

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT
BERKELANJUTAN DALAM PENGGUNAAN E-WALLET DI KALANGAN
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

Dosen Pembimbing : Kartini, Dra., M.Si.



Disusun Oleh :

Ardimas Aryo Kuncoro (22311411)

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2026

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT
BERKELANJUTAN DALAM PENGGUNAAN E-WALLET DI KALANGAN
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

SKRIPSI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir guna memperoleh gelar
Sarjana Strata-I di Jurusan Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika,
Universitas Islam Indonesia.



Disusun Oleh :

Nama : Ardimas Aryo Kuncoro
NIM : 22311411
Program Studi : Manajemen
Bidang Konsentrasi : Manajemen Keuangan

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

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

Yogyakarta, 2 Mei 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow rectangular revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem, the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and a unique alphanumeric code 'DBE4BAOX005656838'.

Ardimas Aryo Kuncoro

HALAMAN PENGESAHAN

Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat Berkelanjutan Dalam Penggunaan E-Wallet Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Indonesia

Disusun Oleh :

Nama : Ardimas Aryo Kuncoro
NIM : 22311411
Program Studi : Manajemen
Bidang Konsentrasi : Manajemen Keuangan

Yogyakarta, 18 Mei 2026

Telah disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing,



Kartini, Dra., M.Si.

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR
TUGAS AKHIR BERJUDUL
ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT
BERKELANJUTAN DALAM PENGGUNAAN E-WALLET DI KALANGAN
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Disusun Oleh : Ardimas Aryo Kuncoro
NIM : 22311411
Pembimbing TA : Kartini, Dra., M.Si.
Penguji : Prof. Dr. Drs. Sutrisno, M.M.

Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

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

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *hedonic motivation*, dan *habit* terhadap *continuance intention to use e-wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner secara daring kepada 163 responden yang merupakan mahasiswa aktif dan pengguna e-wallet. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Structural Equation Modeling* berbasis *Partial Least Squares* (SEM-PLS) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *performance expectancy*, *effort expectancy*, *hedonic motivation*, dan *habit* berpengaruh positif terhadap *continuance intention to use e-wallet*, dengan variabel *habit* sebagai faktor yang paling signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan penggunaan e-wallet dalam aktivitas sehari-hari menjadi faktor utama yang mendorong keberlanjutan penggunaan, di samping persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, serta pengalaman menyenangkan yang dirasakan pengguna. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberlanjutan penggunaan e-wallet tidak hanya dipengaruhi oleh aspek fungsional, tetapi juga oleh faktor perilaku dan pengalaman pengguna. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan model UTAUT2 pada konteks mahasiswa di Indonesia serta memberikan implikasi praktis bagi penyedia layanan e-wallet untuk meningkatkan retensi pengguna melalui peningkatan pengalaman pengguna dan pembentukan kebiasaan penggunaan.

Kata kunci: e-wallet, UTAUT2, behavioral finance, performance expectancy, effort expectancy, hedonic motivation, habit, continuance intention, SEM-PLS

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of performance expectancy, effort expectancy, hedonic motivation, and habit on continuance intention to use e-wallets among students of Universitas Islam Indonesia. This research employs a quantitative approach using a survey method through the distribution of online questionnaires to 163 respondents, who are active students and e-wallet users. The data analysis technique used is Structural Equation Modeling based on Partial Least Squares (SEM-PLS) with the assistance of SmartPLS 4 software. The results show that performance expectancy, effort expectancy, hedonic motivation, and habit have a positive effect on continuance intention to use e-wallets, with habit being the most significant factor. This indicates that the habitual use of e-wallets in daily activities is the main driver of continued usage, in addition to perceived usefulness, ease of use, and the enjoyable experience perceived by users. These findings suggest that the continuance of e-wallet usage is not only influenced by functional aspects but also by behavioral and user experience factors. This study contributes theoretically to the development of the UTAUT2 model in the context of university students in Indonesia and provides practical implications for e-wallet service providers to improve user retention through enhancing user experience and fostering usage habits.

Keywords: *e-wallet, UTAUT2, behavioral finance, performance expectancy, effort expectancy, hedonic motivation, habit, continuance intention, SEM-PLS*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat Berkelanjutan Dalam Penggunaan E-Wallet Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Indonesia”** yang disusun sebagai syarat untuk memenuhi gelar sarjana strata -I pada program studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia.

Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dan telah membantu penulis selama proses penyusunan tugas akhir skripsi ini kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya dalam setiap proses yang dilalui penulis.
2. Rasulullah SAW sebagai panutan dalam menjalani kehidupan.
3. Kedua orang tua penulis, yang telah memberikan kasih sayang, doa, serta dukungan kepada penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan perlindungan kepada beliau.
4. Kakak-kakak penulis yang telah memberikan dukungan, perhatian, serta bantuan baik secara moral maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan penyusunan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Kartini, Dra., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.

7. Bapak Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
8. Bapak Arif Hartono, S.E., M.Ec., Ph.D. selaku Ketua Jurusan Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
9. Bapak Abdur Rafik, S.E., M.Sc., CSA. selaku Ketua Program Studi Manajemen Program Sarjana Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
10. Khansa Priendiana, yang telah memberikan dukungan, semangat, perhatian, serta menemani penulis dalam berbagai proses selama penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman Grup “Klepon” serta rekan sekelas Prodi Manajemen angkatan 2022 yang telah memberikan kebersamaan, dukungan, dan pengalaman selama masa perkuliahan.
12. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan kontribusinya dalam penelitian ini.
13. Terakhir, penulis juga mengapresiasi diri sendiri atas usaha, ketekunan, dan semangat yang telah diberikan dalam menyelesaikan seluruh proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Kontribusi Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teori	9
2.1.1 Teori UTAUT2	9
2.1.2 Performance Expectancy (PE)	10
2.1.3 Effort Expectancy (EE)	11
2.1.4 Hedonic Motivation (HM)	12
2.1.5 Habit (HB)	12
2.1.6 Continuance Intention (CI)	13
2.2 Penelitian yang Relevan	14
2.2.1 Hasil penelitian yang mendukung Performance Expectancy	14
2.2.2 Bukti empiris untuk Effort Expectancy	15
2.2.3 Peran Hedonic Motivation dalam studi sebelumnya	16
2.2.4 Habit sebagai determinan kuat Continuance Intention	17
2.3 Hipotesis Penelitian	18
2.3.1 Pengaruh Performance Expectancy terhadap Continuance Intention	18
2.3.2 Pengaruh Effort Expectancy terhadap Continuance Intention	19
2.3.3 Pengaruh Hedonic Motivation terhadap Continuance Intention	20

2.3.4 Pengaruh Habit terhadap Continuance Intention	21
2.4 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian dan Pendekatan	24
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	24
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.4 Definisi Operasional Variabel	28
3.5 Skala Penelitian	32
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	33
3.7 Teknik Analisis Data	34
3.8 Uji Hipotesis	36
3.9 Persamaan Model	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	39
4.2 Statistik Deskriptif Responden	40
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	40
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	41
4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas	42
4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan atau Tahun Kuliah	42
4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis E-Wallet yang Paling Sering Digunakan	43
4.2.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Menggunakan E-Wallet	44
4.2.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan E-Wallet	45
4.3 Hasil Analisis Data	45
4.3.1 Evaluasi Outer Model	46

4.3.2 Evaluasi Inner Model	56
4.4 Pembahasan	66
4.4.1 Pengaruh Performance Expectancy terhadap Continuance Intention	66
4.4.2 Pengaruh Effort Expectancy terhadap Continuance Intention	68
4.4.3 Pengaruh Hedonic Motivation terhadap Continuance Intention	69
4.4.4 Pengaruh Habit terhadap Continuance Intention	70
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Implikasi Manajerial	76
5.3 Keterbatasan Penelitian	80
5.4 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel</u>	28
<u>Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin</u>	40
<u>Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia</u>	41
<u>Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas</u>	42
<u>Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan</u>	42
<u>Tabel 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis E-Wallet</u>	43
<u>Tabel 4. 6 Lama Penggunaan E-Wallet</u>	44
<u>Tabel 4. 7 Frekuensi Penggunaan E-Wallet</u>	45
<u>Tabel 4. 8 Nilai Outer Loading Indikator</u>	47
<u>Tabel 4. 9 Uji Reliabilitas Konstruk (Cronbach's Alpha)</u>	49
<u>Tabel 4. 10 Uji Reliabilitas Konstruk (Composite Reliability)</u>	51
<u>Tabel 4. 11 Average Variance Extracted / AVE</u>	53
<u>Tabel 4. 12 Uji Validitas Diskriminan (Heterotrait–Monotrait Ratio / HTMT)</u>	55
<u>Tabel 4. 13 Nilai VIF Inner Model</u>	57
<u>Tabel 4. 14 Nilai R-Square</u>	59
<u>Tabel 4. 15 Nilai f-Square (f²)</u>	61
<u>Tabel 4. 16 Nilai Path Coefficient</u>	63
<u>Tabel 4. 17 Hasil Uji Hipotesis</u>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Penelitian UTAUT2

22

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam sistem keuangan global. Transformasi menuju ekonomi digital mendorong munculnya berbagai inovasi finansial berbasis teknologi atau *financial technology* (FinTech) yang mempermudah transaksi, meningkatkan efisiensi, dan memperluas akses keuangan masyarakat. Salah satu inovasi FinTech yang paling populer adalah dompet digital (e-wallet), yaitu aplikasi pembayaran elektronik yang memungkinkan pengguna menyimpan uang secara virtual dan melakukan transaksi non-tunai kapan pun dan di mana pun. Menurut Bank Indonesia (2023), dompet digital adalah aplikasi elektronik yang memiliki fungsi sebagai penyimpanan dan menjadi alternatif sistem pembayaran yang dibuat untuk memudahkan penggunaannya dalam melakukan transaksi.

Secara global, penggunaan e-wallet meningkat pesat seiring meningkatnya penetrasi internet dan smartphone. Laporan dari Iswaratioso (2024) menyebutkan bahwa digital wallet menjadi salah satu pendorong utama inklusi keuangan, terutama di negara berkembang yang masih memiliki kesenjangan akses terhadap layanan perbankan konvensional. Di Indonesia, fenomena ini terlihat jelas. Laporan dari Research And Markets (2024) memproyeksikan nilai pasar e-wallet mencapai lebih dari USD 9 miliar pada 2028, didorong oleh kemudahan transaksi dan meningkatnya kepercayaan pengguna. Studi dari Mordor Intelligence (2025) juga

mencatat bahwa tingkat kesadaran masyarakat Indonesia terhadap e-wallet telah mencapai 96 %, menjadikan Indonesia sebagai salah satu pasar pembayaran digital terbesar di Asia Tenggara.

Kemudahan penggunaan, keamanan, dan kecepatan transaksi membuat e wallet diminati oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda. Kalangan mahasiswa merupakan segmen pengguna yang sangat potensial karena mereka termasuk generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan gaya hidup *cashless*. Menurut survei dari Lavinda (2022) yang dilakukan terhadap 5.204 responden di 34 provinsi, sekitar 68% Generasi Z menggunakan e wallet, sedangkan hanya sekitar 35,4% yang memiliki dan menggunakan kartu ATM bank. Di lingkungan kampus, e wallet tak hanya digunakan untuk belanja daring, tetapi juga untuk pembayaran makanan, transportasi online, serta kegiatan akademik dan sosial. Kondisi ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah menjadi bagian integral dari ekosistem ekonomi digital nasional.

Namun demikian, tingginya tingkat adopsi belum menjamin keberlanjutan penggunaan e-wallet. Fenomena penurunan penggunaan setelah adopsi awal (*post-adoption drop-off*) menjadi perhatian penting. Shanmugavel et al. (2024) dan Abbasi et al. (2022) menemukan bahwa meskipun banyak pengguna tertarik mencoba e-wallet, sebagian berhenti menggunakannya secara rutin karena faktor kenyamanan, kebosanan, atau masalah teknis. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian tidak cukup hanya meneliti niat awal (*intention to adopt*), tetapi juga penting untuk memahami niat berkelanjutan (*continuance intention*), yaitu keinginan pengguna untuk tetap menggunakan e-wallet dalam jangka panjang.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi *continuance intention* pengguna e-wallet dengan menggunakan teori perilaku teknologi. Salah satu teori yang paling banyak digunakan adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang kemudian dikembangkan menjadi UTAUT2 (Venkatesh, Thong and Xu, 2012). *UTAUT2* memperluas model sebelumnya dengan menambahkan konstruk yang relevan untuk konteks konsumen, seperti *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit*, sehingga mampu menjelaskan perilaku pengguna individu secara lebih komprehensif. Sejumlah penelitian seperti Dwivedi et al. (2019) dan Wu, Lee and Tian (2021) menunjukkan bahwa UTAUT2 memiliki daya jelaskan yang tinggi terhadap niat dan perilaku penggunaan teknologi di sektor keuangan digital.

Salah satu faktor utama dalam UTAUT2 adalah *performance expectancy*, yaitu sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi dapat membantu meningkatkan efektivitas dan produktivitasnya. Dalam konteks e-wallet, *performance expectancy* menggambarkan keyakinan pengguna bahwa aplikasi dompet digital mampu mempermudah transaksi, menghemat waktu, dan memberikan manfaat nyata dalam aktivitas keuangan. Penelitian Azman Ong, Yusri and Ibrahim (2023) serta Abdul-Halim et al. (2022) menunjukkan bahwa semakin tinggi ekspektasi kinerja, semakin besar keinginan seseorang untuk terus menggunakan e-wallet. Hal ini selaras dengan kebiasaan mahasiswa yang mengutamakan kecepatan dan efisiensi dalam setiap aktivitas mereka.

Faktor kedua adalah *effort expectancy*, yaitu persepsi individu terhadap kemudahan penggunaan teknologi. Dalam dunia digital yang serba cepat, pengguna cenderung memilih aplikasi yang sederhana, mudah dipelajari, dan tidak

membutuhkan usaha besar untuk dioperasikan. Studi dari Abbasi et al. (2022) dan Belanche, Guinalú and Albás (2022) menemukan bahwa kemudahan navigasi dan antarmuka yang intuitif meningkatkan kenyamanan serta mengurangi hambatan psikologis untuk terus menggunakan e-wallet. Bagi mahasiswa, antarmuka aplikasi yang ramah pengguna dan stabilitas sistem menjadi aspek penting yang menentukan kenyamanan penggunaan jangka panjang.

Faktor berikutnya yang penting adalah *hedonic motivation*, yaitu dorongan kesenangan, kenyamanan, atau kepuasan emosional yang dirasakan ketika menggunakan teknologi. Penelitian Hu et al. (2023) menunjukkan bahwa motivasi hedonik berperan kuat dalam memengaruhi perilaku pengguna muda, terutama di negara dengan tingkat kematangan digital yang tinggi. Dalam konteks mahasiswa Indonesia, *hedonic motivation* dapat muncul dari tampilan antarmuka yang menarik, fitur promosi, cashback, atau pengalaman interaktif yang menyenangkan saat bertransaksi menggunakan e-wallet. Aspek emosional ini sering kali menjadi pembeda antara satu platform dengan platform lain.

Faktor terakhir dalam penelitian ini adalah *habit*, yaitu kecenderungan seseorang untuk menggunakan teknologi secara otomatis karena kebiasaan yang sudah terbentuk. Venkatesh, Thong and Xu (2012) menjelaskan bahwa *habit* muncul dari pengalaman berulang yang menimbulkan rasa familiar dan kenyamanan. Abdul-Halim et al. (2022) juga menemukan bahwa kebiasaan yang telah terbentuk merupakan prediktor kuat dari niat berkelanjutan penggunaan e-wallet. Dalam konteks mahasiswa, kebiasaan menggunakan e-wallet setiap hari untuk berbagai keperluan kampus atau pribadi menjadikan layanan ini bagian dari gaya hidup digital mereka.

Melihat berbagai fenomena dan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberlanjutan penggunaan e-wallet dipengaruhi oleh faktor kinerja, kemudahan, kesenangan, dan kebiasaan pengguna. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan di luar negeri atau pada kelompok masyarakat umum, belum secara khusus pada mahasiswa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Hedonic Motivation*, dan *Habit* terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan literasi keuangan digital di lingkungan pendidikan tinggi serta membantu penyedia layanan dalam memahami perilaku pengguna muda di era ekonomi digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa pokok permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini sebagai berikut:

1. Belum jelas seberapa besar pengaruh *Performance Expectancy* (harapan kinerja) terhadap *continuance intention* penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa UII. Padahal, pada beberapa studi *performance expectancy* terbukti penting tetapi efeknya dapat berbeda antar-kelompok pengguna. Oleh karena itu penelitian ini akan mengeksplorasi apakah semakin tinggi persepsi manfaat/kebergunaan e-wallet maka semakin tinggi niat mahasiswa untuk terus menggunakannya.

2. Belum diketahui peran *Effort Expectancy* (kemudahan penggunaan) dalam menentukan kelanjutan penggunaan e-wallet oleh mahasiswa. Kemudahan penggunaan dapat menjadi penentu awal adopsi, namun pengaruhnya terhadap keputusan untuk terus memakai layanan belum konsisten pada literatur; penelitian ini akan menguji apakah kemudahan pemakaian mendorong niat kelanjutan pada mahasiswa UII.
3. Pengaruh *Hedonic Motivation* (motivasi hedonik/kesenangan) terhadap *continuance intention* pada mahasiswa UII masih perlu dikaji lebih lanjut. Karena mahasiswa cenderung dipengaruhi faktor kesenangan, fitur estetika, dan promosi, penelitian ini akan menguji apakah aspek kesenangan dan kepuasan emosional mendorong mahasiswa untuk terus memakai e-wallet.
4. Peran *Habit* (kebiasaan) sebagai pendorong kelanjutan penggunaan di lingkungan kampus belum terukur dengan jelas. Kebiasaan dapat membuat seseorang menggunakan layanan secara otomatis, penelitian ini bertujuan mengetahui apakah kebiasaan penggunaan e-wallet seperti pembayaran sehari-hari di kantin, dan pembayaran transportasi meningkatkan niat untuk melanjutkan penggunaan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah *Performance Expectancy* berpengaruh terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia?

2. Apakah *Effort Expectancy* berpengaruh terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia?
3. Apakah *Hedonic Motivation* berpengaruh terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia?
4. Apakah *Habit* berpengaruh terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menguji secara empiris pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
2. Menguji secara empiris pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
3. Menguji secara empiris pengaruh *Hedonic Motivation* terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
4. Menguji secara empiris pengaruh *Habit* terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

1.5 Kontribusi Penelitian

1. Kontribusi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang perilaku konsumen dan teknologi keuangan digital. Melalui replikasi parsial dari jurnal acuan dengan menggunakan teori UTAUT2, penelitian ini dapat memperkuat dan memperjelas hubungan antara empat variabel utama (*performance expectancy*, *effort expectancy*, *hedonic motivation*, dan *habit*) terhadap *continuance intention* pada pengguna e-wallet. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bukti empiris baru yang memperluas penerapan teori UTAUT2 dalam konteks mahasiswa di Indonesia, terutama di lingkungan Universitas Islam Indonesia (UII), yang sebelumnya masih jarang dikaji secara mendalam.

2. Kontribusi Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi penyedia layanan e-wallet dan pihak kampus dalam meningkatkan penggunaan berkelanjutan di kalangan mahasiswa. Bagi penyedia layanan, hasil penelitian ini dapat membantu memahami faktor apa yang paling berpengaruh terhadap niat mahasiswa untuk terus menggunakan e-wallet, seperti kemudahan penggunaan, manfaat nyata, kesenangan, dan kebiasaan penggunaan. Sementara bagi pihak universitas, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung program literasi keuangan digital, memperluas kerja sama dengan penyedia e-wallet, serta mendorong penggunaan teknologi keuangan yang aman, efisien, dan berkelanjutan di lingkungan mahasiswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori UTAUT2

Teori UTAUT2 merupakan pengembangan dari model UTAUT yang diperkenalkan oleh Venkatesh et al. (2003) dan dikembangkan lebih lanjut oleh Venkatesh, Thong and Xu (2012). Teori ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana individu menerima dan menggunakan teknologi baru. Model UTAUT2 menambahkan tiga variabel baru, yaitu *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit*, sehingga lebih sesuai untuk konteks pengguna individu (konsumen). Teori ini menggabungkan faktor kognitif, afektif, dan perilaku untuk menjelaskan niat serta perilaku penggunaan teknologi. Dalam konteks sistem keuangan digital seperti e-wallet, UTAUT2 banyak digunakan untuk memahami mengapa pengguna memutuskan untuk terus menggunakan aplikasi setelah tahap adopsi awal (Venkatesh, Thong and Xu, 2012; Dwivedi *et al.*, 2019).

Lebih lanjut, model UTAUT2 menjelaskan bahwa niat seseorang untuk menggunakan atau terus menggunakan teknologi dipengaruhi oleh ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), kemudahan penggunaan (*effort expectancy*), motivasi kesenangan (*hedonic motivation*), nilai harga (*price value*), kebiasaan (*habit*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi fasilitas (*facilitating conditions*). Namun, relevansi setiap variabel dapat berbeda tergantung pada konteks dan karakteristik responden. Dalam penelitian ini, hanya empat variabel UTAUT2 yang digunakan, yaitu (*Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*,

Hedonic Motivation, dan *Habit*) karena dianggap paling relevan untuk menjelaskan perilaku mahasiswa Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan e-wallet (Azman Ong, Yusri and Ibrahim, 2023; Shanmugavel *et al.*, 2024).

2.1.2 Performance Expectancy (PE)

Performance Expectancy (PE) adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan memberikan manfaat atau meningkatkan efektivitas aktivitas yang dilakukan (Venkatesh *et al.*, 2003). Dalam konteks e-wallet, PE mencerminkan keyakinan bahwa aplikasi dompet digital dapat membantu pengguna melakukan transaksi lebih cepat, mudah, aman, dan efisien dibandingkan metode pembayaran tradisional. Studi yang dilakukan oleh Azman Ong, Yusri and Ibrahim (2023) di Malaysia menunjukkan bahwa pengguna e-wallet dengan persepsi manfaat tinggi cenderung memiliki niat lebih besar untuk terus menggunakan layanan tersebut. Penelitian Shanmugavel *et al.* (2024) juga menunjukkan bahwa PE secara signifikan memengaruhi kepuasan terhadap teknologi, yang selanjutnya meningkatkan *continuance intention to use e-wallet*.

Selain itu, penelitian Abbasi *et al.* (2022) dan Abdul-Halim *et al.* (2022) menemukan bahwa PE sering menjadi faktor terkuat yang memengaruhi niat pengguna untuk melanjutkan penggunaan sistem keuangan digital. Dalam konteks mahasiswa, persepsi terhadap manfaat e-wallet menjadi hal penting karena mahasiswa membutuhkan alat transaksi yang efisien dan hemat waktu. Mahasiswa yang merasa e-wallet memudahkan aktivitas seperti pembayaran makan, belanja, dan transportasi akan lebih mungkin mempertahankan penggunaannya. Dengan

demikian, PE menjadi faktor utama yang mendorong mahasiswa Universitas Islam Indonesia untuk terus menggunakan e-wallet.

2.1.3 Effort Expectancy (EE)

Effort Expectancy (EE) menggambarkan tingkat kemudahan yang dirasakan seseorang saat menggunakan suatu teknologi Venkatesh et al. (2003). EE merupakan salah satu konstruk utama dalam teori UTAUT2 yang berhubungan langsung dengan kenyamanan dan persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem. Penelitian Abdul-Halim et al. (2022) menunjukkan bahwa semakin mudah suatu aplikasi digunakan, semakin tinggi pula niat pengguna untuk terus menggunakannya. Sementara itu, Daragmeh, Sági and Zéman (2021) menemukan bahwa selama pandemi COVID-19, kemudahan sistem digital menjadi alasan utama pengguna memilih untuk mempertahankan e-wallet dibandingkan kembali ke pembayaran tunai.

Kemudahan penggunaan sangat penting bagi mahasiswa yang menginginkan pengalaman transaksi cepat dan praktis. Abbasi et al. (2022) menyatakan bahwa kemudahan sistem dapat mengurangi hambatan psikologis dan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam bertransaksi. Dalam konteks ini, mahasiswa yang merasa e-wallet mudah dioperasikan, tidak rumit, serta memiliki antarmuka yang sederhana akan lebih nyaman dan cenderung menggunakan e-wallet secara berulang. Oleh karena itu, EE menjadi salah satu faktor penting dalam menjelaskan niat berkelanjutan mahasiswa dalam menggunakan e-wallet di lingkungan kampus.

2.1.4 Hedonic Motivation (HM)

Hedonic Motivation (HM) adalah perasaan senang, puas, atau menikmati ketika menggunakan suatu teknologi (Venkatesh, Thong and Xu, 2012). Dalam konteks mahasiswa, penggunaan e-wallet tidak hanya didorong oleh manfaat fungsional, tetapi juga oleh kesenangan dan pengalaman positif yang dirasakan. Penelitian Hu et al. (2023) menemukan bahwa HM berperan besar dalam mendorong pengguna muda untuk terus menggunakan aplikasi digital karena adanya faktor emosional, seperti tampilan menarik, fitur promosi yang menyenangkan, dan kepuasan dalam bertransaksi. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman positif dan rasa senang menjadi motivasi yang kuat dalam mempertahankan perilaku penggunaan e-wallet.

Penelitian Chopdar and Balakrishnan (2020) mendukung temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa HM berpengaruh signifikan terhadap kepuasan dan niat penggunaan ulang dalam konteks *mobile commerce*. Selain itu, Abbasi et al. (2022) juga mengonfirmasi bahwa HM memiliki pengaruh langsung terhadap *continuance intention* karena pengguna merasa nyaman dan senang menggunakan e-wallet. Dengan demikian, mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang menikmati pengalaman bertransaksi melalui e-wallet akan lebih cenderung melanjutkan penggunaannya, bukan hanya karena manfaatnya, tetapi juga karena aspek kesenangan yang mereka rasakan.

2.1.5 Habit (HB)

Habit adalah sejauh mana seseorang cenderung menggunakan teknologi secara otomatis karena kebiasaan yang telah terbentuk (Venkatesh, Thong and Xu, 2012). *Habit* mencerminkan perilaku yang dilakukan berulang-ulang hingga menjadi rutinitas tanpa memerlukan pertimbangan sadar. Dalam konteks e-wallet, kebiasaan

terbentuk karena penggunaan yang konsisten, misalnya untuk membayar makanan, transportasi, atau pembelian harian. Penelitian Abbasi et al. (2022) dan Daragmeh, Sági and Zéman (2021) menunjukkan bahwa *habit* merupakan faktor penting yang berpengaruh langsung terhadap *continuance intention*, karena pengguna yang sudah terbiasa menggunakan e-wallet akan sulit beralih ke metode lain.

Selain itu, Shanmugavel et al. (2024) juga menemukan bahwa *habit* memiliki pengaruh paling kuat dibandingkan konstruk lain dalam menjelaskan niat berkelanjutan menggunakan e-wallet. Hal ini sesuai dengan perilaku mahasiswa yang telah terbiasa melakukan transaksi digital hampir setiap hari, baik untuk kebutuhan akademik maupun pribadi. Dalam konteks ini, *habit* bukan hanya refleksi dari frekuensi penggunaan, tetapi juga cerminan integrasi e-wallet dalam gaya hidup mahasiswa. Oleh karena itu, *habit* dipandang sebagai salah satu faktor paling dominan dalam menjelaskan *continuance intention* di kalangan mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

2.1.6 Continuance Intention (CI)

Continuance Intention (CI) merupakan niat atau keinginan pengguna untuk terus menggunakan suatu sistem setelah tahap adopsi awal (Bhattacharjee, 2001). Dalam konteks e-wallet, CI mencerminkan keinginan pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi secara berkelanjutan dalam kegiatan sehari-hari. Menurut Azman Ong, Yusri and Ibrahim (2023) dan Shanmugavel et al. (2024), CI dipengaruhi oleh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, motivasi kesenangan, dan kebiasaan yang terbentuk selama penggunaan. Dengan kata lain, semakin

positif pengalaman pengguna terhadap e-wallet, semakin besar pula kemungkinan mereka untuk melanjutkan penggunaannya.

Selain faktor-faktor dari UTAUT2, beberapa penelitian lain juga menambahkan elemen lain seperti kepercayaan, kepuasan, dan kualitas sistem sebagai faktor yang memperkuat CI (Abdul-Halim *et al.*, 2022; Hu *et al.*, 2023). Namun dalam penelitian ini, fokus diberikan hanya pada empat variabel UTAUT2 yang paling sesuai untuk konteks mahasiswa. Hal ini dikarenakan mahasiswa merupakan pengguna muda yang sudah terbiasa dengan teknologi digital, sehingga faktor seperti fasilitas dan pengaruh sosial tidak lagi terlalu signifikan. Dengan demikian, CI dalam penelitian ini didefinisikan sebagai niat mahasiswa Universitas Islam Indonesia untuk terus menggunakan e-wallet sebagai alat transaksi utama mereka.

2.2 Penelitian yang Relevan

2.2.1 Hasil penelitian yang mendukung Performance Expectancy

Performance Expectancy (PE) menggambarkan sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi dapat memberikan manfaat nyata dan meningkatkan efisiensi.

Penelitian Azman Ong, Yusri and Ibrahim (2023) di Malaysia menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan dari penggunaan e-wallet menjadi pendorong utama pengguna untuk tetap menggunakan layanan tersebut dalam jangka panjang. Responden merasa bahwa e-wallet mempercepat proses pembayaran, mengurangi ketergantungan pada uang tunai, dan memberikan kenyamanan bertransaksi.

Hal serupa ditemukan dalam penelitian Shanmugavel et al. (2024) di India yang menjadi jurnal acuan penelitian ini. Mereka menemukan bahwa *performance*

expectancy berpengaruh positif terhadap *technology satisfaction*, yang pada akhirnya memengaruhi *continuance intention*. Dengan kata lain, semakin besar manfaat yang dirasakan pengguna dari e-wallet, semakin besar pula niat mereka untuk terus menggunakannya.

Penelitian lain oleh Abbasi et al. (2022) yang menggunakan metode *hybrid PLS-SEM* dan *fsQCA* juga menegaskan hal yang sama. Mereka menyimpulkan bahwa *performance expectancy* menjadi faktor penting yang memotivasi pengguna untuk melanjutkan penggunaan teknologi keuangan digital. Hasil ini menunjukkan bahwa manfaat praktis e-wallet menjadi alasan utama keberlanjutan penggunaannya, terutama di kalangan mahasiswa yang membutuhkan kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi.

2.2.2 Bukti empiris untuk Effort Expectancy

Effort Expectancy (EE) berkaitan dengan persepsi kemudahan dalam menggunakan e-wallet. Aplikasi yang mudah dioperasikan akan meningkatkan kenyamanan dan menurunkan hambatan dalam penggunaan.

Penelitian Abdul-Halim et al. (2022) di Malaysia menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan dan niat berkelanjutan penggunaan e-wallet. Mahasiswa cenderung memilih aplikasi yang antarmukanya sederhana dan proses transaksinya cepat.

Selain itu, penelitian Daragmeh, Sági and Zéman (2021) yang mengkaji perilaku pengguna e-wallet selama pandemi COVID-19 juga menemukan bahwa kemudahan sistem menjadi alasan utama pengguna untuk terus menggunakan

layanan tersebut. Dalam situasi yang serba digital, pengguna lebih menghargai layanan yang tidak membutuhkan banyak waktu untuk belajar atau beradaptasi.

Penelitian Abbasi et al. (2022) juga memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa *effort expectancy* berperan dalam meningkatkan *continuance intention* secara tidak langsung melalui kepuasan pengguna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan menjadi faktor penting bagi mahasiswa, karena mereka cenderung menghindari aplikasi yang rumit dan lebih menyukai yang cepat serta efisien.

2.2.3 Peran Hedonic Motivation dalam studi sebelumnya

Hedonic Motivation (HM) merupakan faktor yang berkaitan dengan kesenangan atau pengalaman menyenangkan yang dirasakan pengguna saat menggunakan teknologi.

Penelitian Hu et al. (2023) menemukan bahwa motivasi hedonik memiliki pengaruh besar terhadap niat berkelanjutan dalam konteks *mobile commerce*, terutama di kalangan pengguna muda yang terbiasa mencari pengalaman digital yang menyenangkan. Dalam konteks mahasiswa, kesenangan ini dapat berupa tampilan aplikasi yang menarik, kemudahan navigasi, promosi menarik, atau fitur hiburan ringan yang membuat pengalaman transaksi menjadi tidak membosankan.

Temuan ini diperkuat oleh Chopdar and Balakrishnan (2020) yang menjelaskan bahwa *hedonic motivation* menjadi salah satu faktor paling berpengaruh dalam menentukan kepuasan dan niat menggunakan kembali layanan digital. Pengguna yang merasa senang saat menggunakan e-wallet akan lebih cenderung

mempertahankan kebiasaannya dibandingkan mereka yang hanya melihat e-wallet sebagai alat fungsional semata.

Studi Abbasi et al. (2022) juga menegaskan bahwa *hedonic motivation* memiliki pengaruh langsung terhadap *continuance intention*, di mana kesenangan saat bertransaksi digital meningkatkan loyalitas pengguna. Hal ini relevan bagi mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang sebagian besar merupakan pengguna aktif layanan digital dan menganggap kemudahan serta kesenangan sebagai hal penting dalam penggunaan teknologi.

2.2.4 Habit sebagai determinan kuat Continuance Intention

Habit atau kebiasaan merupakan kecenderungan untuk terus melakukan perilaku yang sama secara otomatis karena sering dilakukan sebelumnya. Dalam konteks e-wallet, kebiasaan bertransaksi digital dapat terbentuk karena seringnya pengguna menggunakan aplikasi untuk kebutuhan sehari-hari.

Penelitian Abdul-Halim et al. (2022) menemukan bahwa kebiasaan merupakan faktor paling kuat yang memengaruhi keberlanjutan penggunaan e-wallet di Malaysia. Ketika penggunaan e-wallet sudah menjadi bagian dari rutinitas, pengguna akan secara otomatis menggunakannya tanpa perlu banyak pertimbangan.

Penelitian Daragmeh, Sági and Zéman (2021) juga menemukan bahwa selama pandemi COVID-19, *habit* memainkan peran penting dalam menjaga keberlanjutan penggunaan e-wallet karena kebiasaan bertransaksi digital terbentuk akibat perubahan gaya hidup masyarakat. Hal ini sejalan dengan temuan Shanmugavel et al. (2024) yang menunjukkan bahwa *habit* memiliki pengaruh langsung terhadap *continuance intention*.

Temuan ini sangat relevan untuk konteks mahasiswa UII, di mana penggunaan e-wallet telah menjadi bagian dari rutinitas kampus, seperti pembayaran makan di kantin, pembelian kebutuhan harian, hingga donasi digital. Dengan demikian, semakin kuat kebiasaan mahasiswa dalam menggunakan e-wallet, semakin tinggi pula niat mereka untuk terus melanjutkan penggunaannya.

2.3 Hipotesis Penelitian

2.3.1 Pengaruh Performance Expectancy terhadap Continuance Intention

Performance Expectancy (PE) adalah sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan e-wallet akan memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas transaksi Venkatesh et al. (2003). Dalam konteks mahasiswa, PE menggambarkan keyakinan bahwa e-wallet mempermudah aktivitas keuangan seperti pembayaran kuliah, transportasi, atau pembelian kebutuhan sehari-hari secara cepat dan aman.

Penelitian Shanmugavel et al. (2024) menunjukkan bahwa PE berpengaruh positif terhadap *technology satisfaction*, yang pada akhirnya meningkatkan *continuance intention*. Demikian pula, Ong et al. (2023) menemukan bahwa persepsi manfaat menjadi faktor paling kuat dalam menentukan niat penggunaan berkelanjutan e-wallet di Malaysia.

Selain itu, Abbasi et al. (2022) juga menegaskan bahwa pengguna akan terus menggunakan e-wallet jika mereka merasa aplikasi tersebut memberikan kemudahan dan efisiensi yang signifikan. Dalam konteks mahasiswa UII, semakin tinggi persepsi bahwa e-wallet membantu menghemat waktu dan tenaga, semakin

besar niat mereka untuk terus menggunakannya secara berkelanjutan. Dengan demikian, dirumuskan hipotesis pertama:

H1: *Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

2.3.2 Pengaruh Effort Expectancy terhadap Continuance Intention

Effort Expectancy (EE) adalah sejauh mana pengguna merasa bahwa e-wallet mudah untuk dipahami dan digunakan Venkatesh et al. (2003). Kemudahan ini mencakup aspek navigasi aplikasi, kecepatan transaksi, dan kenyamanan dalam mengakses fitur. Mahasiswa sebagai pengguna muda cenderung lebih menghargai aplikasi yang sederhana, intuitif, dan tidak membingungkan.

Penelitian Abdul-Halim et al. (2022) menemukan bahwa EE memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan dan niat penggunaan e-wallet secara terus-menerus di Malaysia. Hal ini diperkuat oleh temuan Daragmeh, Sági and Zéman (2021) yang menegaskan bahwa kemudahan penggunaan menjadi alasan utama masyarakat tetap menggunakan e-wallet selama pandemi COVID-19.

Selain itu, Abbasi et al. (2022) menunjukkan bahwa aplikasi yang mudah dioperasikan menciptakan persepsi positif terhadap layanan digital dan memperkuat loyalitas pengguna. Bagi mahasiswa UII, e-wallet yang mudah digunakan akan mengurangi hambatan psikologis dan teknis dalam bertransaksi, sehingga mendorong mereka untuk tetap menggunakan layanan tersebut. Oleh karena itu, hipotesis kedua dirumuskan sebagai berikut:

H2: *Effort Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

2.3.3 Pengaruh Hedonic Motivation terhadap Continuance Intention

Hedonic Motivation (HM) mengacu pada kesenangan atau kepuasan emosional yang dirasakan saat menggunakan e-wallet Venkatesh, Thong and Xu (2012). Mahasiswa sebagai pengguna muda sering kali mempertahankan penggunaan aplikasi karena faktor kesenangan, tampilan menarik, atau pengalaman positif, bukan semata-mata karena fungsi praktisnya.

Penelitian Hu et al. (2023) tentang *mobile commerce* lintas budaya menemukan bahwa HM memiliki pengaruh kuat terhadap *continuance intention*, khususnya di kalangan pengguna muda. Penelitian Chopdar and Balakrishnan (2020) juga menunjukkan bahwa HM memiliki hubungan signifikan dengan kepuasan dan niat penggunaan ulang aplikasi digital. Selain itu, Abbasi et al. (2022) menemukan bahwa kesenangan dan kenyamanan emosional berperan penting dalam membentuk loyalitas terhadap aplikasi keuangan digital seperti e-wallet.

Dalam konteks mahasiswa UII, e-wallet bukan hanya alat transaksi, tetapi juga sarana gaya hidup digital yang menyenangkan. Fitur promosi, antarmuka menarik, serta pengalaman transaksi yang cepat dapat menimbulkan perasaan puas dan senang, yang akhirnya memperkuat niat untuk terus menggunakannya. Berdasarkan uraian tersebut, dirumuskan hipotesis ketiga:

H3: *Hedonic Motivation* berpengaruh positif terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

2.3.4 Pengaruh Habit terhadap Continuance Intention

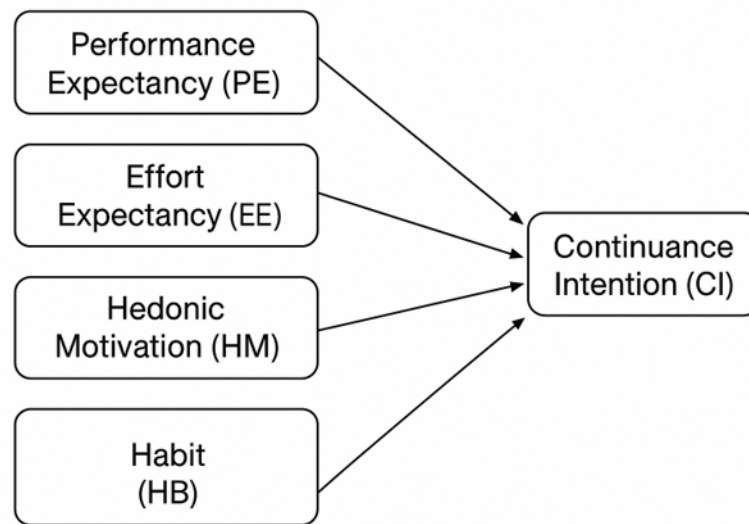
Habit (HB) adalah sejauh mana perilaku penggunaan e-wallet telah menjadi kebiasaan atau tindakan otomatis karena sering dilakukan (Venkatesh, Thong and Xu, 2012). Mahasiswa yang sudah terbiasa bertransaksi digital biasanya akan terus menggunakan e-wallet tanpa perlu berpikir panjang, karena perilaku tersebut sudah tertanam dalam rutinitas mereka.

Penelitian Abbasi et al. (2022) dan Abdul-Halim et al. (2022) menunjukkan bahwa *habit* merupakan prediktor paling kuat dari *continuance intention*, karena kebiasaan membentuk perilaku otomatis dalam penggunaan teknologi. Daragmeh, Sági and Zéman (2021) juga menemukan bahwa *habit* berperan penting dalam mempertahankan niat penggunaan e-wallet, terutama selama pandemi, ketika perilaku digital menjadi rutinitas utama masyarakat.

Hasil yang sama ditemukan dalam penelitian acuan Shanmugavel et al. (2024), di mana *habit* memiliki pengaruh langsung terhadap *continuance intention to use e-wallet* melalui peran kepuasan teknologi. Dalam konteks mahasiswa UII, *habit* menjadi faktor yang sangat relevan karena e-wallet telah menjadi bagian dari aktivitas kampus dan kehidupan sehari-hari seperti pembayaran makan, transportasi, maupun kebutuhan pribadi. Berdasarkan uraian tersebut, dirumuskan hipotesis keempat:

H4: *Habit* berpengaruh positif terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

2.4 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Model Penelitian UTAUT2

Kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada teori UTAUT2 (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2*) yang dikembangkan oleh Venkatesh, Thong and Xu (2012). Teori ini menjelaskan bahwa penerimaan dan penggunaan teknologi oleh individu dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya *performance expectancy*, *effort expectancy*, *hedonic motivation*, dan *habit*. Dalam konteks penggunaan e-wallet, keempat faktor ini berperan penting dalam menentukan apakah pengguna akan terus menggunakan layanan tersebut secara berkelanjutan (*continuance intention*). Mahasiswa yang merasa e-wallet bermanfaat, mudah digunakan, menyenangkan, dan sudah menjadi bagian dari kebiasaan sehari-hari, akan cenderung memiliki niat lebih tinggi untuk terus menggunakannya.

Penelitian ini merupakan replikasi parsial dari studi Shanmugavel et al. (2024) dengan penyesuaian konteks pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Dalam penelitian ini, *performance expectancy* merepresentasikan manfaat yang dirasakan, *effort expectancy* menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan, *hedonic*

motivation mencerminkan rasa senang dan pengalaman positif, sedangkan *habit* menggambarkan kebiasaan yang telah terbentuk. Keempat variabel tersebut dihipotesiskan memiliki pengaruh positif terhadap *continuance intention to use e-wallet*. Dengan demikian, kerangka berpikir ini menjelaskan bahwa niat berkelanjutan mahasiswa untuk menggunakan e-wallet dipengaruhi oleh kombinasi manfaat, kemudahan, kesenangan, dan kebiasaan dalam bertransaksi digital.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan kausal asosiatif yang bertujuan untuk menguji pengaruh kausal antara empat konstruk UTAUT2 (*Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Hedonic Motivation*, *Habit*) terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* (niat berkelanjutan menggunakan e-wallet). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah survei dengan kuesioner berformat daring (*online*).

Analisis data akan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) berbasis *Partial Least Squares* (PLS-SEM) karena PLS-SEM cocok untuk menguji hubungan kausal pada model teori yang difokuskan pada prediksi dan dapat bekerja dengan asumsi normalitas data yang tidak ketat. Untuk pelaksanaan analisis digunakan perangkat lunak SmartPLS (versi terbaru) atau alternatif yang setara. Pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik *bootstrapping* untuk menguji signifikansi koefisien jalur.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

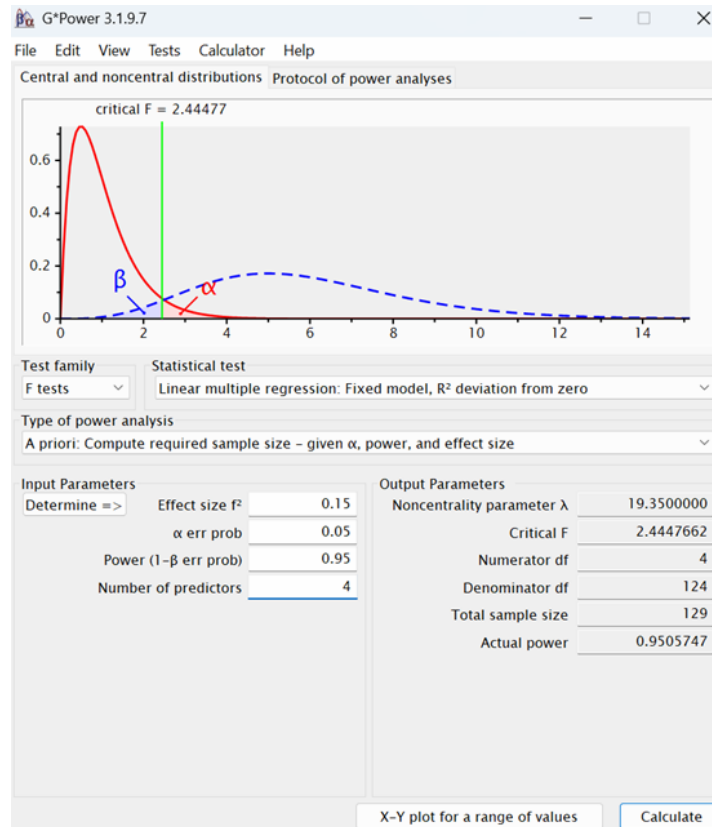
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Islam Indonesia yang menggunakan layanan e-wallet. Karena penelitian ini menggunakan metode SEM-PLS, jumlah sampel tidak dihitung berdasarkan besar populasi, tetapi berdasarkan jumlah prediktor dalam model. Merujuk panduan (Hair *et al.*, 2022), jumlah sampel minimum ditentukan berdasarkan jumlah variabel independen yang

mempengaruhi variabel dependen, yaitu empat konstruk: *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Hedonic Motivation*, dan *Habit*. Oleh karena itu, penentuan jumlah sampel pada penelitian ini dilanjutkan menggunakan analisis G*Power agar hasilnya lebih akurat dan sesuai kebutuhan model.

G*Power digunakan untuk menghitung jumlah sampel minimal yang diperlukan dalam uji regresi berganda berdasarkan *effect size*, tingkat signifikansi, dan kekuatan uji statistik. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *effect size* sedang ($f^2 = 0.15$), tingkat signifikansi 0.05, *power* sebesar 0.95, dan jumlah prediktor sebanyak empat. Berdasarkan input tersebut, G*Power menghasilkan jumlah sampel minimum yang dibutuhkan untuk memastikan uji statistik memiliki kekuatan yang baik dan hasil analisis SEM-PLS dapat diinterpretasikan secara lebih meyakinkan.

Gambar 3.1

Ukuran Sampel Penelitian



Hasil perhitungan pada G*Power menunjukkan bahwa jumlah sampel minimum yang diperlukan adalah 129 responden. Jumlah ini menandakan bahwa dengan empat prediktor dalam model, penelitian memiliki tingkat *power* sebesar 0.95, sehingga cukup kuat untuk mendeteksi pengaruh yang ada pada masing-masing variabel. Dengan demikian, pengambilan sampel sebanyak 129 responden sudah memenuhi standar minimum untuk menghasilkan analisis yang reliabel dan stabil pada SEM-PLS.

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini menetapkan jumlah sampel sebesar 129 responden, dengan penambahan cadangan apabila terdapat data yang tidak valid atau tidak lengkap. Penggunaan G*Power memungkinkan peneliti memperoleh jumlah sampel yang proporsional dan tidak berlebihan, sehingga proses pengumpulan data tetap efisien namun tetap memenuhi syarat statistik yang diperlukan dalam penelitian kuantitatif berbasis SEM-PLS.

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan. Kriteria tersebut digunakan untuk memastikan bahwa responden yang dipilih benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa aktif program S1 atau Diploma yang terdaftar di Universitas Islam Indonesia (UII) pada saat penelitian berlangsung.
2. Pernah dan/atau aktif menggunakan layanan e-wallet (seperti GoPay, OVO, DANA, ShopeePay, dan sejenisnya) minimal selama 3 bulan terakhir sebelum pengisian kuesioner.
3. Bersedia mengisi kuesioner penelitian secara lengkap dan jujur.

Dengan adanya kriteria tersebut, diharapkan data yang diperoleh benar-benar berasal dari responden yang memiliki pengalaman dalam menggunakan e-wallet, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi niat berkelanjutan dalam penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara daring (*online*) dan secara nominal berlokasi di Universitas Islam Indonesia (UII), Yogyakarta. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kesesuaian dengan objek penelitian, yaitu mahasiswa aktif UII yang menggunakan layanan e-wallet.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disebarakan secara *online* melalui platform digital seperti Google

Forms atau Microsoft Forms. Metode daring dipilih karena dinilai lebih efektif dan efisien dalam menjangkau responden yang tersebar di berbagai lokasi, serta sesuai dengan karakteristik responden yang merupakan mahasiswa yang telah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari.

Penyebaran kuesioner dilakukan melalui beberapa media komunikasi yang umum digunakan oleh mahasiswa, antara lain melalui grup WhatsApp organisasi atau angkatan, akun media sosial program studi atau fakultas (seperti Instagram, Line, dan Twitter) apabila mendapatkan izin, serta melalui kanal komunikasi internal kampus jika tersedia. Dengan menggunakan berbagai media tersebut, diharapkan jumlah responden yang diperoleh dapat memenuhi kebutuhan penelitian.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai dari tahap penyebaran kuesioner hingga pengumpulan data dilakukan dalam rentang waktu yang telah ditentukan oleh peneliti, yaitu pada periode penelitian berlangsung. Selama periode tersebut, peneliti juga melakukan *monitoring* terhadap respons kuesioner untuk memastikan jumlah data yang terkumpul mencukupi dan sesuai dengan kriteria penelitian.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator
1.	Performance Expectancy (X1)	Menunjukkan seberapa besar responden merasa	Menggunakan e-wallet membuat transaksi saya

		bahwa penggunaan e-wallet dapat membuat proses transaksi menjadi lebih cepat dibandingkan metode pembayaran lainnya.	lebih cepat.
		Menggambarkan sejauh mana responden merasa bahwa e-wallet membantu menghemat waktu saat melakukan transaksi sehari-hari.	E-wallet membantu saya menghemat waktu saat bertransaksi.
		Menjelaskan apakah responden merasakan bahwa e-wallet membuat aktivitas keuangan menjadi lebih efektif, seperti lebih mudah dan lancar dalam melakukan pembayaran.	Dengan e-wallet, aktivitas keuangan sehari-hari menjadi lebih efektif.
		Menunjukkan apakah penggunaan e-wallet membantu responden menjadi lebih produktif	Penggunaan e-wallet meningkatkan produktivitas saya dalam mengurus transaksi.

		dalam mengurus berbagai transaksi keuangan.	
2.	Effort Expectancy (X2)	Menunjukkan seberapa mudah responden memahami cara menggunakan aplikasi e-wallet, terutama bagi pengguna baru.	Aplikasi e-wallet yang saya gunakan mudah dipelajari.
		Menggambarkan apakah tampilan e-wallet mudah digunakan dan tidak membingungkan bagi responden saat bertransaksi.	Tampilan e-wallet mudah digunakan dan tidak membingungkan.
		Menjelaskan apakah responden merasa penggunaan e-wallet tidak membutuhkan usaha yang besar atau rumit.	Saya merasa tidak perlu usaha besar untuk memakai e-wallet.
		Menunjukkan apakah panduan atau instruksi dalam e-wallet mudah dipahami dan membantu responden dalam	Instruksi/panduan penggunaan e-wallet jelas dan mudah diikuti.

		menggunakannya.	
3.	Hedonic Motivation (X3)	Menunjukkan apakah responden merasa senang saat menggunakan e-wallet dalam aktivitas sehari-hari.	Menggunakan e-wallet membuat saya merasa senang.
		Menggambarkan apakah desain dan fitur e-wallet membuat pengalaman penggunaan menjadi lebih menyenangkan.	Desain dan fitur e-wallet membuat pengalaman memakai jadi menyenangkan.
		Menjelaskan apakah responden menikmati penggunaan e-wallet karena adanya promo atau fitur menarik yang disediakan.	Saya menikmati penggunaan e-wallet karena promo dan fitur interaktif.
4.	Habit (X4)	Menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet sudah menjadi kebiasaan sehari-hari bagi responden.	Menggunakan e-wallet sudah menjadi kebiasaan sehari-hari bagi saya.
		Menggambarkan bahwa responden menggunakan	Saya menggunakan e-wallet secara spontan

		e-wallet secara spontan tanpa perlu berpikir panjang.	tanpa perlu berpikir.
		Menjelaskan bahwa responden cenderung menggunakan e-wallet setiap kali melakukan transaksi rutin.	Saya cenderung menggunakan e-wallet ketika melakukan transaksi rutin.
5.	Continuence Intention	Menunjukkan niat responden untuk tetap menggunakan e-wallet dalam beberapa waktu ke depan.	Saya berencana tetap menggunakan e-wallet dalam 6 bulan ke depan.
		Menggambarkan keinginan responden untuk merekomendasikan e-wallet yang digunakan kepada orang lain.	Saya cenderung merekomendasikan e-wallet yang saya pakai kepada teman.
		Menjelaskan bahwa responden berencana menggunakan e-wallet sebagai metode utama dalam bertransaksi di masa depan.	Saya bermaksud menggunakan e-wallet untuk sebagian besar transaksi di masa depan.

3.5 Skala Penelitian

Dalam penelitian ini, pengukuran variabel dilakukan menggunakan instrumen berupa kuesioner yang disusun berdasarkan indikator-indikator yang telah dikembangkan dari teori dan penelitian terdahulu. Setiap indikator diwujudkan dalam bentuk pernyataan yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan kondisi dan pengalaman yang mereka rasakan.

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert, yang bertujuan untuk mengukur sikap, persepsi, dan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan. Skala Likert dipilih karena mudah dipahami oleh responden serta mampu memberikan gambaran kuantitatif terhadap variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan skala Likert 4 poin, yang terdiri dari:

1. Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
2. Skor 2 = Tidak Setuju
3. Skor 3 = Setuju
4. Skor 4 = Sangat Setuju

Penggunaan skala Likert 4 poin dalam penelitian ini bertujuan untuk menghindari jawaban netral, sehingga responden didorong untuk memberikan penilaian yang lebih jelas terhadap setiap pernyataan. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan dapat mencerminkan sikap responden secara lebih tegas terhadap variabel yang diteliti.

Nilai dari setiap jawaban responden kemudian akan diolah secara kuantitatif untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan metode *Partial Least Square Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS 4.

Hasil pengolahan data tersebut selanjutnya digunakan untuk menguji hubungan antar variabel dalam model penelitian serta untuk menjawab tujuan penelitian yang telah dirumuskan.

3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum analisis utama, instrumen kuesioner akan melalui beberapa tahap pengujian untuk memastikan validitas dan reliabilitas:

1. Validitas Konstruk dan Konvergen (PLS Outer Model)

- *Loading Factor (Outer Loading)*: setiap indikator dianggap valid jika $\text{loading} \geq 0,70$ (nilai $\geq 0,50$ masih dapat diterima pada tahap eksploratori, tetapi ideal $\geq 0,70$).
- *Average Variance Extracted (AVE)*: masing-masing konstruk harus memiliki $\text{AVE} \geq 0,50$ untuk validitas konvergen.

2. Validitas Diskriminan

- *Fornell-Larcker Criterion*: AVE Konstruk harus lebih besar daripada squared correlations dengan konstruk lain, atau
- *HTMT (Heterotrait-Monotrait Ratio)*: nilai $\text{HTMT} < 0,90$ (atau konservatif $< 0,85$) menunjukkan validitas diskriminan yang baik.

3. Reliabilitas

- *Cronbach's Alpha*: nilai $\geq 0,70$ menunjukkan reliabilitas internal memadai (untuk penelitian eksploratori nilai $0,6-0,7$ dapat diterima).
- *Composite Reliability (CR)*: nilai $\geq 0,70$ direkomendasikan.

- *Indicator Reliability*: squared loading (loading^2) sebaiknya $> 0,50$.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Structural Equation Modeling – Partial Least Square* (SEM-PLS) yang diolah menggunakan perangkat lunak SmartPLS. Metode ini dipilih karena mampu menganalisis hubungan kausal antar variabel laten, tidak memerlukan asumsi distribusi normal, serta cocok digunakan untuk model penelitian dengan konstruk ganda seperti UTAUT2.

Analisis data dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu analisis model pengukuran (*outer model*) dan analisis model struktural (*inner model*).

1. Analisis Outer Model (Model Pengukuran)

Tahap ini bertujuan menilai validitas dan reliabilitas instrumen. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:

- Uji Validitas Konvergen: indikator dianggap valid apabila memiliki *loading factor* $\geq 0,70$ dan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) $\geq 0,50$.
- Uji Validitas Diskriminan: dilakukan menggunakan kriteria *Fornell–Larcker* atau *Heterotrait–Monotrait Ratio* (HTMT) dengan batas nilai HTMT $< 0,90$.
- Uji Reliabilitas Konstruk: dilihat dari nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* (CR), dengan batas minimal 0,70.

2. Analisis Inner Model (Model Struktural)

Setelah model pengukuran memenuhi syarat, langkah berikutnya adalah menguji hubungan antar variabel laten. Analisis ini mencakup:

- Uji Koefisien Jalur (*Path Coefficient*): untuk mengetahui arah dan kekuatan pengaruh antar variabel. Pengujian dilakukan melalui metode *bootstrapping* dengan 5.000 *resampling*; hipotesis diterima bila $p\text{-value} < 0,05$.
- Nilai *R-Square* (R^2): menunjukkan seberapa besar variabel independen menjelaskan variabel dependen. Nilai R^2 dikategorikan rendah (0,19), sedang (0,33), atau kuat (0,67).
- *Effect Size* (f^2): mengukur besarnya pengaruh setiap variabel independen terhadap variabel dependen, dengan nilai 0,02 (kecil), 0,15 (sedang), dan 0,35 (besar).
- *Predictive Relevance* (Q^2): menunjukkan kemampuan prediksi model; nilai $Q^2 > 0$ menandakan model memiliki daya prediksi yang baik.
- Uji Multikolinearitas: dilakukan dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor* (VIF); model dikatakan bebas multikolinearitas jika $VIF < 5$.

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini akan menghasilkan model yang menjelaskan sejauh mana *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Hedonic Motivation*, dan *Habit* berpengaruh terhadap *Continuance Intention to Use E-Wallet* di kalangan mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

3.8 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode *bootstrapping* pada SEM-PLS. Metode ini digunakan untuk melihat apakah setiap variabel independen memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen

Continuance Intention (CI). Hasil *bootstrapping* menghasilkan nilai *t-statistic* dan *p-value* yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- *Ho* ditolak apabila nilai *t-statistic* $> 1,96$ dan *p-value* $< 0,05$, sehingga hubungan antar variabel dinyatakan signifikan.
- *Ho* diterima apabila nilai *t-statistic* $\leq 1,96$ dan *p-value* $\geq 0,05$, sehingga hubungan antar variabel dinyatakan tidak signifikan.

3.9 Persamaan Model

Dalam penelitian ini, persamaan model digunakan untuk menggambarkan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen yang akan diuji menggunakan SEM-PLS. Model ini menunjukkan bagaimana setiap variabel mempengaruhi *Continuance Intention* (CI) sebagai variabel dependen.

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *Continuance Intention* (CI), sedangkan variabel independennya adalah:

- *Performance Expectancy* (PE)
- *Effort Expectancy* (EE)
- *Hedonic Motivation* (HM)
- *Habit* (HB)

Hubungan antar variabel tersebut dapat dituliskan dalam persamaan berikut:

$$CI = \beta_1 PE + \beta_2 EE + \beta_3 HM + \beta_4 HB$$

Keterangan:

- **CI** : *Continuance Intention* (Y), yaitu niat pengguna untuk tetap menggunakan e-wallet.
- **PE** : *Performance Expectancy* (X₁), harapan pengguna bahwa e-wallet meningkatkan kinerja atau memudahkan aktivitas.
- **EE** : *Effort Expectancy* (X₂), kemudahan penggunaan e-wallet yang dirasakan oleh pengguna.
- **HM** : *Hedonic Motivation* (X₃), motivasi kesenangan atau kepuasan dalam menggunakan e-wallet.
- **HB** : *Habit* (X₄), kebiasaan atau kecenderungan pengguna dalam memakai e-wallet secara rutin.
- **β_1 - β_4** : *path coefficient*, yaitu besarnya pengaruh setiap variabel terhadap CI
 - Dalam SEM-PLS, tidak digunakan konstanta (β_0), sehingga model hanya fokus pada hubungan antar variabel laten.

Melalui persamaan ini, SEM-PLS akan menghitung nilai *path coefficients* untuk mengetahui apakah tiap variabel independen memiliki pengaruh signifikan terhadap CI. Pengujian signifikansi dilakukan melalui proses *bootstrapping*, yang menghasilkan nilai *t-statistic* dan *p-value* untuk masing-masing jalur pengaruh.

Model ini menjadi dasar dalam proses pengujian hipotesis pada penelitian ini dan digunakan untuk melihat pengaruh PE, EE, HM, dan HB terhadap *Continuance Intention* pada pengguna e-wallet.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang menjadi objek penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh variabel independen yang terdiri dari X1, X2, X3, dan X4 terhadap variabel dependen yaitu Y1. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari responden yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yang disusun berdasarkan indikator-indikator yang telah dikembangkan dari teori dan penelitian terdahulu. Kuesioner tersebut kemudian disebarkan kepada responden yang menjadi sampel penelitian untuk memperoleh data yang relevan dengan variabel yang diteliti. Setiap pertanyaan dalam kuesioner menggunakan skala pengukuran skala Likert, yang digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan yang diberikan.

Data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner selanjutnya diolah dan dianalisis menggunakan pendekatan *Partial Least Square Structural Equation Modeling* (PLS-SEM). Pendekatan ini dipilih karena mampu menganalisis hubungan antara variabel laten dengan indikator-indikatornya secara simultan, serta dapat digunakan pada model penelitian yang bersifat kompleks dengan jumlah sampel yang relatif terbatas.

Dalam proses analisis data, penelitian ini menggunakan perangkat lunak SmartPLS 4 sebagai alat bantu pengolahan data. Perangkat lunak ini dipilih karena memiliki kemampuan dalam melakukan analisis model struktural berbasis varians serta mampu mengevaluasi hubungan antara variabel laten melalui pengujian *outer model* dan *inner model*.

Melalui penggunaan metode tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hubungan antara variabel independen dan variabel dependen yang diteliti. Selain itu, metode ini juga memungkinkan peneliti untuk memperoleh hasil analisis yang lebih komprehensif dan akurat dalam menjelaskan pengaruh antar variabel dalam model penelitian.

4.2 Statistik Deskriptif Responden

Statistik deskriptif responden dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik responden yang menjadi sampel penelitian. Responden dalam penelitian ini berjumlah 163 orang, yang merupakan mahasiswa dari beberapa fakultas. Karakteristik responden yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin, usia, fakultas, angkatan atau tahun kuliah, jenis e-wallet yang paling sering digunakan, lama menggunakan e-wallet, serta frekuensi penggunaan e-wallet.

4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Perempuan	127	77,9%

Laki-laki	36	22,1%
Total	163	100%

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat diketahui bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah perempuan sebanyak 127 orang atau sebesar 77,9%, sedangkan responden laki-laki berjumlah 36 orang atau sebesar 22,1%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini didominasi oleh mahasiswa perempuan.

4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Presentase
< 18 tahun	1	0,6%
18 – 20 tahun	103	63,2%
21 – 23 tahun	59	36,2%
Total	163	100%

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berada pada rentang usia 18–20 tahun, yaitu sebanyak 103 orang atau sebesar 63,2%. Selanjutnya responden dengan usia 21–23 tahun berjumlah 59 orang atau sebesar 36,2%, sedangkan responden yang berusia kurang dari 18 tahun hanya berjumlah 1 orang atau sebesar 0,6%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini berada pada kelompok usia mahasiswa aktif pada awal masa perkuliahan.

4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas

Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas

Fakultas	Jumlah	Presentase
Fakultas Hukum	13	8%
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	70	42,9%
Fakultas Bisnis dan Ekonomika	80	49,1%
Total	163	100%

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa responden terbanyak berasal dari Fakultas Bisnis dan Ekonomika yaitu sebanyak 80 orang atau sebesar 49,1%. Selanjutnya responden dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam berjumlah 70 orang atau sebesar 42,9%, sedangkan responden dari Fakultas Hukum berjumlah 13 orang atau sebesar 8%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini berasal dari Fakultas Bisnis dan Ekonomika.

4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan atau Tahun Kuliah

Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan

Angkatan	Jumlah	Presentase
2021	1	0,6%
2022	36	22,1%
2023	32	19,6%

2024	30	18,4%
2025	64	39,3%
Total	163	100%

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat diketahui bahwa mayoritas responden berasal dari angkatan 2025, yaitu sebanyak 64 orang atau sebesar 39,3%. Selanjutnya responden dari angkatan 2022 berjumlah 36 orang atau sebesar 22,1%, diikuti oleh angkatan 2023 sebanyak 32 orang atau sebesar 19,6%, serta angkatan 2024 sebanyak 30 orang atau sebesar 18,4%. Sementara itu, responden dari angkatan 2021 hanya berjumlah 1 orang atau sebesar 0,6%.

4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis E-Wallet yang Paling Sering Digunakan

Tabel 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis E-Wallet

Jenis E-Wallet	Jumlah	Presentase
GoPay	27	16,6%
OVO	5	3,1%
Dana	29	17,8%
ShopeePay	99	60,7%
SeaBank	2	1,2%
Semuanya	1	0,6%
Total	163	100%

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa ShopeePay merupakan e-wallet yang paling banyak digunakan oleh responden yaitu sebanyak 99 orang atau sebesar 60,7%. Selanjutnya diikuti oleh Dana sebanyak 29 orang atau sebesar 17,8%, serta GoPay sebanyak 27 orang atau sebesar 16,6%. Sementara itu, penggunaan OVO tercatat sebanyak 5 orang atau sebesar 3,1%, SeaBank sebanyak 2 orang atau sebesar 1,2%, dan responden yang menggunakan semua jenis e-wallet sebanyak 1 orang atau sebesar 0,6%.

4.2.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Menggunakan E-Wallet

Tabel 4. 6 Lama Penggunaan E-Wallet

Lama Penggunaan	Jumlah	Presentase
< 3 bulan	6	3,7%
3 – 6 bulan	14	8,6%
7 – 12 bulan	14	8,6%
> 12 bulan	129	79,1%
Total	163	100%

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden telah menggunakan e-wallet selama lebih dari 12 bulan, yaitu sebanyak 129 orang atau sebesar 79,1%. Sementara itu, responden yang menggunakan e-wallet selama 3–6 bulan dan 7–12 bulan masing-masing berjumlah 14 orang atau sebesar 8,6%, sedangkan responden yang menggunakan e-wallet kurang dari 3 bulan berjumlah 6 orang atau sebesar 3,7%.

4.2.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan E-Wallet

Tabel 4. 7 Frekuensi Penggunaan E-Wallet

Frekuensi Penggunaan	Jumlah	Presentase
Setiap hari	58	35,6%
3–5 kali per minggu	71	43,6%
1–2 kali per minggu	22	13,5%
Jarang	12	7,4%
Total	163	100%

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diketahui bahwa mayoritas responden menggunakan e-wallet sebanyak 3–5 kali per minggu, yaitu sebanyak 71 orang atau sebesar 43,6%. Selanjutnya responden yang menggunakan e-wallet setiap hari berjumlah 58 orang atau sebesar 35,6%, sedangkan responden yang menggunakan e-wallet 1–2 kali per minggu sebanyak 22 orang atau sebesar 13,5%. Adapun responden yang jarang menggunakan e-wallet berjumlah 12 orang atau sebesar 7,4%.

4.3 Hasil Analisis Data

Pada bagian ini disajikan hasil analisis data yang diperoleh dari pengolahan data kuesioner yang telah dikumpulkan dari responden penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Partial Least Square Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS 4. Metode ini digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel laten yang

terdapat dalam model penelitian, sehingga dapat diketahui pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen yang diteliti.

Proses analisis dalam metode PLS-SEM terdiri dari dua tahap utama, yaitu evaluasi model pengukuran (*outer model*) dan evaluasi model struktural (*inner model*). Evaluasi *outer model* bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas indikator yang digunakan dalam mengukur masing-masing konstruk penelitian. Sementara itu, evaluasi *inner model* dilakukan untuk menganalisis hubungan antar variabel laten dalam model penelitian serta untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

4.3.1 Evaluasi Outer Model

1. Uji Validitas Konvergen (Outer Loading)

Uji validitas konvergen bertujuan untuk mengetahui sejauh mana indikator mampu merepresentasikan konstruk laten yang diukur dalam model penelitian. Dalam metode SEM-PLS, validitas konvergen dapat dinilai melalui nilai *outer loading* dari masing-masing indikator terhadap konstraknya. Nilai *outer loading* menunjukkan tingkat korelasi antara indikator dengan variabel laten yang diwakilinya.

Menurut Hair et al. (2022), suatu indikator dinyatakan memiliki validitas konvergen yang baik apabila memiliki nilai *outer loading* $\geq 0,70$. Namun, dalam penelitian eksploratori atau pengembangan model, nilai 0,60–0,70 masih dapat diterima selama indikator tersebut tetap memberikan kontribusi teoritis yang kuat terhadap konstruk yang diukur.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SmartPLS 4, diperoleh nilai *outer loading* untuk setiap indikator pada masing-masing variabel penelitian sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4. 8 Nilai Outer Loading Indikator

Variabel	Indikator	Outer Loading
Performance Expectancy	PE1	0.734
	PE2	0.723
	PE3	0.706
	PE4	0.700
Effort Expectancy	EE1	0.791
	EE2	0.883
	EE3	0.866
	EE4	0.860
Hedonic Motivation	HM1	0.870
	HM2	0.872
	HM3	0.759
Habit	HB1	0.825
	HB2	0.818
	HB3	0.864
Continuance Intention	CI1	0.857
	CI2	0.756
	CI3	0.818

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan tabel di atas, seluruh indikator pada variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Hedonic Motivation*, *Habit*, dan *Continuance Intention* memiliki nilai *outer loading* di atas 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator dalam penelitian ini memenuhi kriteria validitas konvergen.

Pada variabel *Performance Expectancy*, nilai *outer loading* berkisar antara 0,700 hingga 0,734. Nilai ini menunjukkan bahwa setiap indikator mampu merepresentasikan konstruk harapan kinerja secara cukup baik. Indikator dengan nilai tertinggi adalah PE1 (0,734) yang berkaitan dengan persepsi bahwa penggunaan e-wallet dapat mempercepat proses transaksi. Hal ini menunjukkan bahwa responden sangat merasakan manfaat praktis dari penggunaan e-wallet dalam aktivitas keuangan sehari-hari.

Pada variabel *Effort Expectancy*, nilai *outer loading* berada pada rentang 0,791 hingga 0,883. Nilai tertinggi terdapat pada indikator EE2 (0,883) yang menunjukkan bahwa tampilan dan kemudahan penggunaan aplikasi e-wallet sangat dirasakan oleh mahasiswa. Tingginya nilai ini menunjukkan bahwa kemudahan antarmuka aplikasi merupakan salah satu faktor penting dalam persepsi kemudahan penggunaan teknologi.

Variabel *Hedonic Motivation* memiliki nilai *outer loading* antara 0,759 hingga 0,872. Nilai tertinggi terdapat pada indikator HM2 (0,872) yang berkaitan dengan desain dan fitur e-wallet yang memberikan pengalaman menyenangkan bagi pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa faktor kesenangan dan pengalaman positif juga berperan dalam penggunaan teknologi keuangan digital oleh mahasiswa.

Pada variabel *Habit*, nilai *outer loading* berada pada rentang 0,818 hingga 0,864, yang menunjukkan bahwa indikator-indikator kebiasaan memiliki hubungan yang kuat dengan konstruk *habit*. Indikator dengan nilai tertinggi adalah HB3 (0,864) yang menunjukkan bahwa responden cenderung menggunakan e-wallet secara rutin ketika melakukan transaksi sehari-hari.

Sementara itu, pada variabel *Continuance Intention*, nilai *outer loading* berkisar antara 0,756 hingga 0,857. Indikator dengan nilai tertinggi adalah CI1 (0,857) yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki niat untuk tetap menggunakan e-wallet dalam jangka waktu ke depan.

2. Uji Reliabilitas Konstruk (Cronbach's Alpha)

Selain menggunakan *Composite Reliability*, reliabilitas konstruk dalam penelitian ini juga diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*. Uji ini bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi internal dari indikator-indikator yang membentuk suatu variabel laten.

Cronbach's Alpha menunjukkan sejauh mana indikator dalam satu variabel memiliki korelasi yang konsisten satu sama lain dalam mengukur konstruk yang sama. Suatu variabel dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70, meskipun dalam penelitian eksploratif nilai 0,60 masih dapat diterima.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SmartPLS 4, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Uji Reliabilitas Konstruk (Cronbach's Alpha)

Variabel	Cronbach's Alpha
----------	------------------

X1	0,689
X2	0,872
X3	0,784
X4	0,784
Y1	0,741

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar variabel dalam penelitian memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,70, yang menunjukkan bahwa indikator-indikator dalam variabel tersebut memiliki tingkat konsistensi internal yang baik.

Variabel X2 memiliki nilai *Cronbach's Alpha* tertinggi yaitu sebesar 0,872, yang menunjukkan bahwa indikator-indikator pada variabel tersebut memiliki tingkat konsistensi yang sangat kuat dalam mengukur konstruk yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa setiap indikator pada variabel X2 memiliki korelasi yang tinggi satu sama lain.

Variabel X1 memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,689, yang sedikit berada di bawah batas ideal 0,70, namun nilai tersebut masih dapat diterima dalam penelitian sosial karena masih berada di atas batas minimum 0,60. Nilai ini menunjukkan bahwa indikator-indikator pada variabel X1 tetap memiliki konsistensi yang cukup dalam mengukur konstruk yang diteliti.

Nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa indikator-indikator yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang baik dalam mengukur masing-masing variabel penelitian. Hal ini mengindikasikan

bahwa instrumen penelitian yang digunakan dalam kuesioner telah memiliki reliabilitas yang memadai.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini memenuhi kriteria reliabilitas, sehingga indikator-indikator yang digunakan dapat dipercaya untuk mengukur konstruk penelitian secara konsisten.

3. Uji Reliabilitas Konstruk (Composite Reliability)

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *Composite Reliability* (ρ_c) yang bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi internal indikator dalam membentuk suatu konstruk laten. *Composite Reliability* digunakan dalam analisis *Partial Least Square* (PLS-SEM) karena dinilai lebih akurat dibandingkan *Cronbach's Alpha* dalam mengukur reliabilitas konstruk.

Suatu konstruk dikatakan reliabel apabila nilai *Composite Reliability* lebih besar dari 0,70. Nilai tersebut menunjukkan bahwa indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian memiliki konsistensi yang baik dalam mengukur variabel laten.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SmartPLS 4, diperoleh nilai *Composite Reliability* sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Uji Reliabilitas Konstruk (Composite Reliability)

Variabel	Composite Reliability
X1	0,81
X2	0,91
X3	0,87
X4	0,87
Y1	0,85

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh variabel dalam penelitian memiliki nilai *Composite Reliability* di atas 0,70. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang baik dan indikator-indikator yang digunakan mampu mengukur variabel penelitian secara konsisten.

Variabel X2 memiliki nilai *Composite Reliability* tertinggi yaitu sebesar 0,91, yang menunjukkan bahwa indikator-indikator pada variabel tersebut memiliki tingkat konsistensi yang sangat kuat dalam merepresentasikan konstruknya. Sementara itu, variabel X1 memiliki nilai *Composite Reliability* sebesar 0,81, yang walaupun merupakan nilai terendah dibandingkan variabel lainnya, namun tetap berada di atas batas minimum yang disyaratkan sehingga masih dinyatakan reliabel.

Nilai *Composite Reliability* yang relatif tinggi pada setiap variabel menunjukkan bahwa indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian ini memiliki keterkaitan yang kuat satu sama lain dalam mengukur konstruk yang sama. Hal ini terjadi karena setiap indikator dirancang berdasarkan konsep teoritis yang relevan serta telah melalui tahap uji validitas sebelumnya, sehingga mampu merepresentasikan variabel penelitian secara konsisten.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pengukuran (*outer model*) dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria reliabilitas konstruk, sehingga analisis dapat dilanjutkan pada tahap pengujian berikutnya yaitu validitas konstruk dan pengujian model struktural (*inner model*).

4. Uji Validitas Konvergen (Average Variance Extracted / AVE)

Uji validitas konvergen dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai *Average Variance Extracted* (AVE). AVE digunakan untuk mengukur sejauh mana konstruk laten mampu menjelaskan varians dari indikator-indikator yang membentuknya. Dengan kata lain, AVE menunjukkan seberapa besar proporsi varians indikator yang dapat dijelaskan oleh konstruk dibandingkan dengan varians yang disebabkan oleh kesalahan pengukuran.

Suatu konstruk dinyatakan memiliki validitas konvergen yang baik apabila nilai AVE lebih besar dari 0,50. Nilai tersebut menunjukkan bahwa konstruk mampu menjelaskan lebih dari 50% varians indikator, sehingga indikator-indikator yang digunakan benar-benar merepresentasikan variabel yang diukur.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SmartPLS 4, diperoleh nilai AVE sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Average Variance Extracted / AVE

Variabel	AVE
X1	0,512
X2	0,724
X3	0,698
X4	0,699
Y1	0,659

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa seluruh variabel dalam penelitian memiliki nilai *Average Variance Extracted* (AVE) di atas 0,50, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas konvergen.

Variabel X2 memiliki nilai AVE tertinggi yaitu 0,724, yang menunjukkan bahwa sebesar 72,4% varians indikator dapat dijelaskan oleh konstruk variabel tersebut, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Nilai ini menunjukkan bahwa indikator-indikator pada variabel X2 memiliki hubungan yang sangat kuat dalam merepresentasikan konstruk yang diukur.

Sementara itu, variabel X1 memiliki nilai AVE sebesar 0,512, yang merupakan nilai terendah dibandingkan variabel lainnya. Namun demikian nilai tersebut masih berada di atas batas minimum yang disyaratkan yaitu 0,50, sehingga indikator-indikator pada variabel X1 tetap dapat dinyatakan mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara memadai.

Nilai AVE yang relatif tinggi pada setiap variabel menunjukkan bahwa indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian ini telah mampu menggambarkan variabel penelitian secara baik. Hal ini dapat terjadi karena indikator yang digunakan dalam kuesioner disusun berdasarkan konsep teoritis yang relevan serta memiliki keterkaitan yang kuat dengan konstruk yang diukur.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas konvergen, sehingga indikator-indikator yang digunakan layak untuk digunakan dalam analisis model selanjutnya.

5. Uji Validitas Diskriminan (Heterotrait–Monotrait Ratio / HTMT)

Selain melakukan uji validitas konvergen, penelitian ini juga melakukan uji validitas diskriminan untuk memastikan bahwa setiap konstruk dalam model penelitian benar-benar berbeda dengan konstruk lainnya. Uji validitas diskriminan bertujuan untuk mengetahui apakah suatu variabel laten memiliki karakteristik yang

unik sehingga tidak saling tumpang tindih dengan variabel lain dalam model penelitian.

Salah satu metode yang digunakan untuk menguji validitas diskriminan dalam analisis *Partial Least Square* (PLS) adalah *Heterotrait–Monotrait Ratio* (HTMT). Metode ini digunakan untuk mengukur rasio korelasi antar konstruk yang berbeda dengan korelasi indikator dalam konstruk yang sama.

Dalam analisis menggunakan SmartPLS 4, suatu konstruk dinyatakan memenuhi kriteria validitas diskriminan apabila nilai *HTMT* lebih kecil dari 0,90. Nilai yang berada di bawah batas tersebut menunjukkan bahwa masing-masing konstruk memiliki tingkat perbedaan yang cukup jelas satu sama lain. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai *HTMT* sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Uji Validitas Diskriminan (Heterotrait–Monotrait Ratio / HTMT)

Variabel	X1	X2	X3	X4	Y1
X1	-				
X2	0,835	-			
X3	0,812	0,729	-		
X4	0,772	0,511	0,581	-	
Y1	0,673	0,556	0,590	0,712	-

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh nilai *HTMT* antar variabel berada di bawah 0,90, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas diskriminan.

Nilai *HTMT* tertinggi terdapat pada hubungan antara variabel X1 dan X2 yaitu sebesar 0,835. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki

hubungan yang cukup kuat, namun masih berada di bawah batas maksimum yang diperbolehkan sehingga kedua konstruk tetap dapat dibedakan secara konseptual dalam model penelitian.

Sementara itu, nilai *HTMT* terendah terdapat pada hubungan antara variabel X2 dan X4 yaitu sebesar 0,511, yang menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki tingkat perbedaan konstruk yang cukup jelas. Hal ini mengindikasikan bahwa indikator-indikator pada masing-masing variabel lebih merepresentasikan konstruksya sendiri dibandingkan konstruk lainnya.

Perbedaan nilai *HTMT* antar variabel tersebut terjadi karena setiap variabel dalam penelitian ini diukur menggunakan indikator yang berbeda serta didasarkan pada konsep teoritis yang berbeda pula. Oleh karena itu, meskipun terdapat hubungan antar variabel dalam model penelitian, setiap konstruk tetap memiliki karakteristik yang unik dan tidak saling tumpang tindih.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pengukuran (*outer model*) dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas diskriminan, sehingga setiap variabel penelitian dapat dibedakan secara empiris dan konseptual. Oleh karena itu, model penelitian dinyatakan layak untuk dilanjutkan pada tahap analisis berikutnya yaitu pengujian model struktural (*inner model*).

4.3.2 Evaluasi Inner Model

1. Uji Multikolinearitas (VIF)

Sebelum melakukan pengujian hubungan antar variabel laten dalam model struktural, penelitian ini terlebih dahulu melakukan uji multikolinearitas dengan menggunakan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF). Uji ini bertujuan untuk

mengetahui apakah terdapat korelasi yang terlalu tinggi antar variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen.

Dalam analisis *Partial Least Square Structural Equation Modeling* (PLS-SEM), nilai VIF digunakan untuk menilai apakah konstruk eksogen yang memengaruhi konstruk endogen memiliki potensi multikolinearitas. Jika antar variabel independen memiliki korelasi yang terlalu tinggi, maka hal tersebut dapat menyebabkan ketidakstabilan estimasi koefisien jalur (*path coefficient*), sehingga hasil analisis menjadi kurang akurat.

Menurut Hair et al. (2022), model struktural dinyatakan bebas dari masalah multikolinearitas apabila nilai $VIF < 5,00$. Bahkan, beberapa peneliti juga menggunakan batas yang lebih ketat yaitu $VIF < 3,30$ untuk menunjukkan bahwa model benar-benar baik dari sisi kolinearitas.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SmartPLS 4, diperoleh nilai VIF *inner model* sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Nilai VIF Inner Model

Hubungan Antar Variabel	VIF
X1 → Y1	2,317
X2 → Y1	2,014
X3 → Y1	1,839
X4 → Y1	1,539

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh variabel independen yang memengaruhi variabel dependen Y1 memiliki nilai VIF di bawah 5,00, bahkan seluruhnya juga masih berada di bawah batas yang lebih ketat yaitu 3,30.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah multikolinearitas antar variabel independen dalam model struktural penelitian ini.

Nilai VIF tertinggi terdapat pada hubungan $X1 \rightarrow Y1$ yaitu sebesar 2,317. Nilai ini menunjukkan bahwa variabel $X1$ memiliki hubungan tertentu dengan variabel independen lainnya dalam menjelaskan $Y1$, namun tingkat hubungan tersebut masih dalam batas yang wajar dan tidak menimbulkan gangguan multikolinearitas yang serius.

Selanjutnya, variabel $X2 \rightarrow Y1$ memiliki nilai VIF sebesar 2,014, yang juga menunjukkan bahwa variabel $X2$ memiliki keterkaitan tertentu dengan variabel lain dalam model, tetapi masih berada pada kategori aman. Variabel $X3 \rightarrow Y1$ memiliki nilai VIF sebesar 1,839, sedangkan variabel $X4 \rightarrow Y1$ memiliki nilai VIF terendah yaitu 1,539. Nilai yang relatif rendah ini menunjukkan bahwa variabel-variabel tersebut memiliki kontribusi yang cukup independen dalam menjelaskan variabel dependen.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa keempat variabel independen dalam penelitian ini dapat digunakan secara bersamaan dalam model tanpa menimbulkan bias estimasi akibat korelasi yang terlalu tinggi antar konstruk.

2. Uji Koefisien Determinasi (R-Square / R^2)

Uji koefisien determinasi (*R-Square* / R^2) dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen dalam model struktural penelitian. Nilai R^2 menunjukkan proporsi variasi pada variabel endogen yang dapat dijelaskan oleh variabel-variabel eksogen dalam model.

Dalam analisis *Partial Least Square Structural Equation Modeling* (PLS-SEM), nilai R^2 digunakan untuk menilai kekuatan prediktif model struktural. Semakin besar nilai R^2 , maka semakin besar pula kemampuan variabel independen dalam menjelaskan perubahan pada variabel dependen.

Menurut Hair et al. (2022), secara umum nilai R^2 sebesar 0,75 dikategorikan sebagai kuat, 0,50 sebagai moderat, dan 0,25 sebagai lemah. Meskipun demikian, interpretasi nilai R^2 juga perlu mempertimbangkan konteks penelitian sosial, karena perilaku manusia umumnya dipengaruhi oleh banyak faktor yang tidak seluruhnya dapat dimasukkan ke dalam model penelitian.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SmartPLS 4, diperoleh nilai *R-Square* sebagai berikut:

Tabel 4. 14 Nilai R-Square

Variabel Endogen	R-Square	R-Square Adjusted
Y1	0,379	0,363

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa variabel Y1 memiliki nilai *R-Square* sebesar 0,379 dan *R-Square Adjusted* sebesar 0,363..

Nilai *R-Square* sebesar 0,379 menunjukkan bahwa variabel X1, X2, X3, dan X4 secara bersama-sama mampu menjelaskan 37,9% variasi pada variabel Y1, sedangkan sisanya sebesar 62,1% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini yang tidak dimasukkan ke dalam analisis.

Sementara itu, nilai *R-Square Adjusted* sebesar 0,363 menunjukkan nilai koefisien determinasi yang telah disesuaikan dengan jumlah variabel independen yang digunakan dalam model. Nilai ini sedikit lebih rendah dibandingkan *R-Square*

utama, yang merupakan hal yang normal dalam analisis statistik, karena *adjusted R²* memberikan estimasi yang lebih konservatif terhadap kemampuan model dalam menjelaskan variabel dependen.

Berdasarkan kriteria umum dalam analisis PLS-SEM, nilai R^2 sebesar 0,379 dapat dikategorikan sebagai lemah menuju moderat. Hal ini menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kemampuan penjelasan yang cukup, namun belum tergolong sangat kuat dalam menjelaskan variabel dependen.

3. Uji Effect Size (f-Square / f^2)

Uji *effect size* (f-square / f^2) dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen dalam model struktural. Berbeda dengan nilai *R-Square* yang menunjukkan kemampuan model secara keseluruhan, nilai f^2 digunakan untuk melihat kontribusi masing-masing konstruk eksogen secara individual terhadap konstruk endogen.

Dalam analisis *Partial Least Square Structural Equation Modeling* (PLS-SEM), nilai f^2 dihitung berdasarkan perubahan nilai R^2 pada variabel dependen ketika suatu variabel independen dimasukkan atau dikeluarkan dari model. Dengan demikian, nilai ini menunjukkan seberapa penting keberadaan suatu variabel dalam menjelaskan variabel dependen. Menurut Hair et al. (2022), interpretasi nilai f^2 adalah sebagai berikut:

- 0,02 = pengaruh kecil
- 0,15 = pengaruh sedang
- 0,35 = pengaruh besar

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SmartPLS 4, diperoleh nilai *f-square* sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Nilai f-Square (f^2)

Hubungan Antar Variabel	f-Square (f^2)	Kategori
X1 → Y1	0,011	Sangat kecil
X2 → Y1	0,015	Sangat kecil
X3 → Y1	0,017	Sangat kecil
X4 → Y1	0,130	Kecil (Mendekati sedang)

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh variabel independen memiliki kontribusi yang berbeda-beda dalam menjelaskan variabel Y1.

Variabel X1 memiliki nilai f^2 sebesar 0,011, yang menunjukkan bahwa pengaruh variabel X1 terhadap Y1 termasuk dalam kategori sangat kecil. Hal ini berarti bahwa meskipun variabel X1 tetap memiliki peran dalam model, kontribusinya secara individual terhadap peningkatan kemampuan penjelasan variabel Y1 relatif terbatas.

Variabel X2 memiliki nilai f^2 sebesar 0,015, yang juga menunjukkan bahwa pengaruhnya terhadap Y1 berada dalam kategori sangat kecil. Nilai ini menunjukkan bahwa keberadaan X2 dalam model hanya memberikan tambahan penjelasan yang kecil terhadap variabel dependen.

Selanjutnya, variabel X3 memiliki nilai f^2 sebesar 0,017, yang juga masih berada di bawah batas 0,02, sehingga dapat dikategorikan sebagai pengaruh sangat

kecil terhadap Y1. Meskipun demikian, nilai ini sedikit lebih tinggi dibandingkan X1 dan X2, yang berarti kontribusi X3 relatif sedikit lebih besar dibandingkan dua variabel sebelumnya.

Sementara itu, variabel X4 memiliki nilai f^2 sebesar 0,130, yang menunjukkan bahwa pengaruh X4 terhadap Y1 termasuk dalam kategori kecil, namun nilainya cukup dekat menuju kategori sedang. Dibandingkan variabel independen lainnya, X4 merupakan variabel yang memiliki kontribusi paling besar dalam menjelaskan perubahan pada variabel Y1.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa di antara seluruh variabel independen dalam model, X4 merupakan variabel yang paling dominan kontribusinya terhadap Y1, sedangkan X1, X2, dan X3 memiliki kontribusi yang relatif kecil secara individual.

4. Uji Koefisien Jalur (Path Coefficient)

Uji koefisien jalur (*path coefficient*) dilakukan untuk mengetahui arah dan besar pengaruh langsung antar variabel laten dalam model struktural. Nilai koefisien jalur menunjukkan apakah hubungan antar variabel bersifat positif atau negatif, serta seberapa kuat pengaruh yang diberikan oleh variabel independen terhadap variabel dependen.

Dalam analisis *Partial Least Square Structural Equation Modeling* (PLS-SEM), nilai *original sample* (O) digunakan untuk melihat besarnya koefisien pengaruh antar variabel. Apabila nilai koefisien bernilai positif, maka hubungan antar variabel bersifat searah. Sebaliknya, apabila bernilai negatif, maka hubungan antar variabel bersifat berlawanan arah.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SmartPLS 4, diperoleh nilai *path coefficient* sebagai berikut:

Tabel 4. 16 Nilai Path Coefficient

Hubungan Antar Variabel	Original Sample (O)	Arah Pengaruh
X1 → Y1	0,125	Positif
X2 → Y1	0,135	Positif
X3 → Y1	0,139	Positif
X4 → Y1	0,352	Positif

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh hubungan antar variabel independen terhadap variabel dependen Y1 memiliki nilai koefisien jalur positif. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh variabel independen dalam penelitian ini memiliki arah hubungan yang searah terhadap variabel dependen.

Variabel X1 memiliki nilai koefisien jalur (*path coefficient*) sebesar 0,125, yang berarti bahwa peningkatan pada variabel X1 akan diikuti oleh peningkatan pada variabel Y1, dengan asumsi variabel lain tetap.

Variabel X2 memiliki nilai koefisien jalur sebesar 0,135, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai X2, maka variabel Y1 juga cenderung meningkat.

Variabel X3 memiliki nilai koefisien jalur sebesar 0,139, yang menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap Y1.

Sementara itu, variabel X4 memiliki nilai koefisien jalur tertinggi yaitu sebesar 0,352, yang berarti bahwa variabel X4 memiliki pengaruh positif paling besar terhadap variabel Y1 dibandingkan variabel independen lainnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel independen dalam model memiliki arah pengaruh yang positif terhadap Y1, namun variabel X4 merupakan variabel yang paling dominan dalam menjelaskan perubahan pada variabel dependen.

5. Uji Hipotesis

Menurut Hair et al. (2022), pengujian signifikansi dalam PLS-SEM dilakukan menggunakan teknik *bootstrapping*. Teknik ini digunakan untuk memperoleh nilai *t-statistic* dan *p-value* guna menentukan apakah hubungan antar variabel signifikan secara statistik. Kriteria pengujian menurut Hair:

1. Berdasarkan nilai *t-statistic*:

- Ho diterima apabila nilai *t-statistic* $\leq 1,96$
- Ho ditolak apabila nilai *t-statistic* $> 1,96$

2. Berdasarkan nilai *p-value*:

- Ho diterima apabila nilai *p-value* $\geq 0,05$
- Ho ditolak apabila nilai *p-value* $< 0,05$

Tabel 4. 17 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Hubungan Antar Variabel	Original Sample (O)	T- Statistics	P-Values	Keputusan
H1	X1 → Y1	0,125	1,367	0,172	Ditolak
H2	X2 → Y1	0,135	1,699	0,089	Ditolak

H3	$X3 \rightarrow Y1$	0,139	1,374	0,169	Ditolak
H4	$X4 \rightarrow Y1$	0,352	4,026	0,000	Diterima

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, dapat diketahui bahwa tidak semua variabel independen memiliki pengaruh signifikan terhadap Y1.

1. Pengaruh X1 terhadap Y1

Variabel X1 memiliki nilai *original sample* sebesar 0,125, yang menunjukkan arah pengaruh positif terhadap Y1. Namun demikian, nilai *T-statistics* sebesar 1,367 masih berada di bawah batas 1,96, dan nilai *P-values* sebesar 0,172 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa X1 tidak berpengaruh signifikan terhadap Y1, sehingga H1 ditolak.

2. Pengaruh X2 terhadap Y1

Variabel X2 memiliki nilai *original sample* sebesar 0,135, yang menunjukkan bahwa hubungan X2 terhadap Y1 bersifat positif. Akan tetapi, nilai *T-statistics* sebesar 1,699 masih berada di bawah batas 1,96, dan nilai *P-values* sebesar 0,089 juga lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa X2 tidak berpengaruh signifikan terhadap Y1, sehingga H2 ditolak.

3. Pengaruh X3 terhadap Y1

Variabel X3 memiliki nilai *original sample* sebesar 0,139, yang menunjukkan arah pengaruh positif terhadap Y1. Namun, nilai *T-statistics* sebesar 1,374 lebih kecil dari 1,96, dan nilai *P-values* sebesar 0,169 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa X3 tidak berpengaruh signifikan terhadap Y1, sehingga H3 ditolak.

4. Pengaruh X4 terhadap Y1

Variabel X4 memiliki nilai *original sample* sebesar 0,352, yang menunjukkan arah pengaruh positif terhadap Y1. Selain itu, nilai *T-statistics* sebesar 4,026 lebih besar dari 1,96, dan nilai *P-values* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa X4 berpengaruh positif dan signifikan terhadap Y1, sehingga H4 diterima.

4.4 Pembahasan

4.4.1 Pengaruh Performance Expectancy terhadap Continuance Intention

H1: Performance Expectancy tidak berpengaruh terhadap Continuance Intention, ditolak

Performance Expectancy merupakan tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan suatu teknologi mampu memberikan manfaat dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi aktivitas sehari-hari. Dalam penelitian ini, *Performance Expectancy* berkaitan dengan persepsi mahasiswa mengenai manfaat penggunaan e-wallet dalam membantu proses transaksi menjadi lebih cepat, praktis, dan efisien.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Continuance Intention*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *original sample* sebesar 0,125, nilai *t-statistic* sebesar 1,367, dan nilai *p-value* sebesar 0,172 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis pertama yang menyatakan bahwa *Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Continuance Intention* ditolak.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa persepsi manfaat penggunaan e-wallet belum mampu menjadi faktor utama yang mendorong mahasiswa Universitas Islam Indonesia untuk terus menggunakan e-wallet dalam jangka panjang. Dengan kata

lain, meskipun mahasiswa menyadari manfaat e-wallet, manfaat tersebut belum terbukti memengaruhi keputusan mereka untuk mempertahankan penggunaan layanan tersebut.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Reza et al. (2024) yang menemukan bahwa *Performance Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Continuance Intention*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa manfaat penggunaan e-wallet telah menjadi sesuatu yang umum sehingga tidak lagi menjadi faktor utama dalam menentukan penggunaan berkelanjutan.

Tidak berpengaruhnya *Performance Expectancy* dapat disebabkan oleh karakteristik responden yang didominasi oleh mahasiswa generasi digital yang telah terbiasa menggunakan berbagai layanan keuangan berbasis teknologi. Mereka menganggap manfaat seperti transaksi cepat, praktis, dan efisien sebagai fitur standar yang dimiliki hampir seluruh aplikasi e-wallet.

Selain itu, pada tahap penggunaan berkelanjutan, pengguna cenderung tidak lagi mengevaluasi manfaat awal dari suatu teknologi. Keputusan untuk terus menggunakan e-wallet lebih banyak dipengaruhi oleh perilaku yang telah terbentuk dalam aktivitas sehari-hari daripada pertimbangan manfaat fungsional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Performance Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Continuance Intention* dalam penelitian ini. Temuan tersebut menunjukkan bahwa manfaat penggunaan e-wallet belum menjadi faktor utama yang menentukan keberlanjutan penggunaan e-wallet pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

4.4.2 Pengaruh Effort Expectancy terhadap Continuance Intention

H2: Effort Expectancy tidak berpengaruh terhadap Continuance Intention, ditolak

Effort Expectancy menggambarkan tingkat kemudahan yang dirasakan individu dalam mempelajari dan menggunakan suatu teknologi. Dalam penelitian ini, *Effort Expectancy* berkaitan dengan kemudahan mahasiswa dalam memahami fitur-fitur e-wallet serta melakukan berbagai transaksi digital.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *Effort Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Continuance Intention*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *original sample* sebesar 0,152, nilai *t-statistic* sebesar 1,699, dan nilai *p-value* sebesar 0,089 yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis kedua ditolak.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan e-wallet belum menjadi faktor utama yang menentukan niat mahasiswa untuk terus menggunakan e-wallet. Kemudahan penggunaan belum terbukti mampu memengaruhi penggunaan e-wallet secara berkelanjutan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sebayang et al. (2021) yang menemukan bahwa *Effort Expectancy* tidak berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan bukan lagi faktor utama dalam mempertahankan penggunaan layanan e-wallet.

Tidak berpengaruhnya *Effort Expectancy* dapat dijelaskan oleh karakteristik responden yang sebagian besar merupakan mahasiswa dengan tingkat literasi digital yang tinggi. Mereka telah terbiasa menggunakan berbagai aplikasi digital sehingga menganggap kemudahan penggunaan sebagai sesuatu yang sudah seharusnya dimiliki oleh setiap aplikasi.

Selain itu, pada tahap penggunaan berkelanjutan, pengguna umumnya telah melewati tahap pembelajaran teknologi. Setelah terbiasa menggunakan aplikasi, faktor kemudahan penggunaan menjadi kurang penting dibandingkan faktor lain seperti kebiasaan dan rutinitas transaksi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Effort Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Continuance Intention* dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan e-wallet belum menjadi faktor utama dalam menentukan keberlanjutan penggunaan e-wallet pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

4.4.3 Pengaruh Hedonic Motivation terhadap Continuance Intention

H3: Hedonic Motivation tidak berpengaruh terhadap Continuance Intention, ditolak

Hedonic Motivation merupakan tingkat kesenangan dan pengalaman positif yang dirasakan individu ketika menggunakan suatu teknologi. Dalam penelitian ini, *Hedonic Motivation* berkaitan dengan rasa nyaman, menarik, dan menyenangkan yang dirasakan mahasiswa ketika menggunakan e-wallet.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *Hedonic Motivation* tidak berpengaruh terhadap *Continuance Intention*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *original sample* sebesar 0,140, nilai *t-statistic* sebesar 1,374, dan nilai *p-value* sebesar 0,169 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis ketiga ditolak.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengalaman menyenangkan yang dirasakan mahasiswa ketika menggunakan e-wallet belum mampu menjadi faktor utama yang mendorong penggunaan e-wallet secara berkelanjutan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Olivia and Kezia Marchyta (2022) yang menunjukkan bahwa *Perceived Enjoyment* tidak berpengaruh secara langsung terhadap *Continuance Intention* e-wallet, sehingga aspek kesenangan bukan menjadi faktor utama dalam mempertahankan penggunaan layanan e-wallet.

Tidak berpengaruhnya *Hedonic Motivation* menunjukkan bahwa mahasiswa lebih memandang e-wallet sebagai alat transaksi keuangan daripada sebagai media hiburan. Penggunaan e-wallet lebih diarahkan untuk memenuhi kebutuhan transaksi sehari-hari seperti pembayaran makanan, belanja online, transportasi, dan transfer dana.

Selain itu, seiring meningkatnya intensitas penggunaan e-wallet, pengguna cenderung lebih fokus pada manfaat praktis dan kemudahan transaksi dibandingkan pengalaman emosional yang diperoleh dari penggunaan aplikasi. Kondisi tersebut menyebabkan aspek kesenangan tidak lagi menjadi pertimbangan utama dalam keputusan untuk terus menggunakan e-wallet.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Hedonic Motivation* tidak berpengaruh terhadap *Continuance Intention* dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman menyenangkan belum menjadi faktor utama yang menentukan keberlanjutan penggunaan e-wallet pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

4.4.4 Pengaruh Habit terhadap Continuance Intention

H4: Habit berpengaruh terhadap Continuance Intention, diterima

Habit merupakan perilaku yang dilakukan secara berulang hingga menjadi kebiasaan dan berlangsung secara otomatis dalam kehidupan sehari-hari. Dalam

penelitian ini, *Habit* berkaitan dengan kebiasaan mahasiswa menggunakan e-wallet untuk berbagai aktivitas transaksi digital.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *Habit* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Continuance Intention*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *original sample* sebesar 0,352, nilai *t-statistic* sebesar 4,026, dan nilai *p-value* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis keempat diterima.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin kuat kebiasaan mahasiswa menggunakan e-wallet, maka semakin besar pula kecenderungan mereka untuk terus menggunakan e-wallet di masa mendatang. Temuan ini juga menunjukkan bahwa *Habit* merupakan variabel yang memiliki pengaruh paling besar dibandingkan variabel independen lainnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Abdul-Halim et al. (2022), Abbasi et al. (2022), dan Shanmugavel et al. (2024) yang menemukan bahwa *Habit* berpengaruh terhadap *Continuance Intention* penggunaan e-wallet.

Pengaruh *Habit* yang signifikan menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet telah menjadi bagian dari rutinitas mahasiswa dalam melakukan berbagai transaksi keuangan. Aktivitas seperti membeli makanan, berbelanja online, membayar transportasi, dan melakukan transfer dana semakin memperkuat kebiasaan menggunakan e-wallet.

Selain itu, ketika suatu teknologi telah menjadi bagian dari rutinitas, pengguna tidak lagi melakukan pertimbangan yang panjang sebelum menggunakannya. Perilaku tersebut berlangsung secara otomatis karena telah terbentuk melalui pengalaman penggunaan yang berulang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Habit* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Continuance Intention* dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan bahwa kebiasaan menggunakan e-wallet merupakan faktor utama yang mendorong mahasiswa Universitas Islam Indonesia untuk terus menggunakan e-wallet dalam aktivitas keuangan sehari-hari.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan metode *Structural Equation Modeling – Partial Least Squares* (SEM-PLS) yang dilakukan pada penelitian ini, penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Hedonic Motivation*, dan *Habit* terhadap *Continuance Intention* dalam penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Setelah melalui tahap pengolahan dan pengujian data menggunakan aplikasi SmartPLS 4, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa tidak seluruh variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Continuance Intention*.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa niat berkelanjutan dalam penggunaan e-wallet tidak selalu ditentukan oleh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, maupun kesenangan saat menggunakan aplikasi. Sebaliknya, faktor yang paling dominan dalam mendorong keberlanjutan penggunaan e-wallet adalah kebiasaan (*habit*) pengguna dalam menggunakan e-wallet sebagai bagian dari aktivitas transaksi sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan e-wallet yang terus berlanjut lebih banyak dipengaruhi oleh perilaku yang telah terbentuk secara berulang daripada sekadar penilaian awal terhadap fitur dan manfaat teknologi tersebut.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Performance Expectancy tidak berpengaruh terhadap Continuance Intention

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Continuance Intention* penggunaan e-wallet pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan dari penggunaan e-wallet belum menjadi faktor utama yang menentukan keputusan mahasiswa untuk terus menggunakan layanan e-wallet.

Temuan ini mengindikasikan bahwa manfaat seperti kemudahan, kecepatan, dan efisiensi transaksi telah menjadi fitur yang umum dimiliki oleh hampir semua layanan e-wallet. Akibatnya, mahasiswa tidak lagi menjadikan manfaat tersebut sebagai pertimbangan utama untuk mempertahankan penggunaan e-wallet, melainkan lebih dipengaruhi oleh faktor lain yang berkaitan dengan perilaku penggunaan sehari-hari.

2. Effort Expectancy tidak berpengaruh terhadap Continuance Intention

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Effort Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Continuance Intention* penggunaan e-wallet pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan belum mampu menjadi faktor yang menentukan niat mahasiswa untuk terus menggunakan e-wallet.

Kondisi tersebut dapat dijelaskan karena sebagian besar responden merupakan mahasiswa yang telah terbiasa menggunakan berbagai aplikasi digital dalam aktivitas sehari-hari. Kemudahan penggunaan dianggap sebagai karakteristik dasar yang seharusnya dimiliki oleh setiap aplikasi e-wallet sehingga tidak lagi menjadi alasan utama dalam mempertahankan penggunaan layanan tersebut.

3. Hedonic Motivation tidak berpengaruh terhadap Continuance Intention, namun tidak signifikan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Hedonic Motivation* tidak berpengaruh terhadap *Continuance Intention* penggunaan e-wallet pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman menyenangkan yang dirasakan saat menggunakan e-wallet belum menjadi faktor utama yang memengaruhi keberlanjutan penggunaan e-wallet.

Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih memandang e-wallet sebagai alat transaksi keuangan yang bersifat praktis daripada sebagai sarana yang memberikan hiburan atau pengalaman emosional. Penggunaan e-wallet lebih difokuskan untuk memenuhi kebutuhan transaksi sehari-hari seperti pembayaran makanan, transportasi, belanja online, dan transfer dana sehingga aspek kesenangan tidak menjadi pertimbangan utama dalam penggunaan berkelanjutan.

4. Habit berpengaruh positif dan signifikan terhadap Continuance Intention

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Habit* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Continuance Intention* penggunaan e-wallet pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa semakin kuat kebiasaan mahasiswa dalam menggunakan e-wallet, maka semakin besar pula kecenderungan mereka untuk terus menggunakan e-wallet di masa mendatang.

Temuan ini menjelaskan bahwa penggunaan e-wallet telah menjadi bagian dari rutinitas aktivitas keuangan mahasiswa. Berbagai transaksi seperti membeli makanan, membayar transportasi, berbelanja online, dan melakukan transfer dana dilakukan secara berulang sehingga membentuk kebiasaan. Ketika kebiasaan

tersebut telah terbentuk, mahasiswa akan cenderung terus menggunakan e-wallet secara otomatis dalam kehidupan sehari-hari.

5. Kesimpulan Umum

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Continuance Intention* penggunaan e-wallet pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia lebih dipengaruhi oleh faktor kebiasaan dibandingkan faktor manfaat, kemudahan penggunaan, maupun pengalaman menyenangkan. Variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Hedonic Motivation* tidak berpengaruh terhadap *Continuance Intention*, sedangkan variabel *Habit* terbukti berpengaruh positif dan signifikan.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa pada tahap penggunaan berkelanjutan, keberhasilan layanan e-wallet dalam mempertahankan penggunaannya lebih ditentukan oleh kebiasaan yang telah terbentuk dalam aktivitas keuangan sehari-hari. Oleh karena itu, penyedia layanan e-wallet perlu mendorong terciptanya penggunaan yang rutin dan berkelanjutan agar e-wallet dapat menjadi bagian dari gaya hidup digital pengguna.

5.2 Implikasi Manajerial

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi manajerial yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penyedia layanan e-wallet, industri *financial technology (fintech)*, lembaga keuangan digital, maupun pihak terkait lainnya dalam meningkatkan keberlanjutan penggunaan sistem pembayaran digital, khususnya di kalangan mahasiswa sebagai bagian dari perkembangan perilaku keuangan digital masyarakat.

1. Penyedia layanan e-wallet perlu mendorong pembentukan kebiasaan transaksi non-tunai

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Habit* merupakan variabel yang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Continuance Intention*. Hal ini menunjukkan bahwa keberlanjutan penggunaan e-wallet lebih banyak dipengaruhi oleh kebiasaan pengguna dalam melakukan transaksi digital dibandingkan faktor manfaat, kemudahan, maupun pengalaman emosional saat menggunakan aplikasi.

Implikasinya, penyedia layanan e-wallet perlu berfokus pada pembentukan perilaku transaksi non-tunai yang dilakukan secara rutin dan berulang dalam aktivitas keuangan sehari-hari. Strategi tersebut dapat dilakukan melalui:

- integrasi pembayaran digital pada kebutuhan harian,
- fitur pembayaran otomatis,
- kemudahan transaksi berulang,
- serta insentif transaksi digital yang konsisten.

Semakin sering pengguna melakukan transaksi keuangan menggunakan e-wallet, maka semakin besar kemungkinan penggunaan tersebut berkembang menjadi kebiasaan finansial digital yang berkelanjutan.

2. Penyedia layanan e-wallet perlu memperkuat ekosistem pembayaran digital

Karena keberlanjutan penggunaan e-wallet dipengaruhi oleh kebiasaan penggunaan, maka penyedia layanan perlu memperluas integrasi sistem pembayaran digital dalam berbagai aktivitas ekonomi masyarakat, khususnya pada lingkungan mahasiswa. Integrasi tersebut dapat dilakukan pada:

- kantin kampus,

- transportasi,
- minimarket,
- pembayaran akademik,
- marketplace,
- pembelian kebutuhan digital,
- maupun layanan transaksi harian lainnya.

Semakin luas penggunaan e-wallet dalam aktivitas ekonomi sehari-hari, maka semakin besar peluang terbentuknya perilaku transaksi digital yang konsisten. Kondisi ini juga dapat mendukung peningkatan penggunaan sistem pembayaran non-tunai serta memperkuat transformasi keuangan digital di masyarakat.

3. Penyedia layanan e-wallet perlu meningkatkan kualitas layanan keuangan digital, bukan hanya mengandalkan manfaat dasar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* dan *Effort Expectancy* memiliki arah pengaruh positif terhadap *Continuance Intention*, namun pengaruh tersebut tidak signifikan secara statistik. Hal ini mengindikasikan bahwa manfaat dan kemudahan penggunaan kemungkinan telah dianggap sebagai standar dasar dalam layanan keuangan digital oleh mahasiswa sebagai generasi yang telah terbiasa dengan teknologi.

Implikasinya, penyedia layanan e-wallet tidak cukup hanya menekankan aspek “mudah digunakan” atau “praktis” sebagai strategi utama dalam mempertahankan penggunaan berkelanjutan. Sebaliknya, perusahaan perlu lebih berfokus pada:

- stabilitas sistem pembayaran,
- keamanan transaksi,
- perlindungan data pengguna,

- kecepatan sistem,
- serta konsistensi layanan keuangan digital.

Dalam konteks perilaku keuangan digital, kualitas sistem dan kenyamanan transaksi yang stabil akan lebih berpengaruh dalam membentuk penggunaan berkelanjutan dibandingkan hanya persepsi manfaat awal teknologi.

4. Pengalaman penggunaan tetap perlu dijaga untuk mendukung kenyamanan transaksi digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Hedonic Motivation* memiliki arah pengaruh positif terhadap *Continuance Intention*, namun tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kesenangan bukan merupakan faktor utama yang mendorong keberlanjutan penggunaan e-wallet.

Meskipun demikian, penyedia layanan tetap perlu menjaga kualitas pengalaman penggunaan agar proses transaksi digital dapat berlangsung secara nyaman, efisien, dan minim hambatan. Dalam konteks layanan keuangan digital, pengalaman penggunaan yang baik dapat membantu meningkatkan rasa nyaman pengguna dalam melakukan transaksi secara rutin.

Dengan demikian, perusahaan sebaiknya tidak terlalu berfokus pada penciptaan unsur hiburan semata, tetapi lebih memprioritaskan bagaimana aplikasi dapat menjadi alat transaksi yang konsisten, nyaman, dan terus dipakai secara rutin oleh pengguna.

Oleh karena itu, perusahaan tetap perlu memperhatikan kenyamanan antarmuka aplikasi, kecepatan transaksi, kestabilan sistem, serta kemudahan navigasi layanan keuangan digital

5. Strategi keberlanjutan penggunaan perlu diarahkan pada pembentukan perilaku keuangan digital jangka panjang

Banyak penyedia layanan e-wallet masih berfokus pada promosi jangka pendek seperti cashback, diskon, atau voucher transaksi. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberlanjutan penggunaan lebih dipengaruhi oleh kebiasaan penggunaan dibandingkan faktor lainnya.

Implikasinya, strategi pengembangan layanan keuangan digital sebaiknya tidak hanya berorientasi pada peningkatan transaksi sesaat, tetapi juga diarahkan pada pembentukan perilaku keuangan digital jangka panjang.

Penyedia layanan perlu menciptakan kondisi di mana pengguna menjadikan e-wallet sebagai bagian dari aktivitas transaksi keuangan sehari-hari. Ketika penggunaan e-wallet telah menjadi kebiasaan finansial digital, maka keberlanjutan penggunaan akan cenderung lebih stabil meskipun intensitas promosi berkurang.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Setiap penelitian tentu memiliki keterbatasan, termasuk penelitian ini. Keterbatasan tersebut perlu dipahami agar hasil penelitian dapat dipahami dengan lebih tepat serta dapat menjadi bahan pertimbangan dan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelompok responden tertentu

Penelitian ini hanya berfokus pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia sebagai responden penelitian. Oleh karena itu, hasil penelitian belum tentu dapat digeneralisasikan secara langsung kepada seluruh pengguna e-wallet di Indonesia.

Mahasiswa memiliki karakteristik tertentu, seperti tingkat literasi digital yang relatif tinggi serta tingkat adaptasi yang cepat terhadap perkembangan teknologi keuangan digital. Kondisi tersebut dapat menyebabkan perilaku penggunaan e-wallet pada mahasiswa berbeda dengan kelompok masyarakat lainnya.

Dengan demikian, hasil penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai gambaran perilaku penggunaan berkelanjutan layanan keuangan digital pada kalangan mahasiswa.

2. Variabel penelitian masih terbatas pada beberapa faktor perilaku penggunaan teknologi keuangan

Penelitian ini hanya menggunakan empat variabel independen, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Hedonic Motivation*, dan *Habit* untuk menjelaskan *Continuance Intention* penggunaan e-wallet.

Padahal, berdasarkan nilai R-square sebesar 0,379, masih terdapat faktor lain yang kemungkinan turut memengaruhi keberlanjutan penggunaan layanan keuangan digital, seperti:

- *trust* (kepercayaan),
- *perceived security* (persepsi keamanan),
- *perceived risk* (persepsi risiko),
- *satisfaction* (kepuasan),
- *price value*,
- *social influence*,
- maupun *facilitating conditions*.

Dengan demikian, model penelitian ini belum sepenuhnya mampu menjelaskan seluruh faktor yang memengaruhi perilaku penggunaan berkelanjutan dalam konteks teknologi keuangan digital.

3. Penelitian menggunakan pendekatan cross-sectional

Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross-sectional*, yaitu pengumpulan data dilakukan pada satu periode waktu tertentu. Kondisi tersebut menyebabkan penelitian belum dapat menggambarkan perubahan perilaku penggunaan e-wallet dalam jangka panjang.

Padahal, perilaku penggunaan layanan keuangan digital sangat mungkin berubah seiring perkembangan teknologi, perubahan sistem pembayaran digital, tingkat kepercayaan pengguna, maupun perubahan kebijakan dan persaingan industri fintech.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum sepenuhnya dapat menggambarkan perubahan perilaku penggunaan e-wallet dalam jangka panjang.

4. Penelitian ini masih bergantung pada persepsi subjektif responden

Seluruh data dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner, sehingga sangat bergantung pada persepsi, pengalaman, dan penilaian subjektif responden. Meskipun metode ini umum digunakan dalam penelitian perilaku, tetap terdapat kemungkinan munculnya bias seperti:

- bias persepsi,
- bias jawaban sosial,
- atau ketidakkonsistenan responden dalam menjawab pertanyaan.

Akibatnya, hasil penelitian ini lebih merepresentasikan persepsi responden terhadap penggunaan e-wallet, bukan sepenuhnya menggambarkan perilaku transaksi keuangan aktual pengguna.

5.4 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah dan cakupan responden, sehingga hasil penelitian dapat lebih merepresentasikan perilaku pengguna e-wallet secara umum. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain yang relevan, seperti:

- *trust*,
- *perceived security*,
- *perceived risk*,
- *satisfaction*,
- *financial literacy*,
- maupun *social influence*.

Penambahan variabel tersebut diharapkan dapat menghasilkan model penelitian yang lebih komprehensif dalam menjelaskan keberlanjutan penggunaan teknologi keuangan digital.

2. Bagi Penyedia Layanan E-Wallet

Penyedia layanan e-wallet disarankan untuk lebih berfokus pada penguatan perilaku transaksi digital yang berkelanjutan melalui pembentukan kebiasaan

penggunaan dalam aktivitas keuangan sehari-hari. Selain itu, perusahaan juga perlu meningkatkan kualitas layanan keuangan digital, seperti:

- keamanan transaksi,
- stabilitas sistem,
- perlindungan data pengguna,
- serta efisiensi proses pembayaran digital.

Dengan demikian, e-wallet tidak hanya dipandang sebagai alat pembayaran alternatif, tetapi juga sebagai bagian dari ekosistem transaksi keuangan digital masyarakat.

3. Bagi Lembaga Edukasi dan Otoritas Terkait

Pihak kampus, lembaga keuangan, maupun otoritas terkait disarankan untuk terus meningkatkan literasi keuangan digital masyarakat, khususnya terkait penggunaan teknologi finansial secara aman, bijak, dan bertanggung jawab. Selain itu, edukasi mengenai:

- keamanan transaksi digital,
- perlindungan data pribadi,
- pengelolaan keuangan digital,
- serta pemahaman terhadap risiko transaksi elektronik juga perlu terus ditingkatkan.

Dengan demikian, masyarakat diharapkan mampu memanfaatkan layanan keuangan digital secara optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbasi, G.A. *et al.* (2022) ‘Go cashless! Determinants of continuance intention to use E-wallet apps: A hybrid approach using PLS-SEM and fsQCA’, *Technology in Society*, 68. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2022.101937>.
- Abdul-Halim, N.A. *et al.* (2022) ‘Understanding the determinants of e-wallet continuance usage intention in Malaysia’, *Quality and Quantity*, 56(5), pp. 3413–3439. Available at: <https://doi.org/10.1007/s11135-021-01276-7>.
- Azman Ong, M.H., Yusri, M.Y. and Ibrahim, N.S. (2023) ‘Use and behavioural intention using digital payment systems among rural residents: Extending the UTAUT-2 model’, *Technology in Society*, 74. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102305>.
- Bank Indonesia (2023) *Dompot Digital Naik Daun, Membetot Minat Kala Pandemi Research, BI Institute*. Available at: <https://www.bi.go.id/id/bi-institute/BI-Epsilon/Pages/Dompot-Digital--Naik-Daun,-Membetot-Minat-Kala-Pandemi.aspx> (Accessed: 7 November 2025).
- Belanche, D., Guinalíu, M. and Albás, P. (2022) ‘Customer adoption of p2p mobile payment systems: The role of perceived risk’, *Telematics and Informatics*, 72. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.tele.2022.101851>.
- Chopdar, P.K. and Balakrishnan, J. (2020) ‘Consumers response towards mobile commerce applications: S-O-R approach’, *International Journal of Information Management*, 53. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102106>.
- Daragmeh, A., Sági, J. and Zéman, Z. (2021) ‘Continuous intention to use e-wallet in the context of the covid-19 pandemic: Integrating the health belief model

- (hbm) and technology continuous theory (tct)', *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 7(2). Available at: <https://doi.org/10.3390/joitmc7020132>.
- Dwivedi, Y.K. *et al.* (2019) 'Re-examining the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT): Towards a Revised Theoretical Model', *Information Systems Frontiers*, 21(3), pp. 719–734. Available at: <https://doi.org/10.1007/s10796-017-9774-y>.
- Hair, J. *et al.* (2022) *Classroom Companion: Business Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R AAWorkbook*. Classroom Companion: Business. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-80519-7>.
- Hu, L. *et al.* (2023) 'The effect of utilitarian and hedonic motivations on mobile shopping outcomes. A cross-cultural analysis', *International Journal of Consumer Studies*, 47(2), pp. 751–766. Available at: <https://doi.org/10.1111/ijcs.12868>.
- Iswaratio, V.H. (2024) *How Indonesia is creating financial inclusion through digital wallets*, *World Economic Forum*.
- Lavinda (2022) *Survei KIC: Gen Z Lebih Pilih Pakai e-Wallet Dibanding ATM Bank*, *Katadata.co.id*. Available at: <https://katadata.co.id/finansial/keuangan/61e0ee6ef1b27/survei-kic-gen-z-lebih-pilih-pakai-e-wallet-dibanding-atm-bank> (Accessed: 6 November 2025).
- Mordor Intelligence (2025) *INDONESIA MOBILE PAYMENTS MARKET SIZE & SHARE ANALYSIS - GROWTH TRENDS & FORECASTS (2025 - 2030)*, *Mordor Intelligence*. Available at: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/indonesia-mobile-payments-market> (Accessed: 6 November 2025).

Olivia, M. and Kezia Marchyta, N. (2022) 'The Influence of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on E-Wallet Continuance Intention: Intervening Role of Customer Satisfaction', *Jurnal Teknik Industri*, 24(1). Available at: <https://doi.org/10.9744/jti.24.1>.

Research And Markets (2024) *Indonesia Prepaid Card and Digital Wallet Business Report 2024: Market to Reach \$9.11 Billion by 2028 - Regional Fintech Firms are Seeking Payment Services Licenses to Tap into the Lucrative Market*, Research And Markets. Available at: <https://www.businesswire.com/news/home/20240819094409/en/Indonesia-Prepaid-Card-and-Digital-Wallet-Business-Report-2024-Market-to-Reach-%249.11-Billion-by-2028---Regional-Fintech-Firms-are-Seeking-Payment-Services-Licenses-to-Tap-into-the-Lucrative-Market---> ResearchAndMarkets.com (Accessed: 6 November 2025).

Reza, M.D.S. binti M. *et al.* (2024) 'Continuance usage intention of e-wallets: Insights from merchants', *International Journal of Information Management Data Insights*, 4(2). Available at: <https://doi.org/10.1016/j.jjime.2024.100254>.

Sebayang, T.E. *et al.* (2021) *The Application of Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 Model to Analyze Factors Influencing Continuance Intention of Linkaja E-Wallet Adoption in Indonesia*, *Journal of Positive School Psychology*. Available at: <http://journalppw.com>.

Shanmugavel, N. *et al.* (2024) 'Assessing Continuance Intention to Use Digital Wallet: A Dual-Factor Approach Using UTAUT2 and Updated IS Success Model', *Journal of Global Information Management*, 32(1). Available at: <https://doi.org/10.4018/JGIM.361120>.

Venkatesh, V. *et al.* (2003) 'User acceptance of information technology: Toward a unified view', *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), pp. 425–478. Available at: <https://doi.org/10.2307/30036540>.

Venkatesh, V., Thong, J.Y.L. and Xu, X. (2012) *Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*, Source: *MIS Quarterly*.

Wu, R.Z., Lee, J.H. and Tian, X.F. (2021) ‘Determinants of the intention to use cross-border mobile payments in korea among chinese tourists: An integrated perspective of utaut2 with ttf and itm’, *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 16(5), pp. 1537–1556. Available at: <https://doi.org/10.3390/jtaer16050086>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 – Lembar Kuesioner Penelitian

Assalamualaikum Wr. Wb.

Perkenalkan saya Ardimas Aryo Kuncoro, mahasiswa Program Studi Manajemen, dari Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia. Saat ini saya sedang menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul:

"Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat Berkelanjutan Dalam Penggunaan E-Wallet Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Indonesia"

Dengan ini, saya memohon kesediaan Saudara dan Saudari untuk berpartisipasi dalam pengisian kuesioner penelitian ini. Partisipasi Anda sangat membantu saya dalam memperoleh data yang diperlukan untuk penelitian ini.

Kriteria responden untuk penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa aktif (S1/Diploma) terdaftar di UII pada saat penelitian.
2. Pernah atau aktif menggunakan layanan e-wallet, misalnya seperti GoPay, OVO, DANA, ShopeePay, LinkAja, dll. minimal 3 bulan terakhir sebelum pengisian kuesioner.
3. Bersedia mengisi kuesioner secara lengkap dan jujur.

Informasi yang Anda berikan akan dijamin kerahasiaannya, tidak akan disebar, dan hanya akan digunakan untuk kepentingan akademik dalam penyusunan skripsi.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesediaan dan waktu yang telah Anda berikan untuk mengisi kuesioner ini.

Tersedia insentif berupa e-money total Rp250.000 untuk 10 responden beruntung melalui undian acak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Hormat saya,

Ardimas Aryo Kuncoro

Lampiran 2 – Demografis Responden

1. Nama Lengkap:

2. Jenis Kelamin:

- Laki-laki
- Perempuan

3. Umur:

- < 18 Tahun
- 18 - 20 Tahun
- 21 - 23 Tahun
- 23 Tahun

4. Fakultas:

- Fakultas Bisnis dan Ekonomika
- Fakultas Hukum
- Fakultas Ilmu Agama Islam
- Fakultas Ilmu Sosial Budaya
- Fakultas Kedokteran
- Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
- Fakultas Psikologi
- Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

- Fakultas Teknologi Industri

5. Angkatan / Tahun Kuliah:

- 2025
- 2024
- 2023
- 2022
- 2021
- 2020 atau sebelumnya

6. Jenis E-Wallet yang Paling Sering Digunakan:

- GoPay
- OVO
- Dana
- ShopeePay
- LinkAja
- Other:

7. Lama Menggunakan E-Wallet:

- < 3 bulan
- 3 - 6 bulan
- 7 - 12 bulan
- > 12 bulan

8. Frekuensi Penggunaan E-Wallet:

- Setiap hari
- 3 - 5 kali per minggu
- 1 - 2 kali per minggu
- Jarang (1 - 3 kali per bulan)

9. Keterangan Jawaban:

Yang Terhormat Saudara dan Saudari, di bawah ini terdapat beberapa pernyataan terkait penggunaan E-Wallet dalam keseharian. Bacalah dan pahami setiap pernyataan dengan seksama. Kemudian, pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda berdasarkan skala Likert 1 - 4 berikut ini:

Keterangan Skala Jawaban:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

4 = Sangat Setuju (SS)

Isilah setiap pernyataan secara jujur sesuai pengalaman Anda.

Terima kasih atas partisipasi Anda.

10. Pertanyaan Kuesioner:

Performance Expectancy (X1)					
No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Menggunakan e-wallet membuat transaksi saya lebih				

	cepat.				
2	E-wallet membantu saya menghemat waktu saat bertransaksi.				
3	Dengan e-wallet, aktivitas keuangan sehari-hari menjadi lebih efektif.				
4	Penggunaan e-wallet meningkatkan produktivitas saya dalam mengurus transaksi.				

Effort Expectancy (X2)					
No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Aplikasi e-wallet yang saya gunakan mudah dipelajari.				
2	Tampilan e-wallet mudah digunakan dan tidak membingungkan.				
3	Saya merasa tidak perlu usaha besar untuk memakai e-wallet.				
4	Instruksi/panduan penggunaan e-wallet jelas dan mudah diikuti.				

Hedonic Motivation (X3)					
No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Menggunakan e-wallet membuat saya merasa senang.				
2	Desain dan fitur e-wallet membuat pengalaman				

	memakai jadi menyenangkan.				
3	Saya menikmati penggunaan e-wallet karena promo dan fitur interaktif.				

Habit (X4)					
No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Menggunakan e-wallet sudah menjadi kebiasaan sehari-hari bagi saya.				
2	Saya menggunakan e-wallet secara spontan tanpa perlu berpikir.				
3	Saya cenderung menggunakan e-wallet ketika melakukan transaksi rutin.				

Continuance Intention (Y)					
No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Saya berencana tetap menggunakan e-wallet dalam 6 bulan ke depan.				
2	Saya cenderung merekomendasikan e-wallet yang saya pakai kepada teman.				
3	Saya berencana menggunakan e-wallet untuk sebagian besar transaksi di masa depan.				

Lampiran 3 – Data Hasil Kuesioner

X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	4
4	3	3	4	4	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	3	4
4	4	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	3	2	3	3	3
4	4	4	3	4	4	4	4
4	3	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	4	4	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	3	4	4	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	3	4
4	4	4	4	4	4	3	4
4	4	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	4
4	4	4	3	3	3	3	3

4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	3	4	3	3	3
4	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	4	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	2	4	4	3	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	3	4	4	4	4
4	4	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	4	4	4	4
4	3	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	2	3	3	4	4
4	3	3	2	3	3	3	4
4	4	3	3	3	4	4	4
4	4	2	3	4	3	3	3
4	3	3	3	4	4	4	3
4	4	3	4	4	4	4	4

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

4	4	4	4	3	3	4	4
4	3	3	4	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	3	4	3	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	4
3	4	2	3	3	3	3	3
4	4	3	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	3	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	4	4	4	4	4	3
3	3	3	3	4	4	4	4
4	4	4	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	4
4	4	3	3	3	3	3	3
4	2	4	3	4	4	4	4
4	4	4	4	3	4	4	4
3	3	3	4	4	4	4	4
3	3	4	3	4	4	4	4
3	4	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	2	2	3	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	3	3	4	4	4

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

4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	3	3	3	3

X3.1	X3.2	X3.3	X4.1	X4.2	X4.3	Y1.1	Y1.2	Y1.3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	3	4
3	4	4	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	3	3
3	4	4	4	4	2	4	2	4
3	4	3	4	4	4	3	3	4
4	4	4	4	4	4	4	2	1
4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	2	1	3	2	3	2	1	1
4	4	4	4	3	4	4	4	4
3	3	4	2	2	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	4	3	4
3	4	4	4	3	4	4	2	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	3	2	3	2	3	3	3	2
4	4	4	4	4	4	4	3	3
4	4	2	4	3	3	4	3	3
3	3	3	4	3	4	3	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	3	3

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

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

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

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

3	3	3	3	2	3	3	3	3
4	4	4	4	3	4	4	4	4
3	4	3	4	3	3	4	3	4
4	3	3	2	2	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	2	3	2	2	4	3	3
3	3	3	3	2	3	3	3	3
3	3	2	4	4	3	2	2	4
4	4	3	3	3	3	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	4	3	3	3
4	4	4	3	3	3	4	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3

Lampiran 4 – Hasil Olah Data

1. Outer Loadings

Outer loadings - Matrix						Copy to Excel/Word	Copy to R
	X1	X2	X3	X4	Y1		
X1.1	0.734						
X1.2	0.723						
X1.3	0.706						
X1.4	0.700						
X2.1		0.791					
X2.2		0.883					
X2.3		0.866					
X2.4		0.860					
X3.1			0.870				
X3.2			0.872				
X3.3			0.759				
X4.1				0.825			
X4.2				0.818			
X4.3				0.864			
Y1.1					0.857		
Y1.2					0.756		
Y1.3					0.818		

2. Construct Reliability and Validity – Overview

Construct reliability and validity - Overview					Copy to Excel/Word	Copy to R
	Cronbach's alpha	Composite reliability (r...	Composite reliability (r...	Average variance extrac...		
X1	0.689	0.690	0.808	0.512		
X2	0.872	0.872	0.913	0.724		
X3	0.784	0.806	0.873	0.698		
X4	0.784	0.785	0.874	0.699		
Y1	0.741	0.753	0.853	0.659		

3. Heterotrait–Monotrait Ratio (HTMT)

Discriminant validity - Heterotrait-monotrait ratio (HTMT) - Matrix						
	X1	X2	X3	X4	Y1	
X1						
X2	0.835					
X3	0.812	0.729				
X4	0.772	0.511	0.581			
Y1	0.673	0.556	0.590	0.712		

4. Path Coefficient

Path coefficients - Matrix					
	X1	X2	X3	X4	Y1
X1					0.125
X2					0.135
X3					0.139
X4					0.352
Y1					

5. Uji Multikolinearitas

Collinearity statistics (VIF) - Outer model - List		
	VIF	
X1.1	1.221	
X1.2	1.318	
X1.3	1.515	
X1.4	1.363	
X2.1	1.725	
X2.2	2.696	
X2.3	2.561	
X2.4	2.378	
X3.1	1.825	
X3.2	1.790	
X3.3	1.453	
X4.1	1.634	
X4.2	1.541	
X4.3	1.813	
Y1.1	1.610	
Y1.2	1.346	
Y1.3	1.561	

6. R-Square

R-square - Overview		
	R-square	R-square adjusted
Y1	0.379	0.363

7. Effect Size (f^2)

f-square - Matrix					
	X1	X2	X3	X4	Y1
X1					0.011
X2					0.015
X3					0.017
X4					0.130
Y1					