

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN,
PERSEPSI MANFAAT DAN PERSEPSI KEAMANAN
TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-WALLET*
PADA MAHASISWA DI SOLO RAYA**



SKRIPSI

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

Disusun Oleh :

Muhammad Bashori Alwi

20110063

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Muhammad Bashori Alwi
NIM : 20110063
Program Studi : S1 Manajemen
Judul : Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* Pada Mahasiswa Di Solo Raya

Disetujui dan disahkan:

Hari :

Tanggal :

Pembimbing,



Putri Maisara, S.E., M.B.A.

NIDN. 0631079301

Mengetahui,

Wakil Ketua 1 STIE Surakarta



Aditya Liliyan, S.M.B., M.M

NIDN. 0606118902

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Muhammad Bashori Alwi
NIM : 20110063
Program Studi : S1 Manajemen
Judul : Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* Pada Mahasiswa Di Solo Raya

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE Surakarta) dan diterima untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Manajemen.

Hari : Kamis
Tanggal : 01 Februari 2024

Tim Penguji : Tanda Tangan

Ketua : Aditya Liliyan, S.M.B, M.M. ()

Anggota : Atik Lusia, S.E.,M.B.A ()

Mengetahui,

Ketua STIE Surakarta



Dr. Budi Istivanto, S.E.,M.M., M.H.

NIDN. 0625127401

HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul :

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI MANFAAT DAN
PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-WALLET* PADA
MAHASISWA DI SOLO RAYA**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang diberikan oleh perguruan tinggi batal saya terima.

Surakarta, 15 Januari 2024

Yang memberi pernyataan



Muhammad Bashori Alwi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda.
Cuman sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi,
jangan khawatir, mimpi-mimpi lain bisa diciptakan”

- Windah Basudara

“Jangan pernah memperjuangkan mati-matian sesuatu yang tidak dibawa mati”

- Gus Iqdam Muhammad

Persembahan

Alhamdulillahirabbilalamin, terimakasih Ya Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang
yeng telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan
studinya. Karya ini dipersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu atas doa, kesabaran dan pengorbanan dalam mendidik, memberikan semangat dan kasih sayang.
2. Keluarga dan Orang disekitar saya yang selalu memberi motivasi dan mendoakan.
3. Almamater Tercinta STIE Surakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* Pada Mahasiswa di Solo Raya”.

Penyusunan skripsi ini telah mendapatkan banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan setulus hati menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Budi Istiyanto, S.E., M.M., M.H selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.
2. Bapak Aditya Liliyan, S.M.B., M.M. selaku Wakil Ketua 1 Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.
3. Bapak Muhammad Aditya Yulianto, S.E., M.M. , selaku Kepala Prodi Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.
4. Ibu Putri Maisara, S.E., M.B.A., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukannya.
5. Bapak dan Ibu dosen/karyawan STIE Surakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama peneliti menempuh pendidikan.
6. Kedua orangtua Bapak Muchlis Nurhadi dan Ibu Nanik Yuliarti yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan moral dan material di setiap langkah penulis alami selama ini.
7. Kakak penulis, Olla Firdha Asuh Insani, A.Md.Kep yang selalu mendukung dan memberikan motivasi kepada penulis selama ini.
8. Semua orang yang telah terlibat dan membantu secara moral maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Surakarta, 15 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I	1
Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Teori	8
1. Minat	8
2. Kemudahan Penggunaan	9
3. Manfaat.....	10
4. Keamanan	10
B. Penelitian Terdahulu	12
C. Kerangka Pikir	14
D. Hipotesis.....	15
BAB III.....	17
METODE PENELITIAN	17
A. Jenis Penelitian	17
B. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	17
C. Data dan Sumber Data	18
D. Metode Pengumpulan Data	18
E. Definisi Operasional	18
F. Metode Analisis Data.....	22
1. Uji Instrumen Data.....	22

2. Uji Asumsi Klasik.....	22
3. Uji Hipotesis	23
BAB IV.....	26
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	26
B. Analisis Data	28
C. Pembahasan.....	34
BAB V	36
PENUTUP	36
A. Kesimpulan.....	36
B. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar penggunaan <i>e-wallet</i> terbanyak di Indonesia	3
Tabel 2. Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3. Definisi Operasional	19
Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	26
Tabel 5. Karakter Responden Berdasarkan Asal Kamp	26
Tabel 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Semester.....	27
Tabel 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Alamat Kampus.....	28
Tabel 8. Hasil Uji Validitas	28
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas	29
Tabel 10. Hasil Uji Normalitas	30
Tabel 11. Hasil Uji Multikolinieritas	30
Tabel 12. Hasil Uji Glejser	31
Tabel 13. Hasil Uji Regresi Linier Berganda	32
Tabel 14. Hasil Uji t	33
Tabel 15. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir	15
Gambar 2. Uji Heteroskedastisitas.....	31

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi keamanan terhadap minat menggunakan *E-wallet* pada mahasiswa di Solo Raya. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis kuantitatif. Sampel yang digunakan sebanyak 119 responden dengan menggunakan pendekatan *purposive sampling*, pengumpulan menggunakan media *gform*. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji instrument data (uji validitas, dan uji reliabilitas), uji asumsi klasik (uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas), dan uji hipotesis (analisis regresi linear berganda, uji t, dan uji koefisien determinasi). Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan alat bantu *SPSS Statistics* versi 23.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *E-wallet* pada mahasiswa di Solo Raya. Sedangkan persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi keamanan berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap minat menggunakan *E-wallet* pada mahasiswa di Solo Raya.

Kata kunci : Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Persepsi Keamanan, dan Minat Menggunakan *E-wallet*.

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of perceived ease of use, perceived usefulness, and perceived security on interest in using E-wallets among students in Solo Raya. The type of research used is quantitative. The sample used was 119 respondents using a purposive sampling approach, collected using gform media. Data analysis techniques used include data instrument tests (validity test and reliability test), classic assumption tests (normality test, multicollinearity test, and heteroscedasticity test), and hypothesis testing (multiple linear regression analysis, t test, and coefficient of determination test). Data processing in this research uses SPSS Statistics version 23 tools.

The results of this research state that perceived benefits have a positive and significant effect on interest in using E-wallets among students in Solo Raya. Meanwhile, perceived ease of use and perceived security have a positive but not significant effect on interest in using E-wallets among students in Solo Raya.

Keywords : Perceived Ease of Use, Perceived Benefits, Perceived Security, and Interest in Using E-wallet.

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Pemerintah Indonesia telah menyampaikan anjuran pada seluruh masyarakat untuk melakukan transaksi yang sifatnya non tunai. Pada tahun 2014 lewat Bank Indonesia telah melakukan aksi Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) sebagai bentuk program untuk mempermudah proses penawaran atau transaksi. Rancangan ini mempermudah bagi masyarakat dalam bertransaksi terutama pada pembayaran yang sifatnya digital. Efek dari adanya sistem pembayaran digital memberikan rasa aman pada penggunaannya, menambah efisiensi, dan memberikan keleluasaan bertransaksi. Benefit yang dirasakan dari pembayaran non tunai atau digital yaitu tidak mendapatkan uang rusak, berkerut, sobek, dan meningkatkan efisiensi karena tidak perlu lagi membawa uang bentuk fisik untuk bertransaksi.

Uang sendiri merupakan bagian penting pada sektor perekonomian suatu negara. Jika alat pembayaran tidak berjalan sesuai dengan sistem yang dibuat maka akan menimbulkan dampak seperti inflasi. Menurut Tim Inisiatif Bank Indonesia (2006), pada perekonomian yang modern perputaran pertukaran barang dan jasa sudah sangat masif sehingga perlu adanya dukungan terbentuknya sistem transaksi yang aman dan dapat dipercaya yang memungkinkan dilakukannya pembayaran dengan lebih cepat, efisien, aman dan handal.

Alat pembayaran perlu efisien agar mempermudah transaksi, karena setiap transaksi memerlukan metode pembayaran. Awalnya, pembayaran dilakukan dengan uang tunai seperti kertas dan logam. Namun, kemajuan teknologi telah menghasilkan beragam alat pembayaran non-tunai, seperti kartu (ATM, debit, dan kredit), cek, bilyet, dan solusi pembayaran berbasis elektronik.

Alat pembayaran elektronik adalah sistem pembayaran yang menggunakan instrumen elektronik. Dalam pembayaran elektronik, uang disimpan, diproses, dan diterima dalam bentuk informasi digital, dengan proses pemindahannya diselenggarakan melalui layanan pembayaran elektronik (USMAN, 2017). Kehadiran alat pembayaran elektronik juga dipengaruhi oleh perkembangan e-commerce, yang menuntut adanya alat pembayaran yang lebih cepat, efisien, dan mudah diakses. Di

Indonesia, sistem pembayaran elektronik hadir dalam beberapa model, termasuk berbasis chip dan server. Alat pembayaran berbasis chip, seperti e-money, memanfaatkan chip yang tertanam pada kartu sebagai alat pembayaran. Sementara itu, alat pembayaran berbasis e-wallet adalah jenis alat pembayaran yang dioperasikan melalui aplikasi di smartphone. Setiap model ini memiliki karakteristik dan fungsi uniknya sendiri. Baik individu maupun perusahaan di bidang teknologi finansial (fintech) berlomba-lomba untuk menciptakan, mengembangkan, dan menawarkan berbagai keunggulan antara satu sama lain. Tren transaksi dengan fintech telah mengubah perekonomian global dan membawa Indonesia ke era ekonomi digital, mempermudah pembayaran secara online (Emik & Hasanuddin, 2020).

Fintech merupakan kemajuan teknologi informasi di sektor jasa keuangan yang mengubah cara kita melakukan transaksi. Semua kegiatan keuangan digital dilakukan melalui mode transaksi internet yang dapat diakses melalui situs web atau perangkat elektronik, seperti smartphone (Pambudi, 2019). Harapan yang meningkat untuk menggunakan fintech telah menimbulkan tantangan signifikan dalam merencanakan adopsinya, karena keterkaitan ranah yang kompleks, sistem yang terintegrasi secara rumit, dan permintaan yang bervariasi. Oleh karena itu, pemahaman yang kuat tentang fintech memainkan peran yang penting (Marginingsih, 2021). Dengan peran yang signifikan ini, layanan fintech terus berkembang dan menciptakan salah satu produk andalannya, yaitu e-wallet atau dompet digital.

E-wallet adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran menggunakan smartphone sebagai alternatif dari pembayaran tunai (Mulyana & Wijaya, 2018). Selain itu, e-wallet juga menawarkan berbagai fitur keamanan yang tidak ditemukan pada dompet konvensional. E-wallet juga berfungsi sebagai penyimpan informasi pribadi dan keuangan, seperti kartu kredit, kata sandi, PIN, dan lainnya (Annisa Retno Utami, 2022). Pertumbuhan e-wallet di Indonesia juga terjadi dengan cepat karena jumlah pengguna yang terus meningkat. Ada beragam penyedia layanan e-wallet di Indonesia, termasuk perusahaan besar, lembaga keuangan, dan perusahaan teknologi digital.

Berikut ini merupakan daftar dompet digital atau e-wallet yang paling banyak

digunakan berdasar penggunaan aktif bulanan:

Tabel 1. Daftar penggunaan *e-wallet* terbanyak di Indonesia

<i>E-wallet</i>	Persentase
OVO	35%
Dana	30,9%
Gopay	16,6%
Shopeepay	5,2%
Link Aja	2,9%
Lain-lainnya	9,4%

Sumber: [cnbcindonesia.com](https://www.cnbcindonesia.com) (2022)

Berdasarkan data pada tabel 1, dapat diamati bahwa dalam kategori aplikasi, OVO menempati posisi teratas dengan proporsi sebesar 35%, disusul oleh Dana dengan proporsi 30,9%, Gopay 16,6%, Shopeepay 5,2%, Link Aja 2,9%, dan e-wallet lainnya yang menyumbang 9,4% dari total penggunaan. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi OVO mendominasi. Penggunaan e-money paling sering terjadi pada kelompok yang memanfaatkannya sebanyak 4-6 kali per bulan. Fitur layanan yang ditawarkan juga bervariasi, termasuk transfer, top-up, belanja online, investasi, dan lainnya.

Perlindungan yang sesuai bagi penyedia layanan dan pengguna alat pembayaran elektronik sangat penting untuk mengurangi risiko yang terkait dengan stabilitas sistem keuangan. Untuk mengatasi tantangan ini, Bank Indonesia selaku otoritas sistem pembayaran telah mengeluarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 mengenai Uang Elektronik. Peraturan ini mengatur segala aspek mulai dari proses perizinan hingga pelaksanaan uang elektronik. Selain itu, Bank Indonesia juga telah mengumumkan bahwa 12 bank dan 30 perusahaan teknologi dan komunikasi telah terdaftar dan mendapatkan izin sebagai penyelenggara uang elektronik.

Penelitian ini berlandaskan Model penerimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model* (TAM) dikembangkan oleh Davis, (1989) merupakan adaptasi dari

Theory Reasoned Action (TRA) yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen, (1975). Model Technology Acceptance Model (TAM) bertujuan untuk menjelaskan faktor-faktor utama yang memengaruhi perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi informasi. Menurut model ini, minat pengguna untuk menggunakan suatu sistem informasi dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan manfaat yang diperoleh dari penggunaan tersebut (Kurniawati, 2017). Hingga saat ini, TAM telah menjadi salah satu model yang paling umum digunakan untuk memprediksi perilaku penerimaan konsumen terhadap teknologi informasi, dan telah terbukti efektif dalam memahami dan menjelaskan bagaimana perilaku konsumen atau pengguna dalam mengadopsi suatu sistem informasi. Dalam konteks penelitian ini, variabel kemudahan penggunaan dan manfaat terkait dengan teori ini, dan berkaitan dengan penerimaan layanan dompet elektronik atau e-wallet.

Perkembangan uang elektronik, terutama e-wallet, beriringan dengan pertumbuhan e-commerce dan pasar daring seperti Tokopedia, Shopee, Bukalapak, dan Lazada. Keberadaan e-commerce mendorong kebutuhan akan alat pembayaran yang mendukung transaksi yang mudah dan cepat melalui ponsel pintar. Ini berpotensi memacu pertumbuhan dan memberikan dampak positif pada e-commerce. Setiap platform e-commerce biasanya menyediakan fitur untuk menyimpan saldo atau melakukan top-up seperti Go-pay dan Shopee-pay. Beberapa bank juga telah menghadirkan platform e-wallet dan berkolaborasi dengan e-commerce untuk memungkinkan transaksi pembayaran tanpa biaya admin. Penyedia layanan e-wallet besar di Indonesia, seperti Go-Pay, OVO, LinkAja, Dana, Jenius, Flip, Sakuku, dan Go Mobile, menawarkan beragam layanan. Dalam persaingan ini, penyedia layanan dituntut untuk terus berinovasi dan mempertahankan kualitas layanan dalam hal teknologi, kemudahan penggunaan, strategi pemasaran, keamanan, manfaat yang diberikan, dan tingkat pelayanan.

Maraknya penggunaan e-wallet di Indonesia menciptakan tren cashless, di mana konsumen semakin tertarik untuk mengadopsinya (Nadhilah, 2021). Popularitas e-wallet semakin meningkat karena imbauan dari Bank Indonesia untuk menggunakan metode pembayaran non-tunai, serta karena kemudahan yang ditawarkan, seperti kemampuan untuk mentransfer uang dengan mudah, pembayaran yang lebih cepat, dan

berbagai promosi yang tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet dapat membuat proses transaksi menjadi lebih mudah bagi individu. Banyak orang percaya bahwa e-wallet dapat memberikan kenyamanan dalam bertransaksi tanpa menggunakan uang tunai lagi.

Saat ini, penggunaan e-wallet telah menyebar ke berbagai kalangan, termasuk di antaranya adalah mahasiswa. Banyak mahasiswa yang memanfaatkan aplikasi e-wallet sebagai alternatif pembayaran non-tunai (cashless), yang dianggap lebih praktis, aman, dan efisien. Keunggulan ini membuat penggunaan e-wallet menjadi pilihan yang inovatif bagi mahasiswa dalam mengelola transaksi, terutama dalam pembayaran transportasi online, pemesanan makanan dari pedagang yang bermitra dengan e-wallet, dan berbagai transaksi e-commerce lainnya. E-wallet juga digunakan oleh mahasiswa untuk berbagai keperluan, seperti pembayaran, transfer dana, pengisian saldo, belanja online, investasi, dan lain-lain.

Kemudahan persepsi adalah sejauh mana seseorang memahami penggunaan teknologi dengan lancar (Pratama & Suputra, 2019). Sebuah penelitian yang menggunakan konsep persepsi kemudahan penggunaan telah dilakukan oleh Mujahidin & Astuti (2020), dan hasilnya menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki dampak signifikan terhadap perilaku konsumtif. Kemudahan dalam penggunaan suatu produk atau layanan memiliki peran penting dalam membentuk perilaku konsumtif individu. Dalam konteks penggunaan e-money, persepsi kemudahan juga dikaitkan dengan sikap terhadap penggunaan, niat perilaku untuk menggunakan, dan penggunaan sesungguhnya (Silaen, 2019).

Menurut Dalcher dan Shine, menjelaskan bahwa persepsi manfaat sebagai perjanjian kepercayaan bahwa teknologi dapat mampu meningkatkan usaha seseorang (Pratama & Suputra, 2019). Didukung dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan persepsi manfaat juga dilakukan oleh Mujahidin (2020), Faris & Madiawati (2020), Gusni et al.(2020), Sinurat & Sugiyanto (2022) dan Desnissanty & Sari (2020) Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi manfaat memiliki dampak positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif, sikap terhadap penggunaan, niat perilaku untuk menggunakan, dan minat penggunaan. Dari temuan tersebut, dapat

disimpulkan bahwa jika suatu teknologi memberikan manfaat kepada pengguna, maka teknologi tersebut cenderung digunakan secara berulang oleh individu. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Legi et al., 2020) mengungkapkan bahwa persepsi manfaat tidak memiliki pengaruh terhadap niat penggunaan (*intention to use*).

Keamanan, dari perspektif konsumen, merujuk pada kemampuan untuk melindungi informasi atau data pengguna dari tindakan kriminal seperti penipuan dan pencurian di lingkungan bisnis perbankan online (Ahmad & Pambudi, 2013). Berdasarkan definisi ini, variabel keamanan dapat mengukur tingkat keselamatan dan hambatan dalam layanan perbankan. Dalam konteks *e-wallet*, keamanan dijamin untuk mengurangi risiko dibandingkan dengan penggunaan uang tunai dalam transaksi. Penelitian Nugraha (2021) memberikan hasil bahwa keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan Gopay. Sedangkan penelitian Harminingtyas & Th.Susetyarsi (2022) juga menegaskan bahwa keamanan memiliki dampak positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan diatas maka peneliti mengambil judul **“Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Manfaat Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet* Pada Mahasiswa Di Solo Raya”**. Judul tersebut dipilih dengan alasan yang mendasari. Secara objektif peneliti ingin mengetahui pengaruh minat menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa di Solo Raya dan ingin melihat potensi yang dimiliki *e-wallet* pada era modern ini.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa di Solo Raya?
2. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa di Solo Raya?
3. Apakah persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa di Solo Raya?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat

menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa di Solo Raya?

2. Untuk menganalisis pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa di Solo Raya?
3. Untuk menganalisis pengaruh persepsi keamanan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa di Solo Raya?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman, mengembangkan pengetahuan, dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama, serta sebagai titik perbandingan untuk penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyajikan gambaran tentang bagaimana persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang berguna dan menjadi dasar dalam merumuskan strategi, terutama dalam bidang pemasaran. Penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi dan membantu perusahaan dalam menyediakan layanan *e-wallet* yang efektif dan efisien.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Minat

Minat merupakan dorongan individu untuk melakukan suatu tindakan atau perilaku tertentu, yang merupakan indikator untuk memprediksi perilaku atau tindakan tersebut. Orang yang memiliki minat cenderung akan berusaha untuk mencapai dan memenuhi keinginan tersebut. Konsep Minat Penggunaan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Davis (1996), adalah keputusan yang diambil oleh calon pelanggan yang awalnya dianggap sebagai pelanggan potensial, kemudian menjadi pelanggan yang melakukan pembelian ulang, dan pada akhirnya menjadi pelanggan setia (Rodiah & Melati, 2020).

Minat menggunakan merujuk pada keadaan individu sebelum mereka melakukan tindakan tertentu, dan dapat dijadikan dasar untuk memprediksi sikap atau tindakan mereka. Sebagaimana dijelaskan di atas, minat merupakan faktor penting dalam pemasaran produk, karena semakin besar minat yang dipicu, semakin besar dorongan individu untuk menggunakan produk tersebut. Dari perspektif perilaku, minat menggunakan merupakan respons yang muncul setelah pembelian atau penggunaan produk. Pengukuran minat menggunakan melibatkan penilaian terhadap keinginan dan ketertarikan individu untuk terus menggunakan, membeli, atau memiliki produk tersebut secara berkelanjutan. Menurut Mahendra (2021) indikator minat terbagi menjadi:

- a) Minat transaksional, yaitu kecenderungan seseorang untuk membeli produk.
- b) Minat refrensial, yaitu kecenderungan seseorang mereferensikan produk kepada orang lain.
- c) Minat preferensial, yaitu minat yang menggambarkan perilaku seseorang yang memiliki prefrensi utama pada produk tersebut. Preferensi ini hanya dapat diganti jika terjadi sesuatu dengan produk prefrensinya.
- d) Minat eksploratif, minat ini menggambarkan perilaku seseorang yang

selalu mencari informasi mengenai produk yang diminatinya.

2. Kemudahan Penggunaan

Menurut Davis (1989) menjelaskan persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) bahwa pengguna sistem atau teknologi akan dimudahkan dan terhindar dari masalah. Jogiyanto (2009) juga menjelaskan bahwa seseorang percaya penggunaan teknologi akan terbebas dari sebuah usaha baik tenaga ataupun waktu (Romadloniyah & Prayitno, 2018).

Menurut Wen, Prybutok, dan Xu, (2011) kemudahan penggunaan mengacu pada persepsi konsumen tentang peningkatan penjualan saat berbelanja di toko serta sejauh mana mereka merasakan kenyamanan dalam berinteraksi dengan situs web dan memperoleh informasi produk yang mereka butuhkan..

Jadi, beberapa pandangan memperkuat pemahaman bahwa kemajuan teknologi memiliki dampak signifikan di berbagai sektor. Keyakinan, kemampuan, dan kesiapan individu dalam menerima sebuah sistem atau teknologi berkontribusi pada dampak yang positif. Ada dua aspek yang mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan, yaitu kemudahan dalam pemahaman dan pengoperasian teknologi baru, serta kemampuan teknologi baru dalam membantu individu mencapai tujuan mereka dengan lancar.

Kemudahan muncul ketika seseorang memilih menggunakan metode atau alat tertentu dalam menjalankan aktivitasnya daripada menggunakan cara-cara konvensional. Pada dasarnya, sistem atau alat diciptakan untuk mempermudah manusia dalam menjalankan kegiatan mereka. Sebagai contoh, dalam konteks penelitian ini, seseorang akan menemukan kemudahan dalam melakukan transaksi melalui layanan e-wallet di platform e-commerce tanpa harus mengunjungi bank atau tempat pembayaran secara langsung.

Menurut (Silaen, 2019) variabel kemudahan diukur dengan indikator:

- 1) *E-wallet* mudah dipelajari.
- 2) *E-wallet* bekerja dengan mudah sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna.
- 3) *E-wallet* mudah untuk meningkatkan keterampilan pengguna

4) *E-wallet* mudah dioperasikan.

3. Manfaat

Persepsi manfaat adalah evaluasi individu terhadap nilai yang diperoleh dari suatu produk atau layanan. Menurut Davis Fred D (1989), persepsi manfaat adalah faktor yang berpengaruh dalam penerimaan teknologi oleh individu. Individu cenderung lebih menerima teknologi jika mereka yakin bahwa teknologi tersebut akan memberikan manfaat yang signifikan bagi mereka (Priambodo & Prabawani, 2016).

Banyaknya pengguna dan aplikasi yang digunakan membawa dampak positif dari pemanfaatan teknologi informasi, menjadi alasan utama seseorang untuk menggunakan teknologi informasi tersebut. Keyakinan seseorang akan manfaat dari suatu teknologi atau sistem menjadi penentu utama apakah mereka akan menggunakannya atau tidak. Jika seseorang percaya bahwa suatu teknologi atau sistem memberikan manfaat, maka ia akan menggunakan teknologi tersebut; sebaliknya, jika seseorang tidak percaya atau merasa bahwa sistem kurang bermanfaat, ia kemungkinan besar tidak akan menggunakannya. Menurut Chin dan Todd (1995) dalam Rahadi (2007) indikator variabel manfaat terdiri dari beberapa yaitu :

- 1) Menjadikan pekerjaan menjadi mudah (*makes job easier*)
- 2) Menambah produktivitas (*increase productivity*)
- 3) Menambah efektifitas (*enchance effectiveness*)
- 4) Mengembangkan kinerja pekerjaan (*improve job performance*)
- 5) Berguna (*usefully*)

4. Keamanan

Persepsi keamanan merujuk pada penilaian dan interpretasi subjektif individu terhadap tingkat keselamatan dan perlindungan dalam suatu lingkungan atau situasi tertentu. Faktor-faktor seperti pengalaman masa lalu, informasi yang diterima, karakteristik personal, dan latar belakang budaya dapat memengaruhi persepsi keamanan. Setiap individu mungkin memiliki ambang batas yang berbeda terkait

dengan keamanan dan mungkin memiliki tingkat kepentingan yang berbeda terhadap aspek-aspek keselamatan dan perlindungan yang beragam (Harminingtyas et al., 2020).

Keamanan melibatkan kemampuan seseorang untuk mencegah atau mendeteksi penipuan dalam suatu sistem teknologi yang informasinya tidak bersifat fisik. Dari beberapa perspektif tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi keamanan mencakup kepercayaan seseorang terhadap kemampuan suatu sistem untuk melindungi mereka dari ancaman, penipuan, serta potensi kerugian bagi kepentingan pengguna seperti penyalahgunaan data atau informasi. Hal ini membuat pengguna merasa aman dalam menggunakan sistem tersebut. Keamanan menjadi faktor kunci dalam membangun kepercayaan pengguna terhadap suatu produk, oleh karena itu, penting bahwa keamanan sistem informasi yang digunakan dipastikan dalam batas yang dapat diterima. Menurut Dani (2008) dalam Harahap et al. (2023) keamanan dapat dibagi menjadi 4 indikator :

- a) *Confidential*, yaitu menjamin kerahasiaan dari isi data transaksi yang dilakukan melalui media elektronik.
- b) *Integrity*, yaitu menjamin bahwa pesan yang dikirim dan yang diterima merupakan pesan yang sama, dalam arti lengkap.
- c) *Availability*, yaitu menjamin bahwa koneksi yang dibutuhkan akan selalu tersedia kapan saja dibutuhkan.
- d) *Non-repudiation*, yaitu menjamin bahwa transaksi yang telah dilakukan tidak dapat disangkal.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. Penelitian Terdahulu

No	Penelitian dan Tahun	Judul	Variabel		Hasil
			X	Y	
1	Elsa Silaen dan Bulan Prabawani (2019)	Pengaruh Persepsi Kemudahan Menggunakan E-wallet dan Persepsi Manfaat Serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo <i>E-wallet</i> OVO	Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Promosi	Minat Beli Ulang Saldo <i>E-wallet</i> OVO	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, dan Promosi berpengaruh signifikan terhadap Minat beli ulang saldo <i>e-wallet</i> OVO.
2	Abi Fadlan dan Rizki Yudha Dewantara (2018)	Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi kegunaan Terhadap Penggunaan <i>Mobile Banking</i> (Studi Pada Mahasiswa Pengguna <i>Mobile Banking</i> Universitas Brawijaya)	Persepsi Kemudahan, Persepsi Kegunaan	Penggunaan <i>Mobile Banking</i>	Penelitian ini menemukan bahwa semakin seseorang percaya bahwa <i>mobile banking</i> mudah untuk digunakan maka akan semakin meningkat kemauan seseorang untuk menggunakan <i>mobile banking</i> . Penelitian ini mengindikasikan bahwa semakin dirasakan kegunaan atau manfaat dari

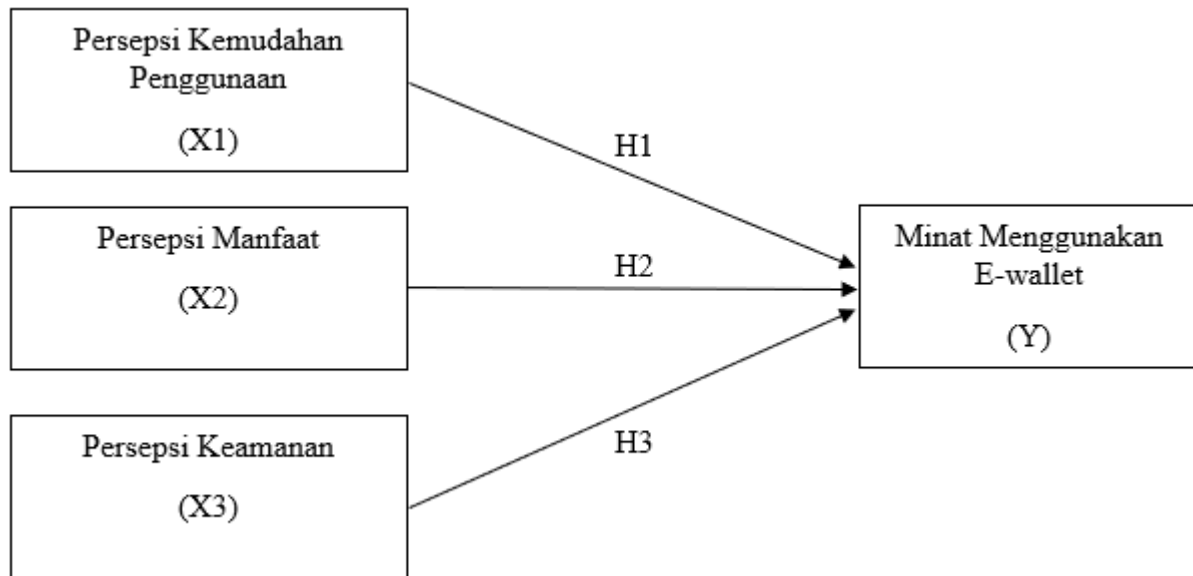
					penggunaan <i>mobile banking</i> maka akan meningkatkan kemauan untuk juga menggunakan. Penelitian ini juga menemukan bahwa suatu teknologi dapat dipahami dan digunakan dipercaya akan berpengaruh menggunakannya.
3	Pranoto dan Setianegara (2020)	Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan <i>Mobile Banking</i> (Studi kasus pada PT Bank Rakyat Indonesia (persero) Tbk Kantor Cabang Semarang Pandanaran)	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan	Minat Menggunakan akan <i>Mobile Banking</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan <i>Mobile Banking</i>
4	Rohabaniyah dan Kurniagsih (2021)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Keamanan terhadap Minat	Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan	Minat Menggunakan akan	Hasil analisis pada riset ini menerangkan bahwa variabel Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Keamanan secara

		Menggunakan Aplikasi OVO	Keamanan		positif dan signifikan serta secara simultan mempengaruhi Minat Menggunakan aplikasi OVO di wilayah Solo Raya.
5	Ningrum (2022)	Keefektifan Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Keamanan pada Minat Menggunakan <i>E-Money</i> dalam meminimalisir penyebaran covid-19 pada masyarakat di masa pandemi.	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Keamanan	Minat Penggunaan <i>E-Money</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Keamanan berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan <i>E-Money</i> .
6	Yuliani Dwi Rahmawati dan Rahmi Yuliana (2020)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan <i>E-wallet</i> Pada Mahasiswa STIE Bank BPD Jateng	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan	Keputusan Penggunaan <i>E-wallet</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan <i>E-wallet</i> .

C. Kerangka Pikir

Sangat penting untuk memiliki kerangka pikir yang berfungsi sebagai dasar untuk meneliti subjek untuk mengidentifikasi, menganalisis, mengembangkan, dan

memverifikasi validitas proyek penelitian. Kerangka pikir tersebut dapat diringkas sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah persepsi kemudahan penggunaan (X1), persepsi manfaat (X2), dan persepsi keamanan (X3). Variabel tersebut berdampak pada variabel lainnya.

Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah minat menggunakan *e-wallet* (Y) yang merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain.

D. Hipotesis

1. Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan

Menurut Ernawati & Noersanti (2020) persepsi kemudahan mencakup pandangan individu terhadap keterjangkauan penggunaan suatu teknologi, di mana seseorang meyakini bahwa teknologi tersebut mudah dioperasikan. Dengan kata lain, semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan suatu sistem, semakin tinggi pula tingkat penggunaan teknologi tersebut. Studi yang dilakukan oleh Silaen (2019) menyimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki dampak positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan dugaan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

H1 : Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

2. Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan

Persepsi manfaat melibatkan pandangan individu terhadap nilai yang mereka peroleh dari suatu produk atau layanan. Davis Fred D (1989) menegaskan bahwa persepsi manfaat adalah faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi oleh individu, seperti yang dijelaskan oleh (Romadloniyah & Prayitno, 2018). Selain itu, studi yang dilakukan oleh Pranoto & Setianegara (2020) menunjukkan bahwa variabel manfaat memiliki dampak positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diasumsikan bahwa persepsi manfaat secara positif dan signifikan memengaruhi minat menggunakan *e-wallet*.

H2 : Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

3. Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan

Persepsi keamanan informasi melibatkan upaya untuk mencegah penipuan atau setidaknya mendeteksi penipuan dalam suatu sistem yang berbasis informasi, di mana informasinya tidak memiliki bentuk fisik yang nyata (Putri et al., 2021). Serta hasil penelitian dari Pranoto & Setianegara (2020), menemukan bahwa variabel Keamanan memiliki dampak positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diasumsikan bahwa persepsi keamanan informasi secara positif dan signifikan memengaruhi minat menggunakan *e-wallet*.

H3 : Persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, maka dapat kita tarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet*.
2. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet*.
3. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Keamanan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut :

1. Persepsi Kemudahan Penggunaan memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga variabel Persepsi Kemudahan di mata responden masih ada yang merasa kesusahan dalam mengoperasikan aplikasi *e-wallet*. Sehingga saran dari penulis semoga platform *e-wallet* semakin mempermudah penggunaan aplikasi agar konsumen tidak beralih pada penggunaan yang lain.
2. Persepsi Manfaat memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga variabel Persepsi Manfaat di mata responden benar memiliki manfaat dalam penggunaannya dalam proses transaksi sehari-hari. Sehingga saran dari penulis semoga platform *e-wallet* dapat mempertahankan manfaat yang diberikan supaya tetap selalu digunakan.
3. Persepsi Keamanan memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga variabel Persepsi Keamanan di mata responden masih memiliki pertimbangan lain dalam menggunakan *e-wallet* sebagai sarana menyimpan uang atau pembayaran dikarenakan pengguna masih belum merasa aman atas datanya. Sehingga saran dari penulis semoga platform *e-wallet* semakin meningkatkan kualitas keamanan aplikasi supaya pengguna semakin yakin dan merasa aman atas datanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, & Pambudi, B. S. (2013). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadapminat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking Bri). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Amaliyah, R. (2015). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Literasi Keuangan Di Kalangan Umkm Kota Tegal. *Management Analysis Journal*, 4(3), 252–257. <https://doi.org/10.15294/maj.v4i3.8876>
- Annisa Retno Utami. (2022). Persepsi Penggunaan E-wallet OVO pada Generasi Z di Masa Pandemi Covid-19. *MAMEN: Jurnal Manajemen*, 1(3), 409–415. <https://doi.org/10.55123/mamen.v1i3.828>
- Attaqi, M. F., Suryono, I. A., Kussujaniatun, S., & Sudaryatie, S. (2022). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Kualitas Pelayanan Elektronik Terhadap Niat Beli Ulang. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(6), 694–700. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i6.90>
- Desnissanty, A. N., & Sari, D. (2020). Analysis of Factors Affecting Shopeepay Usage Behavior by Using Technology Acceptance Model (TAM). *eProceedings of Management*, 8(3), 1–11.
- Eka Putra, A. S. (2021). Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa. *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.24036/jess.v5i1.314>
- Emik, J., & Hasanuddin, U. (2020). *Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa*. 3.
- Faris, M., & Madiawati, P. N. (2020). Bandung the Effect of Promotion Attractiveness , Perceived Ease of Use , Perceived Benefit Towards Use Intention of Go-Pay in Bandung. *Jurnal Manajemen*, 7(1), 1265–1280.
- Fendya, W. T., & Wibawa, S. C. (2018). Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada Lpk Cyber Computer. *It-Edu*, 3(01), 48. https://kebudayaan.denpasarkota.go.id/uploads/download/download_193006110602_E-Book.pdf

- Gusni, G., Hurriyati, R., & Dirgantari, P. D. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Attitude dan Actual Usage Go-Pay. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 8(1), 22–33. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v8i1.3892>
- Harahap, A. H., Difa Andani, C., Christie, A., Nurhaliza, D., & Fauzi, A. (2023). Pentingnya Peranan CIA Triad Dalam Keamanan Informasi dan Data Untuk Pemangku Kepentingan atau Stakholder. *Jurnal Manajemen dan Pemasaran Digital*, 1(2), 73–83.
- Harminingtyas, R., Susetyarsi, T., Pengaruh Persepsi Kemudahan, P. M. dan P., Keamanan Terhadap Pengguna E-Wallet di Masyarakat kota, Semarang, Tinggi, S., Pelita, I. E., Semarang, N., & Semarang, S. (2020). Pada Masyarakat Di Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Fokus Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 2829–1433, 390.
- Kurniawati, H. A., Arif, A., & Winarno, W. A. (2017). Analisis Minat Penggunaan Mobile Banking Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Yang Telah Dimodifikasi. *e-Journal Ekonomi Bisnis dan Akuntansi*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.19184/ejeba.v4i1.4563>
- Lalu Agustino. (2021). Pengaruh Promosi, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Mediasi Pada Pengguna E-Wallet Di Kota Banjarmasin. *Kindai*, 17(3), 401–422. <https://doi.org/10.35972/kindai.v17i3.631>
- Legi, D., Legi, D., & Saerang, R. T. (2020). The Analysis Of Technology Acceptance Model (TAM) On Intention To Use Of e-Money In Manado (Study On: Gopay, Ovo, Dana). *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 8(Oktober), 624–632. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/30951>
- MAHENDRA, R. R. (2021). PENGARUH KUALITAS PRODUK, ONLINE MARKETING, ELECTRONIC WORD of MOUTH, DAN HARGA TERHADAP MINAT BELI PRODUK FELLAS.CO. *Performa*, 6(3), 255–264. <https://doi.org/10.37715/jp.v6i3.2528>
- Marginingsih, R. (2021). Financial Technology (Fintech) Dalam Inklusi Keuangan Nasional di Masa Pandemi Covid-19. *Moneter - Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 8(1), 56–64. <https://doi.org/10.31294/moneter.v8i1.9903>
- Mujahidin, A. (2020). Pengaruh Fintech e-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial. *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis*, 8(2), 143. <https://doi.org/10.35314/inovbiz.v8i2.1513>

- 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>
- Nadhilah, P., Jatikusumo, R. I., & Permana, E. (2021). Efektifitas Penggunaan E-Wallet Dikalangan Mahasiswa Dalam Proses Menentukan Keputusan Pembelian. *JEMMA (Journal of Economic, Management and Accounting)*, 4(2), 128. <https://doi.org/10.35914/jemma.v4i2.725>
- Nugraha, D. A. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kegunaan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Individu Menggunakan Go-Pay Di Kota *Jurnal Profita: Kajian Ilmu Akuntansi*.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/profita/article/view/17734%0Ahttps://journal.student.uny.ac.id/index.php/profita/article/viewFile/17734/17098>
- Pambudi, R. D. (2019). Perkembangan fintech di kalangan mahasiswa UIN Walisongo. *Harmony*, 4(2), 74–81. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/36456/15100>
- Permatasari, I., Nurfarida, I. N., & Suroso, A. (2020). Pengaruh Keragaman Produk, Harga Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Pada Toko Joyshop Malang. *Jurnal Riset Mahasiswa Manajemen*, 6(2), 1–5.
- Pranoto, M. O., & Setianegara, R. G. (2020). ANALISIS PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN KEAMANAN TERHADAP MINAT NASABAH MENGGUNAKAN MOBILE BANKING (Studi Kasus pada PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk Kantor Cabang Semarang Pandanaran). *Keunis*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.32497/keunis.v8i1.2117>
- Pratama, A. B., & Suputra, I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi*, 27, 927. <https://doi.org/10.24843/eja.2019.v27.i02.p04>
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN LAYANAN UANG ELEKTRONIK (Studi Kasus pada Masyarakat di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 127–135. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jiab/article/view/11294>

- Putri, C. S. P., Handayani, J., & Agustinus, T. M. (2021). Pengaruh Daya Tarik Promosi, Kemudahan Penggunaan, Dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Semarang. *Keunis*, 9(2), 173. <https://doi.org/10.32497/keunis.v9i2.2856>
- Qurbani, D., Solihin, D., & Kurniawan, Makkira, M. Syakir, A. S. (2021). Amkop Management Accounting Review (AMAR). *Amkop Management Accounting Review (AMAR)*, 8(1), 20–27. <https://doi.org/10.37531/amar.v2i1.141>
- Rahadi, D. D. R. (2007). Peranan teknologi informasi dalam peningkatan pelayanan di sektor publik. *Seminar Nasional Teknologi 2007 (SNT 2007)*, 2007(November), 1–13.
- Rodiah, S. R., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(2), 66. <https://doi.org/10.31331/jeee.v1i2.1293>
- Romadloniyah, A. L., & Prayitno, D. H. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Daya Guna, Persepsi Kepercayaan, Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Nasabah Dalam Menggunakan E-Money Pada Bank Bri Lamongan. *Jurnal Akuntansi*, 3(3), 699. <https://doi.org/10.30736/jpensi.v3i3.163>
- Silaen, E. (2019). PERSEPSI MANFAAT SERTA PROMOSI TERHADAP MINAT BELI ULANG SALDO E-WALLET OVO A . Pendahuluan pembelian . Jika dahulu konsumen harus datang langsung ke toko maka saat ini tidak perlu datang ke secara gratis di Google Play Store dan App Store . Perilaku mina. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 1–9.
- Sinurat, E. M., & Sugiyanto, L. B. (2022). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Promosi Penjualan melalui Mediasi Attitude Toward Using dan Perceived Security terhadap Behavioral Intention to Use (Studi Empiris: Pengguna Mobile Wallet di Jakarta). *Business Management Journal*, 18(1), 17. <https://doi.org/10.30813/bmj.v18i1.2820>
- Suhendry, W. (2022). Minat Penggunaan E-Wallet DANA di Kota Pontianak. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 7(1), 46–56. <https://doi.org/10.37058/jem.v7i1.2586>
- USMAN, R. (2017). Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran. *Yuridika*, 32(1), 134. <https://doi.org/10.20473/ydk.v32i1.4431>
- Valentino, U., Annisa Noven, S., Ekonomi dan Bisnis, F., Padjadjaran, U., Kunci, K., Syariah, B., digital, B., & Digital Syariah Saran, B. (2022). Digitalisasi dan Keberlangsungan

UMKM Kuliner Halal Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(02), 1679–1688. <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v8i2.5299>

LAMPIRAN

Lampiran 1

I. Karakteristik Responden

1. Nama
2. Jenis Kelamin :
 - Laki-Laki
 - Perempuan
3. Asal Kampus :
4. Semester :
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
 - 6
 - 7
 - > 7
5. Alamat Kampus :
 - Surakarta
 - Boyolali
 - Sukoharjo
 - Klaten
 - Karanganyar
 - Wonogiri
 - Sragen

II. Petanyaan Responden

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Berilah jawaban atas pertanyaan-pertanyaan berikut dengan tanda (checklist) pada kolom yang tersedia. Terdapat 5 pilihan jawaban yaitu :

- 1) = Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2) = Tidak Setuju (TS)
- 3) = Kurang Setuju (KS)
- 4) = Setuju (S)
- 5) = Sangat Setuju (SS)

*) Kriteria pengisian kuesioner yaitu mahasiswa yang menggunakan *e-wallet*

Minat Menggunakan

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya bermaksud menggunakan <i>e-wallet</i> untuk keperluan transaksi sehari-hari					
2.	Saya akan merekomendasikan <i>e-wallet</i> kepada saudara dan teman					
3.	Saya akan lebih tertarik menggunakan <i>e-wallet</i> dibandingkan dengan yang lain					
4.	Saya akan selalu menantikan informasi fitur-fitur bermanfaat di <i>e-wallet</i>					

Kemudahan Penggunaan

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Cara mengoperasikan dan menggunakan <i>e-wallet</i> mudah dipelajari					
2.	Menurut saya <i>e-wallet</i> mudah digunakan					
3.	Saya merasa penggunaan <i>e-wallet</i> sangat efektif dan fleksibel					
4.	<i>E-wallet</i> tidak memerlukan instalasi yang ribet & bisa digunakan dimana saja					

Manfaat

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasakan manfaat layanan <i>e-wallet</i> untuk memudahkan proses transaksi kehidupan sehari-hari					
2.	Menggunakan <i>e-wallet</i> dapat meningkatkan produktivitas saya					
3.	Penggunaan <i>e-wallet</i> meminimalisir aktivitas keuangan dalam bertransaksi					
4.	<i>E-wallet</i> memungkinkan anda melakukan transaksi dengan cepat dan praktis					
5.	Fitur layanan <i>e-wallet</i> sesuai dengan kebutuhan saya					

Keamanan

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa data pribadi saya di <i>e-wallet</i> terlindungi dengan aman					
2.	Saya merasa yakin dengan sistem keamanan yang dimiliki oleh <i>e-wallet</i>					
3.	Saya merasa informasi keuangan pribadi saya juga tersedia kapan saja di <i>e-wallet</i>					
4.	Saya merasa aman bertransaksi menggunakan <i>e-wallet</i>					