dan minat menggunakan fintech.

1. Persepsi Kemudahan (X1)

Persepsi kemudahan penggunaan adalah keyakinan bahwa suatu teknologi dirancang untuk membantu pengguna menyelesaikan tugasnya dengan mudah dan cepat, tanpa memerlukan pelatihan yang rumit (Riady, 2023). Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi kemudahan menurut (Oktavia, 2019) dalam (Tri Setyowati & Respati, 2017), yaitu :

- 1) Kemudahan *E – Wallet* untuk digunakan
- 2) Kemudahan Fitur *E – Wallet* dipahami dan dioperasikan

- 3) Fleksibilitas *E – Wallet* untuk digunakan dimana saja
- 4) Kemampuan *E – Wallet* melakukan berbagai transaksi
- 5) Pengoperasian *E – Wallet* mudah dipahami dan tidak rumit

2. Persepsi Keamanan (X2)

Persepsi keamanan yaitu tingkat keyakinan pengguna bahwa teknologi yang digunakan untuk mengirimkan informasi sensitif, seperti data konsumen atau data transaksi keuangan, terjamin keamanannya. Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi keamanan menurut (Ahmad & Pambudi, 2014), yaitu :

- 1) Jaminan kerahasiaan transaksi yang dilakukan melalui *E-Wallet*
- 2) Keamanan *E-Wallet* terhadap bahaya virus dan hacker
- 3) Kemampuan layanan *E-Wallet* menjaga kerahasiaan data pribadi
- 4) Layanan *E-Wallet* dilengkapi dengan sistem keamanan yang handal
- 5) Layanan *E-Wallet* dalam memberikan perlindungan terhadap saldo yang dimiliki oleh pengguna

3. Persepsi Manfaat (X3)

Menurut peneliti (Riady, 2023) dikutip dari (Jogiyanto, 2007) semakin besar manfaat yang dirasakan seseorang dari suatu sistem, semakin besar pula kemungkinan mereka akan menggunakan sistem tersebut secara teratur. Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi manfaat menurut (Apriliuni Yeni Mali, 2020) yaitu :

- 1) Manfaat layanan *E-Wallet* memperlancar transaksi
- 2) Manfaat layanan *E-Wallet* memberikan kemudahan dalam bertransaksi
- 3) Manfaat layanan *E-Wallet* dilakukan dengan praktis

- 4) Manfaat layanan *E-Wallet* bertransaksi lebih efisien dibandingkan tunai
 - 5) Manfaat layanan *E-Wallet* dapat menghemat waktu dalam melakukan transaksi
4. Persepsi Inovasi Layanan (X4)

Menurut peneliti (Juliantina, 2023) fitur yang dirancang dengan baik dapat menciptakan pengalaman pengguna yang seamless dan menyenangkan, sehingga pelanggan lebih cenderung untuk merekomendasikan layanan tersebut kepada orang lain. Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi inovasi layanan menurut (Emilia, 2023), yaitu :

- 1) Inovasi layanan *E-Wallet* dapat dengan mudah menemukan apa yang dibutuhkan
- 2) Desain inovasi layanan *E-Wallet* sangat menarik
- 3) Desain inovasi layanan *E-Wallet* bersifat interaktif dan menarik
- 4) Inovasi layanan meningkatkan minat dan perhatian

2. Minat menggunakan sebagai variabel mediasi

Menurut (Sugiyono, 2019) variabel mediasi adalah konsep kunci dalam penelitian yang menjelaskan mekanisme di balik hubungan antara variabel independen dan dependen. Variabel ini berperan sebagai penghubung yang tidak terlihat, memediasi pengaruh langsung dari variabel independen terhadap variabel dependen. Dengan kata lain, variabel mediasi menjelaskan proses bagaimana perubahan pada variabel independen dapat menyebabkan perubahan pada variabel dependen. Menurut (Desvronita, 2021), Minat penggunaan mengacu pada minat pengguna dalam menggunakan sistem, sehingga menghasilkan kecenderungan perilaku yang bertujuan untuk terus menggunakan sistem dengan percaya diri. Adapun indikator yang dapat

digunakan untuk mengukur minat menggunakan *Fintech* menurut (Apriliuni Yeni Mali, 2020), yaitu :

- 1) Minat menggunakan layanan *E-Wallet* sebagai metode pembayaran saat melakukan transaksi
- 2) Minat menggunakan layanan *E-Wallet* sebagai media menabung dan investasi
- 3) Minat menggunakan layanan *E-Wallet* sebagai suatu kebanggaan dan penghargaan diri
- 4) Minat menggunakan layanan *E-Wallet* di masa yang akan datang

3. Keputusan Penggunaan variabel Dependen

Menurut (Sugiyono, 2019) variabel dependen merupakan variabel yang dapat dipengaruhi akibat adanya variabel independen. Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu minat menggunakan *E – Wallet* dan keputusan penggunaan fintech *E – Wallet*. Menurut (Dwi Rahmawati & Yuliana, 2020) keputusan penggunaan merupakan pilihan diantara berbagai alternatif pilihan lainnya, dengan kata lain bagi setiap konsumen, konsumen sendirilah yang harus mengambil keputusan penggunaan yang benar – benar dibutuhkannya. Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keputusan menggunakan fintech *E – Wallet* menurut (Apriliuni Yeni Mali, 2020), yaitu:

- 1) Menggunakan layanan *E-Wallet* memberikan keuntungan
- 2) Menggunakan layanan *E-Wallet* sebagai alat pembayaran bertransaksi
- 3) Memberitahukan kepada orang lain untuk menggunakan *E-Wallet*

3.6 Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “*Stratified cluster purposive sampling*”. Teknik pengambilan sampel ini cenderung memberikan kualitas sampel yang lebih tinggi. Hal ini dikarenakan peneliti membuat grid atau batasan berdasarkan kriteria tertentu untuk dijadikan sampel penelitian.

Penentuan jumlah sampel pada penelitian ini menggunakan rumus Slovin, Maka untuk mengetahui sampel penelitian ini, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Ukuran sampel

N = Jumlah Populasi

e = Toleransi Kesalahan

Rumus Slovin punya dua aturan untuk menentukan tingkat kesalahan. Jika populasinya banyak, maka tingkat kesalahan sebesar 10%. Jika populasinya sedikit, maka tingkat kesalahannya sebesar 20%.

Mengacu pada penelitian (Maulana, 2021) dalam (Hendrayadi, Tricahyadinata, & Zannati, 2019), rumus Slovin terbukti efektif dalam menentukan ukuran sampel, terutama ketika populasi penelitian terlalu besar. Hal ini sejalan dengan asumsi dasar rumus Slovin yang mengharuskan jumlah populasi diketahui sebelumnya.

Berdasarkan jumlah populasi yang di peroleh dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Kuningan tahun 2024, Jumlah gen Z di Kuningan sebanyak 191.522 jiwa. Jumlah gen Z pada populasi ini cukup besar maka dengan tingkat toleransi kesalahan sebesar 10 % (0,1) karena jumlah populasi yang besar. Untuk mengetahui jumlah sampel yang digunakan dengan rumus slovin dalam perhitungan berikut :

$$n = \frac{191.522}{1+191.522(0,1)^2} = 65,69$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin, diperoleh jumlah sampel yang diperlukan sebesar 65,69 responden. Untuk keperluan praktis, jumlah sampel ini akan dibulatkan menjadi 100 responden.

3.7 Pengukuran Skala

Penelitian ini menggunakan skala *semantik*, merupakan teknik pengukuran sikap yang menggunakan garis kontinum dengan kutub positif dan negatif. Responden diminta untuk menandai posisi mereka di antara kedua kutub tersebut untuk menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap suatu pernyataan atau objek (Sugiyono, 2019). Untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan yang meminta mereka memilih satu dari sekian banyak kemungkinan jawaban. Setiap indikator variabel dinilai menggunakan skala *semantik* sebagai pedoman, dan setiap indikator digunakan sebagai alat berbasis pertanyaan (Wuisan, 2018), seperti:

Tabel 3. 1 Skala *Semantik*

Sangat Tidak Setuju	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Sangat Setuju
											

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Dalam penelitian ini, untuk memudahkan responden menjawab kuesioner, maka skala penilainya, seperti berikut :

Tabel 3. 2 Perhitungan Skala *Semantik*

Skala	Religiusitas	Kemudahan	Keamanan	Manfaat	Inovasi	Minat	Keputusan
1 – 2.8	Sangat tidak religius	Sangat tidak Mudah	Sangat Tidak Aman	Sangat Tidak Bermanfaat	Sangat Tidak Berinovasi	Sangat Tidak Berminati	Sangat Tidak Puas
2.81 – 4.6	Kurang religius	Tidak Mudah	Tidak Aman	Tidak Bermanfaat	Tidak Berinovasi	Tidak Berminati	Tidak Puas
4.61 – 6.4	Moderat religius	Biasa	Biasa	Biasa	Biasa	Biasa	Biasa
6.41 – 8.2	Cukup religius	Cukup Mudah	Cukup Aman	Cukup Bermanfaat	Cukup Berinovasi	Cukup Berminati	Cukup Puas
8.21 – 10	Sangat religius	Sangat Mudah	Sangat Aman	Sangat Bermanfaat	Sangat Berinovasi	Sangat Minat	Sangat Puas

Sumber : (Sugiyono, 2019)

3.8 Teknik Analisis Data

Menurut (Siregar, 2021) proses analisis data dimulai dengan mengkaji seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu : wawancara, observasi yang dicatat dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan lain-lain. Analisis data memegang peranan yang sangat penting dalam penelitian. Banyak data yang bisa dikumpulkan. Seperti catatan lapangan, gambar, foto, dokumen, laporan, biografi, artikel, dll. Tugas analisis data dalam hal ini adalah mengorganisasikan, mengklasifikasikan, dan mengelompokkannya.

Penggunaan software statistik dalam penelitian sangatlah penting, terutama pada penelitian yang berbasis kuantitatif. Salah satu software yang dipilih oleh

peneliti ini yaitu STATA, STATA adalah perangkat lunak komputer untuk memproses dan menganalisis data. Saat ini, STATA adalah software yang populer dengan fungsi statistik yang kaya dan fungsi analisis yang akurat. Sedangkan metode yang dipakai oleh peneliti ini menggunakan PLS – SEM (*Partial Least Squares Path Modeling*) Metode ini digunakan untuk melihat seberapa kuat hubungan antara dua variabel dan apakah satu variabel bisa digunakan untuk memprediksi variabel lainnya.

3.8.1 Statistika Deskriptif

Sebagai langkah awal dalam analisis data, statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data, seperti rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum, dan minimum sangat berguna untuk memahami distribusi data sebelum melakukan uji hipotesis.

3.8.2 Uji Kualitas Data

Untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat diandalkan, maka kualitas data yang digunakan harus diuji melalui validitas dan reliabilitas. Uji validitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian mengukur apa yang seharusnya diukur, sementara uji reliabilitas mengukur tingkat konsistensi hasil pengukuran.

a) Uji Validitas

Menurut (Sugiyono, 2018) uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa pertanyaan dalam kuesioner benar-benar mengukur apa yang ingin kita ukur. Untuk menentukan validitas suatu pertanyaan, kita membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 0,05, maka pertanyaan tersebut dianggap valid dan dapat digunakan untuk menggeneralisasi hasil penelitian.

b) Uji Realibilitas

Menurut (Sugiyono, 2018) uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang kita kumpulkan konsisten dan dapat diandalkan. Jika data tidak reliabel, maka hasil penelitian kita tidak dapat dipercaya karena kemungkinan besar akan menghasilkan kesimpulan yang bias. Oleh karena itu, uji reliabilitas merupakan langkah penting dalam memastikan kualitas penelitian.

Uji reliabilitas merupakan langkah lanjutan setelah uji validitas. Nilai Cronbach's alpha yang lebih besar dari 0,60 menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang telah dinyatakan valid juga memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

3.8.3 Uji Ketepatan Model

3.8.3.1 Uji F (Simultan)

Uji simultan (uji F) bertujuan untuk menguji hipotesis nol yang menyatakan bahwa seluruh variabel independen secara bersama-sama tidak memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis nol didasarkan pada perbandingan antara nilai statistik uji F (f-hitung) dengan nilai kritis F (f-tabel) pada tingkat signifikansi 5%. Jika f-hitung lebih besar dari f-tabel dan nilai probabilitas kurang dari 0,05, maka hipotesis nol ditolak.

3.8.3.2 *R – Square*

Menurut (Sugiyono, 2018) menjelaskan bahwa koefisien determinasi (R^2) merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa besar kontribusi variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat. Meskipun nilai R - Square yang tinggi mengindikasikan model yang baik, namun kita perlu berhati-hati terhadap bias akibat penambahan variabel bebas yang tidak relevan. Oleh karena itu, selain melihat nilai R – Square jika nilai R-Square sebesar 0 mengindikasikan bahwa tidak ada hubungan

linear antara variabel independen dengan variabel dependen. Sebaliknya, nilai R-Square sebesar 1 menunjukkan bahwa variabel independen mampu menjelaskan seluruh variasi yang terjadi pada variabel dependen.

3.8.3.3 Uji *Path Coefficient* (Koefisien Jalur)

Menurut (Ghazali & Latan, 2015) Koefisien jalur adalah alat yang penting dalam analisis jalur untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan kausal antara variabel-variabel dalam model.

3.8.4 Uji Hipotesis

3.8.4.1 Uji T (Parsial)

Menurut (Sugiyono, 2018) Uji t digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh parsial suatu variabel independen terhadap variabel dependen dalam model regresi linear sederhana. Keputusan penerimaan atau penolakan hipotesis didasarkan pada nilai probabilitas yang dihasilkan dari uji t.

Adapun kriteria sebagai berikut :

1. Jika nilai t hitung $> t$ tabel atau nilai signifikan $< \alpha$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai t hitung $< t$ tabel atau nilai signifikan $> \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Demografi Responden

1. Profil E-Wallet

E-wallet atau dompet digital adalah layanan keuangan yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan uang secara digital melalui aplikasi di smartphone atau perangkat lainnya. Sederhananya, *E-Wallet* berfungsi seperti dompet pada umumnya, namun dalam bentuk digital. Beberapa contoh E-Wallet yang ada di Indonesia. Seperti OVO, GoPay, Dana, Linkaja, ShoppePay, Doku, dan Isaku.

2. Profil Responden

Dalam penelitian ini didapatkan hasil kuesioner yang dikumpulkan selama kurang lebih dua minggu (3 Agustus sampai 16 Agustus 2024) sebanyak 146 responden Gen Z di Kabupaten Kuningan akan tetapi ternyata hanya 100 responden yang dapat diolah lebih lanjut untuk keperluan analisis data, Pengurangan jumlah sampel dari 146 menjadi 100 responden ini disebabkan oleh adanya kriteria tertentu yang tidak dipenuhi oleh 46 responden lainnya. Kriteria yang paling utama dalam kasus ini adalah kepemilikan *E-Wallet*. Artinya, 46 responden yang tidak dapat diolah datanya tersebut tidak memiliki atau tidak aktif menggunakan *E-Wallet*. Data responden ini mencakup jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, asal tempat tinggal (asal kecamatan), agama, religiusitas, dan kepemilikan *E – Wallet*.

4.1.1 Jenis kelamin

Tabel 4.1. 1 Karakteristik berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki - Laki	55	55%
Perempuan	45	45%
Jumlah	100	100%

Sumber : data primer diolah, 2024

Berdasarkan hasil di tabel 4.1.1 dapat disimpulkan bahwa 100 responden, responden yang berjenis laki – laki sebanyak 55 orang (55%) dan untuk responden perempuan sebanyak 45 orang (45%).

4.1.2 Usia

Tabel 4.1. 2 Karakteristik berdasarkan usia

Usia	Frekuensi	Persentase
15 - 18	8	8 %
19 - 22	72	72%
23 - 26	20	20%
Jumlah	100	100%

Sumber : data primer diolah, 2024

Berdasarkan hasil di tabel 4.1.2 dapat disimpulkan bahwa dari 100 responden, responden yang berusia 15 – 18 tahun sebanyak 8 orang (8%), responden yang berusia 19 – 22 sebanyak 72 orang (72%), dan yang usianya 23 – 26 sebanyak 20 orang (20%).

4.1.3 Pendidikan terakhir

Tabel 4.1. 3 karakteristik berdasarkan pendidikan terakhir

Pendidikan terakhir	Frekuensi	Persentase
Di Bawah SMA	3	3 %
SMA (Sedang Kuliah)	58	58%
Diploma / Vokasi	2	2%
Sarjana (S1)	37	37%
Jumlah	100	100%

Sumber : data primer diolah, 2024

Berdasarkan hasil tabel 4.1.3 di dapatkan bahwa dari 100 responden, responden yang pendidikan terakhir nya di bawah SMA sebanyak 3 orang (3%), pendidikan terakhir SMA (sedang kuliah) sebanyak 58 orang (58%), Diploma / Vokasi hanya 2 orang (2%), dan pendidikan terakhirnya Sarjana (S1) sebanyak 37 orang (37%)

4.1.4 Asal tempat tinggal (asal kecamatan)

Tabel 4.1. 4 karakteristik berdasarkan asal tempat tinggal (asal kecamatan)

Asal tempat tinggal (asal kecamatan)	Frekuensi	Persentase
Kuningan	34	34%
Cigugur	5	5%
Kadugede	8	8%
Jalaksana	5	5%

Ciawigebang	14	14%
Lainnya	34	34%
Jumlah	100	100%

Sumber : data primer diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.1.4 didapatkan dari 100 responden yang tinggal di kecamatan kuningan sebanyak 34 orang (34%), di kecamatan cigugur sebanyak 5 orang (5%), di kecamatan kadugede sebanyak 8 orang (8%), di kecamatan jalaksana sebanyak 5 orang (5%), di ciawigebang sebanyak 14 orang (14%) dan di kecamatan yang lainnya sebanyak 34 orang (34%).

4.1.5 Agama

Tabel 4.1. 5 karakteristik berdasarkan agama

Agama	Frekuensi	Persentase
Islam	96	96%
Katolik / Protestan	3	3%
Hindu	1	1%
Jumlah	100	100%

Sumber : data primer diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.1.5 didapatkan dari jumlah 100 responden, pemeluk agama islam sebanyak 96 orang (96%), sedangkan pemeluk agama katolik / protestan sebanyak 3 orang (3%), pemeluk agama hindu sebanyak 1 orang (1%).

4.1.6 Religiusitas

Tabel 4.1. 6 karakteristik berdasarkan Religiusitas

Religiusitas	Frekuensi	Persentase
Sangat Religius	11	11%
Cukup Religius	55	55%
Moderat Religius	25	25%
Kurang Religius	7	7%
Sangat Tidak Religius	2	2%
Jumlah	100	100%

Sumber : Data primer diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.1.6 didapatkan dari jumlah 100 responden, tingkat responden yang sangat religious sebanyak 11 orang (11%), sedangkan tingkat responden yang cukup religious sebanyak 55 orang (55%), sedangkan tingkat responden yang moderat religious sebanyak 25 orang (25%), sedangkan tingkat responden yang kurang religious sebanyak 7 orang (7%), dan sedangkan tingkat responden yang sangat tidak religious sebanyak 2 orang (2%)

4.1.7 Kepemilikan E – Wallet

Tabel 4.1. 7 karakteristik berdasarkan mempunyai E – Wallet

Kepemilikan	Frekuensi	Persentase
E - Wallet		
E – Wallet	97	97%
Konvensional		

E – Wallet Syariah	3	3%
Jumlah	100	100%

Sumber : Data primer diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.1.8 didapatkan dari jumlah 100 responden yang mempunyai *E – Wallet*, responden yang menggunakan *E – Wallet* konvensional sebanyak 97 orang (97%), dan responden yang menggunakan *E – Wallet* syariah sebanyak 3 orang (3%).

4.2 Analisis Data

4.2.1 Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran awal tentang data penelitian. Statistik yang digunakan meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata hitung, dan deviasi standar. Dengan demikian, kita dapat memahami sebaran data dan karakteristik umum dari variabel-variabel yang diteliti.

Tabel 4.2. 1 Statistika Deskriptif

Variabel	N	Min	Max	Mean	Standard Deviasi
x1	100	5.6	10	8.73	0.957
x2	100	1.8	10	7.35	1.548
x3	100	3.4	10	8.75	1.003
x4	100	5.25	10	8.15	1.117
y1	100	3.5	10	7.70	1.403
y2	100	4	10	8.04	1.331

Sumber : Data primer diolah 2024

Berdasarkan hasil pada tabel 4.2 di atas, dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil analisis statistika deskriptif terhadap variabel kemudahan (X1) mempunyai nilai minimal 5.6 dan nilai maksimal 10 dengan nilai rata – rata responden sebesar 8.73 dan nilai standart deviasi sebesar 0.957 dari 100

- responden, dan dapat disimpulkan sebagian besar responden menganggap bahwa penggunaan *financial technology* (*Fintech*) sangat mudah untuk digunakan.
2. Hasil analisis statistika deskriptif terhadap variabel keamanan (X2) mempunyai nilai minimal 1.8 dan nilai maksimal 10 dengan nilai rata – rata responden sebesar 7.35 dan nilai standart deviasi sebesar 1.548 dari 100 responden, dan dapat disimpulkan sebagian besar responden menganggap bahwa penggunaan *financial technology* (*Fintech*) cukup aman untuk digunakan.
 3. Hasil analisis statistika deskriptif terhadap variabel manfaat (X3) mempunyai nilai minimal 3.4 dan nilai maksimal 10 dengan nilai rata – rata responden sebesar 8.75 dan nilai standart deviasi sebesar 1.003 dari 100 responden, dan dapat disimpulkan sebagian besar responden menganggap bahwa penggunaan *financial technology* (*Fintech*) sangat bermanfaat untuk digunakan.
 4. Hasil analisis statistika deskriptif terhadap variabel *inovasi layanan* (X4) mempunyai nilai minimal 5.25 dan nilai maksimal 10 dengan nilai rata – rata responden sebesar 8.15 dan nilai standart deviasi sebesar 1.117 dari 100 responden, dan dapat disimpulkan sebagian besar responden menganggap bahwa penggunaan *financial technology* (*Fintech*) cukup berinovasi untuk digunakan.
 5. Hasil analisis statistika deskriptif terhadap variabel minat menggunakan E – Wallet (Y1) mempunyai nilai minimal 3.5 dan nilai maksimal 10 dengan nilai rata – rata responden sebesar 7.70 dan nilai standart deviasi sebesar 1.403 dari 100 responden, dan dapat disimpulkan sebagian besar responden cukup berminat untuk menggunakan *financial technology* (*Fintech*).
 6. Hasil analisis statistika deskriptif terhadap variabel keputusan menggunakan E – Wallet (Y2) mempunyai nilai minimal 4 dan nilai maksimal 10 dengan nilai rata – rata responden sebesar 8.04 dan nilai standart deviasi sebesar 1.331 dari 100 responden, dan dapat disimpulkan sebagian besar responden cukup puas untuk menggunakan *financial technology* (*Fintech*).

4.2.2 Uji Kualitas Data

4.2.2.1 Uji Validitas

Pengujian validitas penelitian ini menggunakan STATA sebagai bantuan perangkat lunaknya, adapun hasil dari uji validitasnya yaitu :

Tabel 4.2.2. 1 Hasil Uji Validitas

Item	R - hitung	R- tabel	keterangan
kemudahan1	0.8048	0.198	valid
kemudahan2	0.8943	0.198	valid
kemudahan3	0.7028	0.198	valid
kemudahan4	0.7668	0.198	valid
kemudahan5	0.8513	0.198	valid
keamanan1	0.8751	0.198	valid
keamanan2	0.8863	0.198	valid
keamanan3	0.9366	0.198	valid
keamanan4	0.8946	0.198	valid
keamanan5	0.8777	0.198	valid
manfaat1	0.8568	0.198	valid
manfaat2	0.8643	0.198	valid
manfaat3	0.8252	0.198	valid
manfaat4	0.8333	0.198	valid
manfaat5	0.8830	0.198	valid
Inovasi1	0.8212	0.198	valid
Inovasi2	0.8332	0.198	valid
Inovasi3	0.8748	0.198	valid
Inovasi4	0.9118	0.198	valid
minat1	0.6496	0.198	valid
minat2	0.8884	0.198	valid
minat3	0.8607	0.198	valid
minat4	0.7627	0.198	valid
kp1	0.8601	0.198	valid
kp2	0.8675	0.198	valid
kp3	0.8699	0.198	valid
Jumlah	100 Responden		

Sumber : Data primer diolah menggunakan STATA (2024)

Pada tabel 4.2.2.1 menunjukan hasil dari uji validitas dimana $R - \text{tabel}$ nya 0.198 dengan tingkat signifikansi sebesar 5% (0.05). Dimana $r - \text{hitung}$ nilainya lebih > daripada $r - \text{tabel}$ (0.198). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator pertanyaan yang dibagikan kepada 100 responden tersebut menunjukkan hasil yang valid pada setiap variabelnya.

4.2.2.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas peneliti ini menggunakan STATA sebagai bantuan perangkat lunaknya, adapun hasil dari uji reabilitasnya yaitu :

Tabel 4.2.2. 2 Hasil Uji Realibilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Hasil
Kemudahan	0.8585	Reliabel
Keamanan	0.9371	Reliabel
Manfaat	0.9005	Reliabel
Inovasi	0.8826	Reliabel
Minat	0.8022	Reliabel
Keputusan	0.8299	Reliabel

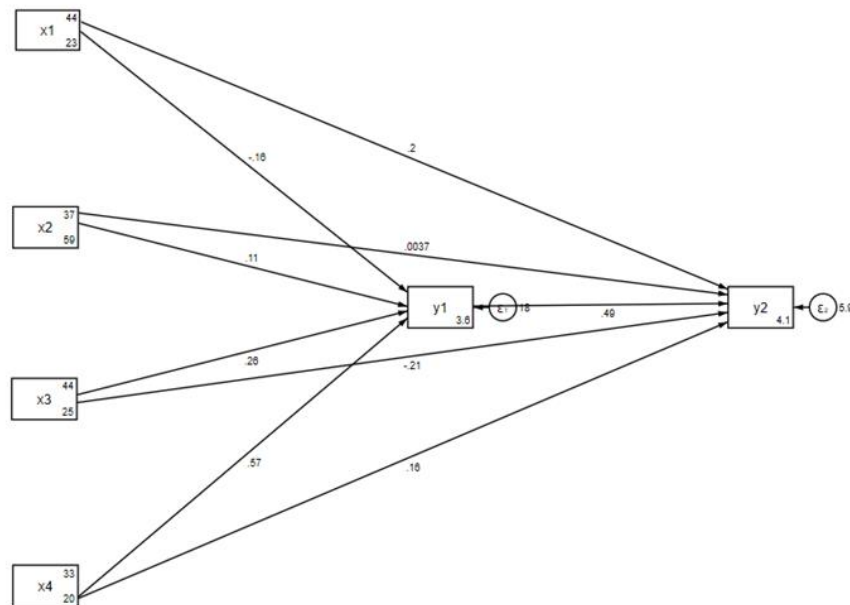
Sumber : Data primer diolah menggunakan STATA (2024)

Dari tabel 4.2.2.2 dapat disimpulkan bahwa variabel yang digunakan dalam penelitian ini menunjukan hasil yang valid, karena semua variabel mempunyai nilai *cronbach alpha* lebih > dari nilai kritis (0.60).

4.2.3 Uji Ketepatan Model

4.2.3.1 Uji SEM

Dengan uji SEM (*Structural Equation Modelling*) dapat menguji hipotesis tentang bagaimana variabel-variabel tertentu saling mempengaruhi dan mengukur kekuatan pengaruh tersebut. Berikut hasil uji SEM pada penelitian ini :



Gambar 4.2.3. 1 Uji SEM

Sumber : Data primer diolah, 2024

Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai hasil pengujian SEM dalam penelitian ini, pembaca dapat merujuk pada Tabel 4.2.4 yang menyajikan hasil uji t secara terperinci.

4.2.3.2 Uji F (Simultan)

Pengujian Uji F digunakan untuk melihat seberapa jauh variabel independen dan variabel dependen menguji secara simultan, apakah variabel

independen secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis nol didasarkan pada perbandingan antara nilai statistik uji F (f-hitung) dengan nilai kritis F (f-tabel) pada tingkat signifikansi 5%. Jika f-hitung lebih besar dari f-tabel dan nilai probabilitas kurang dari 0.05, maka hipotesis nol ditolak.

Tabel 4.2.3. 1 Uji F terhadap **Minat Menggunakan E-Wallet (Y1)**

Number of obs	=	100
F(4, 95)	=	16.78
Prob > F	=	0
R-squared	=	0.414
Adj R-squared	=	0.3894
Root MSE	=	4.3855

Sumber : Data primer diolah STATA (2024)

Tabel 4.2.3. 2 Uji F terhadap **Keputusan Penggunaan E-Wallet (Y2)**

Number of obs	=	100
F(5, 94)	=	31.89
Prob > F	=	0
R-squared	=	0.6291
Adj R-squared	=	0.6094
Root MSE	=	2.4972

Sumber : Data primer diolah STATA (2024)

Dari tabel 4.2.3.1 di dapatkan nilai F hitung sebesar 16.78 > nilai F tabel sebesar 2.46 dan nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan (X1), keamanan (X2), manfaat (X3), dan inovasi layanan (X4), secara simultan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan E – Wallet (Y1).

Dari tabel 4.2.3.2 di dapatkan nilai F hitung sebesar 31.89 > nilai F tabel sebesar 2.31 dan nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan (X1), keamanan (X2), manfaat (X3), inovasi layanan (X4), dan minat menggunakan E – Wallet (Y1) secara simultan

mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan E – Wallet (Y2).

4.2.3.3 R – Square

Menurut penelitian (Sriutami, 2023) dalam (Ghazali & Latan, 2015) perubahan nilai R-squared sebesar 0.75, 0.50, dan 0.25 sebagai acuan untuk menilai kekuatan suatu model. Model dengan R-squared 0.75 dianggap kuat, 0.50 sedang, dan 0.25 lemah. Untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 4.2.3. 3 R - Square

Model Variabel Dependen	R – Square	Adj R - Square
Keputusan penggunaan E – Wallet (Y1)	0.6291	0.6094
Minat menggunakan E – Wallet (Y2)	0.4140	0.3894

Sumber : Data primer diolah,2024

Dari tabel r – square di dapatkan hasil bahwa nilai r – square pada variabel Keputusan penggunaan E – Wallet (Y2) sebesar 0.6291 (62.91%), dan nilai r – square pada variabel Minat menggunakan E – Wallet (Y1) sebesar 0.4140 (41.40%). Maka dapat disimpulkan bahwa variabel dependen memiliki tingkat yang kuat (62.91) dari variabel Y1, sedangkan kemampuan variabel mediasi menjelaskan secara moderat (41.40%) dari variabel Y2.

4.2.4 Uji Hipotesis

Uji T (Parsial)

Pengujian uji t dapat dilakukan dengan menggunakan koefisien jalur (*path coefficient*), untuk melihat apakah ada hubungan yang signifikan setiap variabel, keputusan pengujian hipotesis penelitian ini dengan menggunakan tingkat signifikansi sebesar $\alpha = 10\%$ (0.10).

Tabel 4.2.4 Uji *path coefficient*

Variabel	Coefficient	std. err.	z values	Probabilitas
Kemudahan (X1) -> Minat menggunakan E - Wallet (Y1)	-0.161	0.151	-1.07	0.284
Keamanan (X2) -> Minat menggunakan E - Wallet (Y1)	0.112	0.068	1.64	0.102
Manfaat (X3) -> Minat menggunakan E - Wallet (Y1)	0.261	0.156	1.67	0.095
Inovasi Layanan (X4) -> Minat menggunakan E - Wallet (Y1)	0.571	0.151	3.78	0.000
Kemudahan (X1) -> Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)	0.196	0.086	2.28	0.022
Keamanan (X2) -> Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)	0.003	0.039	0.09	0.925
Manfaat (X3) -> Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)	-0.209	0.090	-2.33	0.020
Inovasi Layanan (X4) -> Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)	0.164	0.091	1.80	0.072
Minat menggunakan E - Wallet (Y1) -> Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)	0.488	0.056	8.63	0.000

Sumber : Data primer diolah, 2024

Pada tabel 4.2.4 merupakan hasil uji t menggunakan *path coefficient* menggunakan software STATA. Hasil data pada tabel diatas menunjukan bahwa variabel manfaat (X3) memiliki nilai probabilitas sebesar 0.095 dan variabel inovasi layanan (X4) memiliki nilai probabilitas 0.000 lebih < daripada tingkat signifikan 0.10 (10%) , maka variabel variabel *manfaat (X3)* dan *inovasi layanan (X4)* memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel *minat menggunakan E - Wallet (Y)* sebagai variabel mediasi. Sedangkan nilai probabilitas variabel *kemudahan (X1)* sebesar 0.284 dan variabel *keamanan (X2)* sebesar 0.102, nilai probabilitas dari variabel *kemudahan (X1)* dan *keamanan (X2)* lebih > daripada

tingkat signifikan 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut tidak terdapat pengaruh terhadap *minat menggunakan E - Wallet (Y1)* sebagai variabel mediasi.

Dijelaskan juga pada tabel 4.2.4 hasil uji t menggunakan path coefficient dengan variabel *keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)* sebagai variabel dependen nya, maka hasil data pada tabel menunjukkan bahwa variabel *kemudahan (X1)* memiliki nilai probabilitas sebesar 0.022, kemudian variabel *manfaat (X3)* memiliki nilai probabilitas sebesar 0.020, variabel *inovasi layanan (X4)* memiliki nilai probabilitas 0.072, dan variabel *minat menggunakan E - Wallet (Y1)* memiliki nilai probabilitas sebesar 0.000. Dapat disimpulkan nilai probabilitas dari variabel *kemudahan (X1)*, *manfaat (X3)*, dan *minat menggunakan E - Wallet (Y1)* nilainya lebih < daripada tingkat signifikan 0.10 (10%), sehingga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel *keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)*. Sedangkan variabel *keamanan (X2)* memiliki nilai probabilitas sebesar 0.925, sehingga dapat disimpulkan variabel *keamanan (X2)* memiliki nilai lebih > dari tingkat signifikan 0.10 (10%), yang artinya tidak terdapat pengaruh terhadap *keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)*.

4.3 Pengujian Hipotesis

Pada tahap pengujian hipotesis menunjukkan bukti terhadap variabel dependen dan variabel independen, apakah pada setiap variabel tersebut memiliki pengaruh antar variabelnya, pada penelitian ini menggunakan taraf signifikanya sebesar 10% (0.10).

Tabel 4.3. 1 hasil pengujian hipotesis

Hipotesis	Pernyataan Hipotesis	P - Values	Hasil
H1	Kemudahan (X1) -> Minat menggunakan E - Wallet (Y1)	0.284	Ditolak
H2	Keamanan (X2) -> Minat menggunakan E - Wallet (Y1)	0.102	Ditolak

H3	Manfaat (X3) -> Minat menggunakan E - Wallet (Y1)	0.095	Diterima
H4	Inovasi Layanan (X4) -> Minat menggunakan E - Wallet (Y1)	0.000	Diterima
H5	Kemudahan (X1) -> Keputusan penggunaan E - Wallet (Y2)	0.022	Diterima
H6	Keamanan (X2) -> Keputusan penggunaan E - Wallet (Y2)	0.925	Ditolak
H7	Manfaat (X3) -> Keputusan penggunaan E - Wallet (Y2)	0.020	Diterima
H8	Inovasi Layanan (X4) -> Keputusan penggunaan E - Wallet (Y2)	0.072	Diterima
H9	Minat menggunakan E - Wallet (Y1) -> Keputusan penggunaan E - Wallet (Y2)	0.000	Diterima

Sumber : Data primer diolah, 2024

Pada tabel 4.3.1 dapat disimpulkan hasilnya sebagai berikut :

1. Kemudahan (X1) terhadap Minat menggunakan E - Wallet (Y1)

Pada penelitian ini dan pengujian hipotesis yang dilakukan, didapatkan hasil dengan nilai koefisien -0.106 dan nilai probabilitasnya sebesar $0.284 >$ lebih besar daripada taraf signifikanya sebesar 10% (0.10). Maka dapat disimpulkan variabel Kemudahan (X1) tidak berpengaruh terhadap variabel Minat menggunakan E - Wallet (Y1). Sehingga H1 ditolak.

2. Keamanan (X2) terhadap Minat menggunakan E - Wallet (Y1)

Pada penelitian ini dan pengujian hipotesis yang dilakukan, didapatkan hasil dengan nilai koefisien 0.112 dan nilai probabilitasnya sebesar $0.102 >$ lebih besar daripada taraf signifikanya sebesar 10% (0.10). Maka dapat disimpulkan variabel Keamanan (X2) tidak berpengaruh terhadap variabel Minat menggunakan E - Wallet (Y1). Sehingga H2 ditolak.

3. Manfaat (X3) terhadap Minat menggunakan E - Wallet (Y1)

Pada penelitian ini dan pengujian hipotesis yang dilakukan, didapatkan hasil dengan nilai koefisien 0.261 dan nilai probabilitasnya sebesar $0.095 <$ lebih kecil daripada taraf signifikanya sebesar 10% (0.10). Maka dapat disimpulkan variabel Manfaat (X3) terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Minat menggunakan E - Wallet (Y1). Sehingga H3 diterima.

4. Inovasi Layanan (X4) terhadap Minat menggunakan E - Wallet (Y1)

Pada penelitian ini dan pengujian hipotesis yang dilakukan, didapatkan hasil dengan nilai koefisiennya 0.571 dan nilai probabilitasnya sebesar $0.000 < \text{lebih kecil}$ daripada taraf signifikanya sebesar 10% (0.10). Maka dapat disimpulkan variabel Inovasi Layanan (X4) terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Minat menggunakan E - Wallet (Y1). Sehingga H4 diterima.

5. Kemudahan (X1) terhadap Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)

Pada penelitian ini dan pengujian hipotesis yang dilakukan, didapatkan hasil dengan nilai koefisiennya 0.196 dan nilai probabilitasnya sebesar $0.022 < \text{lebih kecil}$ daripada taraf signifikanya sebesar 10% (0.10). Maka dapat disimpulkan variabel Kemudahan (X1) terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2). Sehingga H5 diterima.

6. Keamanan (X2) terhadap Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)

Pada penelitian ini dan pengujian hipotesis yang dilakukan, didapatkan hasil dengan nilai koefisiennya 0.003 probabilitasnya sebesar $0.925 > \text{lebih besar}$ daripada taraf signifikanya sebesar 10% (0.10). Maka dapat disimpulkan variabel Keamanan (X2) tidak berpengaruh terhadap variabel Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2). Sehingga H6 ditolak.

7. Manfaat (X3) terhadap Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)

Pada penelitian ini dan pengujian hipotesis yang dilakukan, didapatkan hasil dengan nilai koefisiennya -0.209 dan nilai probabilitasnya sebesar $0.020 < \text{lebih kecil}$ daripada taraf signifikanya sebesar 10% (0.10). Maka dapat disimpulkan variabel Manfaat (X3) terdapat pengaruh negatif dan signifikan terhadap variabel Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2). Sehingga H7 diterima.

8. Inovasi Layanan (X4) terhadap Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)

Pada penelitian ini dan pengujian hipotesis yang dilakukan, didapatkan hasil dengan nilai koefisiennya 0.164 dan nilai probabilitasnya sebesar $0.072 < \text{lebih kecil}$ daripada taraf signifikanya sebesar 10% (0.10). Maka dapat disimpulkan variabel

Inovasi Layanan (X4) terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2). Sehingga H8 diterima.

9. Minat menggunakan E - Wallet (Y1) terhadap Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2)

Pada penelitian ini dan pengujian hipotesis yang dilakukan, didapatkan hasil dengan nilai koefisiennya 0.488 dan nilai probabilitasnya sebesar $0.000 < \text{lebih kecil}$ daripada taraf signifikannya sebesar 10% (0.10). Maka dapat disimpulkan variabel Minat menggunakan E - Wallet (Y1) terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2). Sehingga H9 diterima.

10. Pengaruh langsung dan tidak langsung persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat, persepsi inovasi layanan terhadap keputusan penggunaan E-Wallet melalui minat menggunakan E – Wallet sebagai variabel mediasi.

Dapat disimpulkan bahwa variabel Kemudahan (X1) memiliki pengaruh langsung terhadap variabel Keputusan menggunakan E - Wallet (Y2) tanpa melalui minat menggunakan E – Wallet sebagai variabel mediasi, sedangkan variabel Keamanan (X2) tidak terdapat pengaruh langsung terhadap variabel Keputusan penggunaan E - Wallet (Y2) dan juga tidak terdapat pengaruh tidak langsung terhadap minat menggunakan E – Wallet sebagai variabel mediasi, kemudian variabel Manfaat (X3) dan Inovasi Layanan (X4) memiliki pengaruh langsung terhadap variabel Keputusan penggunaan E - Wallet (Y2) dan juga memiliki pengaruh tidak langsung melalui minat menggunakan E – Wallet sebagai variabel mediasi.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh persepsi kemudahan dalam mempengaruhi generasi Z terhadap keputusan penggunaan *E – Wallet* melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan

generasi Z di Kabupaten Kuningan untuk menggunakan *E – Wallet*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa persepsi kemudahan secara signifikan berpengaruh terhadap keputusan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet*. Pengaruh ini bersifat langsung, tanpa melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi. Dan didapatkan nilai koefisien regresi sebesar 0.196 dengan nilai signifikansi 0.022 ($p < 0.10$) sehingga hipotesis satu diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan memiliki pengaruh secara langsung dan signifikan terhadap keputusan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet* dibandingkan dengan pengaruh secara tidak langsung melalui minat menggunakan sebagai variabel mediasi. Penelitian ini didukung oleh penelitian (Dwi Rahmawati & Yuliana, 2020) dan (Nurdin et al, 2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kemudahan penggunaan suatu teknologi merupakan faktor penting dalam mendorong adopsi teknologi. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan *E – Wallet* menjadi faktor pendorong utama generasi Z memberikan keputusan untuk menggunakan *E – Wallet* di kehidupan sehari – harinya. Seolah-olah *E – Wallet* adalah sebuah alat ajaib yang dapat mempermudah segala urusan transaksi, sehingga pengguna cenderung lebih sering menggunakannya.

2. Pengaruh persepsi keamanan dalam mempengaruhi generasi Z terhadap keputusan penggunaan *E – Wallet* melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh persepsi keamanan terhadap keputusan generasi Z di Kabupaten Kuningan untuk menggunakan *E – Wallet*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa persepsi keamanan tidak terdapat pengaruh terhadap keputusan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet* baik bersifat langsung ataupun melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi. Dan didapatkan nilai koefisien regresi sebesar 0.003 dengan nilai signifikansi 0.925 ($p > 0.10$) sehingga hipotesis dua ditolak. Penelitian ini berusaha

memvalidasi temuan sebelumnya terkait pentingnya persepsi keamanan dalam penggunaan *E – Wallet*. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor keamanan tidak terdapat pengaruh sama sekali baik itu secara langsung ataupun secara tidak langsung melalui minat menggunakan sebagai variabel mediasi dalam mempengaruhi keputusan generasi Z di Kabupaten Kuningan untuk menggunakan *E – Wallet*. Hal ini mengindikasikan bahwa faktor lain seperti kemudahan, manfaat dan inovasi layanan mungkin lebih berperan penting menjadi faktor pendorong keputusan generasi Z di Kabupaten Kuningan untuk menggunakan *E – Wallet*. Penelitian ini sejalan dengan (Paulus, 2022) dan (Sukmawati & Kowanda, 2022) dalam penelitian ini memberikan gambaran yang jelas kepada perusahaan penyedia *E – Wallet* bahwa dengan fokus pada peningkatan kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan pengguna, mereka dapat secara efektif meningkatkan keputusan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa generasi Z di Kabupten Kuningan lebih cenderung memilih layanan yang mudah digunakan dan memberikan manfaat yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pengaruh persepsi manfaat dalam mempengaruhi generasi Z terhadap keputusan penggunaan *E – Wallet* melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh persepsi keamanan terhadap keputusan generasi Z di Kabupaten Kuningan untuk menggunakan *E – Wallet*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa persepsi manfaat secara signifikan berpengaruh terhadap keputusan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet* baik bersifat langsung ataupun melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi. Dan didapatkan nilai koefisien regresi sebesar -0.209 dengan nilai signifikansi 0.020 ($p > 0.10$) sehingga hipotesis tiga diterima. Dibandingkan dengan persepsi keamanan, persepsi manfaat terbukti menjadi faktor yang lebih dominan dalam mempengaruhi keputusan generasi Z untuk mengadopsi *E – Wallet* baik

secara langsung ataupun melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi, keduanya sama – sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keputusan menggunakan *E – Wallet*. Temuan ini sejalan dengan (Dwi Rahmawati & Yuliana, 2020) dan (Sukmawati & Kowanda, 2022) dalam penelitian sebelumnya memberikan kesimpulan bahwa dengan adanya beragam manfaat yang ditawarkan, penggunaan *E – Wallet* akan semakin meningkat. Kemudahan dan fleksibilitas yang dimiliki *E – Wallet* telah mendorong seseorang untuk lebih sering menggunakannya dalam berbagai transaksi.

4. Pengaruh persepsi inovasi layanan dalam mempengaruhi generasi Z terhadap keputusan penggunaan *E – Wallet* melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh persepsi inovasi layanan terhadap keputusan generasi Z di Kabupaten Kuningan untuk menggunakan *E – Wallet*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa persepsi inovasi layanan secara signifikan berpengaruh terhadap keputusan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet* baik bersifat langsung ataupun melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi. Dan didapatkan nilai koefisien regresi sebesar 0.164 dengan nilai signifikansi 0.072 ($p > 0.10$) sehingga hipotesis empat diterima. Selain kemudahan dan manfaat, inovasi layanan juga menjadi daya tarik utama bagi generasi Z dalam memilih *E – Wallet*. Oleh karena itu, inovasi layanan menjadi faktor penting yang mempengaruhi keputusan mereka dalam memilih *E – Wallet*, baik secara langsung ataupun secara tidak langsung melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi, keduanya memberikan pengaruh yang signifikan. Hasil ini sejalan dengan temuan (Fitriyanti et al, 2019) dan (Juliantina, 2023) temuan penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi merupakan faktor pendorong utama dalam pertumbuhan industri *E – Wallet*. Untuk mempertahankan dan menarik lebih banyak pengguna, khususnya generasi Z yang sangat menghargai pengalaman

pengguna yang unik, para penyedia layanan *E – Wallet* perlu secara konsisten mengembangkan fitur-fitur baru yang relevan, efisien, dan aman.

5. Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat, dan persepsi inovasi layanan dalam mempengaruhi generasi Z terhadap keputusan penggunaan *E – Wallet* melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi

Berdasarkan hasil uji F, nilai F hitung sebesar $31.89 >$ nilai F tabel sebesar 2.31 dan nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan (X1), keamanan (X2), manfaat (X3), dan inovasi layanan (X4), secara simultan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *E – Wallet* (Y2) melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi. Maka hipotesis lima diterima, yang artinya, peningkatan pada salah satu atau beberapa variabel tersebut akan meningkatkan kemungkinan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet* khususnya generasi Z yang ada di Kuningan Jawa Barat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Analisis Pengaruh Financial Technology Dan Minat Pengguna E – Wallet : Studi Kasus Pada Generasi Z Di Kabupaten Kuningan Jawa Barat”, dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil rata – rata minat dan kepuasan dalam menggunakan *E-Wallet* dapat diukur oleh beberapa faktor seperti persepsi manfaat dan inovasi layanannya, terbukti dalam hasil pada penelitian ini bahwa persepsi manfaat dan inovasi layanan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *E-Wallet* baik secara langsung ataupun melalui variabel mediasi. Kedua faktor ini terbukti menjadi pendorong utama adopsi *E-Wallet*. Temuan ini mengindikasikan bahwa penyedia layanan *E-Wallet* perlu terus berinovasi dan memberikan manfaat layanannya untuk pengguna agar mereka lebih tertarik untuk menggunakan layanan *E-Wallet*.
2. Hasil dari penelitian ini bahwa persepsi kemudahan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keputusan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet*, pengaruh ini bersifat langsung tanpa melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi. Yang artinya, faktor kemudahan penggunaan merupakan faktor utama generasi Z di Kabupaten Kuningan lebih cenderung langsung memberikan keputusan untuk menggunakan sebuah layanan *E – Wallet* tanpa dipengaruhi oleh faktor lain seperti minat menggunakan terlebih dahulu.
3. Hasil dari penelitian ini bahwa persepsi keamanan tidak berpengaruh terhadap keputusan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet*, baik secara langsung ataupun melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel

mediasi, keduanya sama – sama tidak berpengaruh terhadap keputusan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet*. Yang artinya, generasi Z di Kabupaten Kuningan tidak terlalu mempertimbangkan faktor keamanan saat memilih untuk menggunakan *E – Wallet*. Ini menunjukkan bahwa mereka lebih mementingkan faktor lain, seperti kemudahan penggunaan, manfaat atau inovasi yang menarik dari aplikasi *E – Wallet*.

4. Hasil dari penelitian ini bahwa persepsi manfaat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet*, baik secara langsung ataupun melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi, keduanya sama – sama berpengaruh terhadap keputusan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet*. Yang artinya, generasi Z di Kabupaten Kuningan cenderung memilih dan terus menggunakan *E – Wallet* karena mereka merasa mendapatkan keuntungan atau kemudahan dari penggunaan aplikasi tersebut. Manfaat ini tidak hanya langsung mendorong generasi Z untuk terus menggunakan *E – Wallet*, tetapi juga akan menciptakan minat yang berkelanjutan bagi generasi Z untuk terus menggunakan *E – Wallet*.
5. Hasil dari penelitian ini bahwa persepsi inovasi layanan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet*, baik secara langsung ataupun melalui minat menggunakan *E – Wallet* sebagai variabel mediasi, keduanya sama – sama berpengaruh terhadap keputusan generasi Z untuk menggunakan *E – Wallet*. Yang artinya, generasi Z di Kabupaten Kuningan sangat tertarik dengan inovasi baru yang ditawarkan oleh *E – Wallet* dan cenderung terus menggunakan *E – Wallet* karena mereka merasa aplikasi ini selalu menghadirkan fitur – fitur baru dan menarik, Inovasi tidak hanya membuat generasi Z langsung menggunakan *E – Wallet*, tetapi juga akan menciptakan minat yang berkelanjutan bagi generasi Z untuk terus menggunakan *E – Wallet*.

5.2 Implikasi

- Bagi generasi Z

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa generasi Z cenderung kurang memprioritaskan keamanan saat memilih *E – Wallet*, hal ini tidak berarti mereka tidak peduli. Kemungkinan besar, mereka belum sepenuhnya memahami risiko yang terkait dengan penggunaan *E – Wallet* atau belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang cara melindungi diri dari ancaman siber. Oleh karena itu, penting bagi generasi Z untuk mendapatkan edukasi yang memadai mengenai keamanan siber. Dengan pengetahuan yang cukup, mereka dapat membuat keputusan yang lebih informatif dan bertanggung jawab saat memilih dan menggunakan *E – Wallet*.

- Bagi penyedia layanan *E – Wallet*

Agar pengguna, terutama generasi Z, semakin percaya dan nyaman menggunakan *E – Wallet*, perusahaan penyedia layanan harus terus berupaya meningkatkan kemudahan, manfaat, dan inovasi produknya. Selain itu, jaminan keamanan data pribadi dan keuangan pengguna juga harus menjadi prioritas utama untuk mencegah terjadinya penyalahgunaan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, & Pambudi, B. S. (2014). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, keamanan dan ketersediaan fitur terhadap minat ulang nasabah bank dalam menggunakan internet banking (studi pada program layanan internet banking BRI). *Jurnal Studi Manajemen*, 8 (1).
doi:<https://doi.org/10.21107/kompetensi.v8i1.589>
- Alwi, S. (2014). *Perkembangan Religiusitas Remaja*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Apriliuni Yeni Mali, M. (2020). Pengaruh persepsi manfaat dan kepercayaan terhadap minat penggunaan E-Wallet dengan sikap sebagai variabel intervening (studi pada mahasiswa STIE Malangkuçeçwara). Diambil kembali dari <http://repository.stie-mce.ac.id/id/eprint/1086>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024, Februari). *APJII jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang*. Diambil kembali dari <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Asriah Immawati, S., & Dadang. (2019). Minat Masyarakat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech) Di Kota Tangerang. *Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, 1.
doi:<http://dx.doi.org/10.31000/sinamu.v1i0.2135.g1315>
- Badan Pusat Statistika Kabupaten Kuningan. (2024, Mei). *Proyeksi penduduk (laki-Laki+perempuan) menurut kelompok umur (jiwa), 2019-2023*. Diambil kembali dari kuningankab.bps.go.id: <https://kuningankab.bps.go.id/id/statistics-table/2/MjgiMg==/proyeksi-penduduk-laki-laki-perempuan-menurut-kelompok-umur.html>

- Bank Indonesia. (2017). *Peraturan Bank Indonesia nomor 19/12/PBI/2017 tentang penyelenggaraan teknologi finansial*. Diambil kembali dari bi.go.id:
https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Documents/PBI_191217.pdf
- Buckley, R., Arner, D. W., & Barbaries, J. N. (2016). The evolution of fintech: A new post-crisis paradigm? *SSRN-Electronic Jurnal*, 47 (4).
 doi:<http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2676553>
- Cahyaningrum, N., Susyanti, J., & Saraswati, E. (2023). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas dan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi Brimo di Bank Bri Cabang Martadinata Malang Tahun 2016- 2022. *e – Jurnal Riset Manajemen*, 12 (1).
- Desvronita. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet Menggunakan Technology Acceptance Model. *JURNAL AKMENIKA*, 18 (2).
 doi:<https://doi.org/10.31316/akmenika.v18i2.2142>
- Dwi Rahmawati, Y., & Yuliana, R. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa STIE Bank BPD Jateng. *Journal of Economics and Banking*, 2 (2). doi:<https://doi.org/10.35829/econbank.v2i2.215>
- East Ventures. (2023, November). *Digital competitiveness index 2023: equitable digital nation*. Diambil kembali dari id.linkedin.com:
<https://id.linkedin.com/pulse/ewallet-metode-pembayaran-terfavorit-pelanggan-indonesia-wipay-fqeuc>
- Emilia, S. B. (2023). Pengaruh E-Servqual Terhadap E-Satisfaction Pada Nasabah PT. Bank Rakyat Indonesia Unit Tlogosari. Diambil kembali dari
<https://repository.unika.ac.id/id/eprint/31023>

- Fitriyanti, E. D., Farida, E., & Budi Primanto, A. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEB Universitas Islam Malang Angkatan 2019). *e – Jurnal Riset Manajemen*, 12 (1).
- Ghazali, I., & Latan. (2015). *Partial Least Squares Konsep, Teknik Dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*. Semarang: Badan penerbit Undip.
- Hanafi. (2021). *Dasar - Dasar Fintech*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hendrayadi, Tricahyadinata, I., & Zannati, R. (2019). *Metode Penelitian: Pedoman Penelitian Bisnis dan Akademik*. Jakarta: LPMP Imperium.
- Hidayat, M. T., Aini, Q., & Fetrina, E. (2020). Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus). *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 9 (3). doi:<http://dx.doi.org/10.22146/.v9i3.227>
- Ispriandina, A., & Sutisna, M. (2019). Faktor-Faktor Penerimaan Teknologi Yang Memengaruhi Intensi Kontinuitas Penggunaan Mobile Wallet Di Kota Bandung. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 10 (1). doi:<https://doi.org/10.35313/irwns.v10i1.1462>
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Juliantina, D. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech) ShopeePay Pada Generasi Z. Diambil kembali dari <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/11116>
- Kadir, A., & Triwahyuni, T. C. (2013). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.

- Leong, K., & Sung, A. (2018). Fintech (Financial Technology): What is It and How to Use Technologies to Create Business Value in Fintech Way? *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 9 (2). doi:10.18178/IJIMT
- Maulana, M. R. (2021). Pengaruh Promosi, Brand Image, Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Loyalitas Pelanggan Dalam Menggunakan Go-Ride (Studi Kasus Pada Mahasiswa STIE Jakarta). Diambil kembali dari <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/6302>
- Muzdalifa, I., Rahma, I. A., Novalia, B. G., & Rafsanjani, H. (2018). Peran Fintech Dalam Meningkatkan Keuangan Inklusif Pada UMKM Di Indonesia (Pendekatan Keuangan Syariah). *Jurnal Masharif Al - Syariah*, 3 (1). doi:<https://doi.org/10.30651/jms.v3i1.1618>
- Nurdin, Nur Azizah, W., & Rusli. (2020). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. *Jurnal Perbankan dan Keuangan Syariah*, 2 (2). doi:<https://doi.org/10.24239/jipsya.v2i2.32.198-221>
- Nurul A'La, C. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas Dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech) (Studi Pada Masyarakat Kota Medan). Diambil kembali dari <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/11915>
- OJK. (2023, April 6). *Mengapa Gen Z Dan Generasi Milenial Cenderung Lebih Suka Berutang?* Diambil kembali dari sikapiuangmu.ojk.go.id: <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/40800>
- Oktavia, K. I. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Individu Terhadap Penggunaan Internet Banking (Survey pada Pengguna MIB Mobile Bank

- Mandiri Cabang Slamet Riyadi Surakarta). Diambil kembali dari <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/73246>
- Paulus, A. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, Dan Pengalaman Terhadap Minat Generasi Z Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet. Diambil kembali dari <http://repositorybaru.stieykpn.ac.id/id/eprint/197>
- Riady, A. O. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Top Up Menggunakan Qris Di Aplikasi BSI Mobile Pada Masyarakat Kota Surakarta. Diambil kembali dari <https://eprints.iain-surakarta.ac.id/id/eprint/8517>
- Rohmah, A. N., Abbiyu, K. Y., Elisa, C., Nurasimah, Pasapan, N. L., Safika,
Reksa Permatasari, N. (2022). Adopsi Inovasi Layanan Online di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Samarinda. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 20 (1), 47-60. doi:<https://doi.org/10.46937/20202239408>
- Schueffel, P. (2016). Journal of Innovation Management. *Taming the Beast: A Scientific Definition of Fintech*, 32 - 54.
- Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. *ALACRITY:Journal Of Education*, Vol. 1.
- Siswanti, T. (2022). Analisis Pengaruh Manfaat Ekonomi, Keamanan Dan Risiko Terhadap Minat Penggunaan Financial Technology (Fintech) (Study Kasus pada Masyarakat di Wilayah Kecamatan Bekasi Timur). *Jurnal Bisnis dan Akuntansi Unsurya*, 7 (2). doi:<https://doi.org/10.35968/jbau.v7i2.899>
- Sriutami. (2023). Analisis Minat Generasi Z Dalam Penggunaan Mobile Banking Pada Bank Konvensional (Studi Kasus Mahasiswa Muslim Di Pulau Jawa). Diambil kembali dari

<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/dspace.uui.ac.id/123456789/481>

28

Stephen, H., & Peter G.W, K. (1996). *Information Technology*. New York: McGraw-Hill.

Subiyantoro. (2018). *Mengkristalkan Religiusitas Pada Anak*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmawati, K., & Kowanda, D. (2022). Keputusan Penggunaan E-Wallet Gopay Berdasarkan Pengaruh Keamanan, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat. *Jurnal Ilmiah Multidisplin (JUKIM)*, 1 (5) September, 62 - 68.
doi:<https://doi.org/10.56127/jukim.v1i05.481>

Szumski, O. (2022). Comparative analyses of digital payment methods from the pre and post COVID-19 perspective. *Procedia Computer Science*.
doi:<https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.09.530>

Taiwo, A. A., & Downe, A. G. (2013). The Theory of User Acceptance And Use of Technology (UTAUT): A Meta-Analytic Review of Empirical Findings. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 49 (1).

Thi Hoai Phuong, N., Dieu Thuy, N., Linh Giang, T., Thi Ngoc Han, B., Hoang Hieu, T., & Tan Long, N. (2022). Determinants of Intention To Use Fintech Payment Services: Evidence From Vietnam' Generation Z. *International Journal of Business, Economics and Law*, 26.

Thuy Nguyen, T., Ngoc Hoai Tran, T., Huyen My do, T., Khanh Linh Dinh, T., Uyen Nhi Nguyen, T., & Minh Khue Dang, T. (2024). Digital literacy, online security behaviors and E-payment intention. *Journal of Open Innovation:*

Technology, Market, and Complexity, 10.

doi:<https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2024.100292>

Tri Setyowati, E. O., & Respati, A. D. (2017). Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Computer Self Efficacy, Dan Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Akuntansi. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Keuangan*, 13 (1), 63 - 75.

doi:<http://dx.doi.org/10.21460/jrak.2017.131.281>

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G., & D. Davis, F. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27 (3).

Wuisan, P. J. (2018). Pengaruh Kualitas Program Hubungan Pelanggan Terhadap Tingkat Kepuasan Komunikasi Pelanggan (Kasus pada Program “Training Berkat” PT. Berkat Safety Balikpapan). Retrieved from <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/16886>

Zulfikar, & Tri Apriliyati, K. (2022). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Risiko, Keamanan, Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan Aplikasi OVO Di Kota Samarinda. *Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Samarinda*, 18 (1). doi:<https://doi.org/10.46964/eksis.v18i1.301>

LAMPIRAN

Lampiran I Pertanyaan Kuesioner

Religiusitas

No	Pernyataan
1	Bagaimana penilaian anda terhadap diri anda sendiri terkait dengan religiusitas anda?
2	Bagaimana teman dekat dan relasi anda menilai religiusitas anda saat ini?
3	Bagaimana keluarga dekat dan kerabat anda menilai religiusitas anda saat ini?

Sumber : (Alwi, 2014)

Kemudahan (X1)

No	Pernyataan
1	E-Wallet mudah untuk digunakan
2	Fitur dalam E-wallet mudah dipahami dan dioperasikan
3	Menggunakan E-wallet sangat fleksibel karena dapat dilakukan dimana saja
4	E-wallet dapat melakukan segala macam transaksi yang saya inginkan
5	Pengoperasian E-wallet mudah dipahami dan tidak rumit

Sumber : (Tri Setyowati & Respati, 2017)

Keamanan (X2)

No	Pernyataan
1	Kerahasiaan transaksi yang dilakukan melalui E-wallet terjamin
2	E-wallet memiliki keamanan yang tinggi terhadap bahaya virus dan hacker
3	Layanan E-wallet mampu menjaga kerahasiaan data pribadi
4	Layanan E-wallet telah dilengkapi dengan sistem keamanan yang handal

5	Layanan E-wallet selalu memberikan perlindungan terhadap saldo yang dimiliki oleh pengguna
---	--

Sumber : (Ahmad & Pambudi, 2014)

Manfaat (X3)

No	Pernyataan
1	Penggunaan layanan E-wallet dapat memperlancar transaksi
2	Penggunaan layanan E-wallet memungkinkan saya lebih mudah dalam melakukan transaksi
3	Penggunaan layanan E-wallet dapat dilakukan dengan praktis
4	Pembayaran menggunakan layanan E-wallet lebih efisien dibandingkan tunai
5	Penggunaan layanan E-wallet dapat menghemat waktu dalam melakukan transaksi

Sumber : (Apriliuni Yeni Mali, 2020)

Inovasi Layanan (X4)

No	Pernyataan
1	Saya menemukan dengan mudah apa yang dibutuhkan pada inovasi layanan digital di E-wallet
2	Desain inovasi layanan digital di E-wallet sangat menarik
3	Desain inovasi layanan digital di E-wallet bersifat interaktif dan menarik bagi saya
4	Inovasi layanan digital di E-wallet selalu meningkatkan perhatian dan minat saya

Sumber : (Emilia, 2023)

Minat Menggunakan E-wallet (Y1)

No	Pernyataan
1	Saya akan mencoba untuk menggunakan layanan E-wallet sebagai metode pembayaran saat melakukan transaksi

2	Saya berminat untuk menggunakan layanan E-wallet sebagai media menabung dan investasi
3	Saya berminat untuk menggunakan layanan E-wallet sebagai suatu kebanggaan dan penghargaan diri
4	Saya akan terus menggunakan layanan E-wallet di masa yang akan datang

Sumber : (Apriliuni Yeni Mali, 2020)

Keputusan Penggunaan E-wallet (Y2)

No.	Pernyataan
1	Penggunaan layanan E-wallet dapat memberikan keuntungan bagi saya
2	Saya merasa senang menggunakan layanan E-wallet sebagai alat pembayaran dalam bertransaksi
3	Saya berkeinginan untuk memberitahukan kepada orang lain untuk menggunakan layanan E-wallet

Sumber : (Apriliuni Yeni Mali, 2020)

Lampiran II Data Hasil Kuesioner

No	X1					X2					X3					X4				Y1				Y2			
	x1	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x2	x2	x2	x3	x3	x3	x3	x3	x4	x4	x4	x4	y1	y1	y1	y1	y2	y2	y2	y2
	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	1	1	1	1	2	2	2	2
	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	3
1	0	9	8	8	7	6	6	9	8	5	7	8	8	9	9	7	8	8	7	6	8	7	6	4	6	6	6
2	0	9	1	8	9	9	9	8	5	7	8	9	8	8	9	8	7	8	8	7	7	7	7	8	7	7	7
3	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	8	8	8	9	8	8	8	8	8	8	8	8	6	6	8	6	6
4	1	1	1	1	1	7	6	8	9	9	8	9	1	8	9	9	1	1	9	9	7	8	1	9	1	1	0
	0	0	0	0	0						0		0			0	0	9	9			0		0	0	0	0
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	5	6	6	8	8	7	8	1	8	1	9	1	1	0
	0	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							0		0		0	0	0	0
6	9	8	8	8	8	5	5	5	5	5	8	9	9	7	7	7	7	7	8	9	7	8	8	8	9	7	7
7	9	9	1	9	9	1	9	9	1	9	1	1	1	9	9	9	1	1	9	8	5	6	9	7	9	9	9
	0	0	0	0	0	0			0		0	0	0			0	0	0									
8	0	1	1	1	1	6	6	7	7	8	1	1	1	1	1	1	1	8	8	1	8	3	1	1	1	1	8
	0	0	0	0	0						0	0	0	0	0	0	0			0		0	0	0	0	0	0

9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	9	1	1	9	9	9	9	9	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	1	1	1	1	7
11	9	4	3	7	5	3	7	5	1	4	4	5	6	1	1	9	7	7	4	8	4	2	6	6	9	8		
12	8	8	8	8	8	5	5	5	5	5	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	8	7		
13	1	1	1	1	1	1	6	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1		
14	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	8	8	8	8	8		
15	1	1	1	7	1	6	6	6	7	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1		
16	9	1	9	8	9	7	5	5	5	5	8	8	8	1	8	8	7	8	8	8	5	5	9	8	8	8		
17	1	1	1	1	1	1	3	9	1	1	1	1	1	7	8	8	8	1	1	8	7	7	7	6	1	9		
18	9	9	8	9	9	9	7	6	7	8	1	1	9	9	1	8	9	9	9	9	9	7	8	9	9	9		
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	5	5	5	5		
20	5	7	7	7	7	7	5	6	6	6	7	6	8	7	7	7	7	7	7	8	3	2	8	5	7	6		
21	1	1	1	6	1	7	5	5	5	5	1	1	1	7	8	8	8	7	8	8	8	8	8	8	8	8		
22	1	9	9	9	9	5	5	5	5	5	9	9	9	9	9	8	9	9	8	8	5	8	8	5	8	7		
23	1	1	1	9	9	8	7	6	6	6	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	9	6	1	9	1	7		
24	1	1	1	1	1	8	8	8	8	8	1	1	1	8	1	9	9	9	9	1	8	8	1	9	1	8		
25	9	9	9	9	9	8	7	8	8	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	7	9	9	9	9		
26	1	9	1	1	9	9	7	8	8	8	9	1	1	9	9	9	8	8	7	9	7	6	1	8	9	6		
27	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8		
28	1	8	1	7	9	9	9	8	1	5	7	1	1	8	9	8	6	7	7	7	9	6	7	8	1	8		
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
30	9	9	9	8	8	7	7	6	6	6	9	9	9	8	9	8	9	8	7	9	7	7	8	9	9	8		
31	7	7	8	9	9	5	5	5	5	5	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9		
32	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8		
33	9	9	1	8	9	8	8	8	8	9	9	9	9	8	9	9	8	8	8	8	8	8	9	8	9	8		

34	8	9	7	8	8	9	9	9	9	9	9	9	9	10	10	9	8	8	8	8	9	8	7	8	8	10	10
35	8	8	10	3	8	7	5	7	7	9	8	8	8	8	8	8	5	8	7	5	5	2	1	9	7	8	7
36	10	10	9	10	8	9	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	9	8	9	8	10	10	7	6	5	8	
37	10	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	7	10	9	
38	10	10	10	10	10	7	7	5	6	6	8	8	7	10	10	8	8	9	8	8	4	7	7	8	8	8	
39	8	8	9	8	8	7	7	7	7	7	8	9	8	7	8	8	7	7	7	8	5	6	7	7	7	8	
40	8	8	8	6	7	6	6	6	7	5	7	8	8	6	7	6	5	5	5	5	5	5	4	7	5	4	
41	10	10	10	10	10	8	8	8	8	8	10	10	10	9	10	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10	9	
42	9	9	7	8	10	6	4	4	4	4	10	10	10	10	8	8	9	8	9	10	1	4	4	5	6	3	
43	9	7	8	6	7	8	7	7	8	7	9	9	9	5	7	7	8	6	6	6	7	7	8	6	8	5	
44	10	10	10	8	9	7	6	7	7	7	9	9	9	10	8	7	5	6	6	8	3	3	8	8	9	8	
45	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	8	10	10	10	10	
46	10	9	8	8	9	9	8	8	7	8	8	8	7	9	9	9	7	9	8	9	8	9	9	8	9	10	
47	9	9	10	10	9	8	8	7	8	7	10	9	10	8	9	8	9	8	8	8	7	7	8	7	8	8	
48	10	10	10	10	8	5	4	4	6	5	8	9	9	9	9	7	7	7	7	7	6	10	10	9	9	10	
49	9	9	9	9	9	9	8	8	8	7	9	9	9	9	9	9	8	8	8	8	8	7	7	7	7	7	
50	7	7	9	7	8	7	7	8	7	6	9	9	8	7	7	6	8	8	7	7	8	7	8	7	8	8	
51	10	10	10	10	10	8	8	10	7	8	10	10	10	10	10	9	9	9	9	9	8	6	5	8	8	8	
52	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7	8	8	7	7	6	8	7	5	7	5	5	8	
53	9	8	10	8	8	7	7	5	7	8	8	9	9	7	7	8	8	8	7	8	6	6	8	8	8	8	
54	8	8	8	8	9	8	8	7	7	7	9	9	9	8	8	9	8	8	8	9	8	8	8	8	8	8	
55	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
56	9	9	9	8	9	8	8	8	8	8	9	9	9	8	8	7	8	7	7	9	7	7	9	8	9	7	
57	7	8	7	8	7	5	5	5	4	4	7	7	7	8	7	6	6	5	4	5	4	3	6	5	7	5	
58	7	7	7	7	7	7	4	4	5	5	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	

5	9	9	9	9	1	1	1	1	9	9	9	1	1	1	9	9	9	9	1	1	1	1	9	9	9	9
6	0	1	9	9	1	1	7	6	6	7	4	1	1	1	1	1	7	7	6	8	1	1	1	1	1	1
6	1	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
6	2	1	9	5	1	9	9	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	1	1	1	1
6	4	8	8	7	8	8	8	6	6	7	6	8	8	8	8	8	7	7	8	8	7	8	8	8	8	8
6	5	1	1	8	8	1	8	5	6	5	5	1	1	1	1	1	5	1	9	1	1	5	1	1	1	1
6	6	6	7	7	7	8	9	8	8	7	8	8	7	9	9	8	8	8	9	9	9	8	9	9	8	9
6	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
6	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
6	9	8	7	8	8	8	7	7	8	8	7	7	9	9	8	9	7	7	7	7	8	9	9	9	9	9
7	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
7	1	1	1	1	8	1	1	9	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	9	1	1	1	1
7	2	1	9	9	9	8	8	8	7	8	7	9	1	9	1	9	9	8	8	8	9	7	7	9	7	9
7	3	1	1	8	8	8	7	8	9	9	9	8	9	9	8	9	8	7	1	9	9	8	9	9	8	8
7	4	1	9	1	9	9	8	8	8	8	9	9	9	9	8	9	8	7	8	8	1	8	9	7	9	9
7	5	1	9	1	8	9	8	8	8	8	8	9	7	9	9	9	8	9	1	9	8	8	8	9	8	1
7	6	1	1	9	1	9	8	8	8	8	8	1	1	9	1	9	9	9	9	1	1	7	8	1	1	1
7	7	8	9	9	9	7	5	5	5	6	5	8	9	9	9	9	7	7	7	6	9	8	8	9	6	8
7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
7	9	8	8	8	8	8	8	8	8	9	7	7	7	7	7	9	9	5	7	7	7	9	9	9	9	9
8	0	9	8	9	9	1	9	7	9	9	7	8	8	9	1	9	9	9	9	8	9	9	9	8	8	8
8	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	8	9	9	9	9	9	2	9	3	7	1	1	5	5	5
8	2	9	1	9	8	9	8	8	8	1	9	9	9	8	1	9	8	1	1	9	8	7	8	1	9	9
8	3	8	4	9	3	6	3	2	4	5	6	9	7	1	6	5	5	7	5	6	4	6	6	7	5	4

8 4	8	8	9	7	8	8	6	6	7	6	9	8	8	9	8	8	8	8	8	9	6	8	8	8	8	8
8 5	7	8	1 0	7	7	9	9	8	9	7	1 0	1 0	1 0	8	8	7	8	7	9	9	8	7	6	7	8	3
8 6	1 0	9	1 0	9	9	9	9	9	9	9	1 0	1 0	1 0	8	8	9	8	8	8	8	5	5	8	8	8	5
8 7	8	9	8	9	8	8	8	8	7	8	8	9	9	8	8	7	8	7	7	8	8	5	5	5	5	5
8 8	8	8	8	9	8	7	5	6	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	9	9	7	5	9	8	9	9
8 9	9	9	1 0	9	8	8	8	7	8	8	9	9	8	8	9	8	8	8	8	9	8	8	9	8	8	8
9 0	9	7	7	8	9	9	7	8	8	9	9	9	9	8	7	7	9	8	9	8	5	6	8	7	9	8
9 1	9	9	1 0	7	7	7	5	6	5	7	9	1 0	1 0	8	1 0	9	8	9	9	9	9	8	1 0	7	1 0	9
9 2	1 0	8	1 0	9	8	7	7	7	6	7	1 0	1 0	1 0	8	8	8	9	9	7	8	5	6	8	9	7	6
9 3	8	7	9	9	9	6	7	7	7	8	8	9	9	8	9	8	8	8	8	7	6	5	6	7	8	7
9 4	9	8	9	7	6	5	4	3	4	8	6	7	8	8	9	7	7	6	8	7	8	8	7	3	1 0	9
9 5	9	9	8	8	9	7	7	8	7	7	8	8	8	8	8	8	7	7	7	8	1	1	5	7	7	7
9 6	8	8	9	8	7	6	6	6	6	6	9	9	9	8	9	8	8	8	7	8	8	7	7	7	8	6
9 7	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	5	8	8	7	1 0	1 0	1 0	9	1 0	9	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	7
9 8	1 0	9	7	9	8	8	8	8	7	8	9	9	9	9	9	7	8	8	7	7	7	7	9	9	9	8
9 9	8	7	9	8	7	7	6	6	7	8	9	8	9	9	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
1 0 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	9	8	8	8	9	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	9	9	9	9	1 0	8	8	8	8	1 0	8

Lampiran III Hasil Uji Statistika Deskriptif

. sum kemudahan keamanan manfaat inovasi minat keputusan

Variable	Obs	Mean	Std. dev.	Min	Max
kemudahan	100	8.732	.9577836	5.6	10
keamanan	100	7.352	1.548181	1.8	10
manfaat	100	8.758	1.003145	3.4	10
inovasi	100	8.1525	1.117975	5.25	10
minat	100	7.7075	1.403034	3.5	10
keputusan	100	8.04	1.331885	4	10

Lampiran IV Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Item	Obs	Sign	Item-test correlation	Item-rest correlation	Average interitem covariance	alpha
kemudahan1	100	+	0.8048	0.6981	.8126094	0.8249
kemudahan2	100	+	0.8943	0.8220	.6992761	0.7903
kemudahan3	100	+	0.7028	0.5290	.872963	0.8667
kemudahan4	100	+	0.7668	0.6038	.7910606	0.8512
kemudahan5	100	+	0.8513	0.7624	.7619192	0.8084
Test scale					.7875657	0.8585

Item	Obs	Sign	Item-test correlation	Item-rest correlation	Average interitem covariance	alpha
keamanan1	100	+	0.8751	0.8052	2.312576	0.9273
keamanan2	100	+	0.8863	0.8162	2.227003	0.9256
keamanan3	100	+	0.9366	0.8976	2.152912	0.9101
keamanan4	100	+	0.8946	0.8338	2.261936	0.9221
keamanan5	100	+	0.8777	0.8061	2.276077	0.9272
Test scale					2.246101	0.9371

Item	Obs	Sign	Item-test correlation	Item-rest correlation	Average interitem covariance	alpha
manfaat1	100	+	0.8568	0.7752	.9157071	0.8743
manfaat2	100	+	0.8643	0.7917	.9295118	0.8722
manfaat3	100	+	0.8252	0.7440	.9929798	0.8836
manfaat4	100	+	0.8333	0.7075	.8609933	0.8948
manfaat5	100	+	0.8830	0.7989	.8318687	0.8687
Test scale					.9062121	0.9005

Item	Obs	Sign	Item-test correlation	Item-rest correlation	Average interitem covariance	alpha
il1	100	+	0.8212	0.7010	1.232761	0.8667
il2	100	+	0.8332	0.6949	1.141919	0.8690
il3	100	+	0.8748	0.7734	1.088316	0.8386
il4	100	+	0.9118	0.8229	.9494613	0.8179
Test scale					1.103114	0.8826

Item	Obs	Sign	Item-test correlation	Item-rest correlation	Average interitem covariance	alpha
minat1	100	+	0.6496	0.4897	2.160471	0.8119
minat2	100	+	0.8884	0.7420	1.12936	0.6884
minat3	100	+	0.8607	0.6986	1.260337	0.7115
minat4	100	+	0.7627	0.6075	1.76633	0.7613
Test scale					1.579125	0.8022

Item	Obs	Sign	Item-test correlation	Item-rest correlation	Average interitem covariance	alpha
kp1	100	+	0.8601	0.6827	1.497778	0.7702
kp2	100	+	0.8675	0.7194	1.518384	0.7418
kp3	100	+	0.8699	0.6748	1.400101	0.7853
Test scale					1.472088	0.8299

Lampiran V Uji F dan R - Squared

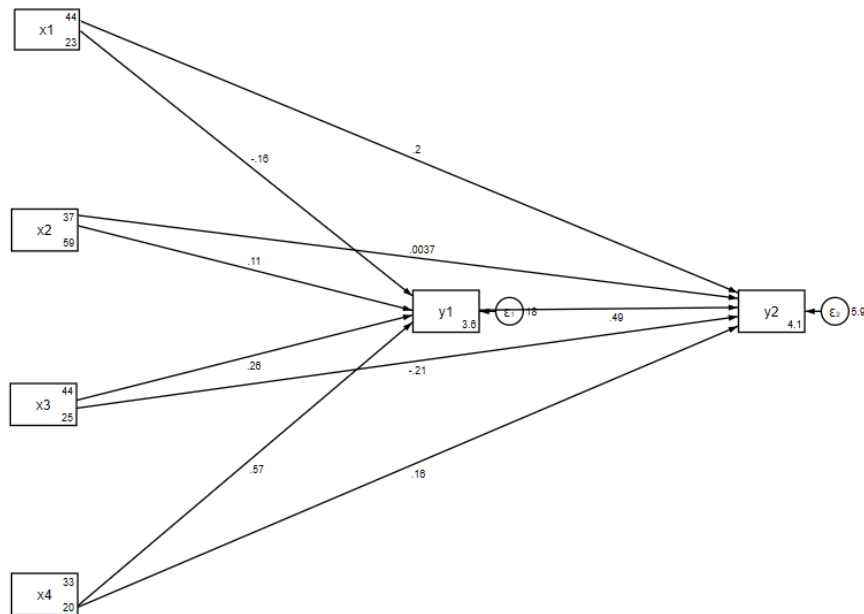
Uji F terhadap Minat Menggunakan E-Wallet

Source	SS	df	MS	Number of obs	=	100
Model	1290.9949	4	322.748726	F(4, 95)	=	16.78
Residual	1827.1151	95	19.2327905	Prob > F	=	0.0000
				R-squared	=	0.4140
				Adj R-squared	=	0.3894
Total	3118.11	99	31.4960606	Root MSE	=	4.3855

Uji F terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet

Source	SS	df	MS	Number of obs	=	100
Model	994.394688	5	198.878938	F(5, 94)	=	31.89
Residual	586.165312	94	6.2358012	Prob > F	=	0.0000
				R-squared	=	0.6291
				Adj R-squared	=	0.6094
Total	1580.56	99	15.9652525	Root MSE	=	2.4972

Lampiran VI Hasil Uji SEM



Lampiran VII Hasil Uji *Path Coefficient*

		OIM		z	P> z	[95% conf. interval]	
		Coefficient	std. err.				
Structural y1	x1	-.1618423	.1511956	-1.07	0.284	-.4581802	.1344955
	x2	.1126711	.0688048	1.64	0.102	-.0221839	.2475261
	x3	.2618872	.156841	1.67	0.095	-.0455156	.5692899
	x4	.5717582	.1511173	3.78	0.000	.2755738	.8679426
	_cons	3.641173	4.120599	0.88	0.377	-4.435053	11.7174
y2	y1	.4887374	.0566405	8.63	0.000	.377724	.5997507
	x1	.1967814	.0861271	2.28	0.022	.0279753	.3655875
	x2	.0037276	.0394905	0.09	0.925	-.0736723	.0811275
	x3	-.2097273	.0900654	-2.33	0.020	-.3862523	-.0332023
	x4	.1648431	.0915152	1.80	0.072	-.0145233	.3442095
	_cons	4.132147	2.343022	1.76	0.078	-.4600923	8.724387
var(e.y1)		18.27115	2.583931			13.84802	24.10705
var(e.y2)		5.861653	.8289629			4.442649	7.733894

LR test of model vs. saturated: $\chi^2(0) = 0.00$

Prob > $\chi^2 = .$