

Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *E-Wallet* Pada Generasi Milenial Di Kabupaten Wonosobo (Studi Kasus Pengguna *E-Wallet* ShopeePay)

Achmad Agung Alfatih, Bahtiar Efendi, Eni Candra Nurhayati, Heri Purwanto

Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Sains Al-Qur'an (UNSIQ) Jawa Tengah di Wonosobo

Email: achgung09@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk menganalisis faktor faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Kabupaten Wonosobo dengan menggunakan model Teori TAM (*Technology Acceptance Model*) dengan dimensi kegunaan, kemudahan dan keamanan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling* metode yang dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas strata, *random* atau daerah tetapi berdasarkan atas adanya tujuan tertentu. Populasi pada penelitian ini adalah generasi milenial dengan rentang usia 20 – 29 tahun di Kabupaten Wonosobo. Alat yang di gunakan adalah regresi linier berganda. Hasilnya diperoleh bahwa faktor kegunaan, kemudahan, dan kegunaan secara parsial dan simultan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

Kata Kunci : Dompot Digital, TAM, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, Minat Penggunaan

Abstract

This study aims to analyze the factors that influence the interest in using e-wallet in the millennial generation in Wonosobo Regency using the TAM (Technology Acceptance Model) theory model with the dimensions of usability, convenience and security. This research is a quantitative research. The sampling technique used was a non-probability sampling technique with a purposive sampling method which was carried out by taking subjects not based on strata, random or regional but based on certain goals. The population in this study is the millennial generation with an age range of 20 - 29 years in Wonosobo Regency. The tool used is multiple linear regression. The results show that the usability, convenience, and usability factors partially and simultaneously affect the interest in using e-wallet.

Keywords: *E-Wallet, TAM, Perception of Usability, Perception of Ease, Perception of Security, Interest in Use*

1. Pendahuluan

Banyak orang mengandalkan penggunaan teknologi smartphone dan aplikasi internet untuk membantu memenuhi kebutuhan sehari hari. Pernyataan dari Lembaga Alvara Research Center bahwasanya kaum muda atau generasi milenial lebih memilih tidak membawa dompet daripada tidak membawa smartphone. Alasannya karena kaum milenial lebih mengandalkan smartphone dalam membantu berkegiatan kesehariannya. Sebagian besar generasi milenial cemas jika tidak membawa smartphone. Berdasarkan hasil riset sebesar 63,8% lebih memilih ponsel pintar. Sisanya lebih memilih dompet sebesar 36,2%. Era digitalisasi sekarang bahwa fitur smartphone mampu mengintegrasikan dompet fisik menjadi dompet digital sudah bisa menggantikan dompet artinya penggunaan *e-wallet* berguna sebagai pengganti alat transaksi dan memberikan

ANALISIS FAKTOR FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINATPENGGUNAAN *E-WALLET* PADA 50 GENERASI MILENIAL DI KABUPATEN WONOSOBO

(Studi Kasus Pengguna *E-Wallet* ShopeePay)

Achmad Agung Alfatih, Bahtiar Efendi, Eni Candra Nurhayati, Heri Purwanto

Email: achgung09@gmail.com

kemudahan karena tidak perlu membawa dompet secara fisik (databoks.katadata.co.id). Kaum Milenial merupakan generasi yang mampu memahami perkembangan sistem informasi dan teknologi dengan baik dan tidak asing lagi dengan transaksi pembayaran digital. Generasi milenial dengan rentang usia 18-24 tahun bahwa pengetahuan tentang dompet digital cenderung rendah, hanya sebesar 16,7%, sedangkan rentang usia 25-34 tahun paling tinggi yaitu 30,9%, sisanya rentang usia 35-55 hanya 20,2%. Data tersebut berdasarkan hasil riset dari MARS tahun 2013 bulan Maret (Dinda Monica, 2020).

Dompet digital merupakan aplikasi pembayaran elektronik produk *Financial Technology* (Fintech) berbasis sistem operasi Android OS dan iOS yang menjadi alternatif unggulan dalam bertransaksi pembayaran digital. *E-wallet* juga bisa digunakan untuk melakukan pemesanan booking hotel, pembayaran di minimarket, serta pembelian online komersial, karena menyediakan fitur yang nyaman dan portble untuk transaksi.

Minat penggunaan *e-wallet* atau dompet digital dengan volume transaksi paling tinggi berada di kota besar seperti halnya Jakarta dan Yogyakarta, sedangkan di daerah-daerah atau di kota kecil cenderung lebih rendah dan kurang diminati karena di kota besar intensitas transaksi uang lebih cepat (Utami, 2017). Pada tahun 2020 dengan adanya virus covid19 bahwa pemerintah Indonesia mencatat nilai transaksi *e-wallet* secara nasional sebesar US\$17,8 miliar. Pernyataan dari lembaga riset RedSeer pun menilai bahwa tingkat pertumbuhan tahunan majemuk (CAGR) *e-wallet* Indonesia diprediksi mencapai 31,5% sampai 2025 (databoks.katadata.co.id) (Latief et al., 2021).

Produk layanan *e-wallet* di Indonesia sudah cukup banyak dan penggunaan dompet digital terus meningkat setiap tahunnya terlebih di kota besar akan tetapi berbanding terbalik di daerah kota kecil. Kurangnya pemahaman, pengenalan dan informasi dari perusahaan fintech menjadi penyebab *e-wallet* belum begitu diminati. Sebagian besar masyarakat daerah masih awam dengan teknologi tersebut. Belum banyak masyarakat yang mengetahui secara mendalam tentang kegunaan dan manfaatnya. Dari hasil mini riset dengan teknik wawancara pada 50 generasi milenial di Wonosobo bahwasanya dari 34 generasi milenial memilih sistem pembayaran secara fisik atau tunai masih menjadi kebiasaan masyarakat dalam bertransaksi. Sedangkan 16 generasi milenial menggunakan *e-wallet* hanya sebatas untuk mencari promo cashback untuk menghemat uang dan tidak menjelajah *e-wallet* lebih jauh. Pertimbangan lainnya adalah isu pada sistem keamanan yang menjadikan kepercayaan konsumen menurun (Prakosa, 2020).

Awal mula diterbitkannya *e-wallet* Shopeepay, yaitu untuk memfasilitasi metode pembayaran pada aplikasi *marketplace* Shopee. Selain penggunaan *e-wallet* yang cepat dan praktis Shopeepay banyak memberikan keuntungan seperti *cashback*, gratis ongkir, promo dan koin shopee. Fitur-fitur yang diberikan juga mendukung transaksi pembayaran diluar aplikasi Shopee seperti pengisian pulsa, topup game online, transfer bank, dan lain lain. Inilah salah satu kelebihan yang memberikan daya tarik para generasi muda untuk menggunakan *e-wallet* Shopeepay. Tetapi bukan hanya kelebihannya saja masih banyak faktor-faktor lainnya seperti faktor keamanan yang menjadi suatu pertimbangan (Wahidin et al., 2021).

Penelitian ini replikasi dari penelitian sebelumnya dari Sulistyono Utami (2017) menguji mengenai transaksi elektronik namun penelitian itu hanya bertumpu pada sampel mahasiswa cuma dari satu universitas, yakni Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan

Jakarta. Karya ilmiah ini berbeda dengan karya ilmiah sebelumnya, perbedaan terletak pada sampel dan obyek penelitian. Sedangkan penelitian dari Adhi Prakoso (2017) menganalisis penggunaan ulang transaksi digital pada generasi milenial dengan variabel *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan pengalaman di Daerah Istimewa Yogyakarta. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel X3 dan tempat penelitian.

Penelitian ini akan menguji bagaimana faktor kegunaan, kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan *e-wallet* Shopeepay pada generasi milenial. Mengkaji dari model teori TAM (*Technology Acceptance Model*) yaitu suatu kerangka model untuk memahami dan meneliti faktor faktor yang mempengaruhi adopsi diterimanya sebuah teknologi (Prakosa, 2020). Berdasarkan fenomena bisnis yang terjadi di masyarakat yang telah dipaparkan, peneliti tertarik membahas minat *e-wallet* pada kalangan generasi milenial di wilayah Kabupaten Wonosobo. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mengetahui seberapa besar minat pengguna *e-wallet* dan mengukur penerimaan generasi milenial terhadap *e-wallet* sebagai media transaksi online pada era digitalisasi.

Rumusan masalah dari penelitaian ini diketahui permasalahan minat penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Kabupaten Wonosobo dipengaruhi kurangnya pemahaman tentang kegunaan, kemudahan dan keamanan *e-wallet*, hal ini menjadikan minat penggunaan masih stagnan dan cenderung kurang diminati. Adapun tujuan dari penelitian ini menguji dan menganalisis bagaimana faktor kegunaan, kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan *e-wallet* Shopeepay pada generasi milenial di Kabupaten Wonosobo.

2. Kajian Pustaka

2.1 Teori TAM

Teori TAM yang dijelaskan Jogianto menerangkan dalam jurnal (Fahlevi & Dewi, 2019) TAM (*Technology Acceptance Model*) yaitu suatu kerangka model untuk memahami dan meneliti faktor faktor yang mempengaruhi adopsi diterimanya sebuah teknologi. Fred Davis memperkenalkan model ini pada tahun 1986 untuk menggambarkan dan mengevaluasi adopsi TAM oleh pelanggan, TAM dianggap sangat efektif dan menjelaskan sistem adopsi teknologi yang unik. Berdasarkan teori dari Davis menjelaskan bahwa *Technology Acceptance Model* adalah suatu model untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi diterima dan menggunakan teknologi yang berkaitan dengan pekerjaan pengguna.

2.2 Minat Penggunaan

Definisi minat penggunaan adalah perasaan tertarik dan suka terhadap suatu kegiatan atau suatu hal, tanpa ada yang menyuruhnya (Slameto, 2003). Sejalan dengan (Fatmasari, 2015) menjelaskan minat penggunaan sebagai dasar menentukan penggunaan teknologi dan pengenalan teknologi, dengan demikian menjadi sebuah tren jangka panjang dalam pemanfaatan teknologi. Dalam konteks

ini teknologi merupakan tren berkelanjutan dalam penggunaan dompet digital. Minat penggunaan dompet digital diukur dari beberapa indikator, adapun indikator dari minat 1. Keinginan untuk menggunakan, 2. Selalu mencoba menggunakan, 3. Berlanjut dimasa yang akan datang.

2.3 Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Persepsi kegunaan merupakan tingkat kepercayaan untuk menggunakan sistem tertentu dapat memberikan kegunaan bagi pengguna tersebut dalam melakukan sesuatu (Davis, 1989). Menurut Jogiyanto (2007) kegunaan diyakini bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan prestasi kerja. Kegunaan adalah tingkat dimana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi tertentu bermanfaat atau memiliki efek positif yang dicapai melalui penggunaan teknologi tersebut. Adapun indikator dari kegunaan Jogiyanto (2012): *Work More Quickly* : mempercepat pekerjaan, *Job Performance* : kinerja pekerjaan, *Increase Produktivity* : menambah produktifitas, *Effektiveness* : memberikan efektivitas, *Makes Job Easier* : menjadikan pekerjaan lebih mudah, *Useful* : dapat memberikan manfaat. Berdasarkan indikator tersebut maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H1 : Kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial.

2.4 Kemudahan (*Perceived Ease Of Use*)

Pengertian persepsi kemudahan dalam tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu bebas dari usaha (Davis, 1989). Hal yang paling penting bagi pengguna adalah jumlah usaha yang dikeluarkan dalam menggunakan suatu sistem. Sun & Zhang (2011) mengidentifikasi dimensi dari persepsi kemudahan yaitu, mudah dipelajari (*ease to learn*), mudah digunakan (*ease to use*), jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*), dan menjadi terampil (*become skillful*). Berdasarkan indikator tersebut maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H2 : Kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial.

2.5 Keamanan (*Security*)

Definisi yang dijelaskan G.J.Simons (1995) menerangkan keamanan informasi adalah bagaimana kita dapat mencegah penipuan (cheating) atau, paling tidak, mendeteksi adanya penipuan di sebuah sistem yang berbasis informasi dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik. Sedangkan menurut Gollmann (1999) menyatakan keamanan komputer adalah berhubungan dengan pencegahan diri dan deteksi terhadap tindakan pengganggu yang tidak dikenali dalam sistem komputer. Indikator - indikator keamanan dalam jurnal (Ava Dianta et al., 2019) menurut Lewis dan Thygerson (1997) antara lain adalah : 1. *Privacy & Confidentiality* : menjaga kerahasiaan data dan informasi nasabah, 2. *Integrity* : melindungi akses yang tidak sah, 3. *Authentication* : orsinalitas suatu data, 4. *Availability* : ketersediaan informasi. Berdasarkan indikator tersebut maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H3 : Keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* pada

generasi milenial.

2.6 Dompet Digital (E-Wallet)

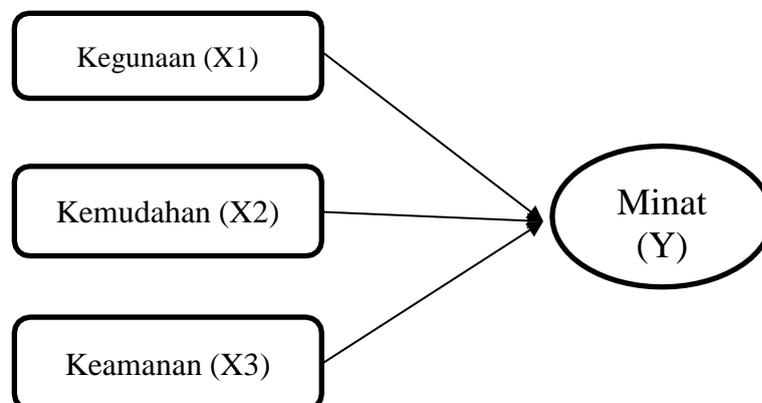
Bank Indonesia (2006) menjelaskan bahwa *electronic wallet* atau *e-wallet* didefinisikan sebagai suatu produk bernilai simpanan atau Prabayar, dimana seseorang atau nasabah memiliki sejumlah nilai uang yang ditaruh pada suatu media elektronik. Dalam Peraturan Bank Indonesia pasal 1 angka 7 Tahun 2016 Nomor 18/40/PBI/2016 menerangkan bahwa pemrosesan transaksi pembayaran yaitu layanan elektronik untuk penyimpanan data alat pembayaran dengan menggunakan kartu atau uang elektronik yang juga bisa menyerap dana untuk melakukan pembayaran. Data pada *e-wallet* menyimpan berbagai informasi pengguna seperti kode pin, barcode, nomor telephone, alamat pengiriman pembeli, dan informasi detail kredit pengguna. *E-wallet* sebuah terobosan sistem transaksi pembayaran yang efisien, handal dan cepat.

E-wallet atau dompet elektronik adalah alat pembayaran digital atau alat pembayaran digital yang menggunakan media elektronik berupa server based. umumnya *e-wallet* berupa aplikasi yang berbasis di server dan dalam proses pemakaiannya memerlukan sebuah koneksi terlebih dulu dengan penerbitnya (Mulyana & Wijaya, 2018).

2.7 Generasi Milenial

Generasi milenial adalah generasi masa kini yang hidup di era milenium yang berubah. Generasi Y atau kaum milenial ialah generasi muda atau generasi praktis dengan kisaran kelahiran tahun 1982 - 2000an (Strauss & Neil Howe, 2000). Generasi milenial tumbuh bersamaan dengan *Internet Booming*. Gaya hidup yang serba online saat ini sudah menjadi jiwa kaum anak muda, mengingat bahwa kecanggihan teknologi informasi dapat memberikan sebuah kenyamanan, kemudahan dan cepat (Sari, 2019). Karakteristik kaum milenial memiliki ciri sebagai berikut (Hidayatullah et al., 2018): lebih percaya *user generated content* (UGC) umum dan terbuka seperti review daripada informasi searah, lebih memilih ponsel dibanding TV, Milenial wajib punya media sosial, cenderung melakukan transaksi secara *cashless*, memanfaatkan teknologi dan informasi.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka dibuat model riset sebagai berikut:



Gambar 2.1

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2022.

3. Metodologi Penelitian

3.1 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah generasi milenial dengan rentang usia 20 – 29 tahun di wilayah kabupaten Wonosobo. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Penentuan sampel dilakukan dengan perhitungan yang dikembangkan oleh (Hair et al, 2010) yaitu Penelitian ini terdapat 17 indikator, maka jumlah indikator $17 \times 10 = 170$. Banyaknya sampel dalam penelitian ini adalah 170 responden. Kriteria sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengguna Shopeepay dan setidaknya pernah sekali melakukan transaksi online barang atau jasa menggunakan Shopeepay.

3.2 Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder.

3.3 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

3.3.1 Kegunaan (X1)

Kemajuan teknologi menyebabkan perubahan kebutuhan akan sistem pembayaran bagi kaum generasi milenial bahkan masyarakat luas, dimana sangat dibutuhkan sistem pembayaran yang cepat, akurat dan cukup aman dengan kemajuan teknologi yang canggih. Dilihat dari kegunaan *e-wallet* dimana sejarah menunjukkan bahwa alat pembayaran terus berubah bentuk misalnya dari bentuk koin, dari uang kertas ke tampilan uang online (Adiyanti, 2015). Variabel ini diukur dengan kuesioner yang terdiri dari 4 pertanyaan dengan 5 poin skala likert.

3.3.2 Kemudahan (X2)

Secara umum bahwa esensi dari kemudahan penggunaan *e-wallet* adalah lebih praktis karena kaum generasi milenial tidak perlu repot untuk membawa uang secara tunai untuk membeli barang maupun jasa dan tidak ada tujuan yang sama untuk megubah fungsi uang (Anita, 2013). Variabel ini diukur dengan kuesioner yang terdiri dari 4 pertanyaan dengan 5 poin skala likert.

3.3.3 Keamanan (X3)

Sistem keamanan pada produk fintech *e-wallet* merupakan faktor yang sangat penting karena menyimpan data para penggunanya oleh karena itu tingkat keamanan menjadi suatu pertimbangan setiap individu dalam menggunakan *e-wallet* (Gefen, D., 2003). Variabel ini diukur dengan kuesioner yang terdiri dari 5 pertanyaan dengan 5 poin skala likert.

3.3.4 Minat Penggunaan (Y)

Minat penggunaan *e-wallet* pada penelitian berarti bahwa penggunaan *e-wallet* sebagai solusi instrumen pembayaran dalam perkembangan teknologi dan untuk menguji seberapa besar minat

penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial (Utami & Kusmawati, 2017). Variabel ini diukur dengan kuesioner yang terdiri dari 4 pertanyaan dengan 5 poin skala likert.

3.4 Teknik Analisis Data

Model yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda. Persamaannya adalah sebagai berikut:

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan:

Y = Minat Penggunaan

a = Konstanta

β = Koefisien variabel independen X

X₁ = Kegunaan

X₂ = Kemudahan

X₃ = Keamanan

e = Error (Widayat 2004)

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Statistik Deskriptif Variabel

Tabel 4.1.
Deskripsi Statistik Variabel-Variabel Penelitian

	Rata-rata Aktual	Std. Deviation	Kisaran Aktual	Kisaran Teoritis	Rata-rata Teoritis
Minat Penggunaan	16.06	3.216	5-20	4-20	12
Kegunaan	15.63	3.358	6-20	4-20	12
Kemudahan	15.61	3.033	5-20	4-20	12
Keamanan	18.62	3.657	8-25	5-25	15

Sumber: Data Primer diolah, 2022.

Berdasarkan tabel 4.1 maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel (Minat Penggunaan, Kegunaan, Kemudahan, Keamanan) sudah diterapkan dengan baik dikarenakan nilai rata-rata aktual lebih tinggi dari rata-rata teoritis.

4.2 Uji Kualitas Data

4.2.1 Validitas

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas

Variabel	Kisaran Korelasi	Signifikan	Keterangan
Minat Penggunaan	0.799**-0.882**	0.000	Valid
Kegunaan	0.821**-0.877**	0.000	Valid
Kemudahan	0.773**-0.839**	0.000	Valid
Keamanan	0.772**-0.825**	0.000	Valid

Sumber: Data Primer diolah, 2022.

Dari tabel 4.2 menunjukkan bahwa pernyataan-pernyataan yang ada pada semua variabel tersebut dinyatakan valid.

4.2.2 Reliabilitas

Tabel 4.3
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Tanda	Batas alpha	Keterangan
Minat Penggunaan	0,869	>	0,70	Reliabel
Kegunaan	0,882	>	0,70	Reliabel
Kemudahan	0,828	>	0,70	Reliabel
Keamanan	0,857	>	0,70	Reliabel

Sumber: Data Primer diolah, 2022.

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai nilai Cronbach Alpha lebih besar dari batas alpha. Maka semua variabel dinyatakan reliabel.

4.3 Goodness of Fit (Uji F)

Tabel 4.4
Hasil Uji F

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1552,979	3	517,660	441,960	,000 ^b
	Residual	194,433	166	1,171		
	Total	1747,412	169			

Sumber: Data Primer diolah, 2022.

Terlihat dari tabel 4.4 terdapat nilai F hitung 5,825 probabilitas signifikan sebesar 0,001 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Sehingga menunjukkan bahwa semua variabel independen dalam penelitian ini sudah sesuai atau fit.

4.4 Uji Asumsi Klasik

4.4.1 Uji Normalitas

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		170
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,07260860
Most Extreme Differences	Absolute	,047
	Positive	,038

	Negative	-,047
Test Statistic		,047
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Sumber : Data Primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.5 diatas diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,200 melebihi nilai batas $\alpha = 0.05$ sehingga ditarik kesimpulan bahwa data yang diuji memiliki distribusi normal.

4.4.2 Uji Multikolinieritas

Tabel 4.6
Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel Independen	Collinearity Statistic		Kesimpulan
	Tolerance	VIF	
Kegunaan	,238	4,210	Tidak ada multikolinieritas
Kemudahan	,263	3,808	Tidak ada multikolinieritas
Keamanan	,330	3,034	Tidak ada multikolinieritas

Sumber : Data Primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.6 terlihat bahwa semua variabel bebas (independen) memiliki nilai tolerance > 0,10 dan VIF < 10, sehingga ditarik kesimpulan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel independen dalam model regresi.

4.4.3 Uji Heterokedastisitas

Tabel 4.7
Tabel Uji Heteroskedastisitas

MODEL	SIG.
KEGUNAAN	.724
KEMUDAHAN	.717
KEAMANAN	.901

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Dari uji tabel 4.7 diatas terlihat bahwa variabel-variabel independen memiliki nilai signifikan > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan tidak terjadi heterokedastisitas.

4.7 Uji Hipotesis

Tabel 4.8
Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	
	B	Std. Error				
1	(Constant)	,034	,461		,941	
	Kegunaan (X1)	,377	,051	,393	7,403	,000
	Kemudahan (X2)	,357	,054	,337	6,668	,000
	Keamanan (X3)	,245	,040	,279	6,180	,000

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.8, Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program statistik komputer *SPSS for Windows Release 17.00* diperoleh hasil persamaan regresi linier berganda sebagai berikut :

$$Y = 0,034 + 0,377X_1 + 0,357X_2 + 0,245X_3$$

Pengujian hipotesis pertama (H1)

Berdasarkan hasil olahan data tabel 4.8 diatas terhadap sig. 0,000. Nilai sig lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05, atau nilai $0,000 < 0,05$, maka H1 diterima dan Ho ditolak. Variabel X1 mempunyai nilai t hitung 7,403 sedangkan t tabel pada taraf signifikan 0,05 di hitung dengan $t \text{ tabel} = (df = n - k) = 1,974$, sehingga nilai t hitung > t tabel atau $7,403 > 1,974$, dapat disimpulkan bahwa variabel Kegunaan (X1) memiliki kontribusi terhadap Minat Penggunaan (Y). Artinya bahwa variabel Kegunaan (X1) mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap Minat Penggunaan (Y). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis 1 (H1) yang menyatakan Kegunaan berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan diterima.

Pengujian hipotesis pertama (H2)

Berdasarkan hasil olahan data tabel 4.8 diatas terhadap sig. 0,000. Nilai sig lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05, atau nilai $0,000 < 0,05$, maka H2 diterima dan Ho ditolak. Variabel X2 mempunyai nilai t hitung 6,668 sedangkan t tabel pada taraf signifikan 0,05 di hitung dengan $t \text{ tabel} = (df = n - k) = 1,974$ sehingga nilai t hitung > t tabel atau $6,668 > 1,974$, dapat disimpulkan bahwa variabel Kemudahan (X2) memiliki kontribusi terhadap Minat Penggunaan (Y). Artinya bahwa variabel Kemudahan (X2) mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap Minat Penggunaan (Y). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis 2 (H2) yang

menyatakan Kegunaan berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan diterima.

Pengujian hipotesis pertama (H3)

Berdasarkan hasil olahan data tabel 4.8 diatas terhadap sig. 0,000. Nilai sig lebih kecil dari nilai probabilitas 0,000, atau nilai $0,000 < 0,05$, maka H3 diterima dan Ho ditolak. Variabel X3 mempunyai nilai t hitung 6,180 sedangkan t tabel pada taraf signifikan 0,05 di hitung dengan $t \text{ tabel} = (df = n-k) = 1,974$, sehingga nilai t hitung $> t \text{ tabel}$ atau $6,180 > 1,974$, dapat disimpulkan bahwa variabel Keamanan (X3) memiliki kontribusi terhadap Minat Keamanan (Y). Artinya bahwa variabel Keamanan (X3) mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap Minat Penggunaan (Y). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis 3 (H3) yang menyatakan Keamanan berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan diterima.

4.8 Uji Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi
Tabel 4.9

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,943 ^a	,889	,887	1,082

Sumber : Data Primer diolah,2022.

Hasil dari regresi diperoleh *Adjusted R Square* sebesar 0,887 artinya variabel Minat Penggunaan (Y) dijelaskan oleh variabel independen (X) yaitu Kegunaan (X₁), Kemudahan (X₂), dan Keamanan (X₃). Sebesar 88,7%, menjelaskan bahwa Minat Penggunaan dipengaruhi oleh (X) yaitu Kegunaan (X₁), Kemudahan (X₂), dan Keamanan (X₃), sedangkan sisanya sebesar 11,3% dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

5. Kesimpulan

Pengaruh faktor kegunaan, kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Kabupaten Wonosobo. Bahwa berdasarkan uji t didapatkan hasil nilai t hitung lebih besar dari nilai t table. Artinya, Ho ditolak dan Ha diterima maka semua variabel bebas secara parsial berpengaruh positif terhadap terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

5.2 Saran

Untuk penyedia layanan dompet digital agar menginovasi kegunaan seperti menambahkan fitur baru pada aplikasi *e-wallet* karena dengan adanya fitur yang baru penggunaan akan merasakan manfaat yang lebih. Juga harus memperhatikan sistem oprasional yang ada pada aplikasi *e-wallet* menjadi semakin simpel karena semakin simpel sistem aplikasi *e-wallet* akan semakin mudah dipahami yang berdampak pada peningkatan minat penggunaan *e-wallet*. Meningkatkan standar

keamanan sistem mengingatkan bahwa kejahatan dunia maya (*Cyber Crime*) selalu mengintai dan hal tersebut menjadi sebuah ancaman serius bagi perusahaan *e-wallet* untuk menjamin keberadaan saldo dan data pengguna agar tetap aman.

5.3 Keterbatasan

1. Variabel yang di teliti hanya 3 yang mempengaruhi minat penggunaan. Kemungkinan masih banyak variable lain yang mempunyai pengaruh lebih besar yang tidak di teliti dalam penelitian ini.
2. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini hanya berjumlah 170 responden generasi milenial di Kabupaten Wonosobo sehingga kemampuan generalisasinya terbatas.
3. Banyak responden yang kurang memahami bahasa dalam kuesioner sehingga banyak di antara mereka yang asal mengisi kuesioner tanpa memahami isinya.

5.4 Agenda Penelitian Mendatang

Perluasan penelitian yang disarankan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah variabel independent baru yang dapat mempengaruhi minat penggunaan.
2. Untuk penelitian mendatang perlu pendampingan untuk pengisian kuesioner sehingga responden yang mengisi dapat mengisi dengan tepat dan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti, A. (2015). *Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan Emoney. (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Brawijaya)*.
- Ava Dianta, I., Zusrony, E., & Tinggi Elektronika dan Komputer, S. (2019). Analisis Pengaruh Sistem Keamanan Informasi Perbankan pada Nasabah Pengguna Internet Banking Analysis of Influence of Banking Information Security System to Internet Banking User Customer. *Intensif*, 3(1), 2549–6824.
- Davis, F. D. (1989). "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology". *Journal Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. Vol. 13: 319-339.
- Dinda Monica. (2020). *DETERMINAN MINAT PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK DENGAN KEINOVATIFAN PERSONAL SEBAGAI VARIABEL MODERASI (Studi pada Mahasiswa Universitas Negeri Semarang Angkatan 2016)*. 1–88. <http://lib.unnes.ac.id/17468/1/7101409069.pdf>
- Fahlevi, P., & Dewi, A. O. P. (2019). Analisis Aplikasi Ijateng Dengan Menggunakan Teori Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(2), 103–111.
- Fatmasari, D., & Wulandari, S. (2015). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan APMK. *Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Syariah*, 4(1), 93–103. Retrieved from <http://syekhnujati.ac.id/jurnal/index.php/al-mustashfa/article/view/756>.
- G.J Simson, dan Gene Spafford, *Practical UNIX & Internet Security*, O'Reilly & Associates, Inc, 2nd edition, 1996
- Gefen, D., K. (2003). Trust and TAM in online shopping: an integrated model. *MIS Quarterly*, 27(1), 51–90. <http://www.jstor.org/stable/30036519>

ANALISIS FAKTOR FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN E-WALLET PADA 61 GENERASI MILENIAL DI KABUPATEN WONOSOBO

(Studi Kasus Pengguna E-Wallet ShopeePay)

Achmad Agung Alfatih, Bahtiar Efendi, Eni Candra Nurhayati, Heri Purwanto

Email: achgung09@gmail.com

- Gollmann, Dieter (1999). *Computer Security 3rd Edition*.Chicester, New York : USA.
- Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2013). Partial Least Squares Structural Equation Modeling: Rigorous Applications, Better Results and Higher Acceptance. *Long Range Planning*, 46(1–2), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.lrp.2013.01.001>
- Hidayatullah, S., Waris, A., & Devianti, R. C. (2018). Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 6(2), 240–249. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v6i2.2560>
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Latief, F., Dirwan, D., & Idris, M. (2021). DETERMINAN MINAT PENGGUNAAN E-WALLET SHOPEEPAY. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 5(3), 157-166. <https://doi.org/10.31955/mea.vol5.iss3.pp157-166>.
- Mulyana, A., & Wijaya, H. (2018). Perancangan E-Payment System pada E-Wallet Menggunakan Kode QR Berbasis Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 7(2), 63–69. <https://doi.org/10.34010/komputika.v7i2.1511>
- Prakosa, A. (2020). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Ulang E-Wallet pada Generasi Milenial di Daerah Istimewa Yogyakarta*. March. <https://doi.org/10.37112/bisman.v3i1.623>
- Sari, S. (2019). Literasi Media Pada Generasi Milenial Di Era Digital. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(2), 30–42. <https://doi.org/10.37676/profesional.v6i2.943>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: The history of America's future, 1584 to 2069*. New York: William Morrow & Co.
- Sun, H ; Zhang, P. (2011). Causal Relationships between Perceived Enjoyment and Perceived Ease of Use: An Alternative Approach. *Journal of the Association for InformationSystems*, 7(9 pp. 618–645), 2011.
- Thompson, Ronald L, Haggings, Christoper A., dan Howell, Jane M. (1991), “Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization”, *Mis Quarterly*, pp.125-143.
- Utami, S. S. (2017). Fakto-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money (Studi pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta). *Balance*, XIV(2), 29–41.
- Wahidin, M., Setiyani, L., & Alfredo, A. (2021). Analisis Tingkat Penerimaan Merchant ShopeePay di Karawang Menggunakan Pendekatan Technology Accetance Model (TAM). *Eminar Nasional: Inovasi & Adopsi Teknologi 2021 “Implementasi Cybersecurity Pada Operasional Organisasi,” September*,226–235. <https://ejournal.rosma.ac.id/index.php/inotek/article/view/130>