

SKRIPSI

**PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEBERMANFAATAN
TERHADAP MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN
DOMPET DIGITAL (*E-WALLET*)**

(Studi Pada Mahasiswa Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin)

NATHASYA OKTAVIANI ANTOLIS

A021201049



**DEPARTEMEN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2023

SKRIPSI

PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEBERMANFAATAN TERHADAP MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL (*E-WALLET*)

(Studi Pada Mahasiswa Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin)

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Ekonomi

disusun dan diajukan oleh

NATHASYA OKTAVIANI ANTOLIS

A021201049



kepada

**DEPARTEMEN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2023

SKRIPSI

PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEBERMANFAATAN TERHADAP MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL (E-WALLET)

(Studi Pada Mahasiswa Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin)

disusun dan diajukan oleh

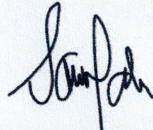
NATHASYA OKTAVIANI ANTOLIS

A021201049

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Makassar, 28 Maret 2024

Pembimbing 1



Prof. Dr. H. Syamsu Alam, S.E., M.Si., CIPM., CWM
NIP 196007031992031001

Pembimbing 2



Dr. Nur Alamzah, S.E.
NIP 197512202009121001



Ketua Departemen Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin



Dr. Andi Aswan, S.E., MBA., M.Phil.
NIP 197705102006041003

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nathasya Oktaviani Antolis

NIM : A021201049

Departemen/Program Studi : Manajemen

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul

PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEBERMANFAATAN TERHADAP MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL (E-WALLET)

**(Studi terhadap Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin)**

adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam suber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 4 April 2024

Yang membuat pernyataan,



Nathasya Oktaviani Antolis

SKRIPSI

PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEBERMANFAATAN TERHADAP MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL (E-WALLET)

(Studi terhadap Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin)

Disusun dan diajukan oleh





NATHASYA OKTAVIANI ANTOLIS

A021201049

telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi
pada tanggal 29 Mei 2024
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

Panitia Penguji

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. H. Syamsu Alam, S.E., M.Si., CIPM., CWM	Ketua	1 
2.	Dr. Nur Alamzah, S.E., M.Si.	Sekretaris	2 
3.	Dr. Mursalim Nohong, S.E., M.Si.	Anggota	3 
4.	Dr. Andi Aswan, S.E., MBA., M.Phil.	Anggota	4 

Ketua Departemen Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin



Dr. Andi Aswan, S.E., MBA., M.Phil.
NIP. 197705102006041003

PRAKATA

Penulis proposal penelitian skripsi ini mengucapkan puji syukur yang tak terhingga kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kasih dan karunia-Nya, sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kebermanfaatan terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *E-wallet*”. Untuk dapat meraih gelar Sarjana Ekonomi (S.E.) pada Jurusan Manajemen Universitas Hasanuddin, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, proposal penelitian skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratannya.

Penulis menemui banyak kesulitan dan hambatan ketika merencanakan dan menyusun proposal ini. Namun, rencana ini dapat berhasil dilaksanakan dengan ketekunan dan semangat baik dari Anda maupun orang-orang di sekitar. Oleh karena itu, penulis ingin menggunakan kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi hingga terselesaikannya proposal ini. Terutama kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, saudara, dan seluruh keluarga besar peneliti yang senantiasa memberikan dukungan, inspirasi, serta doa kepada peneliti.
2. Prof. Dr. H. Syamsu Alam, S.E., M.Si., CIPM., CWM selaku dosen pembimbing I dan Bapak Dr. Nur Alamzah, S.E., M.Si., selaku dosen pembimbing II atas waktunya yang telah memberikan bimbingan, inspirasi, dan membantu dengan literatur dan pembicaraan peneliti.
3. Dr. Mursalim Nohong, S.E., M.Si., Drs. Armayah, M.Si, dan Dr. Andi Aswan, S.E., MBA., M.Phil. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Cipi Pahlevi, S.E., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan ilmu dan bimbingan peneliti selama penulis berkuliah di Departemen Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
5. Seluruh dosen, staf, dan pegawai Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin atas bantuan dan ilmunya yang sangat berharga selama penulis menempuh studi hingga selesainya penelitian ini.

6. Seluruh responden yang telah turut membantu atas waktu untuk mengisi kuesioner sehingga penelitian ini dapat terselesaikan hingga akhir dan baik. Untuk itu, penulis sangat berterimakasih atas bantuannya.
7. Seluruh kerabat penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan segala jenis dukungan dan motivasi selama bekerja dalam penyusunan proposal skripsi ini.
8. Semua pihak yang yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah turut membantu secara langsung ataupun tidak langsung dalam menyelesaikan proposal ini.

Akhir kata dan yang paling penting, meskipun mendapat dukungan dari berbagai pihak, penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Jika ada kesalahan dalam penelitian ini, penulis bertanggung jawab penuh. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bermanfaat sangat peneliti hargai demi menjadikan penelitian ini lebih baik lagi.

Makassar, 4 April 2024

Nathasya Oktaviani Antolis

ABSTRAK

**PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEBERMANFAATAN
TERHADAP MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN
DOMPET DIGITAL (E-WALLET)
(Studi terhadap Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin)**

***EFFECT OF EASE AND USEFULNESS
TOWARDS STUDENTS INTEREST IN USING
DIGITAL WALLET (E-WALLET)
(Study of Economics and Business Faculty Students
Hasanuddin University)***

Nathasya Oktaviani Antolis
Syamsu Alam
Nur Alamzah

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dan mengkaji bagaimana minat mahasiswa FEB Universitas Hasanuddin dalam memanfaatkan dompet digital (*e-wallet*) dipengaruhi oleh kemudahan dan kebermanfaatan. Penelitian ini menggunakan data primer berupa kuesioner yang dikirimkan kepada mahasiswa FEB Universitas Hasanuddin. Sebanyak 93 responden dipilih dengan menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan tehnik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan model analisis regresi linier berganda secara kuantitatif. Temuan studi tersebut menunjukkan bahwa kemudahan dan kebermanfaatan dompet digital mempunyai dampak besar terhadap minat untuk menggunakannya.

Kata Kunci: kemudahan, kebermanfaatan, minat menggunakan, dompet digital

This research aims to assess and study how Hasanuddin University FEB students' interest in using digital wallets (e-wallets) is influenced by convenience and usefulness. This research uses primary data in the form of a questionnaire sent to FEB students at Hasanuddin University. A total of 93 respondents were selected using a nonprobability sampling method with purposive sampling technique. This research uses a quantitative multiple linear regression analysis model. The study findings show that the convenience and usefulness of digital wallets has a big impact on interest in using them.

Keywords: *easy, usefullness, interest in using, e-wallet*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	<i>i</i>
HALAMAN JUDUL	<i>i</i>
HALAMAN PERSETUJUAN	<i>iii</i>
PERNYATAAN KEASLIAN.....	<i>iv</i>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<i>v</i>
PRAKATA	<i>vi</i>
ABSTRAK	<i>viii</i>
DAFTAR ISI.....	<i>ix</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>xii</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>xiii</i>
DAFTAR LAMPIRAN.....	<i>xiv</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Kegunaan Penelitian	8
1.4.1. Kegunaan Teoritis	8
1.4.2. Kegunaan Praktis	8
1.5. Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Tinjauan Teori dan Konsep.....	10
2.1.1. Technology Acceptance Model (TAM)	10
2.1.2. Persepsi Kemudahan (Perceived Ease of Use)	11
2.1.3. Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness)	11
2.1.4. Minat.....	12
2.1.5. Financial Technology (Fintech).....	13
2.1.6. Dompot Digital (E-wallet)	16
2.2. Tinjauan Empirik.....	17
BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS	21
3.1. Kerangka Pemikiran.....	21

3.2. Pengembangan Hipotesis	21
BAB IV METODE PENELITIAN.....	24
4.1. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	24
4.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
4.3. Populasi dan Sampel	24
4.3.1. Populasi.....	24
4.3.2. Sampel.....	25
4.4. Jenis dan Sumber Data	26
4.5. Tehnik Pengumpulan Data.....	27
4.6. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	27
4.6.1. Variabel Penelitian	27
4.6.2. Definisi Operasional	28
4.7. Instrumen Penelitian	29
4.8. Uji Validitas dan Reliabilitas	29
4.8.1. Uji Validitas.....	29
4.8.2. Uji Reliabilitas	30
4.9. Tehnik Analisis Data	30
4.9.1. Statistik Deskriptif.....	30
4.9.2. Uji Asumsi Klasik.....	30
4.9.3. Pengujian Hipotesis.....	31
4.10. Road Map / Alur Penelitian.....	33
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
5.1. Deskripsi Data.....	34
5.2. Karakteristik Responden.....	34
5.3. Statistik Deskriptif.....	36
5.3.1. Statistik Deskriptif Variabel Kemudahan.....	37
5.3.2. Statistik Deskriptif Variabel Kebermanfaatan	38
5.3.3. Statistik Deskriptif Variabel Minat Menggunakan.....	38
5.4. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	39
5.4.1. Uji Validitas.....	39
5.4.2. Uji Reliabilitas	40
5.5. Uji Asumsi Klasik	41
5.5.1. Uji Normalitas	41

5.5.2. Uji Multikolinearitas.....	42
5.5.3. Uji Heteroskedastisitas	42
5.6. Pengujian Hipotesis	43
5.6.1. Analisis Regresi Berganda	43
5.6.2. Uji T	44
5.6.3. Uji F	45
5.6.4. Koefisien Determinasi	46
5.7. Pembahasan.....	47
5.7.1. Pengaruh Kemudahan terhadap Minat Menggunakan E-wallet..	47
5.7.2. Pengaruh Kebermanfaatan terhadap Minat Menggunakan E-wallet.....	47
5.7.3. Pengaruh Kemudahan dan Kebermanfaatan terhadap Minat Menggunakan E-wallet.....	48
BAB VI PENUTUP	50
6.1. Kesimpulan.....	50
6.2. Saran	50
6.3. Keterbatasan Penelitian	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Metode Pembayaran yang Sering Digunakan di Indonesia Pada Tahun 2023	3
1.2 Aplikasi <i>E-wallet</i> Yang Sering Digunakan di Indonesia	4
3.1 Hipotesis Penelitian	22
4.1 <i>Road Map</i> Penelitian	34

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1	Jumlah Pengguna Internet di Indonesia 1
4.1	Jumlah Mahasiswa S1 Aktif di FEB-UNHAS26
5.1	Rincian Penyebaran Kuesioner 34
5.2	Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin 35
5.3	Karakteristik Berdasarkan Program Studi..... 35
5.4	Karakteristik Berdasarkan Tahun Akademik..... 35
5.5	Karakteristik Berdasarkan Aplikasi <i>E-wallet</i> yang digunakan 36
5.6	Statistik Deskriptif Variabel Kemudahan..... 37
5.7	Statistik Deskriptif Variabel Kebermanfaatan 38
5.8	Statistik Deskriptif Variabel Minat Menggunakan 39
5.9	Hasil Uji Validitas 39
5.10	Hasil Uji Reliabilitas 40
5.11	Hasil Uji Normalitas 41
5.12	Hasil Uji Multikolinearitas 42
5.13	Hasil Uji Heteroskedastisitas 42
5.14	Hasil Uji Analisis Regresi Berganda 43
5.15	Hasil Uji T 44
5.16	Hasil Uji F 45
5.17	Hasil Uji Koefisien Determinasi..... 46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Biodata.....	59
2	Kuesioner Penelitian Menggunakan Skala Likert	60
3	Data Mahasiswa Aktif FEB-UNHAS	63
4	Rancangan Jadwal Penelitian	64
5	Data Responden.....	65
6	Tabel R	73
7	Distribusi Tabel T.....	74
8	Distribusi Tabel F.....	75
9	Karakteristik Responden.....	76
10	Statistik Deskriptif	77
11	Uji Validitas	82
12	Uji Reliabilitas	85
13	Uji Asumsi Klasik	86
14	Uji Hipotesis.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Selama beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan yang signifikan. Berbagai inovasi dan penemuan telah membawa transformasi besar bagi dunia dan membentuknya menjadi lebih terkoneksi, efisien, dan canggih. Kehadiran inovasi teknologi seperti internet merupakan salah satu pencapaian yang luar biasa akibat kemampuannya yang menghubungkan sejumlah besar individu secara global dalam hitungan detik dapat memperlancar aliran informasi. Hal tersebut membuat internet menjadi kebutuhan harian manusia dan mengubah cara berbisnis dalam era teknologi modern.

Tabel 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Periode	Jumlah Pengguna Internet (Juta)	Persentase dari Total Populasi (%)
2019-2020	196,71	73,70%
2021-2022	210,03	77,02%
2022-2023	215,63	78,19%

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Survei Penetrasi Internet Indonesia, 2023

Survei Penetrasi Internet Indonesia tahun 2023 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa pada tahun 2022–2023, terdapat 215,63 juta pengguna internet di Indonesia, atau 78,19% dari total populasi negara. Jumlah pengguna tersebut tumbuh sebesar 5,6 juta atau 2,67% dibandingkan periode sebelumnya yaitu periode 2021-2022 yang hanya berjumlah 210,03 juta pengguna atau 77,02% dari keseluruhan jiwa penduduk Indonesia dan dua periode sebelumnya pada periode 2019-2020 bernilai 196,71 juta pengguna atau 73,70% dari jumlah populasi jiwa penduduk di

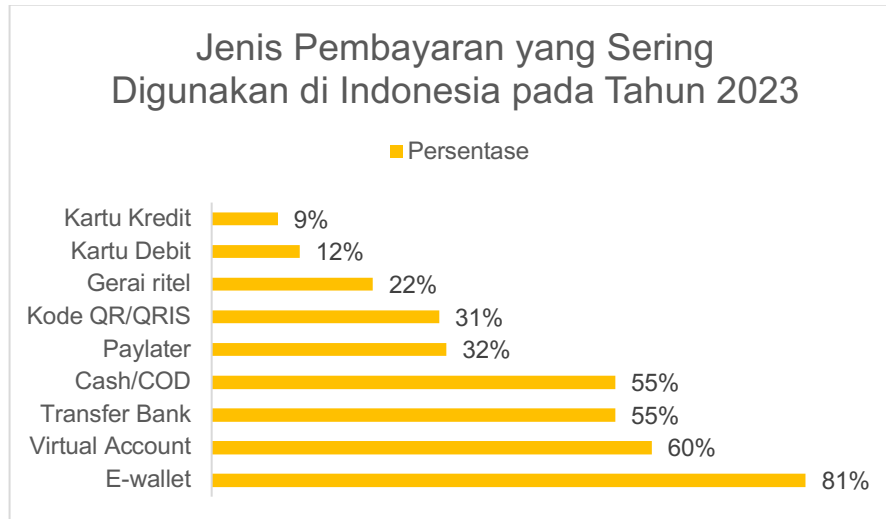
Indonesia. Dari hasil survei tersebut ditunjukkan bahwa jumlah penduduk Indonesia semakin banyak yang telah terkoneksi dengan internet.

Memasuki era modern, banyak sektor bisnis yang telah mengalami perkembangan yang pesat. Salah satu sektor bisnis yang memiliki adopsi teknologi tinggi yaitu sektor keuangan. Kemunculan internet memungkinkan transaksi keuangan dan akses ke layanan keuangan lebih cepat dan efisien. Salah satu dampak signifikan yang dihasilkan oleh keberadaan teknologi ini yaitu pembayaran masyarakat yang sebelumnya dilakukan dengan menggunakan uang tunai (*cash based*), sekarang masyarakat mulai menerapkan pembayaran secara non tunai di kehidupan sehari-hari (Iffat dan Laksmi, 2023). Revolusi ini didukung oleh kemunculan *Financial Technology* atau disingkat *fintech*. Layanan ini menawarkan beragam inovasi teknologi yang berbasis *online* dan terdigitalisasi, yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi sangat praktis dalam menjalani berbagai aspek kehidupan finansial (Erlangga dan Krisnawati, 2020).

Penggunaan *fintech* dapat mempercepat dan mengurangi biaya transaksi, tetapi tetap menjaga efektivitasnya. Kehadiran *fintech* membuat masyarakat tidak perlu meluangkan waktu untuk melakukan transaksi karena dapat langsung dijangkau secara *online* menggunakan *smartphone* sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun (Lemiyana dan Permatasari, 2022). Hal ini tidak hanya meningkatkan produktivitas, tetapi juga memberikan aksesibilitas yang besar bagi masyarakat yang memiliki kendala geografis atau mobilitas terbatas, seperti orang yang tinggal di daerah terpencil atau berjarak jauh dari pusat perkotaan.

Fintech menyediakan berbagai macam layanan keuangan seperti transfer uang, transaksi pembayaran, pengelolaan investasi, peminjaman uang secara P2P (*peer-to-peer lending*), dan lain-lain (Nurdin dan Basalamah, 2022). Salah satu jenis *fintech* yang sedang naik daun dan mendominasi di Indonesia yaitu alat pembayaran berupa dompet digital. Hal ini diperkuat oleh survei yang dilakukan oleh East Ventures (EV), dimuat dalam laporan bertajuk *Digital Competitiveness Index 2023: Equitable Digital Nation*, yang menunjukkan 81% masyarakat Indonesia memanfaatkan dompet digital sebagai metode pembayaran. Hal ini menunjukkan adopsi yang sangat tinggi oleh masyarakat Indonesia terhadap teknologi pembayaran digital.

Gambar 1.1 Jenis Pembayaran yang Sering Digunakan di Indonesia Pada Tahun 2023



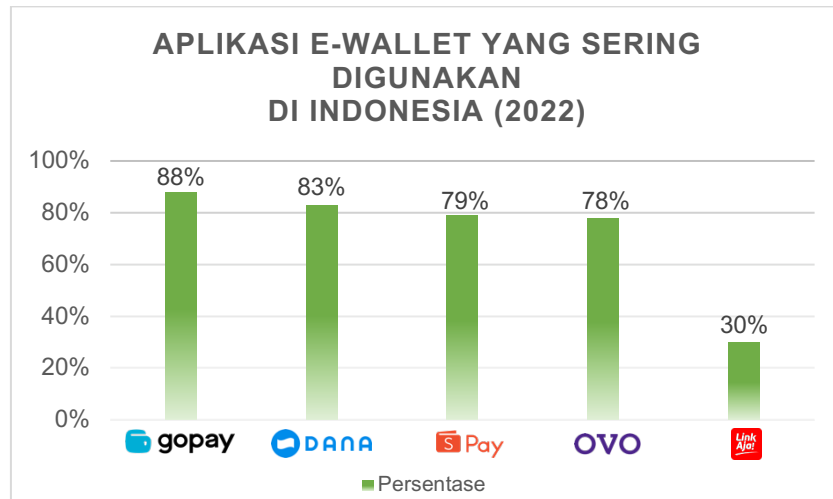
Sumber: Digital Competitiveness Index 2023: Equitable Digital Nation, East Ventures (EV), 2022

E-wallet mengungguli delapan metode pembayaran lainnya seperti *virtual account/rekening virtual* (60%), *transfer bank* (55%), *tunai/cash on delivery* (55%), *pay later* (32%), *kode QR* (31%), *gerai ritel* (22%), *kartu debit* (22%), dan *kartu kredit* (9%). Informasi yang dapat diperoleh dari data yang disajikan di atas yaitu jika dibandingkan dengan metode pembayaran lainnya, *e-wallet* sejauh ini merupakan pilihan pembayaran paling populer di Indonesia. Hal ini menunjukkan betapa luasnya teknologi *e-wallet* telah diadopsi oleh masyarakat di Indonesia dan menunjukkan bagaimana *e-wallet* telah menjadi aspek penting dalam cara masyarakat di Indonesia melakukan pembayaran.

Dompot digital atau *e-wallet* merupakan *platform* sebagai penyimpanan uang secara digital dan dapat dimanfaatkan untuk melakukan pembayaran non-tunai (Zakiyyah, 2020). Kegunaan yang diberikan oleh layanan dompet digital tidak terlepas dari semakin berkembangnya *e-wallet* sehingga membangkitkan minat pengguna. Di Indonesia, telah banyak penyedia layanan *e-wallet* yang bermunculan, dan beberapa di antaranya muncul sebagai pilihan utama bagi masyarakat dalam beragam aktivitas keuangan mereka. Melalui survei yang dilakukan oleh Populix (2022), terdapat sejumlah dompet digital yang saat ini sering digunakan oleh masyarakat. Jumlah penggunaan diungguli oleh Gopay

sebesar 88%, kemudian disusul oleh Dana (83%), ShopeePay (79%), Ovo (78%), dan yang terakhir LinkAja (30%).

Gambar 1.2 Aplikasi Dompot Digital Yang Sering Digunakan di Indonesia



Sumber: Survei Populix, 2022

Keberhasilan *e-wallet* dalam menggantikan metode pembayaran konvensional dan mengambil alih bisnis metode pembayaran merupakan cerminan dari keunggulan utama yang ditawarkannya. Dompot digital membuat transaksi menjadi sederhana, cepat, dan aman (Wulandari, 2023). Melalui program *e-wallet*, pengguna dapat dengan mudah berinvestasi, melakukan pembayaran, mentransfer uang, dan menyimpan uang secara digital. Hal ini mengurangi ketergantungan pada uang tunai dan meningkatkan efektivitas transaksi keuangan. Fitur dari *e-wallet* yang ditawarkan pun sangat bervariasi, seperti transfer saldo, membayar tagihan, membeli pulsa, hingga investasi tahunan, dan masih banyak lagi. Selain itu, karena *e-wallet* berbasis digital sehingga pengguna tidak perlu menggunakan *cash*. Hal ini mendukung *cashless transaction* dan bisa mengurangi risiko pencurian.

Berdasarkan *Technology Acceptance Model* (TAM), oleh Fred Davis (1986), terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan suatu sistem teknologi untuk digunakan yaitu persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) dan persepsi manfaat (*perceived usefulness*). Teori ini dapat digunakan karena keputusan individu untuk menggunakan teknologi adalah tindakan disengaja yang dapat diantisipasi dan dijelaskan oleh preferensi perilakunya.

Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) mengacu pada sejauh mana individu yang percaya bahwa teknologi dapat menolong mereka menyelesaikan tugas mereka, sedangkan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) mengukur seberapa banyak pengguna menganggap bahwa teknologi mudah digunakan, sehingga pengguna akan menggunakannya. Kemudahan penggunaan *e-wallet* menjadi salah satu faktor yang patut dipertimbangkan oleh para pebisnis karena akan mendorong pengguna untuk terus menggunakannya (Agustino *et al.* 2021). Minat perilaku dipengaruhi oleh kedua persepsi tersebut. Ketika sebuah sistem dipandang bermanfaat dan mudah digunakan, minat untuk menggunakannya akan tumbuh. (Jogianto, 2007:112).

Pengembangan teori ini dapat dianggap sesuai untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari suatu *platform e-wallet* dari kegunaan dan kemudahannya sehingga dapat berpengaruh terhadap minat pengguna. Menurut Priambodo dan Prabawani (2016:129) dalam (Arriza, 2021), Intensitas dorongan atau Kesiediaan untuk terlibat dalam suatu tindakan tertentu merupakan suatu sikap yang menunjukkan minat menggunakan seseorang. Ketika seseorang mengembangkan minat yang berkelanjutan terhadap suatu topik atau pada seseorang yang mengalaminya dalam bidang atau hal tertentu, mereka mulai merasakan kenyamanan terhadap bidang atau hal tersebut dan berkeinginan untuk mempelajarinya lebih lanjut. Sehingga dapat kita simpulkan bahwa bahwa keyakinan mengenai proses pengambilan keputusan dipengaruhi oleh imbalan yang dirasakan. Seseorang akan memanfaatkan suatu teknologi jika dirasa bermanfaat, namun ia tidak akan memanfaatkannya jika dirasa tidak bermanfaat.

Surat Edaran Bank Indonesia No. 18/41/DKSP tentang Proses Transaksi Pembayaran dan Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 18/40/PBI/2016 keduanya memuat ketentuan dompet digital (*e-wallet*). Meluasnya penggunaan *e-wallet* dan peraturan yang beredar menunjukkan bahwa *e-wallet* bukan sekadar tren sementara, melainkan merupakan komponen integral dari ekosistem keuangan digital Indonesia. Penggunaan dan keunggulan *e-wallet* berkontribusi signifikan terhadap minat dan adopsi teknologi oleh masyarakat, terutama di lingkungan mahasiswa.

Mahasiswa, sebagai salah satu generasi muda yang memiliki keterampilan tinggi dan terbuka terhadap penggunaan teknologi baru khususnya keuangan

digital, menjadi salah satu kelompok yang sering menggunakan layanan transaksi pembayaran melalui dompet digital (*e-wallet*). Keberadaan *e-wallet* sangat sesuai pada gaya hidup mahasiswa yang sibuk untuk mendukung kebutuhan aktivitas sehari-hari seperti pesan makanan. *E-wallet* membuat transaksi menjadi efektif dan efisien karena hanya diunduh melalui perangkat seluler. Selain itu, *e-wallet* juga memberi fitur seperti pelacakan transaksi dan saldo sehingga mahasiswa juga akan lebih mudah untuk mengelola pengeluaran dan memiliki visibilitas yang lebih baik pada keuangan pribadi mahasiswa. Sehingga munculnya keyakinan pada mahasiswa bahwa dompet digital dapat meningkatkan produktivitas serta efektivitas kinerja menimbulkan sikap positif dalam penggunaannya (Pratama dan Suputra, 2019).

Berdasarkan penelitian Wulansari (2022) sebelumnya, bahwa variabel kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat memanfaatkan dompet digital khususnya DANA. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Sibuea, Oktavianthy, dan Rangkuti (2021) yang menunjukkan bahwa minat penggunaan dompet digital (*e-wallet*) dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh persepsi manfaat. Namun, terdapat penelitian serupa dengan temuan berbeda telah dilakukan sebelumnya (Kartika dan Pamikatsih, 2023) yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan tidak memiliki dampak nyata terhadap minat pengguna dalam menggunakan dompet digital pada aplikasi DANA.

Persepsi kegunaan (*perceived of usefulness*) sebagai manfaat apa yang dapat diperoleh melalui penggunaan *e-wallet*. Menurut penelitian sebelumnya oleh (Brahanta dan Wardhani, 2021) menyatakan bahwa minat untuk menggunakan kembali *e-wallet* (Shopeepay) secara signifikan dipengaruhi oleh persepsi kegunaan dengan arah positif. Hal ini semakin dikuatkan oleh penelitian Nugraha (2021) yang menunjukkan bahwa minat menggunakan *e-wallet* (Gopay) di Yogyakarta dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh persepsi manfaat. Akan Tetapi, jika dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Foster *et al.* (2022) bahwa keputusan pelajar Indonesia dalam menggunakan *e-wallet* di Warunk Upnormal dipengaruhi secara negatif dan tidak signifikan oleh persepsi kegunaan. Terdapat juga penelitian serupa oleh Cindriyani dan Fathihani (2023), tetapi kedua faktor

persepsi kemudahan dan kebermanfaatan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* (Gopay).

Oleh sebab itu, penting bagi kita untuk memahami seberapa besar persepsi kegunaan dan kemudahan menggunakan *e-wallet* memengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakannya, yang merupakan tujuan utama dari penelitian ini. Diharapkan dalam penelitian ini agar dapat terungkap hubungan yang lebih dalam antara faktor-faktor kegunaan dan kemudahan terhadap minat mahasiswa dalam mengadopsi teknologi finansial khususnya dompet digital (*e-wallet*), sehingga dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan ekosistem *Fintech* di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Adaptasi teknologi internet pada sektor keuangan, khususnya *fintech*, menjadi transformasi yang besar dalam cara beroperasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Salah satu produk *fintech* yaitu dompet digital atau dikenal sebagai *e-wallet* menawarkan berbagai layanan yang dianggap efektif dan efisien karena dapat diakses kapanpun dan di lokasi manapun, sehingga akan berpengaruh terhadap minat penggunaannya. Hal ini sesuai dengan teori *Technology Acceptance Model* yang memperhitungkan persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan dalam kaitannya dengan kepentingan pengguna. Sehingga penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan yang akan diteliti yang telah dijelaskan pada latar belakang permasalahan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Apakah kemudahan mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan dompet digital atau *e-wallet*?
2. Apakah kebermanfaatan mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan dompet digital atau *e-wallet*?
3. Apakah kemudahan dan kebermanfaatan simultan memengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan dompet digital atau *e-wallet*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut tujuan penelitian ini:

1. Untuk bagaimana minat mahasiswa dalam menggunakan dompet digital atau *e-wallet* dipengaruhi oleh kemudahan.
2. Untuk bagaimana minat mahasiswa dalam menggunakan dompet digital atau *e-wallet* dipengaruhi oleh kebermanfaatan.
3. Untuk menjelaskan bagaimana minat mahasiswa dalam menggunakan dompet digital atau *e-wallet* dipengaruhi oleh kemudahan dan kebermanfaatan pada saat yang bersamaan atau simultan.

1.4. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, diharapkan penelitian ini akan menghasilkan banyak manfaat yang terbagi dalam dua kategori, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis diharapkan dapat memberi hasil dari penelitian ini berupa manfaat dalam pengembangan ilmu mengenai teori TAM (*Technology Acceptance Model*) dan hubungannya dengan penggunaan *financial technology* khususnya *e-wallet*. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi bahan atau referensi, khususnya bagi para peneliti yang ingin menggunakan tema terkait di masa depan.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang diharapkan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu perusahaan *e-wallet* dengan informasi tambahan, khususnya berkaitan dengan penyederhanaan dan peningkatan sistem layanan *e-wallet* bagi penggunanya.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam struktur karya ini bersumber dari pedoman skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin (2023). Hasilnya, yang terbagi dalam dua kategori—penggunaan teoretis dan penggunaan praktis—diharapkan dapat berkontribusi pada penerapan penelitian ini melalui kerangka

masalah dan tujuan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya. Penelitian ini terdiri dari enam bab dan setiap bab mempunyai beberapa subbab. Di bawah ini adalah penjabaran pembahasan bab tersebut.

BAB I adalah pengantar pengetahuan luas dan teori-teori yang menjadi landasan baik penelitian ini maupun penelitian terdahulu. Bab ini mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II adalah tinjauan teori yang berisikan tentang beberapa teori-teori yang akan diteliti dalam hal ini variabel penelitian. Landasan teori dan wawasan empiris berupa temuan penelitian yang telah selesai disajikan dalam bab ini.

BAB III adalah kerangka konseptual dan pengembangan hipotesis yang berisikan kerangka pikir, dan hipotesis.

BAB IV adalah metode penelitian meliputi populasi, sampel, strategi pengambilan sampel, data dan sumber data, strategi pengumpulan data, definisi operasional variabel, variabel penelitian, waktu dan lokasi penelitian, serta prosedur analisis data.

BAB V adalah hasil dan pembahasan yang berisikan tentang bagaimana gambaran umum objek penelitian, karakteristik responden, pengolahan dan analisis data serta interpretasi hasil.

BAB VI adalah bab penutup yang memuat kesimpulan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan hasil analisis serta saran dan keterbatasan penelitian untuk penelitian lebih lanjut kedepannya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Teori dan Konsep

2.1.1. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Fred D. Davis (1986) pertama kali mengusulkan *Theory Acceptance Model*, atau teori TAM. Teori TAM ini berguna untuk memperjelas bagaimana seseorang dapat menerima teknologi sistem informasi. Sebuah teori oleh Ajzen dan Fishbein pada tahun 1980 yaitu *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang menjadi landasan pengembangan teori ini (Jogiyanto, 2007). Kemudahan dan kegunaan penggunaan merupakan dua komponen lagi dari model ini yang mewakili perbedaan antara kedua ideologi tersebut. Minat seseorang untuk menggunakan suatu sistem dipengaruhi oleh persepsi mereka mengenai kegunaan dan kemudahan penggunaan, dan niat inilah yang menentukan pemanfaatan sistem (Davis et al. 1989).

Tujuan berfokus untuk memahami variabel-variabel yang mempengaruhi penerimaan dan pemanfaatan sistem teknologi oleh individu. Sehingga sikap yang ditunjukkan seseorang terhadap pemanfaatan teknologi itu sendiri dipengaruhi oleh persepsi terhadap kegunaan dan kemudahan, yang akan memengaruhi minat untuk menggunakannya. Teori ini menjadi kerangka bagi banyak penelitian tentang penggunaan teknologi dan sistem informasi. (Venkatesh *et al.* 2007).

TAM dapat digunakan untuk menunjukkan dan memahami variabel-variabel yang memengaruhi cara konsumen menerima teknologi baru, memungkinkan perusahaan menciptakan sistem teknologi yang lebih sederhana untuk digunakan, lebih bermanfaat bagi pengguna, dan lebih sesuai dengan kebutuhan mereka (Wicaksono, 2022). Model ini sangat relevan dengan konteks penelitian yang berkaitan dengan adopsi dan penggunaan teknologi, khususnya dompet digital (*e-wallet*) karena teori TAM diterapkan untuk memahami bagaimana masyarakat menerima dan memanfaatkan teknologi.

2.1.2. Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

Menurut Jogiyanto (2007), persepsi kemudahan menunjukkan bahwa sebuah teknologi mudah digunakan dan dipahami disebut sebagai kemudahan penggunaan. Kemudahan atau *ease* mempunyai arti tidak sulit atau tidak membutuhkan kerja keras. Seseorang akan menggunakan teknologi ketika mereka percaya bahwa teknologi itu mudah digunakan. Sebuah fitur sistem informasi harus dibuat mudah agar dapat dimengerti dan nyaman untuk digunakan.

Aspek yang perlu dipertimbangkan oleh suatu perusahaan adalah kemudahan pelanggan dalam menggunakan dompet digital (*e-wallet*), karena hal ini meningkatkan kemungkinan pengguna akan tetap menggunakannya (Agustino *et al.* 2022). Jika *e-wallet* mudah untuk digunakan dan dipahami dalam berbagai aspek, seperti registrasi, transaksi dan akses pada aplikasi, maka penggunaannya pun akan mempunyai minat untuk menggunakannya. Menurut Davis dan Venkatesh (2000) dalam Ridwan (2023), terdapat beberapa indikator kemudahan, yaitu:

1. Interaksi sistem dengan pengguna terlihat jelas;
2. Interaksi dalam sistem mudah dimengerti;
3. Mengoperasikan sistem sesuai menurut preferensi pribadi;
4. Sederhana untuk dipelajari;
5. Tidak memerlukan usaha yang lebih; dan
6. Sistem yang mudah digunakan.

Dari uraian tersebut terlihat bahwa persepsi kemudahan penggunaan dapat menjadi tolak ukur dengan seberapa mudah seseorang berpikir suatu teknologi dapat digunakan dengan betapa mudahnya dan dapat digunakan tanpa kesulitan apa pun. Pengguna yang menggunakan dompet digital akan merasa sangat mudah untuk menyelesaikan transaksi dan dapat menghemat waktu, tenaga, dan uang saat melakukannya (Wulansari, 2022).

2.1.3. Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Persepsi kebermanfaatan adalah sejauh mana pengguna berpikir bahwa menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kemampuannya dalam menyelesaikan pekerjaannya. Ketika suatu sistem dianggap berharga, seseorang akan memanfaatkannya; bila dianggap kurang berguna, seseorang tidak akan

menggunakannya (Davis, 1989). Keyakinan seseorang dalam membuat penilaian mengenai apakah adopsi teknologi informasi akan meningkatkan kinerja dapat dipengaruhi oleh rasa kegunaannya.

Menurut Chin dan Todd (1995) dalam Atriani *et al.* (2020), terdapat sejumlah indikator manfaat yang diyakini masyarakat akan dimiliki oleh sistem teknologi, antara lain:

- a. Membuat pekerjaan semakin mudah (*makes job easier*);
- b. Meningkatkan produktivitas (*improve productivity*);
- c. Meningkatkan efektivitas (*improve performance*);
- d. Meningkatkan performa kerja (*enhance job performance*); dan
- e. Bermanfaat (*useful*).

Sehingga persepsi pengguna bahwa penggunaan *e-wallet* untuk pembayaran kini efisien, cepat, dan bermanfaat, pengguna cenderung akan menggunakan *e-wallet*.

2.1.4. Minat

Minat adalah sejauh mana seseorang termotivasi untuk terlibat dalam perilaku tertentu. (Davis *et al.* 1986). Keinginan untuk terlibat dalam suatu perilaku dikenal sebagai minat perilaku. Menurut Kotler (2015) dalam Sibuea *et al.* (2021), mengatakan bahwa minat berkembang dari rasa ingin tahu terhadap suatu produk, yang merupakan akibat dari ketertarikan terhadap produk tersebut, kemudian dari keinginan untuk membeli dan memilikinya. Minat dipandang menjadi langkah awal sebagai adaptasi teknologi karena teknologi tidak akan diterima jika pengguna tidak berniat menggunakannya (Wicaksono, 2022).

Menurut Fishbein dan Ajzen (1975), Minat merupakan ciri-ciri yang menunjukkan keinginan seseorang untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan tertentu. Lebih tepatnya, minat didefinisikan sebagai komponen psikologis yang mencerminkan kecenderungan atau minat individu terhadap aktivitas atau tindakan tertentu.

Menurut Venkatesh *et al.* (2003) dalam Jogiyanto (2007), terdapat empat komponen dianggap memainkan peran utama dalam mempengaruhi penerimaan pengguna dan perilaku penggunaan secara langsung, yaitu:

1. Ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*), sejauh mana seseorang percaya bahwa sistem yang diterapkan akan memungkinkan mereka untuk bekerja lebih baik.
2. Ekspektasi upaya (*Effort Expectancy*), kemudahan dalam menggunakan sistem tersebut.
3. Pengaruh sosial (*Social Influence*), seberapa kuat seseorang merasa terdorong untuk menggunakan sistem baru.
4. Kondisi yang memfasilitasi (*Facilitating Conditions*), sejauh mana seorang individu percaya bahwa dasar-dasar organisasi dan teknologi dari sistem tersebut sudah ada.

2.1.5. Financial Technology (*Fintech*)

1. Pengertian *Financial Technology (Fintech)*

Teknologi finansial atau disebut *fintech* merupakan kelas layanan keuangan baru yang ditawarkan oleh bisnis *start-up* yang bertujuan untuk mengubah struktur dan pelaksanaan transaksi keuangan konvensional menjadi lebih kontemporer, efisien, dan menggunakan alat teknis mutakhir (Truong, 2016) dalam (Juita *et al.* 2020). *Fintech*, sebagai sebuah konsep, pada hakikatnya merupakan respon terhadap kemajuan teknologi di sektor keuangan, khususnya di industri perbankan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kepraktisan dan keamanan proses transaksi keuangan saat ini dengan menawarkan fasilitas (Muchlis, 2018).

Melalui pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Fintech* menggambarkan penerapan teknologi untuk meningkatkan dan mengotomatisasi layanan keuangan konvensional. Selain itu, *Fintech* juga dapat memberi efektivitas dalam proses transaksi keuangan di masyarakat. Transformasi yang ditawarkan oleh *Fintech* menciptakan perubahan signifikan dalam cara orang berinteraksi dengan layanan keuangan. Dengan memanfaatkan teknologi dan inovasi, *Fintech* telah membuka peluang baru dan mempercepat kemajuan dalam sektor keuangan, yang pada gilirannya dapat memengaruhi perilaku dan harapan konsumen dalam menggunakan layanan finansial.

2. Jenis-jenis *Financial Technology* (*Fintech*)

Terdapat empat kategori *Financial Technology* berdasarkan Bank Indonesia yang dapat digunakan masyarakat Indonesia, menurut Maulida (2019) dalam Marginingsih (2021), yaitu:

a. *Peer-to-Peer (P2P) Lending* dan *Crowdfunding*

Layanan ini berfungsi serupa dengan pasar keuangan (*marketplace*). *Platform* ini mempunyai kemampuan untuk menghubungkan pihak yang membutuhkan uang dengan pihak yang mempunyai uang untuk berinvestasi atau menyumbangkan modal. Cara lain untuk memahami pinjaman *peer-to-peer*, atau P2P, adalah sebagai layanan peminjaman dana komunitas. Dana ini dapat bersumber dari bisnis yang melakukan pengembangan terhadap *platform* itu sendiri ataupun masyarakat luas. Menurut Ida Ayu (2022), P2P (*peer-to-peer*) *Lending* menawarkan persyaratan yang tidak terlalu rumit dan proses yang lebih cepat dibandingkan lembaga keuangan tradisional, peminjaman memberikan alternatif dibandingkan pinjam meminjam uang secara *online*.

b. Manajemen Risiko Investasi

Fintech semacam ini membuat perencanaan keuangan lebih mudah dan praktis, serta dapat digunakan untuk memantau situasi keuangan. Dengan manajemen risiko investasi seperti ini yang sering tersedia, yang perlu pengguna lakukan untuk mengelola keuangan adalah memberikan informasi yang diperlukan pada ponsel cerdas pengguna.

c. *Payment, Clearing, dan Settlement*

Dompot digital (*e-wallet*) dan *payment gateway* ditawarkan oleh sejumlah bisnis keuangan *Fintech*. *Payment gateway* dan dompet digital (*e-wallet*) dalam *Fintech* memfasilitasi pertukaran uang antara pelanggan dan penjual dengan menghubungkan perusahaan *e-commerce* dan beberapa bank. Kedua produk ini tetap menjadi bagian dari grup *Fintech* ini. Menurut Yoviani dan Nurdiawansyah (2022), *fintech* menjadi salah satu metode pembayaran yang paling disukai dan banyak digunakan oleh masyarakat umum, khususnya pelajar. *Fintech payment* menyediakan metode

pembayaran yang membuat layanan *payment* menjadi sangat mudah dan cepat.

d. *Market Aggregator*

Kehadiran *Fintech* menggambarkan portal yang mengumpulkan dan menampilkan beberapa jenis data industri keuangan kepada pengunjungnya. Jenis *Fintech* ini biasanya mencakup saran, kartu kredit, dan informasi investasi keuangan lainnya. Sebelum mengambil keputusan keuangan, *Fintech* semacam ini diharapkan mampu mengolah data dalam jumlah besar.

3. Peran *Financial Technology (Fintech)* di Indonesia

Dalam beberapa tahun terakhir, industri *fintech* di Indonesia telah berkembang menjadi fenomena yang sangat signifikan. *Fintech* telah meresap dalam berbagai aspek kehidupan ekonomi dan keuangan masyarakat Indonesia. Menurut Muzdalifa (2018) dalam Melani dan Handri (2023), kemampuan untuk mendapatkan informasi dan data kapan saja dan dari mana saja, serta generalisasi perusahaan besar dan kecil, berarti bahwa pelanggan memiliki ekspektasi yang tinggi bahkan terhadap perusahaan rintisan kecil. *Fintech* juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan aktivitas perekonomian dan memperluas inklusi keuangan masyarakat di Indonesia. Berikut adalah beberapa peran *fintech* di Indonesia, antara lain:

- a. Mendorong pertumbuhan ekonomi dan meningkatkan daya saing perusahaan (Deliabilda, 2022).
- b. Meningkatkan akses masyarakat terhadap sumber daya keuangan dan inklusi keuangan (Deliabilda, 2022).
- c. Menawarkan jenis pendanaan lain kepada pengusaha, khususnya usaha kecil dan menengah (UMKM) yang kesulitan mendapatkan kredit dari bank tradisional (Muzdalifa, 2018).
- d. Meningkatkan produktivitas dan efisiensi di bidang keuangan dan proses bisnis (Wulandari dan Mangole, 2021)
- e. Menawarkan jasa keuangan yang sesuai dengan syariah sesuai dengan prinsip-prinsipnya (Pakpahan *et al.* 2022)

- f. Mendorong perubahan dan inovasi di sektor keuangan (Pakpahan *et al.* 2022)

Secara keseluruhan, *fintech* sangat penting untuk meningkatkan aktivitas perekonomian dan memperluas inklusi keuangan bagi masyarakat Indonesia. *Fintech* dapat memberikan sumber pendanaan tambahan bagi pelaku bisnis, meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam operasi komersial dan keuangan, serta menawarkan layanan keuangan sesuai syariah.

2.1.6. Dompot Digital (*E-wallet*)

1. Pengertian Dompot Digital (*E-wallet*)

E-wallet adalah jenis akun prabayar yang digunakan untuk menyimpan uang dan digunakan untuk transaksi di masa mendatang (Kamble dan Pachpande, 2020). Peran dompet sebagai tempat menyimpan kartu dan uang tunai digantikan oleh *e-wallet* yang menguntungkan penggunaannya. Dompot digital adalah aplikasi atau layanan web yang memungkinkan pengguna menyimpan informasi pribadi di lokasi yang aman, seperti kata sandi, nama pengguna untuk belanja *online*, dan data lainnya (Amin, 2023). Maka dapat kita simpulkan bahwa dompet digital merupakan suatu layanan *online* yang memungkinkan pelanggan melakukan transaksi keuangan *online* atau melalui perangkat seluler dan menyimpan uang secara digital.

2. Kelebihan Dompot Digital (*E-wallet*)

E-wallet, atau dompet digital, memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya semakin populer di antara masyarakat. Berikut adalah beberapa kelebihan utama dari *e-wallet*:

- a. *E-wallet* dapat digunakan untuk segala jenis transaksi keuangan, seperti membayar tagihan, mentransfer uang, melakukan pembelian barang dan jasa, dan banyak lagi. (Aprilia dan Susanti, 2022).
- b. Konsumen dapat melakukan transaksi keuangan melalui perangkat seluler kapan saja dan dari mana pun. *E-wallet* dapat memfasilitasi dan mempercepat proses tersebut (Munawar dan Dini, 2022).

- c. Pengguna *e-wallet* bisa menghindari membawa uang tunai atau kartu kredit yang rentan dicuri atau hilang, *e-wallet* juga dapat meningkatkan keamanan dalam melakukan transaksi keuangan (Prameswari *et al.* 2022).
 - d. *E-wallet* tertentu menawarkan layanan keuangan syariah yang mematuhi standar syariah, maka *e-wallet* juga dapat digunakan untuk transaksi keuangan syariah (Afolo dan Dewi, 2022).
 - e. Pengguna tidak memerlukan rekening bank untuk digunakan sehingga layanan *e-wallet* dapat mendorong inklusi keuangan (Wibasuri *et al.* 2022)
3. Kekurangan Dompot Digital (*E-wallet*)

Meskipun dompet digital menawarkan banyak manfaat, penting juga untuk mempertimbangkan beberapa kelemahannya.

- a. Pengguna tidak dapat melakukan transaksi keuangan jika jaringan internet tidak dapat diandalkan atau tidak konsisten maka untuk menggunakan *e-wallet*, diperlukan koneksi internet yang andal (Senali *et al.* 2022)
- b. Meskipun *e-wallet* dapat membuat transaksi keuangan menjadi lebih aman, selalu ada bahaya keamanan termasuk penipuan *online* dan hilangnya data pribadi (Daragmeh *et al.* 2022)
- c. *E-wallet* tertentu mengenakan biaya tambahan untuk layanan tertentu, termasuk mentransfer dana ke rekening bank (Abbasi *et al.* 2022)
- d. *E-wallet* sangat bergantung pada teknologi, pengguna tidak akan dapat melakukan transaksi keuangan jika ada masalah sistem atau teknis (Esawe, 2022)

2.2. Tinjauan Empirik

Rahmawati dan Yuliana (2020) meneliti bagaimana minat mahasiswa STIE Bank BPD Jateng dalam menggunakan *e-wallet* dalam hal keamanan yang dirasakan, kenyamanan penggunaan, dan kemudahan. Mahasiswa STIE Bank BPD Jateng menjadi subjek penelitian tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa keputusan masyarakat dalam

menggunakan *e-wallet* dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh persepsi mereka terhadap kemudahan, keamanan, dan kegunaan *e-wallet*.

Pengaruh kegunaan, kenyamanan, risiko, dan kepercayaan dompet digital terhadap minat warga milenial di Kota Semarang untuk menggunakan *e-wallet* diteliti dalam penelitian Rodiah dan Melati (2020). Penelitian ini berfokus pada warga Kota Semarang yang menggunakan *e-wallet* dan berusia antara 20 hingga 40 tahun. Temuan penelitian menunjukkan bahwa minat generasi milenial dalam memanfaatkan dompet digital di Kota Semarang didorong oleh persepsi risiko, manfaat, dan kepercayaan pada saat yang bersamaan. Minat menggunakan dompet digital dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh persepsi kemudahan penggunaan. Minat menggunakan dompet digital dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh manfaat yang dirasakan. Namun, kecenderungan untuk mengadopsi dompet digital dipengaruhi secara negatif dan signifikan oleh risikonya. Selain itu, kepercayaan memiliki dampak yang baik dan besar terhadap minat menggunakan dompet digital. Hasil ini menyoroti pentingnya faktor penentu persepsi dan kepercayaan dalam mempengaruhi kecenderungan generasi milenial untuk menggunakan dompet digital di Kota Semarang.

Ramadhan dan Tamba (2022) menyelidiki dampak dari persepsi kemudahan dan kegunaan terhadap minat penggunaan dompet digital Gopay di DKI Jakarta diteliti. Penelitian berfokus pada pengguna *e-wallet* Gopay di DKI Jakarta. Gopay menjadi salah satu pilihan layanan dompet digital di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan manfaat mempunyai pengaruh yang baik dan signifikan terhadap minat penggunaan Gopay di DKI Jakarta. Hasil serupa juga jika persepsi kemudahan dan manfaat secara bersamaan terhadap minat menggunakan Gopay di DKI Jakarta.

Nuriyuha (2022) melakukan penelitian yang meneliti bagaimana pandangan masyarakat tentang kenyamanan, kepercayaan, dan risiko memengaruhi minat mereka dalam menggunakan dompet digital (Shopeepay) di Yogyakarta. Subyek penelitiannya adalah mahasiswa Yogyakarta. Kenyamanan yang dirasakan mempunyai dampak positif dan

signifikan terhadap minat pelajar dalam menggunakan dompet digital ShopeePay. Persepsi kepercayaan mempunyai pengaruh yang baik dan signifikan terhadap minat pelajar dalam menggunakan *e-wallet* ShopeePay. Namun, risiko berdampak besar dan negatif terhadap semangat pelajar dalam menggunakan dompet digital ShopeePay.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi *et al.* (2023) yang meneliti bagaimana melihat bagaimana opini mengenai kegunaan dan kegunaan *e-wallet* ShopeePay mempengaruhi keinginan pengguna dalam menggunakannya. Subyek penelitian ini adalah Insan PT Sarana Utama Adimandiri. Temuan studi ini menunjukkan bahwa minat terhadap dompet digital dan persepsi kegunaan berkorelasi positif. Manfaat yang dirasakan sangat mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet*.

Aprilia dan Susanti (2022) meneliti bagaimana keputusan penggunaan *e-wallet* Dana di Kabupaten Kebumen dipengaruhi oleh promosi, fitur layanan, dan kemudahan. Masyarakat yang telah memiliki atau menggunakan aplikasi Dana di Kabupaten Kebumen menjadi objek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pilihan untuk menggunakan dompet digital Dana tidak dipengaruhi oleh kemudahan. Di sisi lain, pilihan untuk menggunakan *e-wallet* Dana dipengaruhi secara positif oleh fitur layanan dan promosi. Selain itu, kombinasi ketiga elemen ini—promosi, karakteristik layanan, dan kenyamanan—memengaruhi keputusan penggunaan.

Dampak persepsi risiko, kegunaan, dan kemudahan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan dompet digital (*e-wallet*) untuk bertransaksi diteliti oleh Ridwan (2023). Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta. Temuan menunjukkan bahwa minat mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet* dipengaruhi oleh pandangan tentang kemudahan, kegunaan, dan keamanan *e-wallet*.

Fitriyanti *et al.* (2023) penelitian tentang bagaimana kenyamanan, manfaat yang dirasakan, dan karakteristik layanan mempengaruhi minat pengguna dalam memanfaatkan *e-wallet* pada aplikasi DANA. Mahasiswa

FEB angkatan 2019 di Universitas Islam Malang menjadi objek penelitian. Secara keseluruhan, temuan menunjukkan bahwa fitur layanan, manfaat yang dirasakan, dan kemudahan memiliki dampak yang sama terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan dompet digital. Ketika data dianalisis secara parsial, terlihat bahwa minat penggunaan dompet digital tidak secara signifikan dipengaruhi oleh manfaat ataupun kemudahan yang dirasakan. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa, setidaknya sebagian, karakteristik layanan mendorong minat mahasiswa untuk menggunakan *e-wallet*.

Ardana dan Setyawan (2023) menyelidiki bagaimana generasi Y dan Z memutuskan untuk menggunakan DANA yang merupakan dompet digital: manfaat yang didapatkan, kemudahan yang dirasakan, dan citra merek. Rentang usia generasi Z, yaitu 11-25 tahun, dan generasi Y, yaitu 26-40 tahun, menjadi objek penelitian ini. Temuan studi ini menunjukkan bahwa faktor manfaat yang dirasakan, kemudahan yang dirasakan, dan citra merek semuanya memiliki dampak yang signifikan terhadap keputusan masyarakat untuk menggunakan *e-wallet* Dana; ketiga variabel tersebut mempunyai pengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Dana secara bersamaan.

Selain itu, Mawardi dan Prabowo (2023) melihat bagaimana keputusan untuk menggunakan aplikasi DaANA dipengaruhi oleh manfaat, kemudahan, dan kepercayaan. Mahasiswa FISIP dari UPN "Veteran" Jawa Timur menjadi objek penelitian. Bukti empiris menunjukkan bahwa pilihan untuk menggunakan *platform* dompet digital DANA dipengaruhi oleh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan sekaligus kepercayaan. Manfaat dan kepercayaan yang dirasakan juga berperan dalam keputusan penggunaan *e-wallet* DANA. Namun kemudahan bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi keinginan masyarakat untuk menggunakan *platform* dompet digital DANA.

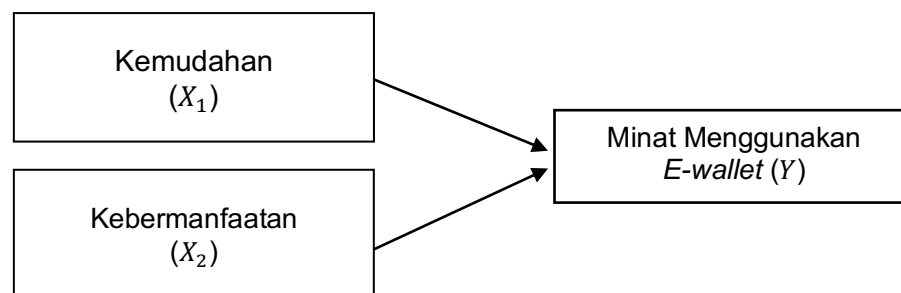
BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

3.1. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir adalah suatu alur penalaran yang digunakan dalam kajian yang menyeluruh dan terorganisir. Gagasan yang telah dijelaskan sebelumnya menjadi landasan kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini. Studi ini mengkaji bagaimana evaluasi pengguna *e-wallet* terhadap kenyamanan dan kegunaan sistem memengaruhi penggunaannya. Gambar di bawah ini menampilkan kerangka konseptual penelitian.

Gambar 3.1 Hipotesis Penelitian



3.2. Pengembangan Hipotesis

Hipotesis penelitian dibuat dengan menggunakan landasan teori dan tinjauan penelitian empiris. Penelitian ini akan mengarah pada pengembangan tiga hipotesis. Berikut merupakan deskripsi hipotesis-hipotesis tersebut.

a. Pengaruh Kemudahan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet*

Istilah “kemudahan penggunaan” mengacu pada persepsi individu tentang betapa sederhananya suatu teknologi untuk digunakan. Jika orang menganggap teknologi mudah digunakan, mereka cenderung berencana untuk menggunakannya (Wicaksono, 2022).

Sejauh mana orang percaya bahwa *e-wallet* itu mudah digunakan menentukan kemungkinan mereka ingin menggunakannya. Inilah sebabnya

mengapa persepsi kemudahan penggunaan dapat berdampak pada minat untuk menggunakan. Di sisi lain, orang tidak akan berminat memanfaatkan *e-wallet* jika mereka yakin teknologi tersebut sulit digunakan atau membutuhkan banyak waktu dan tenaga untuk memahaminya.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi kemudahan memiliki dampak positif dan signifikan terhadap minat mengadopsi *e-wallet* (Rodiah dan Melati, 2020). Menurut penelitian Nuriyuha (2022), persepsi kemudahan memberikan dampak positif terhadap keinginan masyarakat dalam menggunakan dompet digital. Dengan mempertimbangkan temuan penelitian sebelumnya dan kerangka teori, hipotesis berikut dapat dikembangkan:

H1 : Persepsi kemudahan memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

b. Pengaruh Kebermanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet*

Istilah "kegunaan yang dirasakan" menggambarkan bagaimana perasaan seseorang tentang seberapa besar teknologi dapat membantu mereka dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan. Niat seseorang untuk menggunakan teknologi yang diadopsi disebut sebagai niat mereka untuk menggunakannya (Wicaksono, 2022).

Kegunaan yang dirasakan pada *e-wallet* berdampak pada minat menggunakan; semakin banyak orang percaya bahwa *e-wallet* bermanfaat dan dapat membantu mereka dalam melakukan transaksi lebih efektif, semakin besar kemungkinan mereka ingin memanfaatkannya. Di sisi lain, masyarakat tidak mungkin berminat menggunakan *e-wallet* jika mereka tidak yakin *e-wallet* tersebut dapat memberi manfaat atau tidak bermanfaat.

Menurut penelitian sebelumnya, minat untuk menggunakan dompet digital dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh persepsi kegunaan (Rahmawati dan Yuliana, 2020). Penelitian oleh Ridwan (2023) juga menunjukkan bahwa minat untuk menggunakan *e-wallet* dipengaruhi secara positif oleh persepsi kegunaan. Hipotesis berikut ini dapat dikembangkan dengan mempertimbangkan temuan penelitian sebelumnya dan landasan teori:

H2 : Persepsi kebermanfaatan memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

c. Pengaruh Kemudahan dan Kebermanfaatan secara simultan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet*

Persepsi kemudahan mengacu seberapa besar keyakinan mahasiswa bahwa penggunaan dompet digital itu sederhana dan tidak rumit. Mahasiswa mungkin lebih cenderung menggunakan dompet digital jika mereka menganggapnya nyaman. Persepsi kebermanfaatan berkaitan dengan persepsi mahasiswa bahwa dengan memanfaatkan *e-wallet* akan memberikan nilai tambah atau membawa manfaat pada aktivitas kesehariannya, seperti kemudahan bertransaksi, efisiensi, atau keuntungan lainnya. Mahasiswa mungkin akan lebih sering menggunakan dompet digital jika mereka yakin dompet digital tersebut berguna.

Mahasiswa mungkin lebih cenderung menerima dan menggunakan *e-wallet* dalam kehidupan sehari-hari jika mereka memiliki opini positif mengenai kemudahan dan keuntungan menggunakannya. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ramadhan dan Tamba (2022) mendukung hal tersebut, menunjukkan bahwa minat menggunakan *e-wallet* dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh dilihat dari kemudahan dan kegunaannya secara bersamaan. Berdasarkan kerangka teoritis dan wawasan dari penelitian sebelumnya, hipotesis selanjutnya dapat diajukan:

H3 : Persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan secara simultan memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*.