

**DETERMINAN MINAT PENGGUNAAN ULANG *E-WALLET*
STUDI EMPIRIS PADA MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI SOLO RAYA**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Akuntansi Pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta**

**Disusun Oleh :
Riswanda Astuti
21.21.0046**

**PROGRAM STUDI S1 AKUNTANSI
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA
TAHUN 2025**

**DETERMINAN MINAT PENGGUNAAN ULANG *E-WALLET*
STUDI EMPIRIS PADA MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI SOLO RAYA**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Akuntansi Pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta**

**Disusun Oleh :
Riswanda Astuti
21.21.0046**

**PROGRAM STUDI S1 AKUNTANSI
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA
TAHUN 2025**

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Riswanda Astuti
NIM : 21210046
Program Studi : S1 Akuntansi
Judul : Determinan Minat Penggunaan *E-Wallet*
Studi Empiris Pada Mahasiswa di Perguruan Tinggi Kota Surakarta

Disetujui dan disahkan:

Hari : Rabu
Tanggal : 13 November 2024

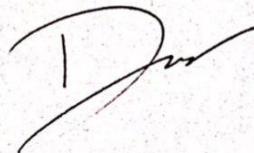
Pembimbing



Era Trianita Saputra, SE., M.Si., M.B.A.
NIDN: 0623029402

Mengetahui

Ketua STIE Surakarta



Aditya Liliyan, S.M.B., M.M.
NIDN: 0606118902

LEMBAR PERNYATAAN

Nama : Riswanda Astuti
NIM : 21210046
Program Studi : S1 Akuntansi
Judul : Determinan Minat Penggunaan Ulang *E-Wallet*
Studi Empiris Pada Mahasiswa di Perguruan Tinggi
Solo Raya

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

Hari : Kamis
Tanggal : 9 Januari 2025

Tim Penguji

Ketua : Ari Susanti, S.Pt., M.M.

Anggota : Era Trianita Saputra, SE., M.Si., M.B.A.

(*Ar Susanti*)
(*Era Trianita*)

Mengetahui

Ketua STIE Surakarta



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

NIDN : 0606118902

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**Determinan Minat Penggunaan Ulang *E-Wallet*
Studi Empiris Pada Mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya**

Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi manapun 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 di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, maka gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Perguruan Tinggi akan batal saya terima.

Surakarta, 9 Januari 2025

Yang Memberi Pernyataan



Riswanda Astuti

MOTTO

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya “

(Q.S Al-Baqarah, 2 : 286)

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

(Q.S Al-Insyirah : 5 – 6)

“ Percayalah rasa lelahmu akan Allah gantikan dengan kebahagiaan
yang bahkan lebih dari yang kamu doakan “

“ Tidak ada proses yang mudah untuk hasil yang indah ”

(rriiriss)

“ Terbentur, Terbentur, Terbentuk “

(Tan Malaka)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan ucapan rasa syukur panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segenap hati dan ketulusan serta rasa syukur, dan bahagia telah sampai pada titik ini, tentunya bukan suatu hal yang mudah, tetapi dengan niat, dukungan dan juga doa dari orang-orang baik di sekitar saya, pada akhirnya tugas akhir yang saya buat bisa terselesaikan dengan baik. Saya ingin mempersembahkan skripsi yang saya tulis ini untuk :

1. Orang yang sangat berarti di dalam hidupku, kedua orang tua tersayang Bapak Agus Priyanto dan Ibu Dewi Purwaningsih yang selama ini selalu memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, nasihat serta doa-doa yang tidak henti-hentinya demi tercapai semua cita-cita dan keinginan anak-anaknya. Terimakasih atas segala hal yang diusahakan sehingga saya dapat mencapai titik ini. Terimakasih sudah menjadi orang tua terbaik untuk saya sehingga menjadikan semangat saya untuk segera menyelesaikan pendidikan saya.
2. Orang yang sangat berjasa di dalam hidupku, nenek tersayang Mbahti Maryanti yang selama ini selalu mendoakan kesuksesan pendidikan dan hidupku. Terimakasih atas segala hal yang diusahakan sehingga saya dapat mencapai titik ini. Terimakasih sudah menjadi nenek terbaik untuk saya sehingga menjadikan semangat saya untuk segera menyelesaikan pendidikan saya.

3. Orang yang sangat berarti di dalam hidupku, kakak tersayang Andre Luth Fianto yang selama ini selalu memberi dukungan, kasih sayang, nasihat serta doa-doa yang telah diberikan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih sudah menjadi kakak terbaik untuk saya sehingga menjadikan semangat saya untuk segera menyelesaikan pendidikan saya.
4. Orang yang sangat bangga di dalam hidupku, diri saya sendiri Riswanda Astuti. Terimakasih banyak sudah mampu berjuang sampai titik ini, sudah mampu bertahan, sudah mampu melakukan segala hal yang baik, dan sudah mampu menyelesaikan segala hal yang terbaik. Congrats u did it, so proud of you girl !
5. Sahabat seperjuanganku sedari kecil, Tadika Mesra. Terimakasih sudah selalu memberikan dukungan dan meyakinkan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat seperjuanganku sedari SMK, Sherly Aprilia. Terimakasih sudah selalu menemani sampai saat ini, selalu memberikan dukungan, mendengarkan segala keluhan kesah, dan juga tidak lupa selalu menyemangati sampai titik ini.
7. Sahabat seperjuanganku semasa kuliah. SIA Group. Terimakasih sudah selalu kebersamai selama masa perkuliahan yang selalu kita jalani bersama-sama.
8. Seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan menyemangati serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan berkontribusi selama proses pengerjaan skripsi ini.
9. Teman-teman dari UKM EO Infinity Rainbows dan UKM Himpunan Mahasiswa Jurusan Akuntansi (HMJA).
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 Prodi Akuntansi.
11. Dan almamater tercinta STIE Surakarta.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan ucapan rasa syukur panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Determinan Minat Penggunaan Ulang *E-Wallet* Studi Empiris Pada Mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya”.

Suksesnya penyusunan skripsi ini telah mendapatkan banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Aditya Liliyan, S.M.B., M.M., Selaku Ketua STIE Surakarta.
2. Bapak Muhammad Syihabuddin, S.Hum., Selaku Wakil Ketua 1 STIE Surakarta.
3. Bapak Arif Nugroho Rachman, S.E., M.M., M.Ak., Selaku Pembimbing Akademik.
4. Ibu Era Trianita Saputra, S.E., M.Si., M.B.A., Selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Senantiasa selalu memberikan saran dan motivasi serta bimbingan kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan STIE Surakarta.

Surakarta, 12 November 2024

Penulis

Riswanda Astuti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II	10
LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori	10
1. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	10
2. Sistem Pembayaran	10
3. Persepsi Kemudahan	12
4. Persepsi Manfaat	12
5. Minat	13
6. <i>E-Wallet</i>	13

B. Penelitian Terdahulu	16
C. Kerangka Berpikir	19
D. Hipotesis	20
BAB III.....	23
METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Objek Penelitian.....	23
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	23
C. Tempat dan Waktu Penelitian	23
D. Sumber Data.....	23
E. Populasi dan Sampel	24
F. Teknik Pengumpulan Data	27
G. Definisi Operasional Variabel.....	27
H. Teknik Analisis Data.....	30
1. Uji Instrumen Penelitian.....	30
2. Uji Asumsi Klasik	31
3. Uji Regresi Linier Berganda.....	32
4. Pengujian Hipotesis	33
5. Uji Koefisien Determinan (R ²)	34
BAB IV	35
HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Penelitian	35
B. Deskripsi Karakteristik Responden.....	35
C. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	35
D. Responden Berdasarkan Usia	36
E. Responden Berdasarkan Asal Perguruan Tinggi.....	37
F. Responden Berdasarkan Jurusan	38
G. Responden Berdasarkan Pengguna <i>E-Wallet</i>	39
H. Responden Berdasarkan Jenis <i>E-Wallet</i> Yang Digunakan	39
I. Hasil Analisis Data	40
G. Pembahasan.....	50

BAB V.....	53
PENUTUP.....	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3. 1 Jumlah Mahasiswa Aktif Akuntansi dan Manajemen Di.....	24
Tabel 3. 2 Skala Likert	27
Tabel 3. 3 Definisi Operasional Variabel.....	28
Tabel 4. 1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	36
Tabel 4. 2 Responden Berdasarkan Usia.....	36
Tabel 4. 3 Responden Berdasarkan Asal Perguruan Tinggi	37
Tabel 4. 4 Responden Berdasarkan Jurusan.....	38
Tabel 4. 5 Responden Berdasarkan Pengguna <i>E-Wallet</i>	39
Tabel 4. 6 Responden Berdasarkan Jenis <i>E-Wallet</i> Yang Digunakan	39
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas.....	40
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas	42
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas dengan Uji Kolmogrov Smirnov	43
Tabel 4. 10 Hasil Uji Multikolinearitas.....	44
Tabel 4. 11 Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Uji Glejser	45
Tabel 4. 12 Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	46
Tabel 4. 13 Hasil Uji T.....	47
Tabel 4. 14 Hasil Uji F.....	48
Tabel 4. 15 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R ²).....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Pembayaran yang Biasa Digunakan Responden.....	2
Gambar 1. 2 Sumber Dompet Digital Paling Favorit di Indonesia [2024]	3
Gambar 1. 3 Jumlah Pengguna <i>E-Wallet</i>	4
Gambar 1. 4 Jenis <i>E-Wallet</i> Yang Digunakan	4
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	20
Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas dengan Normal P-P Plot.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 . Dokumentasi Wawancara	59
Lampiran 2 . Kuesioner Penelitian.....	60
Lampiran 3 . Hasil Tabulasi Data	63
Lampiran 4. Uji Validitas.....	66
Lampiran 5 . Uji Reliabilitas.....	70
Lampiran 6 . Uji Normalitas	71
Lampiran 7 . Uji Multikolinearitas	72
Lampiran 8 . Uji Heteroskedastisitas	73
Lampiran 9 . Uji Regresi Linier Berganda.....	74
Lampiran 10.Uji Hipotesis	75

**DETERMINAN MINAT PENGGUNAAN ULANG *E-WALLET*
STUDI EMPIRIS PADA MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI
SOLORAYA**

Riswanda Astuti

21.21.0046

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet* pada mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan kuesioner. Populasi pada penelitian ini adalah Mahasiswa Jurusan Akuntansi dan Manajemen di Perguruan Tinggi Solo Raya sebagai pengguna aplikasi *e-wallet*. Metode pengambilan sampel menggunakan jenis rumus slovin. Sampel pada penelitian ini sebesar 100 responden. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) uji instrumen data, meliputi uji validitas dan reliabilitas (2) uji asumsi klasik, meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas (3) analisis regresi linear berganda (4) uji hipotesis, meliputi uji T, uji F, uji koefisien determinasi. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet* pada mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya.

Kata Kunci : Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Minat Ulang, dan *E-Wallet*

**DETERMINANTS OF INTEREST IN THE USE OF
E-WALLETS AN EMPIRICAL STUDY
ON STUDENTS AT SURAKARTA CITY UNIVERSITY**

Riswanda Astuti

21.21.0046

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of perceived convenience and perceived usefulness on interest in reusing *e-wallets* among university students in Solo Raya. The data used in this research is primary data. This research is a type of quantitative research with a questionnaire. The population of this study consisted of students majoring in accounting and management at universities in Solo Raya as users of *e-wallet* applications. Sampling method uses the Slovin type of formula. The sample in this study was 100 respondents. The data analysis methods used in this research are (1) data instrument testing, including validity and reliability testing (2) classical hypothesis testing, including normality testing, multicollinearity tests and heteroscedasticity tests (3) multiple linear regression analysis (4) hypothesis testing, includes T test, F test and coefficient of determination test. This research obtained results that perceived convenience and perceived usefulness had a significant effect on interest in reusing *e-wallets* among university students in Solo Raya.

Keywords : Perception of Convenience, Perception of Benefits, Repeat Interest, and *E-Wallet*

BAB I

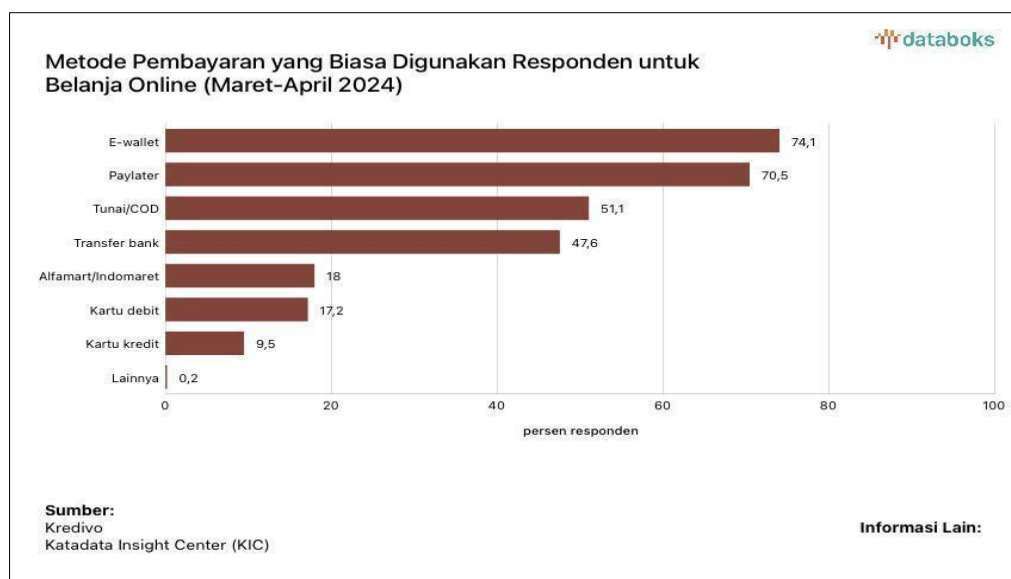
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era yang semakin modern perkembangan industri tidak terlepas dari perkembangan teknologi. *Financial technology* atau biasa disebut dengan *fintech* merupakan topik yang sering dibahas oleh para pelaku ekonomi digital. Munculnya inovasi aplikasi digital yang digunakan untuk alat pembayaran elektronik merupakan salah satu bukti yang menunjukkan bahwa sektor finansial di era ekonomi digital sudah semakin berkembang (Agustina *et al.*, 2019).

Digital *payment* yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah *E-wallet* atau Dompet Digital. *E-wallet* merupakan salah satu aplikasi yang berbentuk *financial technology (fintech)* yang menjadi *alternatif* pembayaran dengan media internet sehingga memudahkan penggunaanya dalam bertransaksi. Dalam penggunaannya, *e-wallet* hanya perlu meng-install aplikasi pada *smartphone* lalu sudah dapat digunakan untuk menyimpan uang guna melakukan transaksi melalui online atau offline dengan scan QR Code. Saat ini di Indonesia ada banyak penyedia layanan *e-wallet*, seperti : Gopay, OVO, Dana, dan Link Aja (Perdana, 2023). Berdasarkan hasil survei kolaborasi Kredivo dengan *Katadata Insight Center (KIC)* yang berjudul “Laporan Perilaku Pengguna *Pay Later* Indonesia 2024” ada sebanyak 74,1% responden yang menggunakan *e-wallet*, lalu *pay later* di urutan kedua ada

70,5% responden. Selain itu, 51,1% responden telah menggunakan metode pembayaran tunai atau *cash on delivery* (cod) saat melakukan transaksi belanja online. Ada juga responden yang masih menggunakan *transfer* bank atau *virtual account* 47,6%, via alfamart atau indomart sebesar 18%, kartu debit sebesar 17,2%, kartu kredit sebesar 9,5%, serta dengan menggunakan metode pembayaran lainnya sebesar 0,2% (Muhammad, 2024).

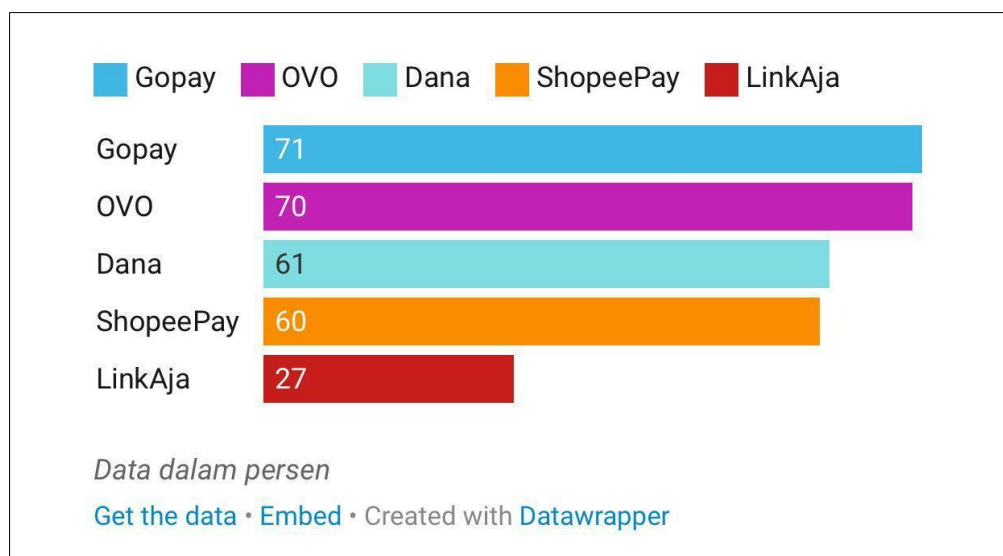


**Gambar 1. 1 Metode Pembayaran yang Biasa Digunakan Responden
Untuk Belanja Online (Maret - April 2024)**

Sumber : Databoks, 2024

Dengan demikian Laporan *E-wallet Industry Outlook 2023* di Insight Asia, dari 1.300 warga perkotaan yang disurvei, ada sebanyak 74% responden telah menggunakan atau masih menggunakan dompet digital. Dikutip dari Databoks aplikasi *e-wallet* yang paling sering digunakan adalah Gopay, dengan 71% responden yang telah menggunakan layanannya. Namun, Gopay bersaing ketat dengan OVO, yang memiliki 70% pengguna. Ada juga pengguna dompet digital

lain seperti Dana, ShopeePay, dan LinkAja yang memiliki proporsi pengguna lebih sedikit, seperti yang ada pada grafik. Selain itu survei yang sama sebesar 79% dari mereka menggunakannya untuk belanja online, sementara 78% menggunakan *e-wallet* untuk mengisi ulang pulsa, *transfer* uang sebesar 78%, pengecekan histori transaksi sebesar 70% lalu *transfer* bank sebesar 69% (Rania, 2024).

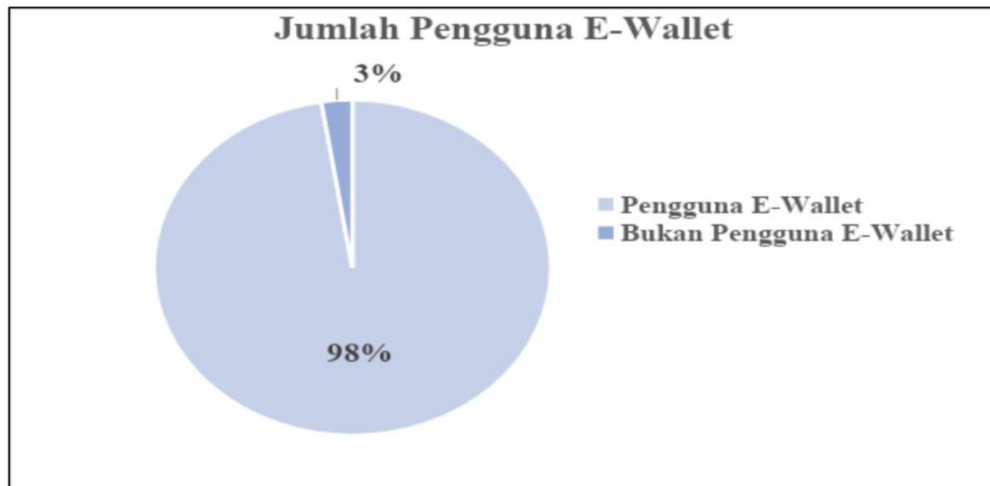


Gambar 1. 2 Sumber Dompet Digital Paling Favorit di Indonesia [2024]

Sumber : Databoks,2024

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada 40 responden dapat dilihat bahwa pengguna *e-wallet* sangat tinggi dalam menggunakan aplikasi *e-wallet* untuk bertransaksi. Hal tersebut menunjukkan bahwa menggunakan *e-wallet* dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam bertransaksi keuangan karena tidak diharuskan membawa uang tunai dalam bertransaksi. Proses yang dilakukan dalam bertransaksi juga otomatis menjadi cepat serta dapat mencegah resiko pencurian, selain itu pengguna juga disuguhi berbagai

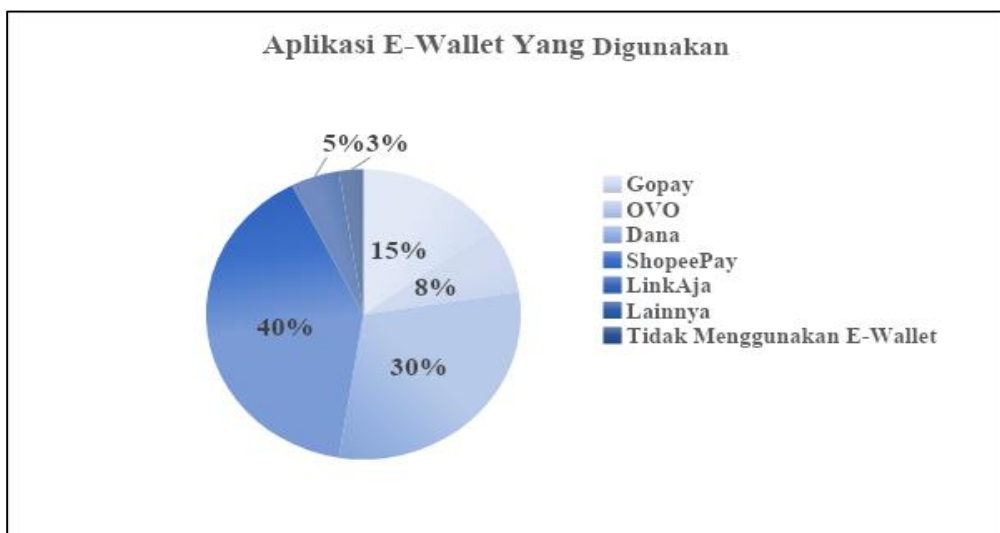
macam promo mulai dari diskon atau *cashback* yang membuat pengguna lebih menyukai bertransaksi menggunakan *e-wallet* (Putri & Adi, 2022).



Gambar 1. 3 Jumlah Pengguna E-Wallet

Sumber : Data diolah, 2024

Gambar di atas menunjukkan bahwa 39 responden atau sebesar 97% responden menggunakan *e-wallet* dan 1 responden atau sebesar 3% responden tidak menggunakan *e-wallet*.



Gambar 1. 4 Jenis E-Wallet Yang Digunakan

Sumber: Data diolah, 2024

Berdasarkan gambar diatas hasil survei yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa ShopeePay menjadi *platform* dompet digital yang paling banyak digunakan mahasiswa dengan presentase sebesar 40%, selanjutnya ada aplikasi Dana sebesar 30%, lalu aplikasi Gopay sebesar 15%, sementara itu aplikasi lain seperti: OVO, LinkAja dan aplikasi lainnya memiliki proporsi yang lebih sedikit, seperti yang ada pada grafik diatas.

Berikut pra survey wawancara kepada beberapa mahasiswa STIE Surakarta mengenai *e-wallet* : Berdasarkan hasil wawancara narasumber pertama yaitu Riri Aprilia mahasiswa Prodi Akuntansi Semester 3 mengatakan bahwa : “Saya tidak tertarik menggunakan *e-wallet* karena saya merasa lebih mudah menggunakan sistem tunai, lalu harus melakukan pengisian saldo *e-wallet* maka dari itu menurut saya *e-wallet* tidak efisien dan praktis serta masih ada tambahan biaya admin juga”, Selanjutnya menurut hasil wawawancara narasumber kedua yaitu Leni Nita Sari mahasiswa Prodi Akuntansi Semester 7 mengatakan bahwa : “Menurut pandangan saya dengan adanya *e-wallet* mempermudah saat melakukan transaksi, saya sendiri juga sangat mendukung dan berharap banyak sistem pembayaran elektronik lainnya karena banyak keuntungan yang bisa didapatkan seperti: praktis, aman, tercatat, banyak promo, aman terpercaya”

Beberapa orang masih merasa ragu untuk menggunakan *e-wallet* apakah benar dapat memberikan manfaat dan kemudahan dalam penggunaanya. Salah satu upaya untuk memahami fenomena dan pertanyaan tersebut adalah melalui

kajian dan penelitian terhadap teori atau model penerimaan teknologi informasi. Dalam penggunaan suatu teknologi bisa ditetapkan dan diukur tingkat penerimaan dan minat pengguna dalam menggunakan teknologi dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM). Teori ini dikemukakan oleh Davis pada tahun 1989, di dalam teori TAM mengatakan bahwa penggunaan suatu sistem informasi yang dipengaruhi dari dua persepsi yaitu persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan tentang penggunaan teknologi (Desvronta, 2021).

Menurut teori TAM, persepsi kemudahan mempengaruhi minat dalam penggunaan teknologi. Persepsi kemudahan merupakan kondisi saat pengguna mengatakan bahwa dengan menggunakan atau menerapkan sistem teknologi tidak perlu melakukan usaha apapun (Davis, 1993 dalam Desvronta, 2021). Menurut penelitian yang telah dilakukan Kusuma & Syahputra (2020) menunjukkan adanya pengaruh positif dari pengguna *e-wallet* terhadap aplikasi *e-wallet* yang memberikan kemudahan bagi penggunanya. Dapat disimpulkan bahwa *e-wallet* telah memberikan pengaruh positif terhadap penggunanya salah satunya dalam fitur layanan yang disediakan aplikasi *e-wallet* untuk memudahkan keperluan sehari-hari para penggunanya. Penelitian menurut Asfo *et al.*, (2024) menunjukkan bahwa faktor kemudahan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Berarti dapat disimpulkan bahwa kemudahan dalam bertransaksi secara bersama-sama memberi kontribusi yang penting dalam membentuk minat pengguna untuk menggunakan *e-wallet* sebagai metode pembayaran. Pada penelitian yang

dilakukan oleh Andika Sari *et al.*, (2019) menyatakan bahwa pengaruh persepsi kemudahan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

Menurut teori TAM, selain persepsi kemudahan, persepsi manfaat juga mempengaruhi minat dalam menggunakan sebuah sistem teknologi. Persepsi manfaat merupakan sebuah pengukuran sistem teknologi yang dipercaya dapat memberikan manfaat untuk penggunaanya (Davis, 1993 dalam Desvronita, 2021). Apabila seseorang sering menggunakan sistem teknologi berarti mereka percaya bahwa penggunaan sistem teknologi dapat meningkatkan efisiensi pekerjaan mereka (Sembiring & Raja, 2024). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Albusri *et al.*, (2023) menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif secara signifikan pada variabel minat penggunaan *e-wallet*. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Yuliana., (2020) bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pengguna *e-wallet*. Berarti dapat disimpulkan bahwa melalui *e-wallet* seseorang bisa melakukan transaksi pembayaran belanja, membeli makanan, menonton bioskop, hingga membayar tagihan listrik bagi mahasiswa yang mengontrak selama kuliah. Berdasarkan penelitian Ernawati & Noersanti., (2020) persepsi manfaat tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Menurut penelitian Rodiah & Melati (2020) persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, terdapat adanya ketidakkonsistensian

pada hasil penelitian antara variabel-variabel dari penelitian sebelumnya. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menjadikan Mahasiswa Jurusan Akuntansi dan Manajemen di Perguruan Tinggi Solo Raya sebagai objek penelitian. Oleh karena itu, berdasarkan fenomena tersebut peneliti ingin membuat sebuah penelitian yang berjudul “**Determinan Minat Penggunaan Ulang *E-Wallet* Studi Empiris Pada Mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya**”.

B. Perumusan Masalah

1. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet* pada mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya ?
2. Apakah persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet* pada mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet* pada mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya.
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet* pada mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai pengetahuan informasi dan menjadi referensi serta pembanding bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan pemahaman terhadap penggunaan ulang *e-wallet*.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi saran dan masukan untuk perusahaan *e-wallet* mengenai apa saja faktor yang mempengaruhi penggunaan ulang *e-wallet*.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi mahasiswa jurusan akuntansi dan manajemen di Perguruan Tinggi Solo Raya dalam bertransaksi menggunakan ulang *e-wallet*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan sebuah konsep model yang digunakan untuk menganalisis bagaimana pengguna menerima dan mengadopsi teknologi. Teori TAM dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1986 pada tesis doktoralnya dengan judul “*A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New And-User Information Systems*” (Wicaksono, 2022).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan penerimaan sistem teknologi yang disebabkan oleh kemudahan dan manfaat. *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan teori adaptasi dari *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang menjelaskan bahwa sistem teknologi berpengaruh pada minat penggunaan (*behavioral intentions*) serta dipengaruhi oleh kepercayaan pengguna (*belief*) yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) (Desvronta, 2021).

2. Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran merupakan sistem yang meliputi seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melakukan pemindahan dana, guna memenuhi kewajiban yang muncul dari suatu

kegiatan ekonomi (Bank Indonesia, 2020). Dalam melakukan transaksi pembayaran ada 2 metode, berikut merupakan penjelasan mengenai sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non tunai :

A. Sistem Pembayaran Tunai

Sistem pembayaran tunai merupakan suatu sistem pembayaran biaya yang dilakukan dengan menggunakan uang kertas baik berwujud uang kertas atau uang logam sebagai alat pembayaran (Bank Indonesia, 2020). Di era yang semakin modern alat pembayaran menggunakan uang kertas atau uang logam dianggap sudah tidak efisien. Oleh karena itu, penggunaan sistem pembayaran non tunai sangat didorong oleh Bank Indonesia melalui Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada 14 Agustus 2014 (Mayasari et al., 2022).

B. Sistem Pembayaran Non Tunai

Sistem pembayaran non tunai merupakan suatu sistem pembayaran yang dilakukan dengan menggunakan instrumen keuangan selain uang kartal, yaitu seperti : Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), cek, bilyet giro, kartu debit, kartu kredit ataupun uang elektronik (Bank Indonesia, 2020). Manfaat sistem pembayaran non tunai semakin direkomendasikan sejak terjadinya wabah Covid-19 yang diharapkan dapat menekan angka desimal virus melalui transaksi sistem pembayaran tunai. Oleh karena itu, berbagai cara pembayaran digital semakin banyak bermunculan dan semakin banyak kemudahan cara mengaksesnya.

3. Persepsi Kemudahan

Perceived ease of use (persepsi kemudahan) merupakan tingkatan dimana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan sistem teknologi dapat terbebas dari usaha (Davis,1989 dalam Kusuma & Syahputra, 2020). Persepsi kemudahan sangat penting dalam mempengaruhi penggunaan sistem teknologi oleh seseorang. Karena sistem teknologi yang semakin mudah digunakan maka akan semakin tinggi kemungkinan seseorang menggunakan sistem teknologi. Maka perlu dipastikan dalam melakukan perancangan pengembangan sistem teknologi harus mempertimbangkan kemudahannya agar memudahkan seseorang dan dapat membantu seseorang dalam melakukan pekerjaannya. Menurut Aisyah (2022) indikator persepsi kemudahan sebagai berikut :

1. Dapat Dipahami
2. Mudah Digunakan
3. Fleksibel
4. Dapat Dikontrol
5. Mudah Dipelajari

4. Persepsi Manfaat

Perceived usefulness (persepsi manfaat) yaitu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa sistem teknologi akan berguna dan meningkatkan prestasi kerja penggunanya (Davis,1989 dalam Kusuma & Syahputra, 2020). Persepsi manfaat sangat penting dalam mempengaruhi pengguna untuk menggunakan sistem teknologi. Karena semakin bermanfaat sistem

teknologi bagi pengguna maka akan semakin tinggi kemungkinan pengguna akan menggunakan sistem teknologi tersebut. Maka perlu diperhatikan dalam melakukan pengembangan sistem teknologi harus mempertimbangkan manfaatnya agar dalam penggunaannya dapat bermanfaat bagi pengguna. Berikut menurut Rahmawati & Yuliana (2020) indikator persepsi manfaat antara lain :

1. Meningkatkan Kinerja
2. Meningkatkan Produktivitas
3. Menambah Efektifitas
4. Menghemat Waktu

5. Minat

Minat merupakan niat pengguna dalam menggunakan sistem teknologi dengan asumsi akses yang dimiliki terhadap sistem teknologi dalam jangka waktu yang lama (Ernawati & Noersanti, 2020). Berikut menurut Rodiah (2020) indikator dari minat penggunaan yaitu:

1. Adanya risiko tertentu
2. Mengalami kerugian
3. Pemikiran bahwa berisiko

6. E-Wallet

E-wallet merupakan sebuah layanan elektronik yang bisa digunakan untuk menyimpan data instrumen pembayaran, antara lain alat pembayaran yang menggunakan kartu atau bisa juga digunakan sebagai media penyimpanan saldo untuk melakukan transaksi pembayaran (Bank

Indonesia, 2016). Dengan adanya *e-wallet* pengguna dengan mudah bertransaksi karena tidak harus membawa uang cash secara langsung dengan jumlah yang banyak, karena dengan adanya saldo di *e-wallet* yang sudah terpasang di *smartphone* dengan jaringan internet maka pembayaran dapat dilakukan dengan efisien (Kesuma & Nurbaiti, 2023). Menurut Perdana (2023) berikut ini adalah manfaat yang diberikan *e-wallet* antara lain:

A. Mewujudkan *cashless society*

Bank Indonesia menggagas Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada tahun 2014 yang diharapkan membuat masyarakat semakin mengetahui transaksi non tunai. Karena selain praktis dan nyaman, transaksi non tunai juga memberikan kemudahan dalam mengatur keuangan.

B. Adanya promosi

Banyak promosi yang diberikan kepada penggunanya seperti diskon harga atau *cashback*.

C. Mempermudah pencatatan transaksi

Saat semua sudah berbasis elektronik akan memudahkan pengguna untuk mengetahui pengeluaran.

D. Lebih aman

Apabila kita dapat menjaga akun *password* dan tidak memberitahu kode OTP kepada orang lain akan dipastikan akun *e-wallet* akan aman dari pencurian data.

E. Dapat melakukan berbagai transaksi

E-wallet menyediakan banyak fitur layanan yang akan memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi.

Menurut Sedik (2023) berikut ini adalah *e-wallet* yang terpopuler di Indonesia :

1. GoPay

GoPay merupakan salah satu aplikasi *e-wallet* terpopuler di Indonesia yang dimiliki oleh perusahaan teknologi keuangan yaitu GOTO. Banyak layanan yang telah disediakan oleh GoPay seperti pembayaran tagihan, pembelian pulsa, *transfer* uang antar pengguna GoPay, dll.

2. OVO

OVO yaitu aplikasi yang dikembangkan oleh Lippo Group dan SoftBank. OVO telah berkolaborasi dengan Grab dan Tokopedia. Berbagai fitur layanan yang ditawarkan oleh OVO seperti *transfer* uang melakukan transaksi pembayaran, pembelian pulsa, dll.

3. DANA

Dana merupakan aplikasi *e-wallet* yang bisa dibilang pendatang baru yang hadir pada tahun 2018. DANA juga menjadi salah satu aplikasi yang banyak digunakan masyarakat karena banyak menawarkan kemudahan transaksi digital.

4. LinkAja

LinkAja yaitu salah satu aplikasi penyedia jasa pelayanan pembayaran berbasis *server* yang dimiliki oleh PT. Fintek Karya Nusantara (Finarya) dan juga sudah terdaftar di Bank Indonesia

5. ShopeePay

ShopeePay merupakan aplikasi *e-wallet* yang dimiliki dan dikembangkan oleh Shopee, dan juga menjadi salah satu perusahaan *e-commerce* terbesar di Asia Tenggara.

6. DOKU

Doku merupakan *e-wallet* Indonesia yang memungkinkan masyarakat untuk dapat melakukan transaksi pembayaran online dengan aman dan mudah.

7. I-Saku

I-Saku merupakan aplikasi *e-wallet* yang memungkinkan masyarakat Indonesia untuk melakukan pembayaran dan transaksi digital dengan cepat dan mudah. Ada berbagai fitur yang disediakan seperti pembelian *voucher* game, *top up* pulsa, pembayaran tagihan, dll.

B. Penelitian Terdahulu

Penyusunan pada penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini, yaitu:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Variabel	Teknik Analisis Data	Hasil
1	Algusri <i>et al.</i> , (2023)	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Manfaat Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Wallet</i> Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau	Variabel Independen: Persepsi Kemudahan Penggunaan , Persepsi Manfaat. Variabel Dependen : Minat Penggunaan	Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, Uji Multikolinieritas, Uji Heteroskedastisitas, Analisis Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, Uji Koefisien Determinasi	Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan,perspsi manfaat <i>e-wallet</i> berdampak positif secara signifikan pada variabel minat penggunaan <i>e-wallet</i>
2	Mustofa <i>et al.</i> , (2020)	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan , Persepsi Keamanan, Persepsi Risiko dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan <i>E-Wallet</i> Pada Aplikasi Dana	Variabel Independen: Persepsi Kemudahan Penggunaan , Persepsi Keamanan, Persepsi Risiko, Fitur Layanan. Variabel Dependen : Minat Menggunakan <i>E-Wallet</i>	Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, Uji Multikolinieritas, Uji Heteroskedastisitas, Uji Autokorelasi, Analisis Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, Uji Kofisien Determinasi	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variable persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> pada aplikasi DANA, sedangkan variabel persepsi keamanan dan fitur layanan berpengaruh terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> pada aplikasi DANA

3	Asfo et al., (2024)	Analisis Determinan Penggunaan <i>E-Wallet</i>	Variabel Independen: Faktor Keamanan, Faktor Kemudahan . Variabel Dependen: Minat Penggunaan <i>E-Wallet</i>	Uji Regresi Berganda, Uji F, Uji T, Uji Koefisien Determinan Simultan, Nilai rata-rata klasikal dan kriteria penelitian	Dari pengujian secara simultan antara faktor keamanan dan kemudahan terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i> memiliki keterkaitan yang positif dan signifikan
4	Rodiah et al., (2020)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan , Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan <i>e-wallet</i> pada Generasi Millenial Kota Semarang	Variabel Independen: Persepsi Kemudahan Penggunaan , Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Risiko, Kepercayaan . Variabel Dependen : Minat Menggunakan <i>E-Wallet</i>	Analisis Deskriptif, Uji Asumsi Klasik, Uji Koefisien Determinasi, Uji Koefisien, Uji F, Uji T,	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> sedangkan persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i>
5	Angraini (2022)	Pengaruh Kualitas Produk, Kualitas Pelayanan	Variabel Independen: Kualitas Produk, Kualitas	Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas,	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat

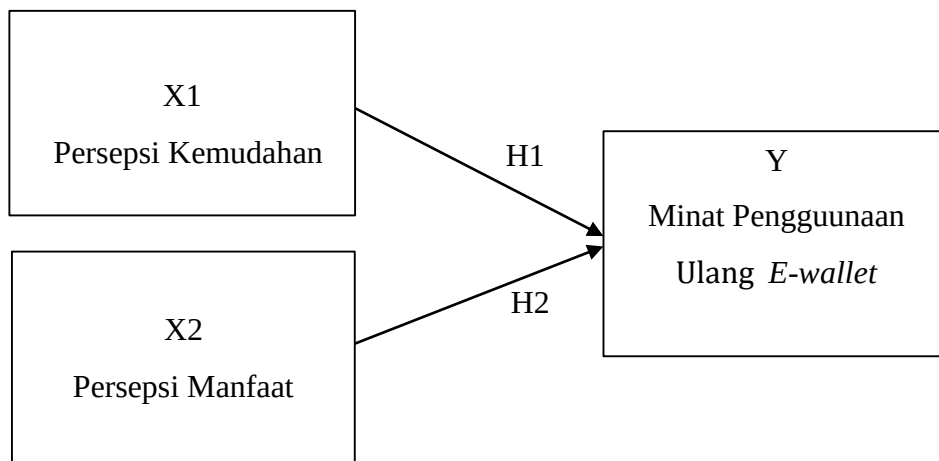
		dan Kepercayaan terhadap Minat Pengguna E-Wallet (Studi Kasus pada E-Wallet OVO)	Pelayanan, Kepercayaan Variabel Dependen : Minat Penggunaan <i>E-wallet</i>	Uji Multikolinearitas, Uji Heteroskedastisitas, Analisis Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, Koefisien Determinasi (R ²)	disimpulkan bahwa Variabel Kualitas Produk tidak berpengaruh terhadap minat pengguna e-wallet OVO, sedangkan Variabel Kualitas Pelayanan tidak berpengaruh terhadap minat pengguna e-wallet OVO, sedangkan Variabel Kepercayaan berpengaruh terhadap minat pengguna e-wallet OVO, dan Terdapat pengaruh antar kualitas produk, kualitas pelayanan, dan kepercayaan secara simultan terhadap minat pengguna e-wallet OVO.
--	--	--	---	---	--

Sumber: Data diolah, 2024

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir mempunyai Variabel Independen dan Variabel Dependen. Pada penelitian ini gambaran antara Variabel Independen adalah

Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat terhadap Variabel Dependen adalah Minat Penggunaan Ulang *E-Wallet*.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Sumber: Data diolah, 2024

D. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih akan dibuktikan kebenarannya (Rahmat, 2021). Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta yang didapatkan melalui pengumpulan data di lapangan. Berdasarkan kerangka berpikir pada penelitian terdahulu maka hipotesis yang akan digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet*

Persepsi Kemudahan yaitu pandangan sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi akan terbebas dari usahanya (Pratama

& Suputra, 2019). Sedangkan menurut hasil penelitian Ernawati & Noersanti (2020) persepsi kemudahan adalah suatu kepercayaan seseorang dalam menggunakan suatu sistem yang digunakannya tidak membutuhkan usaha yang besar dan repot. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa semakin mudah penggunaan *e-wallet* maka minat seseorang dalam menggunakan ulang *e-wallet* akan semakin banyak. Maka dari itu semakin tinggi tingkat kepercayaan mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan suatu *e-wallet*, maka akan semakin tinggi juga minat mahasiswa dalam menggunakan ulang *e-wallet* tersebut. Karena kemudahan penggunaan adalah usaha yang tidak memberatkan atau tidak perlu membutuhkan kemampuan yang tinggi ketika pengguna menggunakan suatu teknologi (Ernawati & Noersanti, 2020). Dalam penelitian Aligusri *et al.*, (2023) menemukan fakta bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Sejalan dengan penelitian Aligusri *et al.*, (2023), maka dapat dirumuskan :

H1 : Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet*

2. Persepsi manfaat terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet*

Persepsi manfaat adalah pandangan sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya (Pratama & Suputra, 2019). Sedangkan menurut hasil penelitian Ernawati & Noersanti (2020) persepsi manfaat adalah suatu kepercayaan seseorang bahwa dalam menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Suatu

teknologi akan digunakan oleh seseorang apabila teknologi tersebut bisa memberi manfaat kepada mereka. Sebaliknya, jika menurut seseorang teknologi tersebut kurang berguna maka mereka tidak akan menggunakannya. Maka dari itu semakin tinggi tingkat kepercayaan mahasiswa terhadap kemanfaatan penggunaan ulang suatu sistem, maka akan semakin tinggi juga minat mahasiswa dalam menggunakan ulang suatu sistem tersebut. Dalam penelitian Rahmawati & Yuliana (2020) menemukan fakta bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Sejalan dengan penelitian Rahmawati & Yuliana (2020), maka dapat dirumuskan :

H2 : Persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet*

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data melalui uji hipotesis dan permasalahan pada penelitian ini tentang Determinan Minat Penggunaan Ulang *E-Wallet* Studi Empiris Pada Mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet* pada mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya.
2. Persepsi Manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet* pada mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini tentang Determinan Minat Penggunaan Ulang *E-Wallet* Studi Empiris Pada Mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya, diperoleh saran sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu memperluas variabel penelitian dengan menambahkan jumlah variabel atau mengganti variabel penelitian seperti keamanan, fitur layanan, kepercayaan, agar bisa dijadikan perbandingan. Selain itu peneliti juga menyarankan populasi penelitian tidak

hanya terbatas pada jurusan akuntansi dan manajemen tetapi juga dapat menggunakan jurusan lain yang ada di Perguruan Tinggi.

2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa disarankan agar menggunakan *e-wallet* dalam melakukan transaksi pembayaran. Hal ini dikarenakan *e-wallet* dapat memberikan kemudahan dan manfaat bagi penggunanya serta memberikan dampak positif sebagai alternatif pembayaran yang cepat dan efisien.

3. Bagi Penyedia Layanan *E-Wallet*

Untuk penyedia layanan *e-wallet* diharapkan untuk selalu melakukan inovasi dan menambah fitur atau menu yang lainnya agar lebih banyak manfaat yang bisa dilakukan bagi penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., Mahmudah, D., Setiawan, A. B., Mustika, R., Dunan, A., & Ratnawati, A. (2019). *Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia: Strategi dan Sektor Potensial* (Y. A. A. Sukma (ed.)). Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan SDM Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Aisyah. (2022). *PENGARUH KEMUDAHAN, KEMANFAATAN, RISIKO, DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET PADA GENERASI MILENIAL DI WONOGIRI*. https://eprints.iain-surakarta.ac.id/3122/1/SKRIPSI AISYAH_185231206_PBS_FEBI.pdf
- Algusri, J., Magdalena, M., Misral, M., Karimi, K., & Diva Darmawani, R. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau. *Jurnal Akuntansi Dan Ekonomika*, 13(2), 222–231. <https://doi.org/10.37859/jae.v13i2.5915>
- Andika Sari, M., Listiawati, R., Novitasari, & Vidyasari, R. (2019). ANALISA PENGARUH DAYA TARIK PROMOSI, PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN E-WALLET (STUDI KASUS PRODUK GOPAY DAN LINK AJA PADA MASYARAKAT PENGGUNA DI WILAYAH JABODETABEK). *Ekonomi Dan Bisnis*, 18(2), 126–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.32722/eb.v18i2.2493>
- Asfo, N. S., Setiawan, H. A., Pessireron, A. G., Saleh, M., & Ladjin, N. (2024). *Analisis Determinan Penggunaan E Wallet Analysis of Determinants of E Wallet Use*. 7(5), 1874–1884. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i5.5366>
- Aulia Syahda, Diva Nurul Aida, Wahyu Hidayat, & Zaini Ibrahim. (2024). Analisis

Perbandingan Pembayaran Tunai dan QRIS Dalam Melakukan Transaksi Dikalangan Mahasiswa Serang Banten. *MENAWAN: Jurnal Riset Dan Publikasi Ilmu Ekonomi*, 2(4), 255–264. <https://doi.org/10.61132/menawan.v2i4.731>

Bank Indonesia, B. (2016). *Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran*. https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/pbi_184016.aspx

Bank Indonesia, B. (2020). *Sistem Pembayaran & Pengelolaan Uang Rupiah*. <https://doi.org/https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>

Desvronita. (2021). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MENGGUNAKAN SISTEM PEMBAYARAN E-WALLET MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*. 18(2), 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/akmenika.v18i2.2142>

Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 03(02), 11.

Jenita, N. K. S., Astiti, N. P. Y., & Adhika, I. N. R. (2023). Pengaruh Job Description, Sistem Kerja Dan Pelatihan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Pada Dinas Sosial Kabupaten Gianyar. *Jurnal Emas*, 4(1), 81–93. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/emas/article/view/6109>

Kesuma, P., & Nurbaiti, N. (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>

Kusuma, A. P., & Syahputra, S. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Sikap Penggunaan E-Wallet Di Kota Bandung 2020. *Journal of Applied Business Administration*, 4(2), 108–114. <https://doi.org/10.30871/jaba.v4i2.2080>

Laloan, W., Wenas, R., & Loindong, S. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat apengguna E-Payment QRIS

pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 11(02), 375–386. <https://doi.org/10.35794/emba.v11i02.48312>

Ma'ruf, Z., Wisnuyudo, A., Lesmana, A. D., & Samsudin, S. (2022). Analisis Minat Konsumen terhadap Aplikasi E-Wallet dalam Bertransaksi Dengan Menggunakan Kerangka Technology Acceptance Model. *J-MAS (Jurnal Manajemen Dan Sains)*, 7(2), 508. <https://doi.org/10.33087/jmas.v7i2.442>

Mayasari, M., Arniati, A., Supardianto, S., Femilia, A. R., Amalia, H., & Desvaneli, R. (2022). Kajian Literatur Cashless Payment dan Desain Sistem Informasi Satu Code untuk Semua Pembayaran. *JURNAL AKUNTANSI, EKONOMI Dan MANAJEMEN BISNIS*, 10(1), 1–14. <https://doi.org/10.30871/jaemb.v10i1.4252>

Muhammad, N. (2024). *E-Wallet, Metode Pembayaran Utama Konsumen Belanja Online*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/2ee1a5c2bc6f0bb/e-wallet-metode-pembayaran-utama-konsumen-belanja-online>

Perdana, A. (2023). *E-Wallet: Pengertian, Sistem Transaksi, Manfaat, dan Contohnya*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/e-wallet-adalah/>

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(2), 927–953. <https://doi.org/10.24843/eja.2019.v27.i02.p04>

Putri, K. M. A., & Adi, I. N. R. (2022). Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan, Perilaku Konsumen, dan Minat Penggunaan E-Wallet. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 19(1), 1–21. <https://doi.org/10.38043/jmb.v19i1.4598>

Rahmat, A. D. (2021). *DETERMINAN MINAT INDIVIDU MENGGUNAKAN E-WALLET (Studi Kasus Pada Mahasiswa di Kecamatan Gunung Tuleh)*. <https://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/7397>

Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi

- Kemudahan, dan Persepsi Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet pada Mahasiswa STIE Bank BPD Jateng. *ECONBANK: Journal of Economics and Banking*, 2(2), 157–168. <https://jurnal.stiebankbpdjateng.ac.id/jurnal/index.php/econbank/article/view/215>
- Rania, D. (2024). *Survei Dompot Digital Paling Favorit di Indonesia [2024]*. Blog. <https://jubelio.com/hasil-survei-dompot-digital-paling-favorit-di-indonesia/>
- Rodiah, S. R. (2020). *PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KEMANFAATAN, RISIKO, DAN KEPERCAYAAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN E-WALLET PADA GENERASI MILENIAL KOTA SEMARANG*. <http://lib.unnes.ac.id/43059/1/7101416017.pdf>
- Rodiah, S. R., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(2), 66. <https://doi.org/10.31331/jee.v1i2.1293>
- Sari, A. K. (2024). *DETERMINAN MINAT PENGGUNAAN QRIS PADA UMKM KULINER DI PENGGING*. <https://repository.stiesurakarta.ac.id/submission/a7f65064-7f97-4a93-9b6f-170858cb46e6>
- Sedik, C. E. (2023). *Daftar 7 E-Wallet Terpopuler di Indonesia: GoPay, DANA, Shopee Pay, Dll*. <https://finansial.bisnis.com/read/20230727/563/1678739/daftar-7-e-wallet-terpopuler-di-indonesia-gopay-dana-shopee-pay-dll>
- Sembiring, C. M. B., & Raja, P. L. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Dana Di Kota Kabanjahe. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 1(6), 351–361. <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms>
- Wicaksono, S. R. (2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model (Pertama, Issue March)*. CV. Seribu Bintang. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7754254>

LAMPIRAN

Lampiran 1 . Dokumentasi Wawancara





Lampiran 2 . Kuesioner Penelitian

KUESIONER

Determinan Minat Penggunaan Ulang *E-Wallet* Studi Empiris Mahasiswa di Perguruan Tinggi Solo Raya

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda silang ($\checkmark$) pada kolom yang paling menunjukkan kebenaran pernyataan di bawah ini berdasarkan penelitian :

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

B. Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin :

1. Laki - laki
2. Perempuan

Usia :

1. 17 - 22 Tahun
2. 23 - 28 Tahun
3. 34 Tahun

Asal Perguruan Tinggi :

Jurusan :

1. Akuntansi
2. Manajemen

Apakah anda termasuk pengguna *e-wallet* ?

1. Ya
2. Tidak

Apa jenis *e-wallet* yang sedang anda gunakan ?

1. Gopay
2. OVO
3. Dana
4. ShopeePay
5. LinkAja
6. Lainnya

C. Minat Penggunaan Ulang *E-Wallet* (Y)

NO	PERTANYAAN	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya tertarik untuk mencoba menggunakan <i>e-wallet</i> dalam melakukan transaksi					
2.	Saya menyarankan orang lain untuk					

	menggunakan <i>e-wallet</i>					
3.	Saya berencana akan terus menggunakan <i>e-wallet</i> dalam jangka panjang					
4.	Saya bersedia mencoba lebih banyak fitur layanan <i>e-wallet</i> melalui ponsel					

D. Persepsi Kemudahan (X1)

NO	PERTANYAAN	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya sebagai pengguna baru merasa <i>e-wallet</i> mudah untuk dipelajari					
2.	Saya merasa <i>e-wallet</i> sangat mudah digunakan dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja (fleksibel)					
3.	Saya dapat memahami dengan jelas dan mudah interaksi dalam penggunaan <i>e-wallet</i>					
4.	Saya merasa secara keseluruhan aplikasi <i>e-wallet</i> mudah untuk digunakan					

E. Persepsi Manfaat (X2)

NO	PERTANYAAN	STS	TS	N	S	SS
----	------------	-----	----	---	---	----

1.	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena dapat meningkatkan kinerja saya dalam bertransaksi					
2.	Saya merasa dengan adanya <i>e-wallet</i> akan meningkatkan produktivitas saya					
3.	Saya merasa dengan adanya <i>e-wallet</i> membuat pekerjaan saya lebih efektif					
4.	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena dapat menghemat waktu dalam proses transaksi					

Data Responden

Lampiran 3 . Hasil Tabulasi Data

No.	Minat Penggunaan				Total Y	Persepsi Kemudahan				Total X1	Persepsi Manfaat				Total X2
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	
1	5	5	5	5	20	4	4	4	4	16	4	5	5	5	19
2	4	3	4	4	15	4	5	4	4	17	3	4	4	5	16
3	5	4	3	4	16	4	2	4	4	14	4	3	4	5	16
4	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4	3	3	1	1	8
5	5	4	5	5	19	4	5	5	4	18	5	4	4	5	18
6	3	3	4	3	13	4	5	4	5	18	4	3	4	5	16
7	4	3	3	4	14	4	3	4	4	15	3	4	4	4	15
8	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
9	4	4	5	5	18	4	5	4	4	17	4	4	4	5	17
10	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
11	4	4	4	3	15	4	4	4	4	16	4	3	4	4	15
12	5	5	5	4	19	4	4	4	5	17	5	5	5	4	19