

**PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, PERSEPSI KEAMANAN
DAN PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN TERHADAP MINAT
PENGGUNAAN *E-WALLET* DI KOTA SURAKARTA**



SKRIPSI

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

Disusun Oleh :

HALIMATUS SAKDIYAH

NIM. 19.11.0036

**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA
TAHUN 2023**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Halimatus Sakdiyah
NIM : 19.11.0036
Program Studi : Manajemen R1
Judul : Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Keamanan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan *E-wallet* di Kota Surakarta.

Disetujui dan disahkan :

Hari : Selasa
Tanggal : 28 Maret 2023

Pembimbing,



Andri Nurtantiono, S.E., M.M.

NIDN. 0616016701

Mengetahui,

Kepala Program Studi S1 Manajemen



Tri Rulna Pratikatsih, S.E., M.B.A

NIDN. 0610119201

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : HALIMATUS SAKDIYAH
NIM : 19.11.0036
Program Studi : MANAJEMEN R1
Judul : PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN,
PERSEPSI KEAMANAN DAN PERSEPSI
KEMUDAHAN PENGGUNAAN TERHADAP
MINAT PENGGUNAAN *E-WALLET* DI KOTA
SURAKARTA.

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

Pada Hari : Jum'at

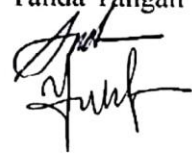
Tanggal : 16 Juni 2023.

Tim Penguji

Ketua : Andri Nurtantiono, S.E., M.M.

Anggota : Putri Maisara, S.E., M.BA.

Tanda Tangan



Mengetahui,

Ketua STIE Surakarta



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

NIDN. 0625127401

Pernyataan Keaslian Skripsi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul :

**PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, PERSEPSI KEAMANAN DAN
PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN TERHADAP MINAT
PENGGUNAAN *E-WALLET* DI KOTA SURAKARTA**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di 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 telah diberikan oleh perguruan tinggi batal saya terima.

Sukoharjo, 21 Maret 2023

Yang Memberi Pernyataan



Halimatus Sakdiyah

Motto

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap.”

(Q.S Al-Insyirah : 5-8)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan segala rasa syukur kepada Allah SWT, dengan segenap kerendahan hati penulis persembahkan penelitian skripsi ini kepada kedua orang tua saya Muhammad Rofii dan Husniyah dan adik saya Siti Rofikoh Hidayani yang selama ini telah memberikan saya dukungan yang luar biasa serta kasih sayang yang sangat besar terhadap saya. Semoga ini akan menjadi awal yang baik untuk saya supaya bisa terus melangkah kedepan.

PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, PERSEPSI KEAMANAN DAN PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *E-WALLET* DI KOTA SURAKARTA

ABSTRAK

Oleh : Halimatus Sakdiyah

NIM : 19.11.0036

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari persepsi kemanfaatan, persepsi keamanan dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kota Surakarta. Penelitian yang dilakukan menggunakan teknik analisis kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah pengguna *e-wallet* yang ada di kota Surakarta menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan teknik sampel tersebut ditentukanlah 150 sampel pengguna *e-wallet* sebagai responden penelitian. Jenis data yang digunakan adalah data primer dengan menggunakan kuesioner. Teknik pengolahan data menggunakan uji instrumen data penelitian, uji asumsi klasik, analisis regresi linear berganda, dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*, dan persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*, serta persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

Kata kunci : Minat Penggunaan, Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Keamanan, Persepsi Kemudahan Penggunaan.

**THE INFLUENCE OF PERCEIVED USEFULNESS, PERCEIVED
SECURITY AND PERCEIVED EASE OF USE ON THE INTEREST IN
USING E-WALLETS IN THE CITY OF SURAKARTA**

ABSTRACT

By : Halimatus Sakdiyah

NIM : 19.11.0036

This research was conducted to determine the effect of perceived usefulness, perceived security and perceived ease of use on the intention to use e-wallet in the city of Surakarta. Research conducted using quantitative analysis techniques. The population of this study are e-wallet users in Surakarta using a purposive sampling technique. Based on this sampling technique, 150 samples of e-wallet users were determined as research respondent. The type of data used is primary data using a questionnaire. Data processing techniques used research data instrument tests, classical assumption tests, multiple linear regression analysis, and hypothesis testing with the help of SPSS version 26. The results of this study indicate that perceived usefulness has a positive and significant effect on interest in using e-wallets, and perceptions of security have an effect positive and significant impact on interest in using e-wallet, as well as perceived ease of use has a positive and significant effect on interest in using e-wallet.

Keywords : Interest in Use, Perceived Usefulness Influence, Perceived Safety, Perceived Ease of Use.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Keamanan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan E-wallet di Kota Surakarta”**. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta umat muslim yang mengikuti ajaran hingga akhir zaman. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan, namun berkat bantuan, bimbingan, dan kerjasama dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehingga dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Budi Istiyanto, S.E.,M.M.,M.H. selaku Ketua STIESurakarta.
2. Tri Ratna Pamikatsih, S.E.,M.B.A. selaku Kepala Program Studi Manajemen.
3. Andri Nurtantiono, S.E.,M.M. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, motivasi, dan dukungan selama proses penyelesaian skripsi ini.
4. Kedua orang tua dan adik yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat dan teman-teman Manajemen yang telah menyemangati dan mendukung dalam setiap langkah pada proses penyelesaian skripsi ini.
6. Diki Hendrawan yang telah membantu dan menemani saat mengerjakan skripsi.
7. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna melengkapi segala kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb.

Surakarta, 21 Maret 2023

Halimatus Sakdiyah

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
Pernyataan Keaslian Skripsi	iii
Motto	iv
Persembahan	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Teori Yang Relevan	9
1. Teori <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	9
2. Persepsi Kemanfaatan	10
a. Indikator Persepsi Kemanfaatan.....	11
3. Persepsi Keamanan	11
a. Indikator Persepsi Keamanan	11

4. Persepsi Kemudahan Penggunaan	12
a. Indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan	12
5. Minat Penggunaan.....	12
a. Indikator Minat Penggunaan	13
B. Penelitian Terdahulu	14
C. Kerangka Pikir	19
D. Hipotesis	19
 BAB III. METODE PENELITIAN	21
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	21
1. Pendekatan Penelitian	21
2. Jenis Penelitian.....	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian	21
C. Sumber Data Penelitian	21
1. Data Primer	21
2. Data Sekunder	22
D. Populasi dan Sampel	22
E. Teknik Pengumpulan Data	23
1. Teknik Kuesioner	23
2. Studi Pustaka.....	23
F. Variabel Penelitian	23
1. Variabel <i>Independent</i> (Variabel Bebas)	23
2. Variabel <i>Dependent</i> (Variabel Terikat).....	24
G. Definisi Operasional Variabel	24
H. Teknik Analisis Data	26
1. Uji Instrumen Data.....	26
a. Uji Validitas	26
b. Uji Reliabilitas	26

2. Uji Asumsi Klasik	26
a. Uji Normalitas	26
b. Uji Multikolinearitas	27
c. Uji Heteroskedastisitas	27
3. Analisis Regresi Linear Berganda.....	27
4. Uji Hipotesis	28
a. Uji t.....	28
b. Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	28
 BAB IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN	29
A. Deskripsi Responden	29
1. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Domisili di Kota Surakarta	29
2. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Usia	29
3. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Jenis Kelamin.....	30
4. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Pendidikan	30
5. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Pekerjaan.....	31
6. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Penghasilan	31
7. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Transaksi Online <i>E-wallet</i>	32
B. Hasil Analisis Data	32
1. Uji Instrumen Data	32
a. Hasil Uji Validitas	32
b. Hasil Uji Reliabilitas	33
2. Uji Asumsi Klasik	34
a. Hasil Uji Normalitas.....	34
b. Hasil Uji Multikolinearitas.....	34
c. Hasil Uji Heteroskedastisitas	35
3. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	35
4. Uji Hipotesis	37

a. Hasil Uji t	37
b. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	38
C. Pembahasan	38
 BAB V. PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Peringkat Aplikasi <i>E-wallet</i>	4
Tabel 2. Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3. Skala Likert	23
Tabel 4. Definisi Operasional Variabel.....	24
Tabel 5. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Domisili di Kota Surakarta	29
Tabel 6. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Usia	29
Tabel 7. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Jenis Kelamin.....	30
Tabel 8. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Pendidikan	30
Tabel 9. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Pekerjaan.....	31
Tabel 10. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Penghasilan	31
Tabel 11. Karakteristik Responden Yang Berdasarkan Transaksi Online <i>E-wallet</i>	32
Tabel 12. Hasil Uji Validitas.....	32
Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas	33
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas	34
Tabel 15. Hasil Uji Multikolinieritas	35
Tabel 16. Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	35
Tabel 17. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda.....	36
Tabel 18. Hasil Uji t	37
Tabel 19. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	38
Tabel 20. Rekapitulasi Tingkat Kesetujuan Persepsi Kemanfaatan.....	39
Tabel 21. Rekapitulasi Tingkat Kesetujuan Persepsi Keamanan.....	40
Tabel 22. Rekapitulasi Tingkat Kesetujuan Persepsi Kemudahan Penggunaan	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pengguna <i>E-wallet</i> 2022	2
Gambar 2. <i>Technologi Acceptance Model</i> (TAM).....	10
Gambar 3. Kerangka Pikir	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	46
Lampiran 2. Tabulasi Data Penelitian	49
Lampiran 3. Hasil Output Data SPSS	65

BAB I

PENDAHULUAN

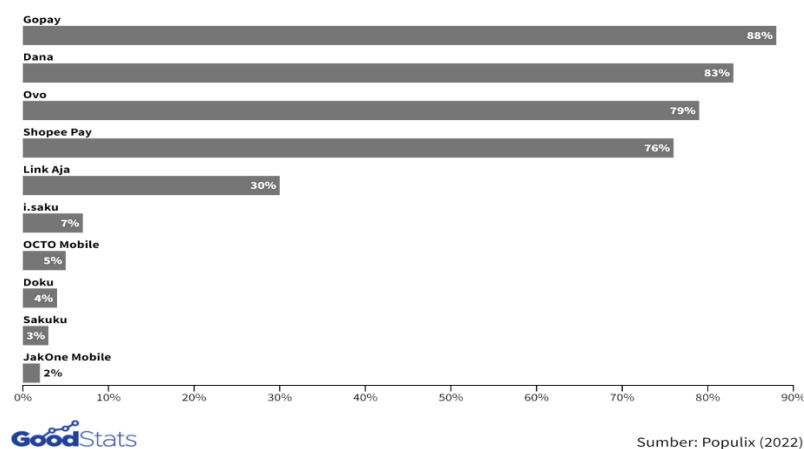
A. Latar Belakang

Di perkembangan era modern sekarang di Indonesia terbilang pesat apalagi sejak *e-wallet* kebanyakan orang sekarang menganggap ini sebagai kebutuhan. Pada saat pandemi covid-19 yang sempat melanda di Indonesia pada tahun 2020 yang menggunakan teknologi canggih untuk memaksa orang melakukan semua tugas dirumah. Jumlah transaksi menggunakan metode pembayaran online yang nyaman ini terus bertambah setiap hari layanan yang bisa dimanfaatkan para pengguna dan keamanan yang menunjang minat pengguna *e-wallet* di Indonesia. Sederhananya, *e-wallet* ini berfungsi sebagai pengganti dompet fisik dan uang tunai. Ini menghilangkan kebutuhan untuk membawa uang tunai dan kartu lainnya, termasuk kartu ATM untuk melakukan berbagai transaksi finansial.

E-wallet ini memiliki dua jenis media penyimpanan, penyimpanan berbasis chip dan penyimpanan berbasis server. *E-wallet* berdasarkan chip, seperti kartu dengan chip yang tertanam didalamnya. Sedangkan *e-wallet* adalah salah satu jenis *e-wallet* yang untuk digunakan harus terkoneksi dengan server penerbit. Dompet elektronik jenis ini juga dikenal sebagai dompet elektronik (*e-wallet*). Menurut Kuganathan dan Wikramanayake (2014) dompet elektronik atau disebut juga *mobile wallet* adalah layanan pembayaran yang dilakukan dengan menggunakan perangkat *mobile* dan diatur oleh peraturan keuangan (Mazaya Faridhal, 2019). Jenis *mobile commerce* terbaru dikatakan sebagai *e-wallet*, yang memungkinkan pengguna berbagi layanan, melakukan pembelian *online* dan berbelanja. Bank Indonesia sendiri menyimpulkan menurut pasal 1 angka 7 peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Tahun 2016 Tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran (“PBI/18/2016”), dompet atau dompet elektronik adalah layanan yang menyimpan informasi tentang pembayaran. Instrumen, seperti metode pembayaran yang menggunakan kartu dan/atau uang elektronik dan juga dapat menampung dana.

E-wallet menawarkan aspek lebih bermanfaat, aman, efisien, dan menguntungkan, karena pemanfaatannya dipandang lebih aman. Orang Indonesia sering menggunakan jenis *e-wallet* sebagai berikut : GoPay, Dana, Ovo, ShopeePay, LinkAja, i.saku, OCTO Mobile, Doku, Sakuku, dan JakOneMobile.

Gambar 1 *E-wallet* yang paling sering dipakai di Indonesia pada tahun 2022



Sumber: *Populix 2022*

Berdasarkan gambar 1 *Populix 2022* menunjukkan GoPay menjadi aplikasi *e-wallet* yang paling banyak digunakan. Sebanyak 88% responden pengguna *e-wallet* mengaku menggunakan GoPay. GoPay hanya unggul sedikit dari Dana yang dipakai oleh 83% responden. Selanjutnya, Ovo berada di peringkat ketiga dengan persentase pemakaian oleh 79% responden. ShopeePay berada di posisi keempat dengan pengguna sebanyak 76% responden. LinkAja juga menjadi *e-wallet* kelima yang digunakan dari 30% responden.

E-wallet lainnya memiliki penggunaan di bawah 30%. Beberapa di antaranya adalah i.saku yang dipakai oleh 7% responden, OCTO Mobile oleh 5% responden, Doku 4% responden, Sakuku 3% responden, dan JakOneMobile 2%.

Orang pada akhirnya harus pilih-pilih ketika memutuskan *e-wallet* mana yang akan digunakan untuk bertransaksi dalam kehidupan sehari-hari karena pengenalan banyak jenis dengan berbagai kelebihan dan kekurangan. Keuntungan yang diterima penggunaan *e-wallet* adalah faktor lain yang menarik minat mereka. Keunggulan tersebut antara lain dapat mempercepat pembayaran, melakukan pembayaran dengan nominal yang tepat, dan sangat berguna dalam transaksi dengan nilai kecil dan frekuensi tinggi, seperti membayar di minimarket dan tempat lainnya. Manfaat pengguna adalah tindakan yang diambil ketika seseorang berfikir bahwa menggunakan sistem tertentu akan membantu mereka tampil lebih baik di tempat kerja (Davis, 1989).

Lallmahamood (2007) menjelaskan persepsi pelanggan tentang jaminan keamanan transaksi dan perlindungan informasi pribadi adalah apa yang merupakan keamanan dan privasi. Pelanggan tertarik untuk mengadopsi *e-wallet* karena berbagai alasan, termasuk keamanan dan privasi. Menurut hasil pengukuran berdasarkan model Kruger dan Kearney, pengguna *e-wallet* Indonesia secara umum memiliki tingkat kesadaran keamanan yang baik, meskipun masih ada beberapa area yang perlu dikembangkan dalam hal pengetahuan, sikap, dan perilaku terutama dalam hal area fokus PIN/password, *software*, dan internet masih kurang penting dibandingkan area fokus *hardware*.

Hampir semua sektor berdampak pada teknologi informasi salah satunya industri yang mengantisipasi perubahan adalah sistem pembayaran belanja. Saat ini, banyak orang mengandalkan opsi pembayaran lain selain transfer dan *mobile banking* sehingga *e-wallet* menjadi pilihan baru bagi para pembeli baik *offline* maupun *online*. Penggunaannya yang mudah banyak membuat para konsumen bisa menetap ke pilihan metode pembayaran tersebut juga selama

fase *checkout*, banyak platform penjualan online telah memasukkan pilihan pembayaran. Pilihan pembayaran menggunakan *e-wallet* dilakukan lebih sering sebagai akibat dari iklan dari dua kategori penyedia layanan tersebut.

Manfaat kegunaan yang diberikan oleh layanan *e-wallet* tidak terlepas dari perkembangan *e-wallet* yang semakin meningkat, sehingga minat pengguna aplikasi *e-wallet* di Indonesia semakin meningkat. Banyak yang belum mengetahui secara mendalam tentang *e-wallet* yang sering digunakan oleh masyarakat di Indonesia dan tentunya berkat bekerjasama dengan aplikasi tersebut sehingga berpotensi meraih nama atau pasar yang lebih luas. Berikut penjelasan singkat mengenai empat *e-wallet* tertinggi yaitu :

Tabel 1 Peringkat Aplikasi *E-wallet*

Rank	Nama <i>E-wallet</i>	Perusahaan Penerbit	Aplikasi Utama yang Menggunakan
1.	OVO	PT. Visionet Internasional	Grab
2.	GoPay	PT. Dompet Anak Bangsa (d/h PT. MVCommerce Indonesia)	Gojek
3.	ShopeePay	PT. Airpay Internasional	Shopee
4.	DANA	PT. Espay Debit Indonesia Koe	Lazada

Sumber : Bank Indonesia, 2019

Berdasarkan tabel 1 data peringkat aplikasi *e-wallet* menunjukkan bahwa aplikasi yang tertinggi yaitu OVO dan ovo sendiri penerbit dari perusahaan yang bernama PT. Visionet Internasional yang dimana *e-wallet* ini sendiri bekerjasama sebagai pembayaran digital pada aplikasi Grab yang mempermudah pembayaran bagi konsumen Grab dan membuat lebih praktis sehingga bisa melakukan pembayaran pada aplikasi Grab tanpa harus menggunakan uang *cash*. *E-wallet* tertinggi yang kedua yaitu terdapat pada *e-wallet* GoPay, PT. Dompet Anak Bangsa (d/h PT.MVCommerce Indonesia) adalah penerbit *e-wallet* GoPay yang menjadikan dompet digital sebagai pembayaran pada aplikasi Gojek yang tanpa memerlukan uang *cash* sehingga mempermudah dan membuat konsumen Gojek lebih aman untuk tidak

membawa uang *cash* saat menggunakan aplikasi tersebut. *E-wallet* tertinggi yang ketiga yaitu terdapat pada *e-wallet* ShopeePay dan penerbit dari perusahaan yang bernama PT. Airpay Internasional yang menjadikan *e-wallet* sebagai pembayaran pada aplikasi Shopee. Dan yang keempat terdapat pada *e-wallet* DANA penerbit dari perusahaan yang bernama PT. Espay Debit Indonesia Koe yang menjadikan *e-wallet* sebagai pembayaran pada aplikasi Lazada.

E-wallet adalah tindakan berguna yang hanya membutuhkan satu klik di layar ponsel untuk digunakan saat digunakan sebagai metode pembayaran. Lalu, tingkat keamanan *e-wallet* lebih mudah dimanfaatkan oleh orang lain. Transaksi dapat diselesaikan dengan hanya memasukkan kartu ke pembaca. *E-wallet*, di sisi lain, memberikan tingkat keamanan yang lebih baik karena menggunakan metode pembayaran ini memerlukan pembukaan program, mengikuti beberapa langkah dan mengaktifkan nomor telepon dan PIN. Sistem *e-wallet* adalah program yang memungkinkan pengguna untuk melihat alur transaksi, baik yang datang maupun yang keluar *e-wallet*. Saldo *e-wallet* memang terbilang besar, dengan kapasitas 10 juta rupiah, untuk ukuran maksimal diwajibkan oleh undang-undang memiliki akses internet untuk menyetujui pembayaran. Namun, tidak semua lokasi mengizinkan penggunaan *e-wallet* hanya sebagian kecil lokasi jual beli yang bekerjasama dengan penyedia jasa.

Hal yang memunculkan beragam tren dan fenomena di masa pandemi covid-19 *e-wallet* adalah masalah dalam ranah pembelian *online*, dan penggunaannya meningkat secara signifikan selama krisis. Dari November 2020 hingga Januari 2021, 1.000 pembelanja online aktif dari delapan kota besar Indonesia berpartisipasi dalam survei ini. Mahesh Agarwal menegaskan bahwa mengkomunikasikan tren paling signifikan yang diamati selama pandemi, yaitu lonjakan penggunaan dompet elektronik. Tidak lepas dari maraknya transaksi *e-commerce* secara umum. Setelah covid-19, hampir setengah (48%) pengguna *e-wallet* Indonesia mulai menggunakannya.

Dalam tiga hingga lima tahun terakhir, telah terjadi peningkatan 10% hingga 45% dalam penggunaan metode pembayaran *e-wallet*. Jika dilihat pilihan ini memiliki tren yang sangat menarik yang bisa muncul dengan cepat di Indonesia secara keseluruhan. Sejak *e-wallet* mencapai Indonesia adopsi tidak secepat setelah pandemi melanda dengan hampir setengah dari pengguna saat ini melakukannya.

Hal yang menarik para konsumen saat *e-wallet* berbeda dengan transfer bank semakin sering digunakan untuk membayar pembelian online. Ketika *e-wallet* pertama kali menjadi populer kepercayaan publik pada umumnya masih rendah dan banyak orang memilih *cash on delivery*. Namun, orang sudah mulai menerima *e-wallet* dan bahkan persentase pembayaran yang dilakukan melalui *e-wallet* telah meningkat. Orang-orang sekarang merasa lebih nyaman menggunakan *e-wallet* daripada *cash on delivery*. Tingkat penetrasi pasar ShopeePay sebesar 68%, diikuti oleh OVO sebesar 62%, DANA sebesar 54%, GoPay sebesar 53%, dan LinkAja sebesar 23%. Menurut temuan jajak pendapat peserta riset Neurosensus, dari segi peringkat promosi ShopeePay berada di urutan keempat dengan 42%, diikuti oleh OVO (25%), Gopay (16%), DANA (13%), dan LinkAja (4%). Lebih dari sepertiga peserta percaya bahwa ShopeePay telah mengalami pertumbuhan tercepat diantara *e-wallet* selama tiga bulan terakhir 25% OVO, 20% DANA, 17% Gopay, dan 4% LinkAja menyusul.

E-wallet (dompet digital) banyak jenisnya seperti GoPay, OVO, DANA, ShopeePay, dan lainnya. *E-wallet* sudah ada bahkan sebelum pandemi terjadi. Namun, sekarang penggunaannya menjadi semakin marak atau dikenal karena imbauan untuk menggunakan metode pembayaran *cashless* dan juga karena kemudahan yang diberikan, seperti kemudahan untuk mengirim uang, kemudahan pembayaran, dan promo-promo yang tersedia. Oleh karena itu, peneliti ingin menguji dan melihat bagaimana pengaruh minat penggunaan *e-wallet* sehingga peneliti mengambil judul “PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, PERSEPSI KEAMANAN, DAN PERSEPSI

KEMUDAHAN PENGGUNAAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *E-WALLET* DI KOTA SURAKARTA”. Judul tersebut dipilih dengan beberapa alasan yang mendasari. Secara objektif peneliti ingin mengetahui pengaruh minat penggunaan *e-wallet* di Kota Surakarta dan ingin melihat potensi yang dimiliki *e-wallet* pada era modern seperti ini di Kota Surakarta.

B. Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat penggunaan *e-wallet* ?
2. Apakah ada pengaruh persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *e-wallet* ?
3. Apakah ada pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan *e-wallet* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat disimpulkan tujuan penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat penggunaan *e-wallet*
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *e-wallet*
3. untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan *e-wallet*

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, hasil penelitian secara praktis dapat menambah wawasan dalam berfikir terkait keilmuan untuk mengetahui yang mempengaruhi terhadap minat penggunaan *e-wallet*.
2. Bagi perusahaan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam upaya untuk meningkatkan minat penggunaan *e-wallet*.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka mengkaji lebih dalam permasalahan-permasalahan yang terjadi pada *e-wallet*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Yang Relevan

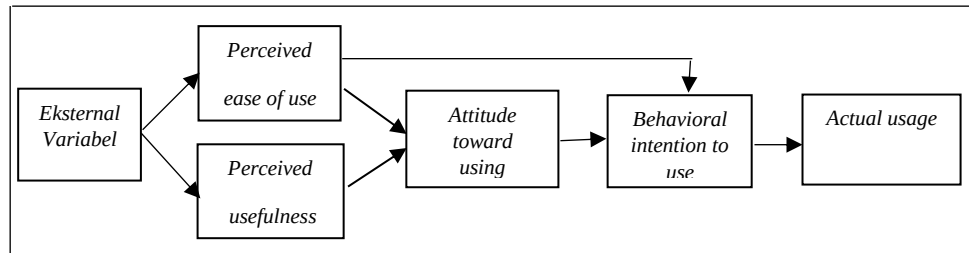
1. Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) yang dibuat pada tahun 1989 dan diadopsi dari beberapa untuk menggambarkan bagaimana teknologi bekerja, sebuah model dikembangkan untuk memeriksa dan memahami variabel-variabel yang mempengaruhi adopsi teknologi baru diterima oleh pengguna teknologi. TAM dibuat sebagai model untuk mengukur penerimaan penggunaan ditentukan oleh minat penggunaan. Persepsi kemanfaatan dan sikap terhadap tindakan digunakan untuk mengukur minat penggunaan.

Sikap individu tentang pemanfaatan teknologi itu sendiri dipengaruhi oleh seberapa berguna dan ramah penggunaannya, dan ini mempengaruhi apakah seseorang tertarik untuk menggunakannya. Di TAM, keunggulan teknologi mempengaruhi kenyamanan yang dirasakan, tetapi tidak sebaliknya. Oleh karena itu, terlepas dari seberapa ramah penggunaannya teknologi tersebut, selama orang tersebut percaya itu berguna untuk tugas-tugas tertentu, dia akan tertarik untuk menggunakannya. Model TAM ini menunjukkan bahwa sejumlah faktor mempengaruhi minat pengguna tentang bagaimana dan kapan mereka akan menggunakan teknologi yang baru diperkenalkan.

Berikut terdapat gambar pengembangan *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis (1989)

Gambar 2 *Technology Acceptance Model* (TAM)



Bagan TAM diatas menjelaskan berbagai faktor luar yang mempengaruhi bagaimana kegunaan dilihat dan bagaimana penggunaan selanjutnya dibuat. Kegunaan yang dirasakan (*Perceived ease of use*) mempengaruhi sikap terhadap penggunaan (*Attitude to using*) konstruksi penggunaan aktual (*Actual usage*), yang selanjutnya akan berdampak pada konstruksi persepsi manfaat dan niat perilaku untuk menggunakan. Terciptanya persepsi manfaat juga akan berdampak pada terciptanya niat perilaku untuk menggunakan (*Behavioral intention to use*).

2. Persepsi Kemanfaatan

Persepsi kemanfaatan diartikan pengguna potensial akan meningkatkan kinerja sistem aplikasi tertentu, yaitu bagaimana kegunaan subjektif didefinisikan. Kinerja produk yang disederhanakan dapat memberikan hasil yang lebih baik baik secara fisik maupun non fisik, seperti hasil yang lebih cepat dan lebih memuaskan daripada tidak memanfaatkan produk tersebut.

Kenyamanan dan kemanfaatan saling terkait, tetapi tidak sebaliknya. Karena pengguna akan menggunakan sistem terlepas dari seberapa mudah atau sulitnya untuk digunakan. Peningkatan produktivitas, kinerja, manfaat total, penghematan waktu, dan kinerja pekerjaan adalah semua indikator kegunaan yang dirasakan (Moch. Suhir dan Imam Suryadi, 2014).

a. Indikator Persepsi Kemanfaatan

Mengenai indikator terkait persepsi kemanfaatan menurut Davis (1989) (dalam Alkhoiri, 2022) adalah sebagai berikut :

- 1) Menjadikan kerja lebih efektif
- 2) Transaksi lebih cepat
- 3) Meningkatkan produktivitas

3. Persepsi Keamanan

Peneliti Aprilia (2018) Persepsi Keamanan yang terwujud merupakan penegasan yang dapat mengungkapkan seberapa percaya diri seseorang terhadap keamanan kemajuan. Karena data pembeli sekarang disimpan dan tidak dapat dibatasi oleh grup lain manapun, keamanan asli didefinisikan sebagai keyakinan pembeli bahwa data mereka sendiri tidak boleh terlihat oleh grup lain manapun kecuali diri mereka sendiri. Agar mereka merasa cukup aman untuk mengakses perbaikan yang memiliki tingkat keamanan tertentu.

Rahardjo (2005:2) mengungkapkan karena dalam sistem berbasis data dimana data sebenarnya tidak relevan, keamanan data adalah satu-satunya cara untuk membedakan pemerasan atau mencegah misrepresentasi (kecurangan). Manajemen keamanan informasi dapat digunakan untuk menjaga keamanan informasi. Dengan keamanan informasi sebagai perhatian utamanya, manajemen keamanan informasi adalah divisi dari manajemen keamanan.

a. Indikator Persepsi Keamanan

Adapun indikator-indikator terkait persepsi keamanan menurut Ramadhan dkk, (2016) sebagai berikut :

- 1) Tidak khawatir memberikan informasi
- 2) Kepercayaan bahwa informasi dilindungi
- 3) Kepercayaan bahwa keamanan uang yang ada didalam alat elektronik terjamin pada saat transaksi.

4. Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seseorang dapat memahami menggunakan teknologi (Davis *et. al* dalam jurnal Pratama & Suputra 2019). Menurut Widjana dalam Ahmad & Pambudi, (2013), persepsi kemudahan penggunaan mengacu pada gagasan bahwa menggunakan teknologi informasi untuk tujuan komersial tidak memerlukan banyak pekerjaan. Menurut Jogyanto dalam Marchelina & Pratiwi, (2016), kemudahan penggunaan yang dirasakan adalah kebebasan bisnis yang dapat ditentukan oleh seberapa banyak seseorang memanfaatkan suatu teknologi.

Menurut definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegunaan dapat membuat sesuatu menjadi lebih mudah bagi seseorang. Jika seseorang menganggap sistem informasi tidak sulit untuk digunakan, cenderung menggunakan *e-wallet*. Model penerimaan teknologi (TAM) juga disebut sebagai model penerimaan teknologi, diciptakan oleh Davis *et. al* dalam Pratama & Suputra (2019) dan digunakan untuk menjelaskan mengapa orang merangkul teknologi yang sedang digunakan.

a. Indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan

Adapun indikator-indikator dari persepsi kemudahan penggunaan menurut Davis (dalam Fatmawati, 2015) adalah sebagai berikut :

- 1) Mudah dipelajari (*ease to learn*).
- 2) Dapat dikontrol (*controllable*).
- 3) Jelas dan dapat dipahami (*clear and understandable*).
- 4) Fleksibel (*flexible*).
- 5) Mudah untuk menjadi terampil/mahir (*easy to become skillful*) dan
- 6) Mudah digunakan (*easy to use*).

5. Minat Penggunaan

Menurut Fatmawati (2015) minat penggunaan uang elektronik adalah tujuan perilaku untuk menggunakan sistem informasi dengan tujuan menjadikannya kecenderungan perilaku untuk melakukannya di

masa depan. Sedangkan Jati (2012) mendefinisikan minat dalam memanfaatkan teknologi sebagai derajat keinginan atau niat seseorang untuk menggunakan teknologi secara terus menerus dengan alasan bahwa orang tersebut memiliki akses terhadap teknologi.

Menurut teori TAM, kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, dan keamanan yang dirasakan adalah faktor tambahan yang berdampak pada niat pengguna untuk menggunakan. Tingkat kepercayaan seseorang terhadap keamanan teknologi dapat ditentukan oleh kesan mereka terhadap keamanan yang dirasakan. Sehingga seseorang berkomitmen untuk memanfaatkan teknologi yang terjamin keamanannya. Akibatnya, dapat diklaim bahwa seseorang akan tertarik untuk mengadopsi suatu teknologi terutama jika ia yakin bahwa teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerjanya dan dapat digunakan dengan cepat atau dengan sedikit usaha.

a. Indikator Minat Penggunaan

Adapun indikator-indikator dari minat penggunaan menurut Pratiwi, Indriani, & Sugiarto (2017) sebagai berikut :

- 1) Akan bertransaksi
- 2) Akan merekomendasikan, dan
- 3) Akan terus menggunakan.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2 Penelitian Terdahulu

No	Penulisan dan Tahun	Judul	Alat Analisis	Hasil
1.	Wibisono (2020)	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, serta Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Wallet</i> .	Analisis Regresi Linear Berganda.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Persepsi Keamanan berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan <i>E-Wallet</i> .
2.	Khoiriyah, dkk (2019)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat	Analisis Regresi Linear Berganda.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi

		Menggunakan <i>Financial Technology</i> pada aplikasi DANA.		Keamanan berpengaruh positif terhadap Minat Menggunakan <i>E-Wallet</i> dengan aplikasi DANA.
3.	Cahyono dan Adha (2022)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Monay</i> pada aplikasi DANA di masa pandemi Covid-19.	Analisis Regresi Linear Berganda.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan <i>E-Monay</i> pada aplikasi DANA di masa pandemi covid-19.
4.	Ningrum (2022)	Keefektifan Persepsi Manfaat, Persepsi	Analisis Deskriptif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel

		Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Keamanan pada Minat Menggunakan <i>E-Monay</i> dalam meminimalisir penyebaran covid-19 pada masyarakat di masa pandemi.		Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Keamanan berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan <i>E-Monay</i> .
5.	Desvronita (2021)	Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran <i>E-Wallet</i> Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> .	Menggunakan data kuantitatif dengan kuisisioner.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Kemudahan, Persepsi Kegunaan, Kepercayaan dan Sikap Pengguna berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan sistem pembayaran

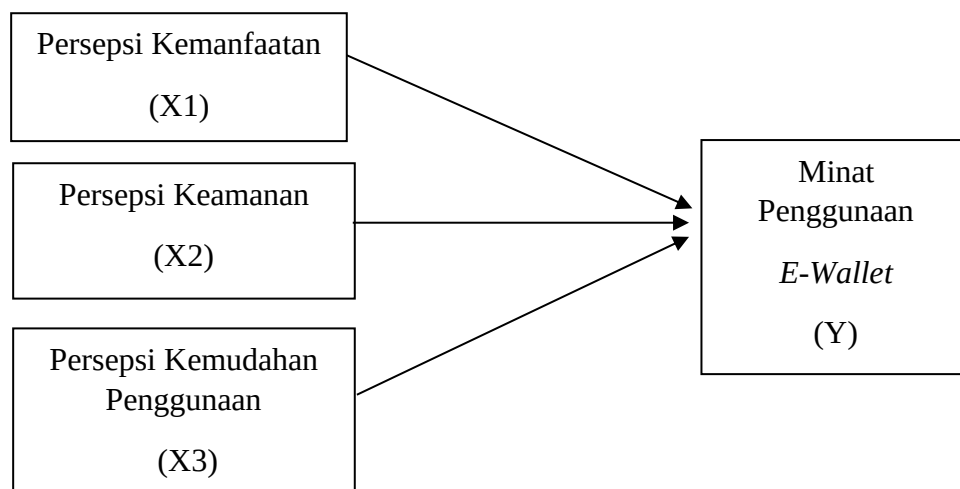
				<i>Electronic Wallet.</i>
6.	Pranoto dan Setianegara (2020)	Analisis pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan terhadap Minat Nasabah Menggunakan <i>Mobile Banking</i> (Studi kasus pada PT. Bank Rakyat Indonesia (persero) Tbk kantor cabang semarang pandanaran).	Menggunakan explanatory (penjelasan) dengan pendekatan kuantitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan <i>Mobile Banking</i> .
7.	Robaniyah dan Kurnianingsih (2021)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Keamanan terhadap Minat	Analisis Regresi Linear Berganda.	Hasil analisis pada riset ini menerangkan bahwa variabel Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan

		Menggunakan Aplikasi OVO.		Keamanan secara positif dan signifikan serta secara simultan mempengaruhi Minat Menggunakan aplikasi OVO di wilayah Solo Raya.
8.	Putri,dkk (2021)	Pengaruh Daya Tarik Promosi, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan terhadap Minat Penggunaan <i>E-Monay</i> pada mahasiswa politeknik negeri semarang.	Analisis Regresi Linear Berganda dengan bantuan program SPSS 25.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara simultan atau pasial variabel Daya Tarik Promosi, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik.

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 3 Kerangka Pikir



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

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

D. Hipotesis

1. Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan

Berdasarkan hasil penelitian dari Wibisono (2020), Khoiriyah,dkk (2019), Cahyono dan Adha (2022), Ningrum (2022), Pranoto dan Setianegara (2020), Robaniyah dan Kurnianingsih (2021) menunjukkan bahwa variabel persepsi kemanfaatan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan. Hasil penelitian diatas diduga persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

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

2. Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan

Berdasarkan hasil penelitian dari Wibisono (2020), Khoiriyah,dkk (2019), Cahyono dan Adha (2022), Ningrum (2022), Pranoto dan Setianegara (2020), Robaniyah dan Kurnianingsih (2021), Putri,dkk (2021) menunjukkan bahwa variabel persepsi keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan. Hasil penelitian diatas diduga persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

H2 : Persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

3. Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan

Berdasarkan hasil penelitian dari Wibisono (2020), Khoiriyah,dkk (2019), Cahyono dan Adha (2022), Ningrum (2022), Desvronta (2021), Pranoto dan Setianegara (2020), Robaniyah dan Kurnianigsih (2021), Putri,dkk (2021), menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan. Hasil penelitian diatas diduga persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

H3 : Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Persepsi Kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-wallet*
2. Persepsi Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-wallet*
3. Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-wallet*

B. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan diatas, maka saran yang diberikan untuk dapat meningkatkan minat penggunaan *e-wallet* dalam penelitian ini, diantaranya :

1. Bagi penyedia *e-wallet* dalam pengelolaan pengaman saldo yang tersimpan selama bertransaksi baik *top up* transfer dll termasuk saat terjadi kendala-kendala tertentu.
2. Bagi penyedia *e-wallet* sebaiknya memperluas jaringan penggunaan *e-wallet* tidak hanya di toko-toko tertentu tetapi dimana saja.
3. Bagi penyedia *e-wallet* harus meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi *e-wallet* baik menggunakan handphone atau melalui *m-banking*.

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.
- Alkhoiri, A. R. (2022). Pengaruh Promosi, Persepsi Manfaat, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Linkaja Pada Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Negeri Prof.K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto). *Skripsi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Islam Negeri (UIN) Purwokerto*, 1–66.
- Cahyono, Y. T., & Adha, A. H. (2022). Pengaruh Manfaat, Kemudahan, Dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Pada Aplikasi Dana Di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan(SNPK)*,1,439–444.
<https://doi.org/10.36441/snpk.vol1.2022.71>
- Davis, F. D., & Davis, F. (1989). *Perceived Usefulness , Perceived Ease of Use , and User Acceptance of Information Technology*. January 2015.
<https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, F. D., Richard, V. I. S., Paul, D., & Warsha, R. (1989). User Acceptance Of Computer Technology : A Comparison Two The Oriental Models. *Journal Management Science*, 8.
- Desvronita. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet Menggunakan Technology Acceptance Model. *Jurnal A*, 18(2).
- Elmira, P. (2021). *Studi: Penggunaan Dompot Elektronik Melonjak Selama Pndemi Covid-19*. <https://M.Liputan6.Com/Lifestyle/Read/4496366/Studi-Penggunaan-Dompot-Elektronik-Melonjak-Selama-Pandemi-Covid-19>.
- Faridhal, M. (2019). Analisis Transaksi Pembayaran Nontunai Melalui E-wallet : Perspektif Dari Modifikasi Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2. *Jurnal Ilmiah*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Fatmawati, E. (2015). Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Sistem Informasi Perpustakaan. *Iqra': Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 9(1), 1–13. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/iqra/article/view/66>
- Indonesia, G. B. (2016). *Pengaturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 (Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran)*.

- Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23* (Edisi Ke-8). Semarang : Universitas Diponegoro.
- Husein. (2013). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis* (p. 179). Jakarta : Rajawali.
- Jati, N. J. (2012). Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Dan Penggunaan Sistem E-Ticket. *Http://Ejournal-S1.Undip.Ac.Id/Index.Php/Accounting*, 1(2003), 1–14.
- Khoiriyah, S., U. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*. <http://repository.unmuhjember.ac.id/id/eprint/14565%0Ahttp://repository.unmuhjember.ac.id/14565/3/3>. BAB 1.pd
- Lallmahamood, M. (2022). *Journal of Internet An Examination of Individual's Perceived Security and Privacy of the Internet in Malaysia and the InTulence of This on Their Intention to Use E-Commerce : Using An Extension of the Technology Acceptance Model. December 2007.*
- Marchelina, P. (n.d.). (2018). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko dan fitur layanan terhadap minat penggunaan e- money (studi kasus pada pengguna e-money kota palembang). *Jurnal Akuntansi*, 1–17.
- Moch Suhir, Imam Suyadi, R. (n.d.). Keputusan Pembelian Secara Online (Survei Terhadap Pengguna Situs Website www.kaskus.co.id). *Jurnal Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya Malang*, 8(1).
- Ningrum, Eny Puspita. (2022). Keefektifan Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Dan Keamanan Pada Minat Menggunakan E-Money Dalam Meminimalisir Penyebaran Covid-19 Pada Masyarakat Di Masa Pandemi. *Jurnal Sosial Ekonomi Dan Humaniora*, 8(1), 42–47. <https://doi.org/10.29303/jseh.v8i1.4>
- Pitura, R. C., Rachma, N., & Rahma, F. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-WalletShopeepay Di Kalangan Generasi Millenial(Studi PadaMahasiswa Manajemen UNISMA Angkatan 2018). *E-JRM: E-Jurnal Riset Manajemen*, 71–81. www.fe.unisma.ac.id
- Pranoto, M. O., & Setianegara, R. G. (2020). Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Keamanan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Mobile Banking. *Keunis*, 8(1), 1.
- 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>

- Pratiwi, M. T., Indriani, F., & Sugiarto, J. (2017). Analisis Pengaruh Technology Readiness Terhadap Minat Menggunakan Tcash Di Kota Semarang. *Jurnal Bisnis Strategi*, 26(1), 76. <https://doi.org/10.14710/jbs.26.1.76-88>
- Priyatno. (2010). *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS* (p. 62). Yogyakarta : Gaya Media.
- 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>
- Rahardjo. (2005). *Keamanan Sistem Informasi Berbasis Web*. Jakarta: PT.Individu Indonesia
- Ramadhan, A. F., Prasetyo, A. B., & Irviana, L. (2016). Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-money. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 13, 1–15. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JDEB/article/view/470/833>
- Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)* (p. 105). Yogyakarta : CV.Andi Offset.
- Robaniyah, L., & Kurnianingsih, H. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Ovo. *Journal IMAGE*, 10(1), 53–62.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (p. 80). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibisono, S. I. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat serta Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet. *Skripsi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
<https://goodstats.id/article/ini-10-e-wallet-yang-paling-sering-dipakai-masyarakat-indonesia> (Diakses pada 4 November 2022)
<https://review.bukalapak.com/amp/finance/daftar-terbaru-bank-dan-perusahaan-penerbit-e-monay> (Diakses pada 11 November 2022)

LAMPIRAN

Kuesioner Penelitian

Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Keamanan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan *E-wallet* di Kota Surakarta.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Perkenalkan saya Halimatus Sakdiyah, Mahasiswa Program Studi Manajemen Umum dari Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta yang sedang melakukan penelitian dalam rangka menyusun Tugas Akhir Skripsi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Penelitian saya yang berjudul, “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Keamanan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan *E-wallet* di Kota Surakarta”.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya sangat mengharapkan ketersediaan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk menjadi responden dengan mengisi lembar kuesioner atau angket ini secara lengkap dan memberikan jawaban sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga kuesioner ini dapat digunakan untuk penelitian. Semua informasi yang berkaitan dengan identitas responden dalam penelitian ini akan dijaga dan dirahasiakan. Sekian dari saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Peneliti,

Halimatus Sakdiyah

Identitas Responden

1. Nama Responden :
2. Usia :
3. Jenis kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan
4. Domisili Surakarta :
 - a. Kecamatan : ☐ Banjarsari ☐ Laweyan
☐ Jebres ☐ Serengan
☐ Pasar Kliwon
5. Pendidikan : ☐ SMP ☐ D3
☐ SMA ☐ S1
☐ Lainnya :
6. Pekerjaan : ☐ Pelajar ☐ PNS
☐ Mahasiswa ☐ Wiraswasta
☐ Karyawan Swasta ☐ Lainnya:
7. Penghasilan : ☐ Tidak berpenghasilan
☐ < Rp. 1.000.000.00
☐ Rp. 1.000.000.00 - Rp. 3.000.000.00
☐ Rp. 3.000.001 – Rp. 5.000.000.00
☐ > Rp. 5.000.000.00
8. Jika menggunakan/ bertransaksi secara online e-wallet apa yang dipilih :

☐ OVO ☐ ShopeePay
☐ GoPay ☐ DANA
9. Tuliskan 3 teratas pilihan e-wallet saat akan bertransaksi online :
 - a.
 - b.
 - c.

Keterangan :

1. STS : Sangat Tidak Setuju
2. TS : Tidak Setuju
3. N : Netral
4. S : Setuju
5. SS : Sangat Setuju

Persepsi Kemanfaatan	STS	TS	N	S	SS
1. Aktivitas transaksi keuangan akan lebih efektif menggunakan <i>e-wallet</i>					
2. Menggunakan <i>e-wallet</i> mempercepat proses transaksi yang saya lakukan					
3. Menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> akan meningkatkan produktivitas saya					

Persepsi Keamanan	STS	TS	N	S	SS
1. Saya tidak akan khawatir terhadap keamanan informasi ketika menggunakan <i>e-wallet</i>					
2. Menurut saya vendor <i>e-wallet</i> akan mampu menjaga kerahasiaan informasi yang saya berikan					
3. Uang yang tersimpan di aplikasi <i>e-wallet</i> terjamin keamanannya					

Persepsi Kemudahan Penggunaan	STS	TS	N	S	SS
1. Saya tidak akan kebingungan menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i>					
2. Mudah bagi saya untuk mengontrol aplikasi <i>e-wallet</i>					
3. Aplikasi <i>e-wallet</i> yang ada di Indonesia mudah di aplikasikan dan dapat dipahami					
4. Aplikasi <i>e-wallet</i> sangat fleksibel digunakan					
5. Saya akan dapat menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> dengan mudah					
6. Aplikasi <i>e-wallet</i> akan mudah digunakan					

Minat Penggunaan	STS	TS	N	S	SS
1. Saya akan bertransaksi menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i>					
2. Saya akan merekomendasikan aplikasi <i>e-wallet</i> kepada orang sekitar saya					
3. Saya berkeinginan akan terus menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i>					

Tabulasi Data Penelitian

NO RESPONDEN	PERSEPSI KEMANFAATAN			Total.PM
	PM.1	PM.2	PM.3	
1	4	4	4	12
2	4	5	4	13
3	5	5	5	15
4	5	4	5	14
5	5	5	4	14
6	4	4	4	12
7	5	5	4	14
8	5	4	5	14
9	5	5	5	15
10	5	5	5	15
11	5	5	5	15
12	4	4	4	12
13	5	5	5	15
14	5	5	5	15
15	4	4	4	12
16	4	4	4	12
17	4	4	4	12
18	4	4	4	12
19	4	4	4	12
20	4	4	4	12
21	5	5	4	14
22	5	5	5	15
23	4	4	4	12