

**PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KEAMANAN DAN GAYA
HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN *SHOPEEPAY* PADA
GENERASI Z DI SUKOHARJO**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen Program Studi S1 Manajemen
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta**

Disusun Oleh :

SANTI ANGGRAHINI

22110117

PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA

2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir

PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KEAMANAN DAN GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN *SHOPEEPAY* PADA GENERASI Z DI SUKOHARJO

Oleh:
Santi Anggrahini
NIM. 22110117

Disetujui dan dipertahankan di hadapan
Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi S1 Manajemen
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta

Sukoharjo, 22 Januari 2026

Dosen Pembimbing,



Tri Ratna Pamikatsih, S.E., M.B.A
NUPTK. 5442770671230410

PENGESAHAN PENGUJI

Tugas Akhir

PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KEAMANAN, DAN GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN *SHOPEEPAY* PADA GENERASI Z DI SUKOHARJO

Oleh:
Santi Anggrahini
NIM. 22110117

Telah di terima oleh dewan dan disahkan oleh Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi S1 Manajemen
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta

Sukoharjo, 22 Januari 2026
Dewan Penguji

Andri Nurtantiono, S.E., M.M.
Penguji 1

:



Tri Ratna Pamikatsih, S.E., M.B.A.
Penguji 2

:



Mengetahui,

Ketua STIE Surakarta



Aditya Lilian, S.M.B., M.M
NUPTK. 5438767668131040

Kepala Program Studi S1 Manajemen



Muhammad Syihabuddin. S.Hum., M.M.
NUPTK. 0256772673130313

PERNYATAAN PENULIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Santi Anggrahini
NIM : 22110117

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir yang berjudul:
PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KEAMANAN, DAN GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN SHOPEEPAY PADA GENERASI Z DI SUKOHARJO Adalah betul-betul karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam tugas akhir ini di beri tanda citasi dan di tunjukkan dalam daftar Pustaka.apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Sukoharjo, 7 Januari 2026
Yang Membuat Pernyataan



The image shows a handwritten signature in blue ink over a red official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN INOVASI' on the left, the Indonesian national emblem (Garuda) in the center, and 'METRAL TEMPEL' on the right. Below the stamp, the alphanumeric code '5AJ6AKX527207743' is printed.

Santi Anggrahini

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”.

(Q.S Al-Insyirah:5-6)

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya proses itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit”.

(Edwar Satria)

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.”

(Bambang Pamungkas)

PERSEMBAHAN

1. Bapak Santoso dan Ibu Ariyanti, Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, berjuang mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, berkorban keringat, tenaga, dan pikiran, serta memberi dukungan serta doa hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Teman seperjuangan, yang selalu menemani dalam penyusunan skripsi ini. Dosen pembimbing dan seluruh dosen pengajar, atas bimbingan, ilmu, dan arahan yang sangat berharga selama masa studi.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Alhamdulillah Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, karunia, dan hidayahnya. Sehingga penulisan skripsi berjudul “ Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Keamanan Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Penggunaan *Shopeepay* Pada Generasi Z Di Sukoharjo” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan pada Jurusan Manajemen Bisnis di Stie Surakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya, telah banyak mendapatkan dukungan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga, dan sebagainya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Aditya Liliyan S.M.B., M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta
2. Ibu Tri Ratna Pamikatsih, S.E., M.B.A. selaku Dosen Akademik dan Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak masukan selama masa bimbingan akademik hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi
3. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Manajemen yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi saya.
4. Kedua orang tua saya, yang telah memberi dukungan penuh serta doa yang tulus kepada saya.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena adanya keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki penulis, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Penulis hanya bisa mendo'akan semoga kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dibalas oleh Allah SWT dengan kebaikan yang lebih. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN PENGUJI	ii
PERNYATAAN PENULIS.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRACT.....	x
<i>ABSTARCK</i>.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian Terdahulu	18
C. Kerangka Penelitian	20
D. Hipotesis	21
BAB III	24
METODE PENELITIAN	24
A. Objek Penelitian.....	24
B. Jenis Penelitian.....	24
C. Tempat dan Waktu.....	24
D. Populasi dan Sampel	24
E. Teknik Pengumpulan Data.....	26
F. Definisi Operasional.....	27

G. Teknik Analisis Data	31
BAB IV	37
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Deskripsi objek penelitian	37
B. Identitas responden.....	37
C. Hasil analisis data.....	39
D. Pembahasan	48
BAB V	52
PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Skala likert	27
Tabel 3.2 Definisi operasional	28
Tabel 4. 1 Jenis kelamin	37
Tabel 4.2 Usia	38
Tabel 4.3 Seberapa Sering Menggunakan <i>Shopeepay</i>	39
Tabel 4.4 Uji Validitas Kemudahan Penggunaan	40
Tabel 4.5 Uji Validitas Keamanan.....	40
Tabel 4.6 Uji Validitas Gaya Hidup.....	41
Tabel 4.7 Uji reabilitas	41
Tabel 4.8 Uji normalitas	42
Tabel 4.9 Uji multikolinieritas.....	43
Tabel 4.10 Uji heterokedastisitas.....	44
Tabel 4.11 Analisis Regresi Linear Berganda.....	45
Tabel 4.12 Uji T	47
Tabel 4. 13 Koefisien determinasi	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pembayaran digital paling banyak digunakan.....	2
Gambar 1.2 <i>E-wallet</i> yang sering digunakan	3
Gambar 2 1 Kerangka Pikir.....	20

ABSTRACT

PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KEAMANAN, DAN GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN SHOPEEPAY PADA GENERASI Z DI SUKOHARJO

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan, keamanan, dan gaya hidup terhadap keputusan penggunaan *Shopeepay* pada Generasi Z di Sukoharjo. Jenis penelitian yang di gunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini memerlukan Sampel penelitian 100 responden Generasi Z di Sukoharjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keamanan dan gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *Shopeepay*, Sedangkan kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap Keputusan pembelian *shopeepay* pada generasi z di sukoharjo. Temuan ini mengindikasikan bahwa aspek keamanan dalam penggunaan aplikasi serta kesesuaian dengan gaya hidup digital generasi z menjadi faktor utama dalam menentukan keputusan mereka menggunakan *Shopeepay*.

Kata kunci: kemudahan penggunaan, keamanan, gaya hidup, keputusan penggunaan, *Shopeepay*, Generasi Z.

ABSTARCK

THE EFFECT OF EASE OF USE, SECURITY, AND LIFESTYLE ON THE DECISION TO USE SHOPEEPAY AMONG GENERATION Z IN SUKOHARJO

This study aims to analyze the influence of ease of use, safety of use, and lifestyle on the decision to use ShopeePAY among Generation Z in Sukoharjo. The type of research used is quantitative research. This study requires a research sample of 100 Generation Z respondents in Sukoharjo. The results of the study indicate that safety of use and lifestyle have a positive and significant effect on the decision to use ShopeePAY, while ease of use does not affect the decision to purchase ShopeePAY among Generation Z in Sukoharjo. This finding indicates that the safety of use aspect in using the application and suitability with the digital lifestyle of Generation Z are the main factors in determining their decision to use ShopeePAY.

Keywords: ease of use, safety of use, lifestyle, usage decision, ShopeePAY, Generation Z.

BAB I

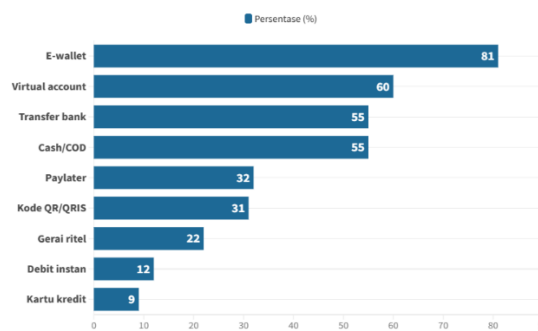
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, dimana segala aspek sudah mulai mengalami transformasi dari yang dulunya masih berupa tradisional sekarang perlahan-lahan mulai bergeser ke arah digital. Tanpa kita sadari, semua kegiatan yang kita lakukan saat ini hampir semuanya beroperasi secara digital. Munculnya revolusi industri 4.0 mengakibatkan kemajuan teknologi digital dalam bentuk ponsel pintar dan internet menjadi hal yang biasa bagi masyarakat, bahkan hal tersebut hampir telah menjadi kebutuhan mendasar yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat saat ini. Fenomena ini tidak hanya terjadi di negara-negara maju, namun juga telah merambah ke negara berkembang seperti Indonesia, di mana adopsi teknologi digital semakin meluas di berbagai lapisan masyarakat.

Salah satu inovasi yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi tersebut adalah dompet digital atau *e-wallet*. *E-wallet* merupakan aplikasi atau fitur yang dirancang oleh bank untuk membantu pengguna melakukan transaksi atau pembayaran non- tunai. Dengan adanya layanan *e-wallet*, penggunaan uang tunai akan berkurang dan akan mendorong masyarakat untuk lebih sadar dalam beralih dari pembayaran tunai ke pembayaran non tunai (Rahmawati & Yuliana, 2020).

Dengan keamanan *e-wallet*, Pengguna dapat menghindari biaya tinggi yang biasanya terkait dengan metode pembayaran tradisional serta mengurangi risiko penipuan. Seiring dengan popularitas *e-wallet*, terdapat 9 jenis pembayaran yang dikenal luas oleh masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan, mulai dari kalangan bawah hingga kalangan atas.

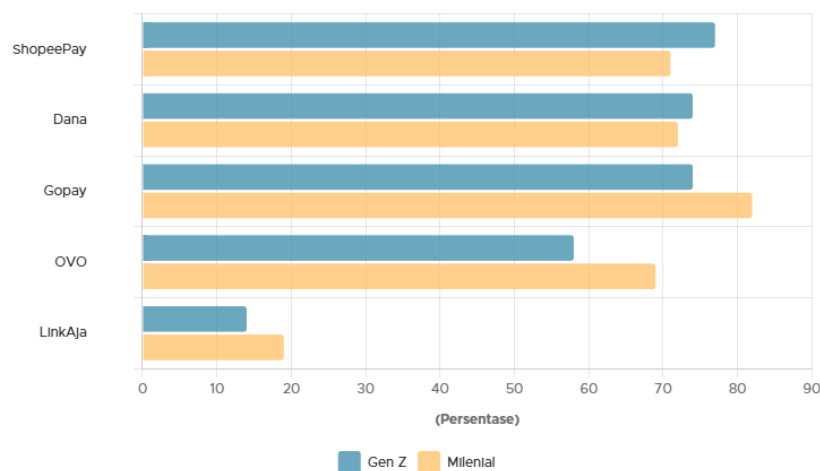


Gambar 1.1 Pembayaran Digital yang Paling Banyak Digunakan di Indonesia

Sumber : *East Ventures (EV) 2023*

Di Indonesia, pertumbuhan pengguna *e-wallet* menunjukkan tren yang sangat positif. Berdasarkan laporan East Ventures (EV), metode pembayaran yang paling banyak digunakan adalah *shopeepay*, dengan persentase sebesar 81% pada tahun 2023, Diikuti oleh virtual account dengan 60%. Selain itu, ada juga metode transfer bank dan COD dengan persentase masing-masing mencapai 55%. Lalu, disusul oleh metode *paylater* dan QRIS dengan proporsi masing-masing sebesar 32% dan 31% di tahun 2023. Menteri Koordinator bidang Perekonomian Airlangga Hartanto menyebut bahwa potensi ekonomi digital Indonesia sangat besar. Ini dibuktikan dari prestasi Indonesia yang sukses menjadi pemain utama digital di wilayah Asia Tenggara pada tahun 2023 lalu.

Kondisi ideal yang diharapkan dari perkembangan teknologi pembayaran digital adalah terciptanya ekosistem keuangan yang inklusif, efisien, dan aman bagi seluruh lapisan masyarakat. Dengan adanya *e-wallet*, diharapkan masyarakat dapat menikmati kemudahan dalam bertransaksi tanpa harus menghadapi hambatan geografis maupun administratif. Gaya hidup yang semakin berkembang juga diharapkan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia, di mana transaksi keuangan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien. *E-wallet* menawarkan aspek lebih mudah, aman, efisien, dan menguntungkan, karena kemudahannya, Orang indonesia sering menggunakan jenis *e-wallet* sebagai berikut : *Shopeepay*, Dana, GoPay, Ovo, LinkAja.



Gambar 1.2 *E-wallet* yang sering di gunakan di Indonesia

Sumber : *populix (2025)*

Berdasarkan hasil dari di atas, survei Populix, Generasi Z, lebih suka menggunakan *Shopeepay* sebagai *e-wallet* mereka. Survei ini di lakukan secara online terhadap 663 responden. Tergambar jelas *Shopeepay* menjadi primadona

yang dipilih oleh 77% responden Gen Z. Lalu di susul oleh DANA di pilih oleh 74% responden. Selain itu, ada gopay di pilih oleh responden yang sama dengan DANA yaitu 74% responden. di susul OVO sebesar 58% responden. LinkAja sebanyak 14% responden. Hal ini menjadi gambaran bahwa persaingan dompet digital sangat pesat dan ketat sehingga masing-masing perusahaan harus bisa menumbuhkan minat para konsumen untuk terus menggunakan aplikasi mereka.

E-wallet menjadi salah satu metode pembayaran yang semakin populer, khususnya di kalangan generasi Z yaitu mereka yang lahir antara tahun 1998 hingga 2010, Generasi Z dikenal sebagai generasi yang terlahir dan tumbuh di era digital sejak dini, sehingga tidak mengherankan bila generasi ini menjadi pengguna utama layanan *e-wallet* di Indonesia. Karakteristik Gen Z yang mengutamakan kecepatan, kepraktisan, serta keinginan untuk selalu terhubung secara digital, menjadikan mereka segmen yang sangat potensial dalam perkembangan industri teknologi keuangan (*fintech*).

Kondisi faktual di lapangan menunjukkan bahwa adopsi *e-wallet* di Indonesia, khususnya di kalangan generasi Z di wilayah Sukoharjo, masih menghadapi berbagai tantangan. Meskipun tingkat penetrasi smartphone dan akses internet di wilayah ini cukup tinggi, tidak semua generasi Z secara aktif menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran utama. laporan dari Dinas Komunikasi dan Informatika Sukoharjo (2023) menunjukkan bahwa tingkat literasi digital di kalangan generasi muda Sukoharjo masih berada pada kategori sedang, dengan indeks literasi digital sebesar 3,21 dari skala 5. Hal ini mengindikasikan

adanya potensi sekaligus tantangan dalam mendorong penggunaan *e-wallet* di kalangan generasi Z di Sukoharjo.

Di wilayah Sukoharjo, penggunaan *e-wallet* di kalangan generasi Z menunjukkan tren yang meningkat, namun masih terdapat gap antara potensi dan realisasi penggunaan. Total penduduk Sukoharjo dengan usia 15-27 tahun mengalami peningkatan dari tahun lalu (STATISTIK, 2023). Generasi ini cenderung memiliki preferensi terhadap layanan yang menawarkan kemudahan penggunaan, dan keamanan, serta dipengaruhi oleh gaya hidup yang dinamis dan modern. Beberapa faktor yang mempengaruhi keputusan mereka dalam menggunakan *e-wallet* antara lain adalah kemudahan penggunaan aplikasi, tingkat keamanan yang ditawarkan, serta kesesuaian dengan gaya hidup mereka. Penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al., 2022), Kemudahan penggunaan adalah tingkat sejauh mana suatu sistem atau teknologi dapat diterima dan dipilih oleh konsumen karena mudah dioperasikan dan mendukung aktivitas secara praktis di era serba instan. Pengguna cenderung memilih aplikasi yang memiliki antarmuka sederhana, mudah dipahami, dan tidak memerlukan proses registrasi atau verifikasi yang rumit.

Selain kemudahan pengguna, faktor keamanan juga menjadi pertimbangan penting bagi generasi Z dalam memilih *e-wallet*. Menurut (Putra & Julianto, 2022), Keamanan juga bisa di katakan suatu bentuk perlindungan yang membuat seseorang merasa aman dari potensi ancaman terhadap sebuah informasi. Jika terjadi tindakan kriminal, Dengan adanya tindak kejahatan akan memberikan dampak ketidakpercayaan bagi pengguna terhadap layanan *e-wallet*, sehingga suatu aplikasi wajib menyediakan sistem keamanan yang efektif dan aman bagi

pengguna dalam setiap jenis transaksi. Pengguna cenderung menghindari aplikasi yang dianggap rentan terhadap kebocoran data atau penipuan. Oleh karena itu, penyedia layanan *e-wallet* harus terus meningkatkan sistem keamanan, seperti penggunaan teknologi enkripsi, autentikasi dua faktor, dan perlindungan data pribadi, untuk memastikan keamanan transaksi pengguna.

Gaya hidup yang melekat pada generasi Z juga berperan dalam membentuk preferensi mereka terhadap penggunaan *e-wallet*. Menurut (Rucita & Dewanti, 2023), gaya hidup bisa diartikan pola perilaku dari aktivitas, minat, maupun opini jika seseorang memiliki gaya hidup yang selalu menekankan dan mengarahkan pada kesenangan hidup, menghabiskan waktu diluar rumah, menggunakan uang untuk kesenangan mengedepankan keinginan. Karakteristik Gen Z yang mengutamakan kecepatan, kepraktisan, serta keinginan untuk selalu terhubung secara digital, menjadikan mereka segmen yang sangat potensial dalam perkembangan industri teknologi keuangan (fintech). Generasi ini cenderung mengutamakan kepraktisan dan efisiensi dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dalam hal pembayaran.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji pengaruh kemudahan penggunaan, keamanan, dan gaya hidup terhadap keputusan penggunaan *e-shopeepay*, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan di kota-kota besar atau wilayah dengan tingkat literasi digital yang tinggi. Sementara itu, penelitian yang secara khusus meneliti fenomena ini di daerah penyangga seperti Sukoharjo masih sangat terbatas. Padahal, karakteristik sosial, ekonomi, dan budaya di Sukoharjo dapat mempengaruhi pola adopsi teknologi digital, termasuk *e-wallet*. Dengan

adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang rasional untuk meningkatkan adopsi *e-wallet* di wilayah ini, serta mendukung terciptanya ekosistem keuangan digital yang mudah, efisien, dan aman bagi seluruh lapisan masyarakat. Oleh karena itu, peneliti ingin menguji dan melihat bagaimana pengaruh Keputusan penggunaan *Shopeepay* sehingga peneliti mengambil judul **“PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KEAMANAN, DAN GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN *SHOPEEPAY* DI KOTA SUKOHARJO”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan seperti berikut :

1. Apakah kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap Keputusan penggunaan *Shopeepay* ?
2. Apakah keamanan berpengaruh terhadap Keputusan penggunaan *Shopeepay* ?
3. Apakah gaya hidup berpengaruh terhadap Keputusan penggunaan *Shopeepay* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat disimpulkan tujuan penelitian ini ialah :

1. Mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan terhadap Keputusan penggunaan *Shopeepay*
2. Mengetahui pengaruh keamanan terhadap Keputusan penggunaan *Shopeepay*
3. Mengetahui pengaruh gaya hidup terhadap keputusan penggunaan *Shopeepay*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menambah dan memperkaya kajian literatur mengenai pengaruh kemudahan penggunaan, keamanan, dan gaya hidup terhadap Keputusan penggunaan *Shopeepay* pada generasi Z di sukoharjo.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, untuk memperluas pengetahuan serta wawasan terkait bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan, keamanan dan gaya hidup terhadap keputusan penggunaan *Shopeepay*.
- b. Bagi pihak akademis, dapat menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan, keamanan, dan gaya hidup terhadap keputusan penggunaan *Shopeepay*.
- c. Bagi Pelaku Bisnis (*Shopeepay* dan Merchant), Hasil penelitian ini diharapkan mampu Memberikan masukan mengenai pentingnya meningkatkan fitur kemudahan dan keamanan aplikasi, serta menyesuaikan strategi pemasaran dengan gaya hidup digital generasi Z agar dapat meningkatkan loyalitas dan frekuensi penggunaan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keputusan Penggunaan

Argitama, dalam penelitian (Priyatna et al., 2025), menyatakan bahwa keputusan penggunaan adalah seleksi dari berbagai pemilihan yang dilakukan dalam melaksanakan sebuah keputusan penggunaan yang benar-benar dibutuhkan oleh konsumen.

Sedangkan menurut (Nisa et al., 2024), Keputusan Penggunaan adalah salah satu aspek dari perilaku konsumen yang berhubungan dengan penelitian tentang cara individu, kelompok, dan organisasi menentukan pilihan, melakukan pembelian, memanfaatkan, serta cara barang, jasa, ide, atau pengalaman dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen.

Menurut (Alfiana et al., 2022), Keputusan penggunaan adalah proses pemilihan yang dilakukan oleh konsumen sebelum mereka memutuskan untuk menggunakan suatu produk atau layanan.

Dalam penelitian ini membahas mengenai Keputusan pengguna. Dapat diartikan bahwa Pertimbangan yang diambil oleh seseorang saat memilih, menerima, atau menolak suatu produk, layanan, atau sistem, didasarkan pada pandangan mengenai manfaat, kemudahan, kepercayaan, dan kebutuhan pribadi.

Indikator keputusan penggunaan menurut Kotler (2014:212) Dalam penelitian (Pratiwi & Fitra, 2023) yaitu:

a. Kemantapan pada sebuah produk

Kemantapan pada sebuah produk artinya, Pengguna merasa yakin dan percaya terhadap sistem atau layanan adalah metode pembayaran yang aman, cepat, dan efisien. Kemantapan ini tercipta dari pengalaman yang baik, citra platform, serta perlindungan dalam transaksi.

b. Kebiasaan dalam membeli produk

Pengguna menggunakan produk secara teratur karena merasa terbantu, nyaman, atau sudah biasa. Pemakaian menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari.

c. Memberikan rekomendasi kepada orang lain

pengguna merasa puas dengan produk, mereka lebih cenderung untuk merekomendasikannya kepada teman, keluarga, atau kolega. Rekomendasi ini dapat menjadi indikator kuat dari kepuasan pengguna dan kualitas produk, serta dapat berkontribusi pada pertumbuhan pengguna baru.

d. Melakukan pembelian ulang

Penggunaan ulang menunjukkan bahwa konsumen merasa puas dan menemukan manfaat dalam barang tersebut. Ketika konsumen melakukan penggunaan kembali, ini mengindikasikan bahwa barang itu memenuhi harapan dan keinginan mereka, serta membangun ketahanan terhadap merek atau produk.

2. Kemudahan penggunaan

Menurut (Parera et al., 2021) Kemudahan menjadi tingkatan yang mana suatu pengguna memiliki keyakinan dalam menggunakan sebuah sistem menjadi hal yang tidak rumit untuk memperoleh pemahaman dalam upaya pengguna tersebut.

Sedangkan Menurut (A. N. A. Putri & Bernarto, 2023), Kemudahan penggunaan atau *ease of use* adalah anggapan bahwa penggunaan suatu layanan atau produk digital seperti *e-wallet* dianggap mudah, tidak rumit, serta mampu menyederhanakan proses transaksi menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan tingkat penerimaan dan penggunaan teknologi oleh konsumen. Semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan, maka semakin besar kemungkinan pengguna merasa nyaman dan terdorong untuk terus menggunakan layanan tersebut.

Menurut (Syaiqoni et al., 2023), Kemudahan penggunaan merupakan yang ditekankan kepada beberapa pengguna berlandaskan pada keyakinan bahwa penggunaan teknologi dengan baik akan memudahkan kegiatan mereka.

Pada penelitian ini yang dimaksudkan dengan kemudahan adalah Seberapa besar pengguna merasa bahwa cara penggunaan *e-wallet shopeepay* untuk melaksanakan transaksi keuangan itu mudah, tidak sulit, serta dapat digunakan dengan cepat dan efektif dalam melaksanakan transaksi keuangan sehari-hari.

Menurut (Davis, 1989) dalam penelitian (Djaja et al., 2022), terdapat beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan yaitu :

- a. Mudah dipelajari, diartikan sistem dapat dimengerti dan dikuasai oleh penggunanya dengan cepat. Pengguna pemula tidak membutuhkan pelatihan yang kompleks atau waktu yang lama untuk memahami cara sistem berfungsi.
- b. Dapat dikontrol, diartikan Pengguna memiliki otoritas penuh terhadap sistem yang digunakan. Ini menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan cepat mengoperasikan, mengelola, dan mengubah berbagai fitur yang tersedia sesuai dengan keperluan mereka.
- c. Fleksibel, diartikan Sistem dapat beradaptasi dengan kebutuhan dan keinginan pengguna, artinya hubungan antara pengguna dan sistem memiliki sifat yang fleksibel sehingga bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- d. Mudah digunakan, diartikan Sistem ini dibuat agar penggunanya dapat berinteraksi dengan cara yang mudah dan jelas. Langkah-langkah yang diterapkan tidak rumit, sehingga pengguna dapat melaksanakannya dengan sedikit kesalahan.

3. Keamanan (X2)

Menurut (Rahmawati & Yuliana, 2020), Keamanan merupakan adanya penjagaan terhadap informasi pengguna dari tindakan kriminal seperti pengambilan data pribadi melalui internet. Dengan tingkat keamanan yang memadai, sebagian orang mungkin percaya bahwa penyimpanan informasi pribadi mereka akan terlindungi.

Sedangkan menurut (O. M. P. Putri & Fauzi, 2024), keamanan adalah proses transaksi yang aman melibatkan kemampuan server untuk menjaga keamanan data, mencegah potensi kebocoran informasi, dan mendeteksi upaya penipuan di lingkungan server berbasis teknologi.

Menurut (Rahayu & Susanti, 2022) Keamanan merupakan usaha untuk mencegah terjadinya atau risiko terjadinya tindakan kriminal yang dapat mengganggu, baik perlindungan di area sekitar maupun keselamatan informasi dan sistem yang ada.

Pada penelitian ini yang di maksud Keamanan yaitu berkaitan dengan kenyamanan, rasa aman, dan perlindungan yang dirasakan oleh seseorang saat memanfaatkan suatu layanan, sistem, atau produk, baik itu di dunia nyata maupun dalam bentuk digital.

Menurut (Siregar et al., 2024) ada Lima indikator yaitu :

a. Keamanan data pribadi

sistem atau produk melindungi informasi pribadi pengguna dari akses yang tidak sah, pencurian, atau kebocoran. Keamanan data pribadi

mencakup penggunaan enkripsi, kebijakan privasi yang jelas, dan praktik pengelolaan data yang baik. Pengguna harus merasa yakin bahwa informasi pribadi mereka, seperti nama, alamat, dan nomor identitas, aman dan tidak akan disalahgunakan.

b. Keamanan dana/saldo pengguna

sistem melindungi dana atau saldo yang dimiliki pengguna, terutama dalam konteks aplikasi keuangan atau e-commerce. Keamanan dana mencakup perlindungan terhadap transaksi yang tidak sah, penipuan, dan akses tidak sah ke akun pengguna. Pengguna harus merasa aman bahwa saldo mereka tidak akan hilang atau dicuri.

c. Jaminan keamanan saat bertransaksi

perlindungan yang diberikan selama proses transaksi, baik itu pembelian, transfer uang, atau aktivitas keuangan lainnya. Jaminan keamanan saat bertransaksi dapat mencakup penggunaan protokol keamanan seperti SSL (Secure Socket Layer), otentikasi dua faktor, dan sistem pemantauan untuk mendeteksi aktivitas mencurigakan. Pengguna harus merasa aman saat melakukan transaksi tanpa khawatir akan risiko penipuan.

d. Tidak khawatir penyalahgunaan data

tingkat kepercayaan pengguna bahwa data mereka tidak akan disalahgunakan oleh pihak ketiga, baik oleh perusahaan yang menyediakan layanan maupun oleh peretas. Pengguna harus merasa yakin bahwa data mereka hanya akan digunakan untuk tujuan yang

telah disepakati dan tidak akan dijual atau dibagikan tanpa izin. Kebijakan privasi yang transparan dan komitmen terhadap perlindungan data dapat meningkatkan kepercayaan ini.

e. Sistem keamanan terpercaya

Sistem keamanan yang terpercaya biasanya memiliki sertifikasi, audit keamanan yang rutin, dan pengakuan dari pihak ketiga. Pengguna harus merasa yakin bahwa sistem keamanan yang digunakan telah terbukti efektif dalam melindungi data dan transaksi mereka.

4. Gaya Hidup (X3)

Gaya hidup sangat berkaitan dengan kemajuan teknologi. Kebiasaan seseorang biasanya bersifat sementara dan dapat berubah dengan cepat. Menurut (Rucita & Dewanti, 2023), gaya hidup bisa diartikan pola perilaku dari aktivitas, minat, maupun opini jika seseorang memiliki gaya hidup yang selalu menekankan dan mengarahkan pada kesenangan hidup, menghabiskan waktu diluar rumah, menggunakan uang untuk kesenangan mengedepankan keinginan.

Sedangkan Menurut (Puspitasari & Susanti, 2023) Gaya hidup adalah pola tindakan atau perilaku yang membedakan individu atau kelompok satu dengan yang lain, dan mencerminkan pandangan serta identitas personal maupun kelompok. Gaya hidup sering kali terlihat melalui penampilan, berhubungan dengan nilai-nilai tinggi dan status sosial, serta mencerminkan bagaimana seseorang ingin dilihat oleh orang lain.

Menurut (Putra & Julianto, 2022) Gaya hidup bisa di artikan sebuah upaya untuk membuat diri menjadi eksis dengan cara tertentu dan berbeda dari kelompok lain.

Dalam penelitian ini gaya hidup dapat di artikan sebai Pola tindakan, ketertarikan, aktivitas, dan pandangan seseorang yang menggambarkan prinsip-prinsip pribadi serta cara seseorang mengatur waktu dan sumber daya yang dimilikinya. Gaya hidup merupakan pendorong dasar yang mempengaruhi kebutuhan dan sikap individu, juga memengaruhi aktivitas pembelian dan penggunaan produk

Indikator gaya hidup menurut mandey dalam (Sitepu et al., 2022), Setiap individu memiliki cara hidup yang tidak tetap dan akan berubah, Adapun tiga indikator gaya hidup digital, yaitu:

1. Kegiatan (activity) merupakan segala aktivitas yang dilakukan oleh konsumen, berkaitan dengan barang yang dibeli atau yang akan dipakai, serta aktivitas yang dilakukan untuk mengisi waktu luang. Meskipun aktivitas ini biasanya dapat diamati, alasan di balik tindakan tersebut jarang bisa diukur secara langsung.
2. Minat (interest) adalah segala sesuatu yang menarik bagi konsumen terkait dengan produk untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya. Minat dapat mencakup kesukaan, hobi, dan prioritas dalam hidup orang tersebut.

3. Opini (opinion) adalah pandangan atau perasaan konsumen saat merespons atau menggambarkan pemahaman terkait produk, baik yang bersifat global maupun lokal. Opini ini digunakan untuk menggambarkan interpretasi, harapan, dan penilaian, seperti keyakinan terhadap niat orang lain, ekspektasi terkait peristiwa di masa depan, dan evaluasi konsekuensi yang mungkin memberikan imbalan atau hukuman dari pilihan yang ada.

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu tentang keputusan penggunaan yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan pada tabel berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

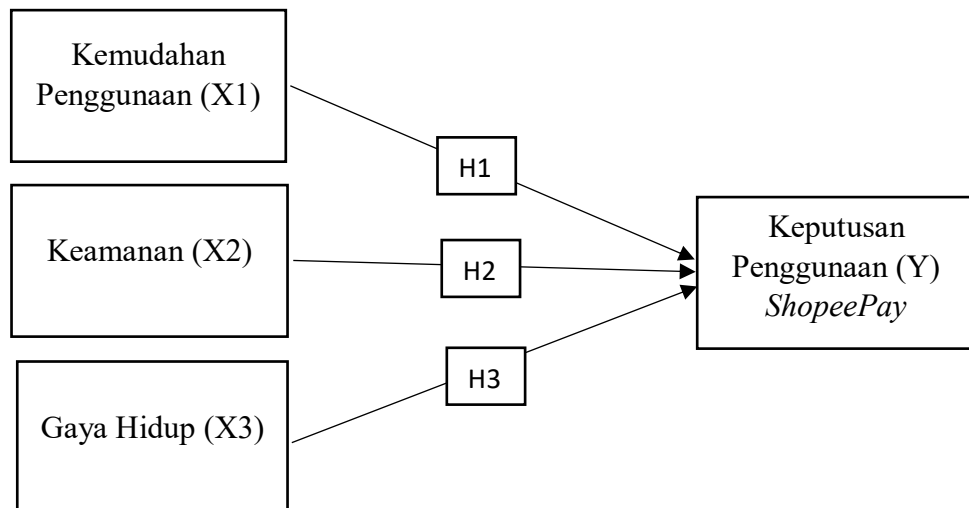
No.	Nama Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Hasil
1.	(Sari et al., 2022)	Pengaruh Potongan Harga Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital Shopeepay	Kemudahan penggunaan pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan dompot digital <i>shopeepay</i>
2.	(Putra & Julianto, 2022)	Pengaruh Gaya Hidup, Promosi Dan Keamanan Transaksi Terhadap Keputusan Penggunaan Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kabupaten Tabanan	Gaya Hidup berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan dompot digital di wilayah Kabupaten Tabanan.

			Keamanan Transaksi berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan dompet digital di wilayah Kabupaten Tabanan.
3.	(Arifin & Dwiyanti, 2025)	Pengaruh Gaya Hidup, Pendapatan, Sikap Keuangan, dan Self-Control Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Generasi Z	gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan E-wallet pada generasi z Fakultas Ekonomi dan Bisnis UISU.
4.	(Afrinita & Permata, 2023)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Promosi Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E- Wallet Ovo	keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan aplikasi OVO.
5.	(Anggraini & Sari, 2022)	Pengaruh Promosi , Kemudahan Penggunaan dan Risiko terhadap Keputusan Penggunaan E-Money <i>Shopeepay</i> di Sidoarjo	kemudahan penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan e-money <i>Shopeepay</i> di Sidoarjo
6.	(Alfiana et al., 2022)	Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat, Promosi, Fitur, Hedonic Motivation, Dan Gaya Hidup Terhadap	gaya hidup berpengaruh terhadap keputusan penggunaan <i>Shopeepay</i>

		Keputusan Penggunaan Shopeepay	
--	--	-----------------------------------	--

C. Kerangka Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, variabel independen dalam penelitian ini adalah Kemudahan (X1), Keamanan (X2), Gaya hidup (X3) sebagai variable independent dan Keputusan Penggunaan (Y) sebagai variabel dependen. Berikut ilustrasi konsep kerangka dalam penelitian ini:



Gambar 2 1
Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Menurut (Dr. Imam Machali, 2021), hipotesis merupakan pernyataan sementara yang diajukan sebagai jawaban atas rumusan masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui penelitian.

1. Kemudahan Penggunaan (X1) Terhadap Keputusan Penggunaan (Y)

Menurut (Sari et al., 2022), Kemudahan penggunaan adalah tingkat sejauh mana suatu sistem atau teknologi dapat diterima dan dipilih oleh konsumen karena mudah dioperasikan dan mendukung aktivitas secara praktis di era serba instan. Hasil penelitian tersebut, Terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan *shopeepay*. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian (Anggraini & Sari, 2022), dengan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan e-money *Shopeepay* di Sidoarjo.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kemudahan penggunaan *E-wallet* maka semakin tinggi pula keputusan penggunaan. Kemudahan penggunaan mempengaruhi konsumen, menunjukkan bahwa di zaman moderen ini orang semakin pintar bertindak atas informasi yang mereka terima. Adapun hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

H1: Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan penggunaan *Shopeepay* pada Generasi Z di Sukoharjo.

2. Keamanan (X2) Terhadap Keputusan Penggunaan (Y)

Menurut (Afrinita & Permata, 2023), Keamanan juga merupakan bentuk pelayanan dari *e-wallet*, di mana konsumen merasakan perlindungan dari potensi ancaman terhadap aset informasi mereka. Berdasarkan hasil penelitiannya, Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* ovo. penelitian ini

sejalan dengan penelitian (Putra & Julianto, 2022), Hasil penelitiannya menyatakan bahwa keamanan transaksi berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan dompet digital pada generasi Z di wilayah Kabupaten Tabanan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa Semakin tinggi tingkat keamanan *e-wallet* maka semakin sering seseorang melakukan transaksi melalui *e-wallet*. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, maka dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

H2: Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *Shopeepay* pada Generasi Z di Sukoharjo.

3. Gaya Hidup (X3) Terhadap Keputusan Penggunaan (Y)

Menurut (Alfiana et al., 2022), Gaya hidup bisa di katakan sebagai cerminan diri individu tentang cara mereka menjalani hidup. Gaya hidup seseorang bisa berubah seiring berjalannya waktu. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa Gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *Shopeepay*. Sejalan dengan penelitian (Arifin & Dwiyaniti, 2025), Hasil penelitian menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan E-wallet pada generasi z Fakultas Ekonomi dan Bisnis UISU.

Hal ini menunjukkan bahwa bahwa semakin tinggi tingkat digitalisasi dan gaya hidup modern yang dimiliki oleh generasi Z, semakin besar pula kemungkinan bagi mereka untuk memanfaatkan *Shopeepay*

dalam kegiatan sehari-hari. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, maka dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

H3: Gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *Shopeepay* pada Generasi Z di Sukoharjo.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal ini merupakan jawaban terhadap rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *Shopeepay* Pada Generasi Z Di Sukoharjo
2. Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *Shopeepay* Pada Generasi Z Di Sukoharjo
3. Gaya Hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *Shopeepay* Pada Generasi Z Di Sukoharjo

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. untuk pihak perusahaan ShopeePay diharapkan dapat terus meningkatkan penggunaan *e-wallet* di wilayah penyangga seperti kota sukoharjo, serta mendukung terciptanya ekosistem keuangan digital yang mudah, efisien, dan nyaman bagi seluruh lapisan Masyarakat. Selain itu, peningkatan sistem keamanan perlu terus dilakukan untuk menjaga kepercayaan pengguna dalam bertransaksi dan terus menyesuaikan fitur dan strategi pemasarannya dengan gaya hidup pengguna ShopeePay dapat memperkuat integrasi dengan aktivitas sehari-hari pengguna.
2. untuk pengguna diharapkan dapat lebih bijak dan cerdas dalam memanfaatkan layanan *e-wallet*, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga keamanan data pribadi saat menggunakan ShopeePay.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrinita, N., & Permata, T. S. (2023). *PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PROMOSI DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN E- WALLET OVO*. 75–88.
- Alfiana, C., Harmanto, S., & Anggrainie, N. (2022). *Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat, Promosi, Fitur, Hedonic Motivation, Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Penggunaan Shopeepay*. 5(3), 238–253. <https://doi.org/10.2568/yum.v5i3.2710>
- Anggraini, O. N., & Sari, D. K. (2022). *Pengaruh Promosi , Kemudahan Penggunaan dan Risiko terhadap Keputusan Penggunaan E-Money Shopeepay di Sidoarjo*. 2, 1–15.
- Arifin, A., & Dwiyantri, N. (2025). *Pengaruh Gaya Hidup , Pendapatan , Sikap Keuangan , dan Self-Control Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Generasi Z The Influence of Lifestyle , Income , Financial Attitude , and Self-Control on E-Wallet Usage Decisions in Generation Z*.
- Djaja, J., Tongli, B., & Tahendrika, A. (2022). *Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Transaksi Menggunakan Kode QR Terhadap Kepuasan Pengguna Shopeepay Pada Mahasiswa Universitas Atma Jaya Makassar*. 3(1), 35–50.
- Dr. Imam Machali, M. P. M. (2021). *METODE KUANTITATIF PENELITIAN Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib (ed.); Zilla, Fal).
- Dwi Yuliyanti Astuti, M. (2023). *Pengaruh Kemudahan Penggunaan , Manfaat , Keamanan Dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Ovo*. 8(2), 414–430.
- Nisa, T., Studi, P., Bisnis, A., Administrasi, F. I., Studi, P., Bisnis, A., & Bisnis, A. (2024). *Pengaruh Promosi dan Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Dompot Digital Shopeepay Pada Mahasiswa Institut Stiami Bekasi A Angkatan 2019*. 4(2), 125–131.
- Parera, N. O., Susanti, E., & Manajemen, P. S. (2021). *LOYALITAS NASABAH DARI KEMUDAHAN PENGGUNAAN MOBILE*. 2(1), 42–52.
- Pratiwi, R., & Fitra, J. (2023). *Pengaruh Kemudahan , Fitur Layanan dan Promosi Penjualan Terhadap Keputusan Penggunaan Dompot Digital ShopeePay pada Aplikasi Shopee di Kabupaten Kebumen*. 5(6), 716–727.
- Priyatna, A., Hajar, A. S., Djaelani, G. P., & Ramadhanti, N. (2025). *Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan Shopeepay pada Mahasiswa D4 dan S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta*. 1.

- Puspitasari, C. D., & Susanti, A. (2023). *Pengaruh Gaya Hidup , Online Customer Review Dan E-Wom Terhadap Keputusan Pengguna Aplikasi Ovo Di Solo Raya*. 1(3).
- Putra, galang pratama, & Julianto, I. P. (2022). *Pengaruh gaya hidup, promosi dan keamanan transaksi terhadap keputusan penggunaan dompet digital pada generasi z di kabupaten tabanan*. 10(1), 27–35.
- Putri, A. N. A., & Bernarto, I. (2023). *The Influence of Price Fairness, Promotion, and Perceived Ease of Use on the Repurchase Intention*. 7(1), 77–90.
- Putri, O. M. P., & Fauzi, R. U. A. (2024). *Pengaruh kemudahan, manfaat, keamanan dan promosi terhadap keputusan penggunaan e-wallet dana (studi kasus di kota madiun)*. September.
- Rahayu, L. P., & Susanti, A. (2022). *Pengaruh Faktor Harga , Keamanan , Kemudahan , dan Kepercayaan Terhadap Perilaku Belanja Online Dimasa Pandemi Covid-19*. *Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (EKUITAS)*, 3(3), 538–544. <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v3i3.1279>
- Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. (2020). *PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET PADA MAHASISWA STIE BANK BPD JATENG*. 2(2), 157–168.
- Rucita, S. R., & Dewanti, D. S. (2023). *Pengaruh Kepercayaan , Kemudahan Penggunaan , Harga dan Gaya Hidup Tren bisnis di Indonesia terus merasakan perkembangan yang baik . Namun , tidak yang mendapat perhatian masyarakat dan posisi yang baik . Jenis bisnis baru yang Sumber : Top Brand Award , . 1–16*.
- Sari, R. F., Sutiana, E. pradipta, & Sudrajad, A. (2022). *PENGARUH POTONGAN HARGA DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL SHOPEEPAY*. 9(2).
- Siregar, D. F., Putra, R. D., Apriliza, Y., Utara, U. S., & Kepercayaan, T. (2024). *Pengaruh kemudahan penggunaan dan keamanan terhadap minat menggunakan gojek dengan tingkat kepercayaan sebagai variabel moderasi*. 9(204), 3298–3319.
- Sitepu, J. H., Khair, H., & Pasaribu, F. (2022). *Pengaruh Gaya Hidup dan Promosi Terhadap Kepuasan Konsumen EDC (Electronic Data Capture) Yokke yang Dimediasi Oleh Keputusan Pembelian ” (Studi Kasus Pengguna EDC Yokke PT . Mitra Transaksi Indonesia)*. 5(1), 200–214.
- STATISTIK, B. P. (2023). *KABUPATEN SUKOHARJO DALAM ANGKA Regency in figure 2023*. *BPS Statistik Of Sukoharjo Regency*.
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*.

- Syaiqoni, I., Fatimah, F., & Rahayu, J. (2023). PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, KEMANFAATAN, DAN KENYAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN GO-FOOD. *Dynamic Management Journal Volume 7 No. 1 Tahun 2023* DOI: [Http://Dx.Doi.Org/10.31000/Dmj.V7i1](http://Dx.Doi.Org/10.31000/Dmj.V7i1) ISSN (Online) 2580-2127, 7(1), 56–70.
- Waruwu, M., Natijatul, S., Utami, P. R., & Yanti, E. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep , Jenis , Tahapan dan Kelebihan*. 10, 917–932.

LAMPIRAN

KUESIONER PENELITIAN

PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KEAMANAN DAN GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN *SHOPEEPAY* PADA GENERASI Z DI KABUPATEN SUKOHARJO

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Perkenalkan saya Santi Anggrahini mahasiswi Program Studi S1 Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta yang sedang melakukan penelitian sebagai persyaratan untuk menyelesaikan skripsi saya, dengan judul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Keamanan dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Penggunaan *Shopeepay* Pada Generasi Z di Kabupaten Sukoharjo”.

Saya mohon kesediaan saudara/i untuk meluangkan waktu mengisi kuesioner dengan sejujurnya dan apa adanya.

Kuesioner ini dibuat semata-mata untuk kepentingan ilmiah dan terjaga kerahasiaannya. Atas kesediaan saudara/i dalam mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Hormat Saya,

Santi Anggrahini

Kriteria Responden

1. Menggunakan *shopeepay* minimal 2 kali
2. Responden berusia 15-27 tahun
3. Berdomisili di sukoharjo

Petunjuk Pengisian Jawaban :

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Screening Question

Berilah tanda silang (X) atau centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat anda

1. Apakah anda menggunakan dompet digital *Shopeepay*?
☐ Ya
☐ Tidak

Identitas Responden

1. Nama :.....
2. Umur :.....
3. Jenis Kelamin
☐ Laki-laki
☐ Perempuan
4. Domisili :.....
5. Seberapa sering anda menggunakan *shopeepay*
☐ belum pernah
☐ lebih dari 1 kali
☐ tidak terhitung

1. Keputusan penggunaan

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
a.	Saya puas dengan kemudahan transaksi menggunakan <i>Shopeepay</i> .					
b.	Saya sering menggunakan <i>Shopeepay</i> untuk melakukan pembayaran di aplikasi Shopee.					
c.	Saya sering merekomendasikan <i>Shopeepay</i> kepada teman atau keluarga.					
d.	Saya berniat untuk terus menggunakan <i>Shopeepay</i> untuk transaksi mendatang.					

2. Kemudahan penggunaan (X1)

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
a.	Saya merasa <i>Shopeepay</i> mudah dipelajari meskipun baru pertama kali menggunakannya.					

b.	Saya dapat menggunakan <i>Shopeepay</i> kapan saja dan Dimana saja sesuai kebutuhan saya.					
c.	Saya bisa dengan cepat memantau catatan transaksi saya menggunakan <i>Shopeepay</i> .					
d.	Saya dapat menyelesaikan transaksi dengan cepat dan lancar menggunakan <i>Shopeepay</i> .					

3. Keamanan (X2)

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
a.	Saya percaya bahwa <i>Shopeepay</i> melindungi informasi pribadi saya dengan sangat baik.					
b.	Saya tidak khawatir kehilangan dana saat menggunakan <i>Shopeepay</i> .					

c.	<i>Shopeepay</i> memberikan konfirmasi dan bukti transaksi yang membuat saya merasa aman.					
d.	Saya yakin <i>Shopeepay</i> tidak membagikan data pengguna kepada pihak ketiga tanpa persetujuan					
e.	<i>Shopeepay</i> menggunakan teknologi keamanan terkini untuk melindungi penggunanya.					

4. Gaya Hidup (X3)

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
a.	Saya sering menggunakan <i>Shopeepay</i> untuk melakukan transaksi online maupun offline di merchant.					

b.	Saya lebih memilih <i>Shopeepay</i> dibanding metode pembayaran digital lainnya.					
c.	Menurut saya, <i>Shopeepay</i> adalah metode pembayaran yang praktis dan efisien.					