

**ANALISIS PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI MANFAAT, DAN
SISTEM KEAMANAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN
APLIKASI E-WALLET DANA**

(Studi Kasus : Mahasiswa Domisili Solo Raya)



SKRIPSI

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

Disusun Oleh:
Irma Indah Andarini
21110049

**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Irma Indah Andarini
NIM : 21110049
Program Studi : S1 Manajemen
Judul : Analisis Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Dan
Sistem Keamanan Terhadap Minat Menggunakan
Aplikasi E-Wallet Dana (Studi Kasus : Mahasiswa
Domisili Solo Raya)

Disetujui dan Disahkan:

Hari : Rabu

Tanggal : 09 Oktober 2024

PENGESAHAN SKRIPSI

Pembimbing,



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

NIDN. 0625127401

Mengetahui,

Kepala Program Studi S1 Manajemen



Satria Veriansyah Wiguna, S.Sn., M.M.

NIDN. 0606069402

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Irma Indah Andarini
NIM : 21110049
Program Studi : S1 Manajemen
Judul : Analisis Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Dan
Sistem Keamanan Terhadap Minat Menggunakan
Aplikasi E-Wallet Dana (Studi Kasus : Mahasiswa
Domisili Solo Raya)

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

Disetujui dan Disahkan:

Hari : Jum'at

Tanggal : 27 Desember 2024

Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Dr. Budi Istiyanto, S.E., M.M., M.H.

Anggota : Muhammad Syihabuddin, S.Hum., M.M.



Mengetahui,



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

NIDN. 0606118902

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**ANALISIS PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI MANFAAT, DAN
SISTEM KEAMANAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN
APLIKASI E-WALLET DANA
(Studi Kasus: Mahasiswa Domisili Solo Raya)**

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

Klaten, 25 September 2024
Hormat Saya,



Irma Indah Andarini

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya”

(Q.S Al Baqarah: 286)

“Dan janganlah kamu merasa lemah dan jangan pula bersedih hati, sebab paling tinggi (derajatnya) jika kamu orang beriman”

(Q.S Ali Imron: 139)

“Barang siapa yang menyampaikan satu ilmu saja dan ada orang yang mengamalkannya maka walaupun yang menyampaikan sudah tiada ia akan tetap memperoleh pahala (serta memperoleh pahala jariyah)”

(HR. Al-Bukhari)

“Barang siapa yang menempuh jalan untuk menuntut ilmu (belajar), maka Allah mudahkan jalannya menuju surga”

(HR. Muslim)

“Hanya dengan pendidikan kita bisa tumbuh menjadi suatu bangsa”

(Dewi Sartika)

“Jika kamu tak sanggup menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan”

(Imam syafi'i)

“Jika Anda tidak bisa membuat sesuatu menjadi baik, paling tidak buatlah hal itu terlihat baik”

(Bill Gates)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil ‘aalamiin, dengan mengucapkan puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Analisis Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Dan Sistem Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi E-Wallet Dana. (Studi Kasus: Mahasiswa Domisili Solo Raya)”**. Penulisan skripsi ini semata-mata dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi Sarjana Manajemen. Dengan ini, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak akan dapat berjalan dengan lancar. Pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan persembahan terima kasih atas hasil penelitian sederhana yang telah dibuat kepada:

1. Ayah tercinta, Bapak Basuki. Alhamdulillah kini penulis sudah berada pada tahap ini, tahap penyelesaian karya tulis sederhana sebagai salah satu syarat kelulusan selama menempuh menjadi seorang mahasiswa. Beliau memang tidak pernah merasakan pendidikan sampai pada bangku perkuliahan, tapi beliau mampu mendidik, memotivasi, memberikan dukungan, serta melakukan jerih payah dalam bekerja untuk penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Pintu surgaku yang tersayang, Ibu Heni. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi penulis, beliau memang juga tidak sempat merasakan Pendidikan sampai jenjang perkuliahan, tapi semangat motivasi, dukungan, serta do’a yang tidak pernah terputus

beliau berikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan pogram sarjana.

3. Kepada kakak-kakak saya, Hery, Agung, dan Tiwi. Terima kasih atas dukungan moril maupun materiil yang telah diberikan, terima kasih juga atas segala motivasi nya sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai jenjang sarjana.
4. Kepada keponakan-keponakan tercinta, Orin, Fayolla, Felis, dan Alvaro. Terima kasih atas kelucuan yang telah diberikan sehingga mampu menumbuhkan semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi.
5. Teman suka duka “aku dan kamu satu” Natasha, Wanda, Sekar yang selalu membuat hari-hari selama di kampus menjadi berwarna dengan candaan yang dibuat, yang sama-sama saling memberi semangat, memberi dukungan dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih telah kebersamai selama di bangku kuliah.
6. Teman-teman terbaik “rich girlhood menginjak dewasa” Arshintia, Dinda, Nanda yang selalu menyempatkan waktu bertemu dan selalu menghibur dari masa putih abu-abu sampai detik ini sehingga penulis dapat terhibur ketika sedang jenuh dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Keluarga besar serta kerabat, terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat memberikan semangat dan selalu rajin dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik.
8. Teman-teman Manajemen R1 STIE Surakarta, terima kasih atas do’a dan dukungannya. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

9. Terima kasih untuk para anabul yang ada di rumah Cindud, Teppi, Pyu karena telah memberi suasana baru ketika di rumah, yang selalu menemani penulis ketika mengerjakan penelitian sampai bisa ditahap penyelesaian.
10. Terima kasih untuk diri sendiri Irma Indah Andarini, karena telah mampu berusaha dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai macam tekanan diluar keadaan dan tidak pernah pantang menyerah, sesulit apapun proses dalam penyusunan skripsi hingga sampai pada tahap penyelesaian ini merupakan hasil usaha yang penulis lakukan dengan tekun dan maksimal. Sehingga dari usaha dan perjuangan penulis tersebut merupakan salah satu pencapaian yang patut diapresiasi untuk diri sendiri.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dalam bentuk skripsi dengan tepat waktu. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa ke jalan terang yang berupa kebenaran.

Skripsi ini berjudul “Analisis Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Dan Sistem Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi E-Wallet Dana (Studi Kasus: Mahasiswa Domisili Solo Raya)”. Suksesnya penulisan ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan untuk penulis. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Aditya Liliyan, S.M.B., M.M. Selaku ketua STIE Surakarta.
2. Bapak Satria Veriansyah Wiguna, S.Sn., M.M. Selaku ketua Program Studi S1 Manajemen.
3. Bapak Dr. Budi Istiyanto, S.E., M.M., M.H. Selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa selalu memberikan motivasi, saran, serta bimbingan kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan STIE Surakarta.
5. Orang tua penulis serta keluarga yang telah memberikan dukungan serta do'a.
6. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan serta do'a.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, penulis menyadari bahwa tanpa

Ridho dan pertolongan dari Allah SWT, serta bantuan, dukungan, motivasi, dari segala pihak, skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan. Kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penulisan ini, penulis ucapkan banyak terima kasih dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian. Aamiin Yarabbal'alam.

Wassalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Klaten, 25 September 2024
Hormat Saya,

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized initial 'I' followed by several vertical strokes and a horizontal line at the end.

Irma Indah Andarini

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Penelitian Terdahulu.....	18
C. Kerangka Pikir.....	20
D. Hipotesis	21
BAB III.....	25
METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Objek Penelitian	25
B. Jenis dan Sumber Data	25
C. Populasi dan Sampel.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Definisi Operasional.....	30

F. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV	41
ANALISIS DAN PEMBAHASAN	41
A. Identitas Responden.....	41
B. Analisis Data	44
C. Pembahasan	56
BAB V.....	60
PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	67
Lampiran 1. Identitas Responden.....	67
Lampiran 2. Tabulasi Data Identitas Responden	70
Lampiran 3. Tabulasi Data Jawaban Kuesioner.....	72
Lampiran 4. Hasil Olah Data	74
A. Uji Instrumen Data	74
B. Uji Asumsi Klasik	77
C. Uji Regresi Linear Berganda dan Uji Parsial (Uji t)	78
D. Uji Determinasi (R^2).....	79
E. Uji F.....	79
Lampiran 5. Tabel r <i>Product Moment</i>	80
Lampiran 6. Tabel T Tabel.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Survei Pengguna <i>Fintech</i> di Indonesia.....	2
Gambar 2. Survei E-Wallet Paling Favorit di Indonesia 2023.....	18
Gambar 3. Perolehan Peringkat Top Publisher Awards 2024.....	6
Gambar 4. Kerangka Pikir.....	21

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu	18
Tabel 2. Skor Jawaban Kuesioner.....	30
Tabel 3. Definisi Operasional Variabel.....	30
Tabel 4. Identitas Responden	41
Tabel 5. Jumlah Perhitungan Usia	57
Tabel 6. Jumlah Responden Sesuai Jenjang Pendidikan.....	43
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi Kemudahan	45
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi Manfaat	45
Tabel 9. Hasil Uji Validitas Variabel Sistem Keamanan	46
Tabel 10. Hasil Uji Validitas Minat Menggunakan	46
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas.....	47
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas Koefisien Varians	49
Tabel 13. Hasil Uji Multikolinearitas.....	50
Tabel 14. Hasil Uji Heteroskedastisitas	51
Tabel 15. Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	52
Tabel 16. Hasil Uji Parameter Individual atau Parsial (t)	53
Tabel 17. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	55

ABSTRAK

IRMA INDAH ANDARINI 21110049, 61 Halaman. ANALISIS PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI MANFAAT, DAN SISTEM KEAMANAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN APLIKASI E-WALLET DANA. (STUDI KASUS: MAHASISWA DOMISILI SOLO RAYA), 2024

Banyak penduduk Indonesia yang mencari kemudahan dengan memanfaatkan *financial technology* yaitu bertransaksi secara digital menggunakan aplikasi *e-wallet* salah satunya menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui minat para pengguna dalam menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana melalui analisis persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan sistem keamanan.

Objek pada penelitian ini yaitu mahasiswa domisili Solo Raya. Perolehan sampel data dilakukan dengan menyebar kuesioner secara *online* (data primer) dan mengumpulkan data melalui media sosial yang memuat data khusus terkait dengan aplikasi *e-wallet* Dana (data sekunder). Populasi pada penelitian ini ialah mahasiswa domisili Solo Raya dengan jumlah tidak diketahui yang minat menggunakan aplikasi Dana, disertai sampel penelitian sebanyak 96 responden berdasarkan rumus Rao Purba. Metode yang digunakan berupa *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan metode uji instrumen data, uji asumsi klasik dan uji hipotesis dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 29*.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan, persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan, dan sistem keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan.

Kata Kunci: Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Sistem Keamanan, Minat Menggunakan, Dompot Digital

ABSTRACT

IRMA INDAH ANDARINI 21110049, 61 Pages. ANALYSIS OF PERCEPTION OF EASE, PERCEPTION OF BENEFITS, AND SECURITY SYSTEM ON INTEREST IN USING THE DANA E-WALLET APPLICATION. (CASE STUDY: SOLO RAYA DOMICILE STUDENTS), 2024

Many Indonesians are looking for convenience by using financial technology, namely digital transactions using e-wallet applications, one of which is using the Dana e-wallet application. The aim of this research is to determine users' interest in using the Dana e-wallet application through analysis of perceived convenience, perceived benefits and security system.

The objects of this research are students domiciled in Solo Raya. Data samples were obtained by distributing questionnaires online (primary data) and collecting data via social media which contains special data related to the Dana e-wallet application (secondary data). The population in this study is an unknown number of students domiciled in Solo Raya who are interested in using the Dana application, accompanied by a research sample of 96 respondents based on the Rao Purba formula. The method used is non-probability sampling with purposive sampling technique. The data analysis technique uses data instrument testing methods, classical assumption testing and hypothesis testing with the help of the IBM SPSS Statistics 29 program.

The results in this study show that perceived convenience has no significant effect on interest in use, perceived usefulness has no significant effect on interest in use, and security systems have a significant effect on interest in use.

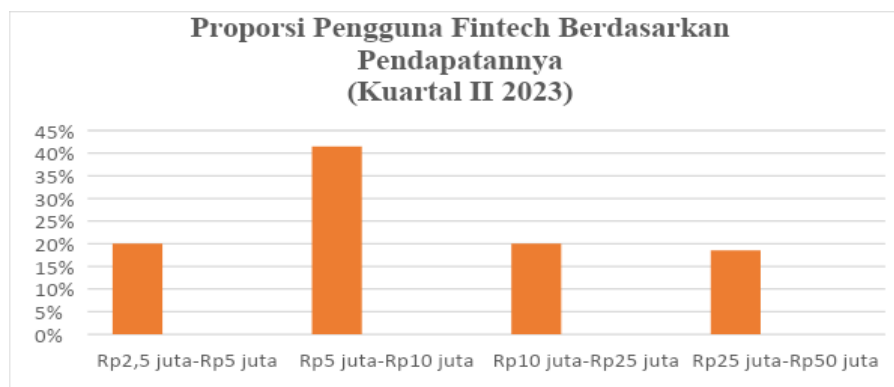
Keywords: Perception of Convenience, Perception of Benefit, Security System, Interest in Using, Digital Wallet

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan pemaparan (ITG.ID, 2019) menyatakan bahwa bisnis perusahaan rintisan (*startup*) di bidang jasa keuangan berbasis teknologi (*FinTech*) masih akan terus tumbuh di Indonesia. Alasannya, karena belum optimalnya peran perbankan di sektor jasa keuangan dan masih banyak masyarakat yang belum dapat mengakses perbankan. Perkembangan berbasis teknologi (*FinTech*) pada era *digital* membuat seluruh kegiatan menjadi lebih cepat dan mudah serta revolusi ke arah digitalisasi sebagian besar dapat mengubah aspek kehidupan di masyarakat. Hal ini berdampak pada kemudahan di kehidupan masyarakat dengan kemudahan bertransaksi, akses informasi, dan komunikasi yang sebelumnya dilakukan secara langsung bertatap muka menjadi tanpa harus bertatap muka. Berikut hasil survei yang dilakukan Asosiasi *Fintech* Indonesia (Aftech) pada kuartal II 2023 pengguna teknologi finansial atau *fintech* di Indonesia terkait dengan proporsi pengguna *fintech* berdasarkan pendapatannya.



Gambar 1. Survei Pengguna *Fintech* di Indonesia
Sumber: Asosiasi FinTech Indonesia by Databooks, 2024

Berdasarkan hasil survei proporsi pengguna diatas menunjukkan bahwa 41,5% responden pengguna fintech di Indonesia memiliki pendapatan antara Rp5 juta-Rp10 juta per bulannya. Kemudian 20% responden berpendapatan antara Rp2,5 juta-Rp5 juta, dan 20% lainnya berpendapatan antara Rp10 juta-Rp25 juta per bulan. Ada pula 18,5% responden dari kelompok pendapatan Rp25 juta-Rp50 juta per bulan.

Jika dilihat berdasarkan usianya, 70,8% responden pengguna fintech berasal dari kelompok usia 26-35 tahun. Kemudian pengguna dengan rentang usia 36-50 tahun ada pada presentase 23,1%, dan kelompok usia 18-25 tahun hanya 6,1%. Survei ini dilakukan terhadap 75 responden dari kalangan anggota Aftech. Namun, survei terkait pendapatan pengguna *fintech* hanya melibatkan 65 responden. Oleh karena itu, *fintech* memiliki potensi besar melakukan promosi inklusi keuangan di kalangan kelompok pendapatan tersebut.

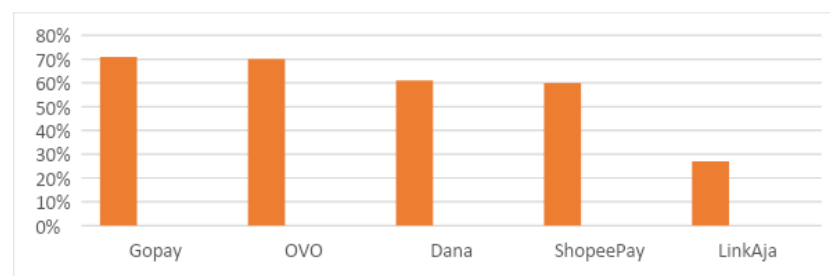
Digital payment system menjadi salah satu jenis *fintech* yang merupakan layanan pembayaran secara *digital* atau *online*. Beberapa bisnis *digital payment system* yang cukup terkenal saat ini di Indonesia adalah OVO,

GoPay, Dana, dan LinkAja. Dengan sistem tersebut, ada banyak keuntungan yang bisa didapatkan penggunaanya, mulai dari cara yang lebih praktis hingga biaya yang lebih bersahabat. Perusahaan *fintech* jenis ini menyediakan layanan untuk pembayaran listrik, pulsa, kartu kredit dan sebagainya secara *online* (Alpha JWC Ventures, 2023).

Kehadiran dompet digital atau *e-wallet* sangat menguntungkan bagi para pebisnis, terutama mereka yang memiliki bisnis online. Bahkan bisnis offline pun kini banyak yang menyediakan QR code untuk kemudian dipindai dengan menggunakan aplikasi *e-wallet*. Kelebihan memiliki dompet *digital* atau *e-wallet* (CNBC Indonesia, 2024), yaitu:

1. Transaksi menjadi efisien
2. Terdapat riwayat transaksi secara otomatis untuk mengetahui nominal nilai transaksi
3. Sistem keamanan lebih optimal
4. Tersedia berbagai promo menarik
5. Transaksi sesuai harga

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh databooks pada tahun 2023 terkait survei *e-wallet* paling favorit di Indonesia 2023.



Gambar 2. Survei E-Wallet Paling Favorit di Indonesia 2023

Sumber: jubelio.com. 2024

Survei ini dilakukan terhadap 1.300 responden yang tersebar ke sejumlah kota besar, yaitu Jabodetabek, Bandung, Medan, Makassar, Semarang, Palembang, dan Pekanbaru. Dengan jumlah responden pria dan wanita masing-masing 50% dan usia berkisar antara 18 tahun-55 tahun, dengan profesi mulai dari karyawan swasta hingga pelajar dan mahasiswa.

Berdasarkan data survei *e-wallet* paling favorit di Indonesia 2023 yang diambil dari databooks dapat disimpulkan bahwa, Gopay menjadi *platform* dompet *digital* populer di kalangan masyarakat dengan persentase penggunaanya sebanyak 71% dan masyarakat yang tetap menggunakan dalam tiga bulan terakhir sebesar 58%. Kemudian, peringkat kedua ada OVO sebesar 70% pernah menggunakan metode pembayaran tersebut dan 53% tetap menggunakan dalam tiga bulan terakhir. Sementara, pengguna *platform* dompet *digital* lain seperti *e-wallet* Dana, ShopeePay, dan LinkAja memiliki proporsi yang lebih sedikit yaitu pada *e-wallet* Dana sebesar 61% , ShopeePay sebesar 60%, dan LinkAja sebesar 27%. Dalam survei yang sama, penggunaan dompet *digital* tertinggi digunakan untuk belanja *online* (79%), pembelian pulsa (78%), transfer uang (78%), pengecekan *history* transaksi (70%), dan transfer bank (69%) (Rania, 2024).

Aplikasi *e-wallet* Dana menjadi salah satu produk *fintech digital payment* berupa *e-wallet* atau dompet *digital*. *E-wallet* Dana merupakan suatu layanan dompet *digital* yang dimiliki oleh PT. Espay Debit Indonesia Koe, perusahaan rintisan Indonesia ini bergerak dalam bidang teknologi finansial yang menyediakan infrastruktur pembayaran dengan memberi jaminan atau

memungkinkan masyarakat Indonesia dapat melakukan pembayaran dan transaksi secara non tunai dan non kartu dengan mudah. *e-wallet* Dana dibangun dan dikembangkan di Indonesia dengan didukung oleh tenaga kreatif dan *programmer* Indonesia (Muhlis, 2024). Aplikasi *e-wallet* Dana dapat diakses melalui iOS dan Android, serta bekerjasama dengan berbagai *merchant* dan aplikasi *online* ternama sebagai solusi pembayaran *digital*, baik secara *online* maupun *offline* (Fintech Indonesia, 2023).

Dengan demikian berdasarkan gambar diagram hasil survei yang telah tertera, menunjukkan bahwa pengguna *e-wallet* Dana di Indonesia memiliki proporsi nilai 61% dari keseluruhan jumlah responden yaitu 1.300 responden atau 793 pengguna menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana yang dimana nilai tersebut masih tergolong rendah dibanding dengan kompetitor dompet digital lainnya. Akan tetapi belajar dari pengalaman sebelumnya, pada tahun berikutnya *e-wallet* Dana memiliki progress yang baik. Berikut hasil survei aplikasi *e-wallet* Dana sebagai *Top Publisher Awards 2024*:



Gambar 3. Perolehan Peringkat Top Publisher Awards 2024

Sumber: Dana.id. 2024

Berdasarkan data dari Bank Indonesia pada Januari 2024, transaksi uang elektronik meningkat sebesar 39,28% (YoY) dan diikuti dengan nominal transaksi QRIS yang tumbuh mencapai 149,46% (YoY). Pertumbuhan yang terjadi tidak lepas dari keterlibatan seluruh elemen ekosistem ekonomi digital. Salah satunya yakni teknologi keuangan yang selalu mendukung kinerja sistem digital dengan aman, serta mendorong masyarakat melalui edukasi yang berkelanjutan. Masyarakat yang semakin paham dengan kemudahan transaksi digital mempercayakan keuangan digital kepada aplikasi *e-wallet* Dana.

Jumlah pengunduh aplikasi *e-wallet* Dana semakin meningkat secara berkala. Pada tahun 2023 lalu *e-wallet* Dana mampu menembus 170 juta pengguna. Berdasarkan pemaparan data *awards* pada gambar Perolehan Peringkat *Top Publisher Awards 2024* menunjukkan bahwa *e-wallet* Dana dapat menduduki peringkat pertama pada *event Top Publisher Awards* di tahun 2023 yang diselenggarakan pada tahun 2024 (Siaran Pers, 2024).

Alasan peneliti memilih aplikasi *e-wallet* Dana sebagai sumber penelitian, karena pada aplikasi *e-wallet* Dana memiliki peminat yang netral, tidak banyak dan tidak sedikit pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut. Padahal jika dilihat dari segi kemudahan, manfaat, serta fitur, *e-wallet* Dana memiliki fitur yang memudahkan pengguna untuk menggunakan dalam melakukan transaksi. Oleh sebab itu peneliti ingin mengetahui lebih lanjut terkait dengan minat menggunakan pada aplikasi *e-wallet* Dana dengan persepsi kemudahan, manfaat, dan keamanan. Serta didukung dengan adanya perbedaan hasil hipotesis yang dilakukan oleh peneliti satu dengan yang lain memiliki hasil yang berbeda. Menurut hasil penelitian (Fitriyanti et al., 2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* Dana. Sedangkan menurut hasil penelitian (Vintiani & Indah, 2023) menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* Dana.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti terinspirasi dari data peneliti terdahulu yang dilakukan oleh (Rofiatin, 2022). Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Analisis Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, dan Sistem Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi E-Wallet Dana. (Studi Kasus: Mahasiswa di Solo Raya)” dilakukan untuk mengetahui minat menggunakan aplikasi dompet *digital* atau *e-wallet* Dana sebagai salah satu alternatif transaksi digital pada kalangan mahasiswa domisili Solo Raya.

Judul tersebut meliputi variabel Dependen (Y) adalah Minat Menggunakan Aplikasi *E-Wallet* Dana. Variabel Independen (X1) adalah Persepsi Kemudahan, (X2) adalah Persepsi Manfaat, (X3) adalah Sistem Keamanan. Dengan objek penelitian Mahasiswa domisili Solo Raya.

B. Rumusan Masalah

Berikut beberapa rumusan masalah untuk memudahkan dalam pembahasan, diantaranya:

1. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana?
2. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana?
3. Apakah sistem keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dilakukan yakni untuk:

1. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana.
2. Mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana.
3. Mengetahui pengaruh sistem keamanan terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana.

D. Manfaat Penelitian

1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat loyal pengguna aplikasi *e-wallet* Dana yang dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan menggunakan aplikasi dompet *digital* atau *e-wallet* Dana untuk bertransaksi dengan platform yang mendukung yaitu dapat menghemat waktu dalam bertransaksi mudah untuk digunakan.
2. Dapat digunakan sebagai dasar penelitian lanjutan dan sebagai dasar pemikiran untuk pengembangan dalam melanjutkan penelitian mengenai hal yang terkait dengan minat menggunakan pengguna aplikasi dompet *digital* atau *e-wallet*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Minat Menggunakan

Minat menggunakan menurut (Jogiyanto, 2007) merupakan suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku jika muncul keinginan atau minat untuk melakukannya. Menurut (Kesuma & Nurbaiti, 2023) minat menggunakan muncul karena adanya stimulus positif yang terkait dengan sebuah objek yang meningkatkan konsumen terhadap suatu produk. Minat merupakan suatu rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Istilah minat merupakan terminologi aspek kepribadian untuk menggambarkan adanya kemauan, dorongan (*force*) yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek lain yang sejenis. Kepuasan pelanggan akan memunculkan minat untuk menggunakan kembali, karena konsumen mengalami pengalaman yang positif (Mothersbaugh, 2020).

Dalam penelitian ini membahas mengenai minat pengguna aplikasi dompet digital yang berupa *e-wallet* Dana. Dapat diartikan bahwa seseorang memiliki rasa ingin menggunakan tetapi belum menggunakan dan bisa jadi memutuskan untuk memilih aplikasi *e-wallet* Dana agar dapat memenuhi salah satu dari kebutuhan yang

berkaitan dengan dompet digital sebagai sarana bertransaksi. Menurut (Jogiyanto, 2007), indikator yang dipilih peneliti untuk mengukur minat seorang pengguna yaitu:

a. Keinginan untuk menggunakan

Seseorang memiliki perhatian yang lebih yang selalu tertuju atau terpusat pada aplikasi *e-wallet* Dana untuk digunakan dalam bertransaksi.

b. Selalu mencoba menggunakan

Seseorang memiliki rasa ingin selalu mencoba terhadap aplikasi *e-wallet* Dana yang digunakan sebagai sarana dalam bertransaksi.

c. Berlanjut di masa yang akan datang

Apabila seseorang merasa minat untuk menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana karena kelebihan yang dimiliki, maka akan terus memiliki minat yang berkelanjutan terhadap penggunaan aplikasi *e-wallet* Dana.

2. Persepsi Kemudahan

Kemudahan merupakan seberapa tingkat kepercayaan seseorang bahwa menggunakan sebuah teknologi akan dapat terbebaskan dari sebuah usaha (Ilmiyah & Krishernawan, 2020). Persepsi kemudahan atau *Perceived Ease of Use (PEOU)* adalah kemampuan untuk menggunakan suatu sistem tanpa usaha lebih. *PEOU* juga merupakan variabel yang bisa meningkatkan kejelasan,

pemahaman, serta fleksibilitas dalam menggunakan teknologi baru (Veronica & Nuryasman, 2022). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa persepsi kemudahan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan seseorang. Jika merasa mudah maka akan terus menggunakan, sebaliknya jika merasa sulit maka tidak akan menggunakannya lagi.

Berdasarkan dari definisinya, diketahui bahwa persepsi kemudahan merupakan suatu keyakinan dalam proses pengambilan keputusan. Apabila seseorang merasa mudah dalam menggunakan suatu layanan sistem, maka orang tersebut akan menggunakannya karena kemudahan yang dimiliki sistem. Sebaliknya, jika seseorang merasa kesulitan dalam menggunakan suatu layanan sistem maka orang tersebut tidak akan melanjutkan penggunaan layanan tersebut.

Pada penelitian ini yang dimaksudkan dengan kemudahan yaitu persepsi seseorang tentang kemudahan dalam menggunakan dompet digital atau *e-wallet* Dana dimana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi dompet *digital* akan menyingkat waktu suatu usaha yang dilakukan. Semakin mudah suatu sistem dalam penggunaannya maka akan lebih sedikit upaya yang harus dikerjakan, sehingga dapat meningkatkan kinerja seseorang ketika menggunakan teknologi tersebut. Peneliti menetapkan indikator untuk mengukur persepsi kemudahan pengguna, menurut (Yogananda & Dirgantara,

2017) mengemukakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan terdiri dari tiga indikator, yaitu:

a. Mudah untuk dipelajari

Merupakan kondisi dimana kemudahan yang dapat dirasakan oleh seseorang bahwa suatu sistem atau teknologi mudah untuk dipelajari supaya juga dapat memudahkan pengguna dalam bertransaksi menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana.

b. Mudah untuk didapatkan

Yaitu seseorang dengan mudah mendapatkan teknologi atau sistem yang berupa aplikasi *e-wallet* Dana di suatu aplikasi yang mendukung untuk mengunduh, misalnya *App Store* dan *Play Store*.

c. Mudah untuk dioperasikan

Merupakan kemudahan dalam pengoperasian aplikasi *e-wallet* Dana yang ditujukan untuk pengguna nya.

3. Persepsi Manfaat

Menurut (Jogiyanto, 2007), persepsi manfaat adalah kepercayaan individu tentang penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang akan menggunakan sistem atau produk tertentu jika sistem teknologi atau produk tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya sedangkan apabila teknologinya tidak berguna atau kurang berguna maka teknologi tersebut tidak digunakan. Persepsi manfaat merupakan hal yang sangat diperhatikan oleh

seseorang dalam menggunakan suatu jenis layanan uang elektronik (Permatasari & Yunita, 2023). Persepsi manfaat merupakan suatu pandangan subjektif pengguna terhadap manfaat yang diperolehnya dari menggunakan suatu layanan uang elektronik (Robaniyah et al., 2021). Seseorang akan menggunakan suatu teknologi apabila suatu teknologi tersebut dapat memberikan manfaat kepada mereka. Ketika seseorang semakin meyakini bahwa teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerjanya, maka minat seseorang tersebut untuk menggunakan teknologi juga akan semakin meningkat.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti memilih indikator untuk mengukur persepsi manfaat aplikasi *e-wallet* Dana terhadap pengguna. Menurut (Yogananda & Dirgantara, 2017) memaparkan bahwa persepsi manfaat terdiri dari empat indikator, yaitu:

a. Mempermudah transaksi

Merupakan suatu kegiatan jual beli barang atau jasa yang dapat dilakukan secara praktis.

b. Mempercepat transaksi

Merupakan suatu proses dimana pada saat melakukan kegiatan bertransaksi memakai aplikasi *e-wallet* Dana dapat menyingkat waktu.

c. Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi

Yaitu suatu proses dimana pada aplikasi *e-wallet* Dana memberikan suatu *reward* yang berupa *voucher* setelah pengguna melakukan transaksi transfer dengan nominal minimal Rp 100.000 yang dapat digunakan untuk transaksi transfer selanjutnya selama 10x transaksi tanpa biaya *admin*/biaya tambahan dengan periode waktu yang telah ditentukan pada aplikasi.

d. Meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi

Meningkatkan efisiensi yang dimaksud yaitu pada saat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana pengguna akan merasa menyingkat waktu sehingga waktu yang dimiliki oleh pengguna menjadi efisien karena transaksi dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

4. Sistem Keamanan

Pengertian sistem adalah suatu kumpulan elemen yang saling terkait dan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu (Kumpan, 2023). Keamanan yang dimaksud adalah keamanan sistem data yang ada dalam aplikasi *e-wallet* Dana. Persepsi keamanan diartikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi mereka tidak dapat dilihat oleh pihak lain kecuali dirinya sendiri, karena informasi mereka sudah disimpan dan tidak dapat dimanipulasi oleh pihak lain (Saraswati & Mardhiyah, 2021). Sehingga konsumen memiliki kepercayaan untuk menggunakan teknologi yang sudah

terjamin tingkat keamanannya. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti menyimpulkan fungsi dari sistem yaitu mengoptimalkan sumber daya, meningkatkan kinerja, meningkatkan koordinasi.

Sistem keamanan merupakan salah satu komponen teknologi yang digunakan untuk mengontrol keamanan dari suatu layanan. Keamanan yang dimaksud adalah keamanan data. Keamanan data merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi sebuah aplikasi atau teknologi informasi. Keamanan data pada aplikasi dompet digital merupakan sebuah sistem keamanan yang dapat mencegah kegiatan penipuan di suatu sistem berbasis informasi, yang dimana informasi tersebut tidak memiliki arti yang berbobot.

Dompot digital merupakan sebuah instrumen transaksi financial yang telah diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Tetapi dengan demikian, aplikasi dompet digital *e-wallet* Dana tidak diawasi oleh OJK melainkan diawasi langsung oleh pihak Bank Indonesia dan telah memiliki sertifikasi *The Payment Card Industry Data Security Standard (PCI DSS)* yaitu sertifikasi tinggi yang setara dengan sertifikasi perbankan. Selain itu *e-wallet* Dana juga memiliki data center dan recovery center di Indonesia guna untuk melindungi keamanan data pengguna.

Berdasarkan hasil pemaparan penelitian tersebut, peneliti menetapkan indikator untuk mengukur sistem keamanan. Menurut (Mulyana & Sartika, 2023), indikator keamanan sebagai berikut :

a. Kerahasian data

Merupakan suatu sistem privasi data yang digunakan untuk melindungi dan menjaga data pribadi milik pengguna, yang dimana data tersebut tidak untuk disebarluaskan dari pihak manapun.

b. Pengelolaan data

Merupakan kegiatan sistem untuk mengolah data pengguna pada saat bertransaksi dan suatu sistem yang berfungsi untuk merawat data pada aplikasi *e-wallet* Dana. Salah satu proses aplikasi *e-wallet* Dana pada sistem olah data yaitu dengan cepat memproses transaksi yang dilanjutkan memberi tanda notifikasi kepada pengguna bahwa transaksi telah berhasil.

c. Jaminan keamanan

Pada aplikasi *e-wallet* Dana dilengkapi dengan fitur keamanan yang berfungsi untuk menjaga privasi pada akun Dana. Dibuktikan dengan adanya *PIN* yang perlu dimasukkan apabila ingin menggunakan aplikasi Dana untuk bertransaksi.

B. Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan tabel penelitian terdahulu yang dipilih oleh peneliti sebagai referensi dalam mengolah data penelitian:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No.	Penulis & Tahun	Judul	Hasil
1.	(Khoiriyah et al., 2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i> pada Aplikasi <i>E-Wallet</i> Dana.	Persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> dengan aplikasi <i>e-wallet</i> Dana.
2.	(Fitriyanti et al., 2023)	Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-Wallet</i> Pada Aplikasi <i>E-Wallet</i> Dana (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEB Universitas Islam Malang Angkatan 2019)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial persepsi kemudahan dan manfaat tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> . Sedangkan fitur layanan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> .
3.	(Melinda, 2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i> pada	Persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> Dana.

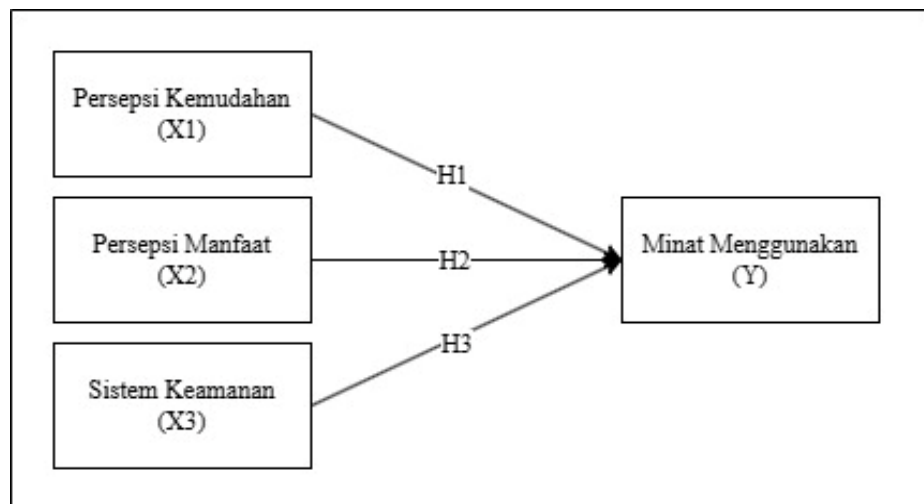
Aplikasi <i>E-Wallet</i> Dana.			
4.	(Vintiani & Indah, 2023)	Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi <i>E-Wallet</i> Dana	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa kedua variabel yaitu persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> Dana.
5.	(Savitri & Muslim, 2022)	Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-Money</i> Berbasis Server.	Terdapat pengaruh secara positif dan signifikan antara variabel Persepsi Manfaat (X1) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2) terhadap Minat Menggunakan (Y)
6.	(Desita, 2021)	Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Transaksi <i>Non Cash</i> Pada Aplikasi Dompot Elektronik (<i>E-Wallet</i>).	Persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan transaksi <i>non cash</i> pada aplikasi dompet elektronik (<i>e-wallet</i>).
7.	(Marasabessy, 2023)	Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Dan <i>E-Service Quality</i> Terhadap Minat Berkelanjutan Menggunakan <i>E-Wallet</i> Di Kota Jayapura Dengan Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Mediasi.	Hasil penelitian menunjukan bahwa persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat berkelanjutan menggunakan <i>e-wallet</i> . Sedangkan persepsi manfaat, <i>e-service quality</i> dan kepuasan

			pelanggan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat berkelanjutan menggunakan e-wallet di Kota Jayapura.
8.	(Tirta, 2023)	Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Kepercayaan dan Keamanan Terhadap Minat Dalam Menggunakan <i>E-Wallet</i> .	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat, kemudahan, kepercayaan dan keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> .
9.	(Indriani & Asih, 2024)	Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko, Keamanan, Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan Dompet Digital Pada Aplikasi <i>E-Wallet</i> Dana Di Kabupaten Tulang Bawang Barat.	Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat pengguna, persepsi risiko berpengaruh terhadap minat pengguna, keamanan berpengaruh terhadap minat pengguna, fitur layanan berpengaruh terhadap minat pengguna.

Sumber: Data Sekunder Diolah, 2024

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti (Sugiyono, 2023). Dengan demikian menurut peneliti, kerangka berpikir merupakan suatu hubungan antar variabel independen dengan variabel dependen yang saling bertautan terhadap penyusunan penelitian.



Gambar 4. Kerangka Pikir
Sumber: Data Primer Diolah, 2024

D. Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2023) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis adalah dugaan atau pernyataan sementara yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris (Mawardi, 2022).

Hipotesis atau anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian (Mandailina et al., 2022). Hipotesis menurut peneliti adalah suatu dugaan atau tafsiran yang dibuat berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya:

1. Persepsi Kemudahan (X1) terhadap Minat menggunakan (Y)

Menurut (Khoiriyah et al., 2023), persepsi kemudahan dapat diartikan sebagai tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi dapat mudah dipahami. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Melinda, 2023) persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan.

Hal ini menunjukkan bahwa dari hasil penelitian terdahulu. Penelitian ini dilakukan untuk menguji persepsi kemudahan terhadap minat pengguna. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, maka dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

H1: Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana pada mahasiswa domisili Solo Raya.

2. Persepsi Manfaat (X2) terhadap Minat menggunakan (Y)

Menurut (Ernawati & Noersanti, 2020) kemanfaatan adalah suatu konsep yang mengacu pada manfaat atau kegunaan yang dirasakan oleh seseorang terkait dengan penggunaan suatu produk, sistem, atau teknologi. Seseorang akan menggunakan suatu teknologi apabila teknologi tersebut dapat memberikan manfaat kepada mereka pada saat menggunakan. Jika seseorang merasa percaya bahwa teknologi tersebut berguna maka akan digunakannya. Sebaliknya, jika

menurutnya teknologi tersebut kurang memberikan manfaat bagi pengguna maka tidak akan digunakan lagi. Dalam konteks ini, kemanfaatan dapat dikatakan sebagai keyakinan individu bahwa penggunaan suatu hal akan meningkatkan pencapaian kerjanya atau memberikan manfaat yang signifikan dalam aktivitas sehari-hari. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

Hal ini selaras dengan penelitian menurut (Vintiani & Indah, 2023) yang menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* Dana. Serta menurut (Tirta, 2023) persepsi manfaat memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

Banyak orang menggunakan suatu barang atau layanan berdasarkan atas manfaat yang dirasakan. Sehingga persepsi manfaat sangat berperan penting terkait dengan minat penggunaan, dengan hipotesis sebagai berikut:

H2: Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana pada mahasiswa domisili Solo Raya.

3. Persepsi Keamanan (X3) terhadap Minat menggunakan (Y)

Keamanan data adalah praktik melindungi data digital dari akses, penggunaan, atau pengungkapan yang tidak sah dengan cara yang konsisten dengan strategi risiko organisasi (Boehm, 2023).

Mereka yang ingin menggunakan dompet digital percaya akan adanya keamanan yang telah diterapkan pada aplikasi dompet digital *e-wallet* Dana. Yang semula pengguna baru waspada dengan keamanan terhadap penggunaan dompet digital *e-wallet* Dana kini telah percaya akan adanya jaminan dompet *digital e-wallet* Dana yang langsung memiliki fitur *e-wallet* Dana *Protection*. Hasil penelitian (Indriani & Asih, 2024) menyatakan bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan.

Sejalan dengan pemaparan hasil penelitian yang dilakukan (Saraswati & Mardhiyah, 2021) persepsi keamanan berpengaruh signifikan terhadap variabel minat penggunaan. Hasil penelitian (Tirta, 2023) menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan. Berdasarkan dari pemaparan data penelitian tersebut, maka penentuan hipotesis persepsi keamanan yaitu: H3: Persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana pada mahasiswa domisili Solo Raya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan terkait dengan penelitian yang berjudul Analisis Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, dan Sistem Keamanan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi E-Wallet Dana (Studi Kasus: Mahasiswa Di Solo Raya). Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana.
- b. Persepsi manfaat tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana.
- c. Sistem keamanan memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan yang telah didapatkan, dengan demikian peneliti memberikan saran sebagai berikut:

Bagi Aplikasi E-Wallet Dana

- a. Perlu adanya peningkatan performa pada aplikasi *e-wallet* Dana minimal 3 bulan sekali untuk mengupgrade aplikasi dari segi tampilan

atau fitur yang ada di dalam nya supaya pengguna tetap tertarik dan loyal menggunakan aplikasi tersebut. Karena sampai saat ini pihak aplikasi *e-wallet* Dana terpantau belum melakukan pembaruan yang signifikan dan pembaruan dilakukan tidak konsisten dengan waktu, dalam artian pada aplikasi *e-wallet* Dana masih memiliki fitur atau tampilan yang sama walaupun telah muncul notifikasi *upgrade*.

- b. Fitur gratis biaya admin 10x transfer yang muncul apabila pengguna telah menyelesaikan transaksi transfer minimal Rp 100.000 diubah menjadi fitur gratis transfer tanpa biaya admin secara *unlimited*. Dengan demikian penggantian kebijakan fitur tersebut dapat meningkatkan kelayakan pengguna pada saat menggunakan aplikasi Dana untuk melakukan transaksi transfer baik ke sesama Dana atau bank yang dituju oleh pengguna tersebut.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian ini, peneliti berharap supaya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan serta acuan yang baik bagi penelitian selanjutnya. Serta diharapkan peneliti selanjutnya untuk dapat mempertimbangkan variabel lain, seperti analisis fitur layanan, sistem transaksi online, dan pengaruh *cashback* terhadap minat menggunakan. Dengan demikian diharapkan hal tersebut dapat dilakukan secara lebih bervariasi, memperluas objek penelitian, serta dapat mengembangkan faktor-faktor lainnya yang telah ada dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Alpha JWC Ventures. (2023, September 20). 7 Jenis Fintech yang Berkembang di Indonesia. <https://www.alphajwc.com/id/jenis-fintech-di-indonesia/>.
- Boehm, A. (2023, September 19). Pengertian Keamanan Data. <https://www.crowdstrike.com/cybersecurity-101/security-operations/data-security/>.
- CNBC Indonesia. (2024, July 2). Menikmati 5 Manfaat Pakai Dompot Digital. <https://www.cimbniaga.co.id/id/inspirasi/gayahidup/menikmati-5-manfaat-pakai-dompot-digital>.
- Desita, W. (2021). *Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Transaksi Non Cash Pada Aplikasi Dompot Elektronik (E-Wallet)*.
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 03(02). www.bi.go.id/id/statistik
- Fintech Indonesia. (2023). *Profil E-Wallet Dana*. <https://www.fintech.id/id/member/detail/466#:~:Text=E-WALLET DANA%20adalah%20layanan%20dompot%20digital,Transaksi%20secara%20nontunai%20dan%20nonkartu>.
- Fitriyanti, E. D., Farida, E., & Primanto, A. B. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi E-Wallet Dana (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEB Universitas Islam Malang Angkatan 2019).
- Ghadani, A., Muhar, A. M., & Sari, A. I. (2022). Pengaruh Brand Ambassador Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Di Shopee Dengan Mediasi Brand Awareness Article Info Abstract. In *Insight Management Journal* (Vol. 2, Issue 3). <https://journals.insightpub.org/index.php/imj>
- Hidayah, N., Indah, D., & Ningsih, U. (2023). Pengaruh Promosi Penjualan Dan Motivasi Belanja Hedonis Terhadap Pembelian Impulsif Pada Konsumen Shopee (Vol. 2, Issue 2). lassroom.google.com/u/0/c/NzExNjc0ODQ4Nzg4
- Ilmiyah, K., & Krishernawan, I. (2020). Pengaruh Ulasan Produk, Kemudahan, Kepercayaan, Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Pada Marketplace

- Shopee Di Mojokerto. *Jurnal Manajemen*, 6, 31–42.
<http://www.maker.ac.id/index.php/maker>
- Indriani, W., & Asih, S. P. (2024). Dinamika Kreatif Manajemen Strategis Kabupaten Tulang Bawang Barat. <https://journalpedia.com/1/index.php/dkms/index>
- ITG.ID. (2019, January 14). Jenis Fintech dan Perizinannya di OJK. <https://Itgid.Org/Insight/Assessment/Jenis-Fintech/>.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan* (Ed.1). Andi.
- Kesuma, P., & Nurbaiti. (2023). Minat Menggunakan E-Wallet Dana Di Kalangan Mahasiswa Di Kota Medan. *Jesya*, 6(1), 694–703.
<https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.979>
- Khoiriyah, S. U., Halim, M., & Zulkarnnaeni, A. S. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology Pada Aplikasi E-Wallet Dana.
- Komariah, S., Ceilandra Saksana, J., & Ramli Zakaria, T. (2023). Hubungan Supervisi Instruksional Kepala Sekolah Dan Motivasi Kerja Guru Terhadap Produktivitas Mengajar Di Sekolah Menengah Kejuruan Al-Hidayah Lestari Jakarta. 4(2), 112–121. <https://jurnal.stieganessa.ac.id/index.php/ekmabis>
- Kumpanan. (2023, April 10). Pengertian Sistem, Fungsi, dan Beragam Jenisnya. <https://Kumpanan.Com/Pengertian-Dan-Istilah/Pengertian-Sistem-Fungsi-Dan-Beragam-Jenisnya-20BXKKKQBNG>.
- Kurnianto, D., & Kharisudin, I. (2022). Analisis Jalur Pengaruh Motivasi Kerja, Disiplin Kerja, Kepuasan Kerja, Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan dengan Variabel Intervening Organizational Citizenship Behavior. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 740–751.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Litak, A., Baan, A., & Tanduk, R. (2024). Indonesian Research Journal on Education Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Kreativitas Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Rembon. In *Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 4).
- Mandailina, V., Pramita, D., Syaharuddin, Ibrahim, Nurmiwati, & Abdillah. (2022). Uji Hipotesis Menggunakan Software Jasp Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Teknik Analisa Data Pada Riset Mahasiswa. *Journal of Character Education Society*, 5(2), 512–519.
<https://doi.org/10.31764/jces.v5i2.6109>

- Marasabessy, M. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Dan E-Service Quality Terhadap Minat Berkelanjutan Menggunakan E-Wallet Di Kota Jayapura Dengan Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Mediasi.
- Mawardi, R. A. (2022, June 14). Pengertian Hipotesis. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6126552/apa-itu-hipotesis-ini-pengertian-ciri-ciri-jenis-dan-cara-menyesunnya>.
- Melinda, H. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology Pada Aplikasi E-Wallet Dana.
- Mothersbaugh, H. K. (2020). Consumer Behavior Building Marketing Strategy (14th ed). In H. K. Mothersbaugh (Ed.), *Marketing Strategy, 14th Edition*. McGraw-Hill Education. <https://www.mheducation.com/highered/product/consumer-behavior-building-marketing-strategy-hawkins-kleiser/M9781260100044.html>
- Muhlis, A. A. (2024, March 2). *Apa yang Dimaksud Dompot Digital? Apakah E-WALLET DANA Itu? Apa Aplikasi dan Akun E-WALLET DANA?* <https://wongapak.suaramerdeka.com/ekonomi-bisnis/103412033684/apa-yang-dimaksud-dompot-digital-apakah-e-wallet-dana-itu-apa-aplikasi-dan-akun-e-wallet-dana>.
- Mulyana, S., & Sartika, D. (2023). Keterbentukan Keputusan Pembelian Melalui Persepsi Resiko, Reputasi dan Keamanan Pada Tiktok di Pekanbaru.
- Nani, D. A., & Mukaroh, E. N. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Kinerja Karyawan. *REVENUE : Jurnal Manajemen Bisnis Islam*, 2(1), 27–50. <https://doi.org/10.24042/revenue.v2i01.7939>
- Permatasari, S. V., & Yunita, R. (2023). *Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang* Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Spiritual Marketing Terhadap Minat Menggunakan Uang E-Wallet Shopeepay Di Kota Madiun. 5. <https://dataindonesia.id/digital/detail/5-dompot-digital-ini-paling->
- Rahmanto, Y., Farhan Randhika, M., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi Pembelajaran Audit Sistem Informasi Dan Tata Kelola Teknologi Informasi Berbasis Mobile. *Jurnal TEKNOKOMPAK*, 14(2), 62.
- Rania, D. (2024, April 5). Survei Dompot Digital Paling Favorit Di Indonesia. <https://jubelio.com/hasil-survei-dompot-digital-paling-favorit-di-indonesia/>.
- Robaniyah, L., Kurnianingsih, H., Studi Manajemen, P., Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta, S., & Tengah, J. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat,

- Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO. In *Journal IMAGE* | (Vol. 10, Issue 1).
- Rofiatin, W. (2022). Literasi Keuangan, Perilaku Keuangan, Pendapatan dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Nasabah Berinvestasi Tabungan Emas.
- Safitri, T. E., Kusuma, A., Setianingsih, R., & Yuslim. (2024). Pengaruh Motivasi, Disiplin, Dan Pelatihan Terhadap Kinerja Pegawai Pada Bagian Pertahanan Dan Tata Ruang Dinas Pekerjaan Umum Provinsi Riau Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Merdeka EMBA*, 3, 306–323.
- Saraswati, A. N., & Mardhiyah, A. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan terhadap Minat Penggunaan E-Money di Kalangan Generasi Millenial (Studi pada Masyarakat Kecamatan Medan Baru). *Repository Institusi Universitas Sumatera Utara*.
- Savitri, A. D., & Muslim, A. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Berbasis Server.
- Siaran Pers. (2024, April 1). *Duduki Peringkat #1, e-wallet Dana Jadi Aplikasi Keuangan Indonesia Berperforma Terbaik*. Apa Yang Dimaksud Dompet Digital? Apakah E-wallet Dana Itu? Apa Aplikasi Dan Akun E-wallet Dana?
- Stiawan, H., Ningsih, F. E., & Nurani, S. (2022). Pengaruh Insentif Pajak, Financial Distress, dan Capital Intensity Terhadap Konservatisme Akuntansi. *Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (EKUITAS)*, 3(3). <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v3i3.1086>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; Cetakan Ke-6). ALVABETA, cv.
- Tirta, M. R. (2023). Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Kepercayaan Dan Keamanan Terhadap Minat Dalam Menggunakan E-Wallet.
- Veronica, O., & Nuryasman, M. (2022). Pengaruh Persepsi Risiko, Persepsi Kemudahan, Dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan LinkAja.
- Vintiani, S., & Indah, Z. Y. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi E-Wallet Dana. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 3(4), 312–320. <https://doi.org/10.60036/jbm.v3i4.art1>
- Vintiani, S., & Yussri Indah, Z. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi E-Wallet Dana. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 3(4), 312–320. <https://doi.org/10.60036/jbm.v3i4.art1>

- Yogananda, A. S., & Dirgantara, I. M. B. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik.
- Zafirah, P., & Amro, N. (2021). Pengaruh Profitabilitas, Ukuran Perusahaan, Dan Struktur Modal Terhadap Nilai Perusahaan. *Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi*.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Identitas Responden

Instruksi: Berilah tanda (●) pada kolom opsi yang telah tersedia!

1. Apakah saat ini Anda sedang menempuh pendidikan menjadi seorang mahasiswa?
 - ☐ Ya
 - ☐ Tidak
2. Apakah Anda merupakan mahasiswa domisili Solo Raya?
 - ☐ Ya
 - ☐ Tidak
3. Apakah Anda memiliki keinginan untuk menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana?
 - ☐ Ya
 - ☐ Tidak
4. Nama: _____
5. Jenis Kelamin
 - ☐ Perempuan
 - ☐ Laki-laki
6. Usia
 - ☐ 18-20 tahun
 - ☐ 21-23 tahun
 - ☐ 24-26 tahun
 - ☐ > 27 tahun
7. Jenjang Pendidikan
 - ☐ Diploma
 - ☐ S1
 - ☐ S2

Deskripsi Jawaban

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Daftar Pernyataan Kuesioner

1. Persepsi Kemudahan (X1)

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya mudah untuk mempelajari fitur yang ada di dalam aplikasi <i>e-wallet</i> Dana.				
2.	Saya mudah untuk mendapatkan aplikasi <i>e-wallet</i> Dana dengan app store/play store.				
3.	Saya dapat dengan mudah mengoperasikan atau menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> Dana.				

2. Persepsi Manfaat (X2)

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasakan manfaat menggunakan <i>e-wallet</i> Dana karena dapat mempermudah dalam bertransaksi.				
2.	Aplikasi <i>e-wallet</i> Dana dapat mempercepat transaksi saya karena mudah diakses.				
3.	Saya merasa senang saat mendapat <i>reward e-wallet</i> Dana berupa voucher setelah bertransaksi menggunakan <i>e-wallet</i> Dana karena dapat digunakan untuk transaksi selanjutnya.				
4.	Saya merasa nyaman saat menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> Dana karena dapat diakses atau digunakan bertransaksi dimana saja dan kapan saja tanpa menyita banyak waktu.				

3. Sistem Keamanan (X3)

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	<i>E-wallet</i> Dana memberikan jaminan kerahasiaan data pengguna pada saat bertransaksi.				
2.	Saya merasa puas menggunakan <i>e-wallet</i> Dana karena sistem pengelolaan data dilakukan dengan cepat dimana <i>e-wallet</i> Dana langsung mengirim notifikasi verifikasi setelah melakukan transaksi berhasil.				
3.	Saya merasa puas menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> Dana karena memberikan jaminan keamanan data, sehingga data transaksi aman.				

4. Minat Menggunakan

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya memiliki keinginan untuk menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> Dana.				
2.	Saya selalu mencoba menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> Dana untuk melakukan transaksi.				
3.	Saya akan berlanjut menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> Dana untuk bertransaksi di lain waktu.				