



Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat dan Persepsi Resiko Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa di Kota Jambi

Adinda Kirana

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email : adindakirana198@gmail.com

Agustina Mutia

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email : agustinamutia69@gmail.com

Refky Fielnanda

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email : refkyindo@gmail.com

Korespondensi penulis: adindakirana198@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the effect of perceived ease of use, perceived usefulness and perceived risks on the decision to use e-wallets among students in Jambi City. This research is a quantitative research, collecting data using questionnaires and questionnaires. The sample of this research is students who are in the city of Jambi, totaling 100 people. The results of this study show that the variables Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness and Perceived Risk simultaneously influence the decision to use e-wallet. This result can be proven from the simultaneous f test value with a significance value of $0.000 < 0.05$ which means significant, the (partial) t-test results on the Perceived Ease of Use variable show that Perceived Ease of Use (X1) has a significant effect on the decision to use e-wallet, this is indicated by the t count > t table of $5,992 > 1.966$ with a significance value of $0.000 < 0.05$, the t-test results (partial) on the Perceived Usefulness variable show that Perceived Usefulness (X2) has a significant effect on the decision to use e-wallet, this is indicated by the t count > t table of $10,462 > 1.966$ with a significance value of $0.000 < 0.05$ and the results of the t-test (partial) on the Perceived Risk variable show that Perceived Risk (X3) has a significant effect on the decision to use e-wallets, this is indicated by the value of t count > t table of $6,623 > 1.966$ with a significance value of $0.000 < 0.05$. And the R Square value is 0.642 or 64,2% which indicates that the independent variables have an influence of 64.2% on the use decision variable (Y).*

Keywords: *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Risk, Decision to Use*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat dan Persepsi Resiko terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet pada Mahasiswa di Kota Jambi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, pengumpulan data menggunakan kuisioner dan angket. Sampel penelitian ini adalah mahasiwa yang berada di Kota Jambi yang berjumlah 100 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat dan Persepsi Resiko secara bersama-sama (simultan) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan e-wallet. Hasil ini dapat dibuktikan dari nilai uji f simultan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan, hasil uji-t (parsial) pada

Received Mei 30, 2023; Revised Juni 30, 2023; Accepted Juli 13, 2023

* Adinda Kirana . adindakirana198@gmail.com

variabel Persepsi Kemudahan menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan (X1) berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet, hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung $>$ t tabel sebesar $5,992 > 1,966$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, hasil uji- t (parsial) pada variabel Persepsi Manfaat menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet, hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung $>$ t tabel sebesar $10,462 > 1,966$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan hasil uji- t (parsial) pada variabel Persepsi Resiko menunjukkan bahwa Persepsi Resiko (X3) berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet, hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung $>$ t tabel sebesar $6,623 > 1,966$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dan nilai R Square sebesar $0,642$ atau $64,2\%$ yang menunjukkan bahwa variabel-variabel independen memberikan pengaruh sebesar $64,2\%$ terhadap variabel keputusan penggunaan (Y).

Kata Kunci : Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Resiko, Keputusan Penggunaan

LATAR BELAKANG

Pertumbuhan teknologi yang semakin cepat ini bukan hanya disebabkan oleh semakin banyaknya ide-ide yang tumbuh, tetapi juga disebabkan oleh pertukaran informasi yang cepat melalui *search engine machine*. Teknologi tidak hanya berkisar pada aspek informasi dan komunikasi, namun sudah merambah ke segala aspek kehidupan manusia. Kondisi ini tentu menuntut manusia untuk mengikuti perkembangan teknologi agar tetap bisa bertahan hidup dan menunjang kebutuhan sehari-hari. Perkembangan teknologi ini juga mempengaruhi pola hidup masyarakat khususnya dalam aspek ekonomi yang merubah sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi yaitu transformasi dalam pembayaran tunai (*cash*) menjadi pembayaran non tunai (*non cash*).

Munculnya beragam aplikasi digital sebagai alat pembayaran merupakan salah satu bukti yang menunjukkan perkembangan sektor finansial di era ekonomi digital ini. Tidak hanya sistem pembayaran, aplikasi-aplikasi digital yang berkaitan dengan sistem pembiayaan pun mulai banyak dikembangkan dan digunakan oleh masyarakat. Tidak heran, saat ini, topik terkait *financial technology* atau sering disebut sebagai *fintech* menjadi salah satu topik yang sering dibahas oleh para pelaku ekonomi digital.

Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menggeser peran uang tunai sebagai alat pembayaran ke bentuk pembayaran non tunai yang lebih efisien dan ekonomis, dalam perekonomian yang terus berkembang lalu lintas pertukaran barang dan jasa sudah sedemikian cepatnya sehingga memerlukan dukungan tersedianya sistem pembayaran yang handal yang dapat memungkinkannya di lakukan pembayaran secara cepat, efisien, aman dan

handal. Oleh karena itu perkembangan penggunaan alat pembayaran non tunai mendapat perhatian yang serius dari Bank Indonesia mengingat perkembangan pembayaran non tunai di harapkan dapat mengurangi beban penggunaan uang tunai dan semakin meningkatkan efisiensi perekonomian dalam masyarakat.

Perubahan teknologi menciptakan kebiasaan baru yaitu *cashless society* yang merupakan transaksi keuangan dengan cara pembayaran elektronik dalam kegiatan perekonomian sebagai pengganti pembayaran uang tunai. Kebiasaan ini memiliki tujuan yang sama dalam bertransaksi keuangan menggunakan debit, kredit, ataupun metode elektronik yang dapat diakses melalui *gadget* sehingga memudahkan para konsumen

Seiring dengan dikenalnya uang elektronik yang berbasis chip secara luas di masyarakat, banyak perusahaan start up mulai membangun bisnis *fintech* sehingga tercipta *e-wallet*. *E-wallet* sebenarnya termasuk pada uang elektronik tetapi perbedaannya terdapat pada media penyimpanan uang elektroniknya. *E-wallet* ialah suatu aplikasi yang terkoneksi dengan internet yang menyimpan uang elektronik. Hanya dengan menggunakan *smartphone* masyarakat bisa menggunakan *e-wallet* untuk berbagai macam transaksi tanpa memerlukan media kartu lagi.

Pemakaian uang digital di Indonesia sendiri juga dianjurkan oleh pihak Bank Indonesia (BI) untuk membantu mengurangi uang tunai yang beredar di masyarakat sehingga dapat mengontrol inflasi dengan baik. Untuk mendorong hal tersebut, pihak Bank Indonesia menciptakan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang lahir pada tahun 2014. GNNT adalah program dari Bank Indonesia yang menerapkan pola sistem pembayaran non tunai pada transaksi yang terjadi di masyarakat, pelaku bisnis dan lembaga-lembaga pemerintahan dengan menggunakan instrument pembayaran non tunai yang lebih aman, andal dan efisien.

Penyelenggaraan dompet digital di Indonesia di atur dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. Peraturan ini di keluarkan oleh Bank Indonesia selain untuk memastikan penyelenggaraan *e-wallet* yang aman, efisien dan lancar, peraturan ini juga mengatur mekanisme pengawasan yang lebih terstruktur, terintegrasi, dan menyeluruh melalui penguatan aspek kelembagaan, standar keamanan, pemrosesan secara domestik, dan perlindungan konsumen *e-wallet* termasuk kehati-hatian dalam pengelolaan dana dan *float*.

Bank Indonesia (BI) mencatat, nilai transaksi uang elektronik pada Februari 2022 lebih tinggi 32,68% dibandingkan setahun sebelumnya pada Februari 2021. Seperti yang terlihat pada gambar berikut:

Tabel 1.1

Nilai Transaksi Uang Elektronik Indonesia

Periode	Volume (Juta)	Nominal (Triliun)
Januari 2021	381,70	20,75
Februari 2021	360,06	19,19
Maret 2021	420,51	21,42
April 2021	421,60	22,85
Mei 2021	450,41	24,16
Juni 2021	444,33	24,16
Juli 2021	415,26	25,39
Agustus 2021	439,02	24,75
September 2021	470,90	27,63
Oktober 2021	514,27	29,23
November 2021	530,02	31,30
Desember 2021	602,29	35,10
Januari 2022	538,11	29,39
Februari 2022	477,72	27,34

Penggunaan *e-wallet* yang menunjukkan peningkatan dan semakin maju dengan pesat membuat beberapa perusahaan penyedia jasa pembayaran non tunai berlomba-lomba untuk mengembangkan sistemnya untuk menarik minat pengguna *e-wallet*. Setidaknya 10 perusahaan yang memiliki ijin legal dari pihak Bank Indonesia untuk menerbitkan produk uang elektronik.

Tabel 1.2**Perusahaan Penerbit Uang Elektronik di Indonesia**

Rank	Nama Aplikasi E-Wallet	Perusahaan Penerbit
1	Gopay	PT. Dompot Anak Bangsa (d.h PT MV Commerce Indonesia)
2	OVO	PT. Visionet Internasional
3	DANA	PT. Espay Debit Indonesia Koe
4	LinkAja	PT. Fintek Karya Nusantara
5	Jenius	PT. Bank BTPN Tbk
6	Go Mobile	PT. Bank CIMB Niaga Tbk
7	Isaku	PT. Inti Dunia Sukses
8	Sakuku	PT. Bank Central Asia Tbk
9	Doku	PT. Nusa Satu Inti Artha
10	Paytren	PT. Verisa Sentosa International
11	Virgo	PT. Capital Net

Sumber: iprice.co.id, 2021

Meskipun perkembangan dan penggunaannya cukup banyak, masih banyak juga masyarakat yang takut untuk menggunakan *e-wallet* sebagai alat transaksi pembayaran. Secara umum, tingkat penggunaan uang tunai masih jauh lebih tinggi dan diutamakan dibandingkan dengan non tunai karena rendahnya minat masyarakat untuk menggunakan *e-wallet* dalam kehidupannya. Salah satu faktor rendahnya minat masyarakat menggunakan *e-wallet* yaitu masih kurangnya sosialisasi tentang manfaat dan kemudahan penggunaan *e-wallet* sehingga masyarakat bingung dalam menggunakannya. Selain itu, masih banyaknya daerah di Indonesia yang sulit dijangkau akses dan layanan sistem non tunai juga menjadi faktor lain mengapa minat masyarakat terhadap *e-wallet* masih rendah. Selain ancaman, pembayaran dengan *e-wallet* bisa membuat masyarakat sulit mengontrol pengeluaran dan mungkin menghilangkan rasa bersalah karena kehabisan uang yang dipegang seperti uang kartal, dengan adanya *e-wallet* mempermudah mobilitas keuangan di kalangan anak-anak muda yang dikenal dengan sebutan generasi millennial. Generasi ini membawa dampak yang cukup berpengaruh pada aktivitas sehari-hari dan mempengaruhi minat penggunaan *e-wallet*.

Menurut Peter dan Olson Keputusan penggunaan merupakan suatu proses integrasi yang digunakan untuk menggabungkan pengetahuan dan mengevaluasi dua atau lebih alternatif dan memilih satu diantaranya. Dalam mengambil sebuah keputusan tanpa disadari seseorang membandingkan beberapa pilihan terhadap barang atau jasa yang akan dikonsumsi, ketika konsumen memutuskan dalam pembelian barang dan jasa hal itu merupakan proses untuk mengetahui guna dilakukannya evaluasi terhadap keduanya kemudian memilih salah satu diantara beberapa pilihan barang dan jasa tersebut.

Teori yang mempelajari atau menjelaskan keputusan seorang individu untuk menggunakan sistem teknologi informasi atau tidak yaitu TAM (*Technology acceptance Model*). Menurut Davis TAM merupakan suatu model untuk melihat persepsi dari pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi dalam pekerjaan individual pengguna, pemanfaatan teknologi dan literatur sistem informasi manajemen TAM berfokus pada sikap pemakaian teknologi Informasi oleh pemakai dengan mengembangkannya berdasarkan persepsi manfaat dan kemudahan. Teori ini terdapat faktor acuan seorang individu untuk menggunakan suatu sistem teknologi informasi tersebut adalah *perceived eas of use* (persepsi kemudahan), *perceived usefulness* (persepsi manfaat).

Menurut Jogiyanto persepsi manfaat penggunaan merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja dari pekerjaannya.

Menurut Davis persepsi manfaat didefinisikan sebagai suatu tingkatan di mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatnya kinerjanya dalam bekerja, artinya bahwa adanya manfaat dari fasilitas internet banking akan mampu meningkatkan produktivitas kinerja bagi orang yang menggunakan fasilitas tersebut.

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) menurut Susilo persepsi kemudahan penggunaan berarti keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan. Davis memberikan beberapa indikator kemudahan penggunaan terhadap suatu sistem informasi yang meliputi: (1) mudah untuk dipelajari dan dioperasikan; (2) pengguna dapat melakukan pekerjaan dengan lebih mudah, dan (3) menambah keterampilan para pengguna.

Selain kemudahan penggunaan dan manfaat, resiko pun berpengaruh terhadap keputusan konsumen dalam menggunakan suatu produk. Menurut Pavlou persepsi resiko merupakan suatu ketidak pastian mengenai konsekuensi yang mungkin timbul dari penggunaan produk atau jasa. Hal tersebut menyiratkan bahwa tingkat resiko dan toleransi yang dirasakan seseorang dalam pengambilan risiko merupakan faktor yang mempengaruhi sikap seseorang dalam mengambil keputusan untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku tertentu.

Kalangan mahasiswa adalah kalangan yang memiliki potensi yang cukup tinggi dalam menggunakan E-Wallet. Hal ini terlihat dari beberapa universitas yang sudah menyediakan sistem pembayaran non tunai melalui kartu tanda mahasiswa (KTM). Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian mahasiswa yang berada di Kota Jambi adalah orang-orang yang sangat terbuka terhadap kemajuan teknologi. Produk dari teknologi yang meluas di kalangan mahasiswa memiliki pengaruh yang cukup penting sehingga tidak dapat dipisahkan untuk menunjang kehidupan. Mahasiswa sebagai agen perubahan dalam masyarakat dituntut untuk menguasai teknologi dalam menjalankan pekerjaannya, salah satunya dalam bidang ekonomi melalui sistem pembayaran yang dipakai yaitu menggunakan *e-wallet*.

Dari observasi awal yang dilakukan oleh penulis pada mahasiswa di Kota Jambi dengan jumlah responden awal sebanyak 63 orang yang dipilih secara acak untuk mengisi kuesioner apakah menggunakan dompet digital seperti ShopeePay, Link Aja, OVO, Dana, Gopay, iSaku dan lain-lain, sebanyak 76% orang menjawab menggunakan dompet digital dalam transaksi mereka. Penggunaan *e-wallet* yang lebih mudah, cepat, efisien menjadi

alasan mahasiswa lebih memilih menggunakan *e-wallet* dalam melakukan transaksi seperti belanja online, pembayaran listrik, pembelian pulsa dan lain lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuliani Dwi Rahmawati dan Rahmi Yuliana (2019) dengan judul Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet, menunjukkan bahwa pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan e-wallet. Selain variabel manfaat, kemudahan dan keamanan Yuliani menyarankan untuk menambah variabel-variabel lainnya agar lebih memperluas masalah penelitian yang dilakukan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sulistyio Seti Utami dan Berlianingsih Kusumawati (2017) mengenai Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money menyatakan bahwa variabel manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*.

KAJIAN TEORITIS

Keputusan Penggunaan

Keputusan merupakan suatu tindakan yang ditentukan oleh individu diantara dua pilihan atau lebih. Menurut Peter dan Olson keputusan penggunaan adalah suatu proses integrasi yang digunakan untuk mengombinasikan pengetahuan dan mengevaluasi dua atau lebih alternatif dan memilih satu diantaranya.

Menurut Kotler dan Keller keputusan pembelian yaitu proses dimana konsumen membentuk preferensi antar merk dalam kumpulan pilihan, dalam melakukan proses keputusan pembelian konsumen melewati 5 tahap, yaitu pengenalan masalah, pencarian informasi, evaluasi alternatif, keputusan pembelian, dan perilaku pasca pembelian yang dimulai jauh sebelum pembelian dilakukan dan memiliki dampak setelahnya.

Persepsi Kemudahan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), persepsi adalah tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indranya. Persepsi dalam pengertian paling luas adalah soal interaksi antara dunia dan diri.

Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.

Kemudahan dalam penggunaan teknologi mengandung maksud bahwa semakin mudah suatu teknologi ketika digunakan maka semakin sedikit pula usaha dalam penggunaan teknologi tersebut.

Persepsi Resiko

Menurut Dowling and Staelin dalam Jogiyanto persepsi resiko adalah suatu persepsi-persepsi pelanggan tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dalam melakukan kegiatan. Resiko dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang memungkinkan terjadinya potensi kerugian.

Menurut Schiffman dan Kanuk resiko merupakan kondisi tidak sempurna yang dialami konsumen saat memprediksikan konsekuensi atas keputusan pembelian yang diambil. Resiko mempunyai dua dimensi yaitu, konsekuensi dan ketidakpastian. Konsekuensi merupakan tingkatan kepentingan atau ketegangan akibat dari hasil dan ketidakpastian. Ketidakpastian merupakan penilaian subjektif dari konsumen terhadap kemiripan suatu kejadian.

METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah mahasiswa dari 5 Universitas di Kota Jambi yaitu Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Universitas Jambi, Universitas Muhammadiyah Jambi, Universitas Batanghari dan Universitas Nurdin Hamzah Jambi. Pemilihan lokasi dalam penelitian didasarkan beberapa pertimbangan tertentu diantaranya unsur keterjangkauan lokasi penelitian baik dari segi tenaga, dana maupun dari segi efisiensi waktu.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode deskriptif adalah peristiwa yang berupaya untuk mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, fenomena yang terjadi saat ini. Penelitian kuantitatif dilakukan dengan

mengumpulkan data yang berupa angka. Data berupa angka tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan suatu informasi ilmiah di balik angka-angka tersebut.

Jenis dan Sumber Data

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung oleh orang yang melakukan penelitian atau bersangkutan yang memerlukannya. Data primer disebut juga dengan data asli atau data baru. Sumber data primer pada penelitian ini adalah hasil kuisioner, data hasil pengamatan langsung melalui wawancara kepada mahasiswa di Kota Jambi.

Data sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah ada, sudah diolah dan dikumpulkan, data ini bisa didapatkan dalam bentuk buku, jurnal, artikel dan sebagainya. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai referensi buku dan hasil penelitian sebelumnya yang mendukung dalam penelitian ini, yaitu bersumber dari jurnal, e-book, ipusnas dan lain lain.

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam lain meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari 5 Universitas di Kota Jambi yaitu Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Universitas Jambi, Universitas Muhammadiyah Jambi, Universitas Batanghari dan Universitas Nurdin Hamzah Jambi yang telah menggunakan dompet digital.

Tabel 3.1
Jumlah Mahasiswa

No	Universitas	Mahasiswa
1	Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi	21.867
2	Universitas Jambi	32.277

3	Universitas Muhammadiyah Jambi	2.406
4	Universitas Batanghari	5.765
5	Universitas Nurdin Hamzah	1.360
Jumlah		63.675

Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan Paluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota. Teknik perhitungan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Slovin dengan eror 10%. Teknik perhitungan Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Tingkat kesalahan sampel (*sampling error*) 5%

$$\begin{aligned} n &= \frac{63.675}{1+63.675(5\%)^2} \\ &= \frac{63.675}{1+63.675(0,0025)} \\ &= \frac{63.675}{1+159,1875} \\ &= \frac{63.675}{160,1875} \end{aligned}$$

= 397,5 dibulatkan menjadi 400

Berdasarkan perhitungan teknik Slovin jumlah sampel responden yang dibutuhkan untuk mengetahui keputusan penggunaan *e-wallet* adalah sebanyak 100 mahasiswa di Kota Jambi yang sesuai dengan kriteria.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan e-wallet pada mahasiswa di kota jambi

Hasil pengujian dari variabel persepsi kemudahan menunjukkan adanya pengaruh positif serta signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa di Kota Jambi yang dapat dilihat dari hasil uji t yang mana ditemukan bahwa nilai t hitung variabel persepsi kemudahan sebesar $5.992 > 1,966$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan positif variabel persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa di Kota Jambi.

Penelitian ini selaras dengan penelitian Arif Maulana Nizar dan Abdul Yusuf yang berjudul “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Dompot Digital LinkAja” yang menunjukkan bahwa persepsi kemudahan memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi dompot digital. Dapat dikatakan bahwa dengan kemudahan dalam menggunakan aplikasi e-wallet, maka hal ini akan mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan aplikasi e-wallet tersebut.

Berdasarkan pendapat Jogiyanto, persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Hal ini sesuai kategorisasi persepsi responden yang mana dompot digital memiliki kemudahan penggunaan yang tinggi, responden juga percaya uang bahwa *e-wallet* mudah dipelajari, mudah digunakan, mudah dimengerti, dan mudah untuk menjadi terampil. Hasil penelitian ini sesuai dengan konstruk teori TAM, dimana persepsi kemudahan penggunaan memiliki peran paling penting yang juga dapat memengaruhi diterimanya suatu teknologi informasi oleh pengguna.

2. Pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan e-wallet pada mahasiswa di kota jambi

Hasil pengujian dari variabel persepsi manfaat menunjukkan adanya pengaruh positif serta signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa di Kota Jambi yang dapat dilihat dari hasil uji t yang mana ditemukan bahwa nilai t

hitung variabel persepsi manfaat sebesar $10,462 > 1,966$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan positif variabel persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa di Kota Jambi.

Hal ini selaras dengan penelitian Sulfina, Yuliniar dan Alfida Aziz yang berjudul “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Untuk Menggunakan Uang Elektronik (Shopeepay)” yang menunjukkan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh positif terhadap minat untuk menggunakan Shopeepay. Dapat dikatakan bahwa semakin tinggi manfaat yang dirasakan oleh pengguna maka akan semakin meningkat pula minat dalam penggunaan e-wallet.

Menurut pendapat Jogiyanto, Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan sejauh mana seorang yakin bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Manfaat dalam penggunaan e-wallet merupakan nilai kegunaan yang diharapkan oleh pengguna e-wallet dalam melakukan berbagai transaksi dengan e-wallet. Pengguna percaya bahwa dengan menggunakan sistem pembayaran e-wallet dapat meningkatkan produktifitas dan efektivitas.

3. Pengaruh persepsi resiko terhadap keputusan penggunaan e-wallet pada mahasiswa di kota jambi

Hasil pengujian dari variabel persepsi resiko menunjukkan tidak adanya pengaruh positif serta signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa di Kota Jambi yang dapat dilihat dari hasil uji t yang mana ditemukan bahwa nilai t hitung variabel persepsi resiko sebesar $6,623 > 1,966$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan positif variabel persepsi resiko terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa di Kota Jambi.

Hal ini sejalan dengan penelitian Mochamad Fawzi dan Endah Sulistyowati yang berjudul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Risiko, Kepercayaan Dan Efisien Terhadap Minat E-Wallet Saat Covid-19” yang menunjukkan bahwa persepsi resiko memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet. Persepsi resiko bukanlah faktor asli dari teori TAM (Technology Acceptance Model), akan tetapi sudah banyak

penelitian yang menguji variabel tersebut yang bertujuan untuk menguji pengaruhnya terhadap minat menggunakan e-wallet.

Berdasarkan pendapat Dowling and Staelin dalam Jogiyanto persepsi resiko adalah suatu persepsi-persepsi pelanggan tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dalam melakukan kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi ketidakpastian dan konsekuensi yang diterima oleh pengguna maka akan semakin rendah minat dalam menggunakan e-wallet atau bahkan akan cenderung untuk menghindarinya. Namun, apabila semakin rendah timbulnya ketidakpastian dan konsekuensi resiko yang diterima oleh pengguna maka akan semakin tinggi minat untuk menggunakan e-wallet.

4. Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan persepsi resiko terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa di Kota Jambi

Hasil penelitian yang dengan menggunakan uji F menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk persepsi kemudahan (X_1), persepsi manfaat (X_2) dan persepsi resiko (X_3) secara simultan terhadap keputusan penggunaan e-wallet (Y) adalah sebesar $0,000 < 0,005$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel persepsi kemudahan. Persepsi manfaat dan persepsi resiko secara simultan terhadap keputusan penggunaan e-wallet.

Adjust R Square (koefisien determinasi) nilai sebesar 0,645 atau 64,5%. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel independen untuk persepsi kemudahan (X_1), persepsi manfaat (X_2) dan persepsi resiko (X_3) terhadap keputusan penggunaan (Y) memberikan pengaruh sebesar 64,2% dan sisanya sebesar 35,8% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan persepsi resiko terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa di kota Jambi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil uji t (parsial) untuk variabel persepsi kemudahan (X_1) terhadap keputusan penggunaan (Y) diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $5,992 > 1,966$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel persepsi kemudahan (X_1) terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* (Y).
2. Hasil uji t (parsial) untuk variabel persepsi manfaat (X_2) terhadap keputusan penggunaan (Y) diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $10,462 > 1,966$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel persepsi manfaat (X_2) terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* (Y).
3. Hasil uji t (parsial) untuk variabel persepsi resiko (X_3) terhadap keputusan penggunaan (Y) diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $6,623 > 1,966$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel persepsi resiko (X_3) terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* (Y).
4. Hasil uji F (simultan) menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan (X_1), persepsi manfaat (X_2) dan persepsi resiko (X_3) secara simultan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* (Y).

Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian di atas, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi Akademisi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan dokumentasi bagi pihak kampus sebagai bahan acuan penelitian selanjutnya dalam

melakukan kegiatan penelitian dengan meningkatkan akreditasi prodi dan meningkatkan fasilitas pendidikan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, meskipun penelitian ini masih banyak kekurangan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya menggunakan variabel yang lebih banyak dan bervariasi agar dapat menghasilkan gambaran yang lebih luas tentang masalah penelitian yang sedang dilakukan.

DAFTAR REFERENSI

Al-Qur'an :

Kementrian Agama RI, Al-Qur'an Terjemah Al-Ikhlash (Samad, 2010)

Buku :

- Arifin, Zainal. *Adopsi Teknologi Untuk Keunggulan Daya Saing*. Jakarta: PT. PLN, 2017.
- Boeree, C. George. *General Psychology*. Yogyakarta : Andi, 2016.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: UNDIP, 2016
- Jogiyanto. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi, 2007.
- Jusuf, Dewi Indriani. *Perilaku Konsumen di Masa Bisnis Online*. Yogyakarta: Andi, 2018.
- Kotler, Philip and Gerry Armstrong. *Prinsipless of Marketing*. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2012.
- Kotler, Philip and kevin Lane Keller. *Manajemen Pemasaran edisi 13*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Kotler, Philip and kevin Lane Keller. *Manajemen Pemasaran Jilid I*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Maralis, Reni and Aris Triyono. *Manajemen Resiko*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Nachrowi and Hadrius Usman. *Penggunaan teknik Ekonometri*. Jakarta: RajawaliPress, 2002.
- Peter, J.P, and J.C Olson. *Perilaku Konsumen dan Strategi Pemasaran*. Jakaerta: Salemba Empat, 2013.
- Purwanto, Edi. *Model Konseptual Minat Penggunaan E-Wallet : Technology Acceptance Model*. Tangerang: Yayasan Pendidikan Philadepia, 2020.
- Purwanto, Erwan Agus and Dyah Ratih Sulistyastuti. *Metode Pnelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial*, Yogyakarta: Gavamedia, 2017.
- Rober, Stenberg J. *Psikologi Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Schiffman and kanuk. *Consumer Behavior 10th Edition*. New Jersey: Pearson Prentice Hill, 2010
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020
- Tjiptono. *Strategi Pemasaran Jasa*. Yogyakarta: Andi, 2009.

Tonce, Yosef and Yoseph Darius Purnama Angga. *Minat dan Keputusan Pembelian Tinjauan Melalui Persepsi Harga & Kualitas Produk (Konsep dan Studi Kasus)*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2022.

Jurnal :

Andela, Anugrah Putri. “Pengaruh Persepsi Kegunaan, Keamanan dan Kerahasiaan Serta Kesiapan Teknologi Informasi Terhadap Intensitas Pengguna E-Filing”. *Jurnal EkoPreneur* 2, no 1, 20

Ardianto, Khowin and Nurul Azizah. “Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya”. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta* 23, no 1, 2021.

Fawzi, Mochamad. “Pengaruh Kemudahan penggunaan, Risiko, Kepercayaan dan Efisien Terhadap Minat E-Wallet Saat Covid-19”. *Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi* 11, no 9, 2022.

Haidari, M. Balya and Kartika Gianina Tileng. “Analisa Faktor-Faktor Berpengaruh pada Penggunaan GoPay”. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi (JUISI)* 4, n0 1, 2018.

Hanif, Rifki. “Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Guna Melalui Kepercayaan Pada Pengguna Dompot Digital GoPay”. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen* 5, no 2, 2022.

Indriyani, Dewi and Sri Hardianti Sartika. “Persepsi Generasi Z Pada Penggunaan E-Wallet Selama Pandemi Covid-19”. *Jurnal Sekretari da Manajemen* 6, no 1, 2022.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Badan Penelitian dan Pengembangan SDM Puslitbang Aptika dan IKP. *Perkembangan Ekonomi Digital Di Indonesia Perkembangan Ekonomi Digital Di Indonesia Strategi Dan Sektor Potensial*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan SDM Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2019.

Nadhilah, Putri. “Efektifitas Penggunaan E-Wallet dikalangan Mahasiswa dalam Proses Menentukan Keputusan Pembelian”. *Jurnal Of Economic, Management, and Accounting*, 4 no 2, 2021.

Nuha, Ulin, Moh. Nururl Qomar, and Rafika Anissa Maulana. “Perluakah E-Wallet Berbasis Syariah?”. *Journal of Islamic Banking and Finance* 4, no 1, 2020.

Rahmawati, Yuliani Dwi, and Rahmi Yuliana. “Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet”. *Journal of Economics and Banking* 2, no 2, 2019.

Saraswati, Adinda Niken. “Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Di Kalangan Generasi Millenial (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Medan Baru)”. Skripsi, Universitas Sumatera Utara, 2021.

Wandi, Jefri, Syamsul Bahri, and Benyamin Parubak. “Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Keuntungan, Persepsi Keamanan Terhadap Minat Nasabah BNI Menggunakan Mobile Banking”. *Jurnal Ilmu Manajemen* 6, no 1, 20

Widiyanti, Wiwik. “Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok”. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan* 7, no 1, 2020.

Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat dan Persepsi Resiko Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa di Kota Jambi

Yuliawan, Eko, Hanny Siagian and Liangdy Willis. “Analisis Pengaruh Faktor Kepercayaan, Kemudahan dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Pada Online Shop Zalora Indonesia”. *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan* 12, no 1, 20

Sumber Lain :

Bank Indonesia. “Tabel Transaksi Uang Elektronik.” 2022. Accessed March 2022. https://www.bi.go.id/_layouts/PDF/TabelTransaksiUangElektronik

KBBI online, tersedia di <https://kbbi.kemendikbud.go.id>

Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran.