
ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN E-WALLET (Studi Kasus pada Mahasiswa Akuntansi STIE Surakarta)

Oleh

Kezia Putri Altara^{1*}, Eko Triyanto²

^{1,2}Program Studi Akuntansi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta, Sukoharjo

Email: ^{1*}keziapurti114@gmail.com, ²triyantoeko376@gmail.com

Article History:

Received: 20-03-2023

Revised: 25-03-2023

Accepted: 24-04-2023

Keywords:

Biaya, Manfaat,
Kepercayaan, Minat
Penggunaan, E-
Wallet.Oil

Abstract: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana biaya, manfaat dan kepercayaan mempengaruhi minat penggunaan e-wallet. Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi STIE Surakarta. Data dalam penelitian ini bersifat kuantitatif. Pemilihan sampel melalui metode simple random sampling. 86 responden yang memenuhi syarat dan dijadikan sampel dengan menggunakan rumus Slovin. Biaya (X1), Manfaat (X2), Kepercayaan (X3), dan Minat Penggunaan (Y) merupakan beberapa faktor variabel yang dapat mempengaruhi minat penggunaan. Uji asumsi klasik, analisis regresi berganda, dan pengujian hipotesis uji F dan uji t semuanya merupakan komponen dari metode analisis ini. Studi ini menunjukkan bahwa minat penggunaan e-wallet secara signifikan dipengaruhi oleh biaya, manfaat, dan kepercayaan. Minat penggunaan e-wallet kemudian secara signifikan dipengaruhi oleh variabel biaya, manfaat, dan kepercayaan

PENDAHULUAN

Era globalisasi di Indonesia telah mengalami perputaran peristiwa finansial dan mekanis yang sangat cepat, salah satunya adalah kemajuan inovatif seperti dompet digital. Hal ini tentunya menjadi peluang yang menguntungkan bagi industri perbankan dan bisnis *e-commerce* di Indonesia. Uang elektronik atau yang lebih sering dikenal masyarakat di Indonesia dengan sebutan *electronic money* (*e-money*) memiliki dua bentuk, pertama, uang berupa kartu (berbasis *chip*) seperti, Flazz BCA, Mandiri e-Money, Brizzi BRI, dsb, yang muncul pada tahun 2007, kedua, dompet digital atau disebut juga dompet elektronik atau *e-wallet* adalah aplikasi pembayaran online untuk melakukan transaksi nontunai (Latief et al., 2021) antara lain Gopay, OVO, Dana, dan ShopeePay yang tersedia secara gratis unduh dari Google Play Store dan App Store.

Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dicanangkan oleh Bank Indonesia (BI) pada tanggal 14 Agustus 2014, dengan tujuan untuk menciptakan sistem pembayaran yang aman, lancar, dan efisien yang akan mendorong sistem keuangan negara berfungsi secara efektif dan efisien (Latief et al., 2021). Selain itu, GNNT diharapkan dapat mengurangi hambatan pembayaran tunai, seperti uang tidak diterima karena usang, sobek, atau tidak dapat digunakan, dan meningkatkan efisiensi dalam bertransaksi di mana individu tidak perlu membawa uang dalam jumlah besar. Dengan demikian, dapat meningkatkan efisiensi

transaksi dengan mencegah perhitungan atau kesalahan manusia. Alhasil, GNNT akan mampu membangun ekosistem untuk *cashless society*.

Tabel 1. Transaksi Uang Elektronik

Periode	Tahun		
	2019	2020	2021
Volume	5,226,699,919	4,625,703,561	5,450,400,276
Nominal (dalam juta Rp)	145,165,467.60	204,909,170	305,435,828.86

Sumber: Bank Indonesia (BI), Januari 202

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa lonjakan dalam penggunaan uang elektronik tercatat oleh BI pada akhir tahun 2021 sebesar Rp 305,43 triliun atau meningkat 49,05 persen jika dibandingkan dengan periode tahun sebelumnya. Pada tahun 2020, tercatat oleh BI dalam penggunaan uang elektronik mencapai Rp 204,90 triliun atau mengalami kenaikan 41,15 persen bila dibandingkan pada akhir tahun 2019 yang transaksi penggunaan uang elektroniknya mencapai Rp 145,16 triliun. BI juga mencatat volume transaksi dengan uang elektronik pada akhir tahun 2021 sebesar 5,45 milyar kali atau mengalami peningkatan sebesar 17,82 persen dibandingkan dengan volume transaksi akhir tahun 2021 yang mencapai 4,62 milyar kali transaksi, dan mengalami penurunan sebesar 11,49 persen jika dibandingkan pada volume transaksi akhir tahun 2019 dengan volume transaksi uang elektronik sebanyak 5,22 milyar kali.

Karena penerimaan uang elektronik di masyarakat, banyak bisnis start-up telah mendirikan bisnis fintech untuk memproduksi *e-wallet*. Meskipun perusahaan ini termasuk dalam uang elektronik, media penyimpanannya membedakannya. Aplikasi yang menyimpan nominal dalam mata uang elektronik melalui koneksi internet dikenal dengan *e-wallet*. Uang elektronik ini tidak memerlukan kartu; yang dibutuhkan hanyalah *smartphone*, yang kemungkinan besar dibawa oleh masyarakat umum dan dapat digunakan untuk berbagai transaksi. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak orang telah menggunakan *e-wallet* sebagai uang elektronik. *E-wallet* tidak hanya relatif mudah digunakan, tetapi juga terus berupaya untuk keamanan transaksi. *E-wallet* terus berinovasi dan melakukan terobosan-terobosan baru sebagai jawaban atas meningkatnya minat bertransaksi dan meningkatnya produksi uang elektronik oleh berbagai pelaku usaha. *E-wallet* lebih populer karena uang elektronik sangat penting untuk alat pembayaran sehari-hari. (Angelina & Mashariono, 2020).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Maulidiah, 2021), biaya berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital. Sementara itu, penelitian (Prayoga & Rakhmaddian, 2022) mengungkapkan bahwa faktor biaya tidak mempengaruhi minat siswa dalam menggunakan *e-money* di Kabupaten Ponorogo. Sedangkan penelitian Wijaya (Wijaya, 2020) mengungkapkan bahwa nilai signifikansi manfaat penggunaan *e-money* adalah 0,010. Namun berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Legi & Saerang, 2020), penelitian ini menemukan bahwa minat menggunakan *e-money* di Manado tidak dipengaruhi secara signifikan oleh manfaat yang dirasakan. Menurut kajian (Artini, 2019) minat memanfaatkan *e-money* secara signifikan dipengaruhi oleh variabel kepercayaan.

Sedangkan menurut penelitiannya (Angelina & Mashariono, 2020), minat mahasiswa STIESIA dalam penggunaan *e-money* tidak berpengaruh pada variabel kepercayaan.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu, terdapat ketidakkonsistenan dalam hasil penelitian tersebut, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang minat penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi STIE Surakarta. Selain itu faktor-faktor seperti biaya, manfaat, dan kepercayaan juga akan di uji pengaruhnya terhadap minat penggunaan *e-wallet* pada penelitian baik secara persial ataupun secara simultan.

KAJIAN TEORI

Financial Technology (Fintech)

Financial Technology, juga dikenal sebagai *fintech*, adalah jenis inovasi di bidang layanan keuangan yang menggabungkan keuangan dan teknologi. *Financial Technology* sebagaimana didefinisikan oleh (Bank Indonesia, 2018), adalah merupakan hasil perpaduan antara teknologi dan layanan keuangan yang pada akhirnya mengubah model bisnis konvensional menjadi kontemporer. Secara umum, tujuan bisnis modern ini adalah membuat pelanggan tertarik pada produk, layanan, efisiensi, dan transparansi dibandingkan dengan bisnis tradisional. Inovasi Moneter memiliki 5 macam, yaitu: (1) *Peer to Peer Lending*, yang mirip dengan layanan teknologi keuangan yang meminjamkan uang kepada komunitas dari dalam komunitas; 2) *Crowdfunding*, yaitu layanan teknologi keuangan yang memanfaatkan teknologi untuk menggalang dana bagi korban bencana melalui penggalangan dana; 3) *Market Aggregator*, yaitu layanan teknologi keuangan yang memberikan informasi kepada pengguna tentang berbagai layanan keuangan sehingga mereka dapat memilih yang diinginkan; (4) Manajemen Risiko dan Investasi, yang mencakup layanan teknologi keuangan untuk investasi dan perencanaan keuangan, dan (5) Payment, Clearing, dan Settlement, yang mencakup layanan teknologi keuangan untuk transaksi pembayaran online (Miswan, 2019).

Biaya

Menurut (Chiou, 2004), bahwa ketika seseorang menginginkan sesuatu, mereka harus berkorban. Pertimbangan juga harus diberikan pada nilai pengorbanan yang dilakukan untuk mendapatkan teknologi. Ketika pelanggan memiliki harga yang berbeda untuk suatu inovasi, dia tidak akan ragu untuk menggunakannya, misalnya biaya administrasi pada saat mengisi ulang atau membeli paket perdana. Sementara itu, menurut (Tjiptono, 2008), biaya diukur melalui (1) Kesamaan biaya dengan kualitas barang, sehingga pembeli umumnya akan menghubungkan biaya dengan tingkat kualitas barang yang akan digunakan. 2) Kemiripan biaya dengan manfaat, merupakan penegasan nilai suatu barang yang digunakan sebagai korelasi antara keuntungan dan biaya yang ditimbulkan untuk mendapatkan barang tersebut. 3) Biaya kompetitif dapat disesuaikan dengan cepat karena bersifat elastis.

Manfaat

Manfaat, seperti yang didefinisikan oleh (Davis, 1989), mengacu pada sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi ini akan meningkatkan kinerja mereka. Tingkat kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi tersebut menunjukkan kegunaannya; pengguna akan membuat keputusan jika sistem mudah dipahami, menunjukkan

keuntungan penggunaannya. Evaluasi subjektif terhadap keuntungan yang diberikan oleh teknologi untuk mempermudah mendapatkan layanan yang diinginkan dapat mengungkapkan manfaat. memasukkan indikator-indikator berikut mengenai manfaat variabel: 1) Menggunakan sistem memiliki potensi untuk meningkatkan kinerja individu (meningkatkan prestasi kerja); 2) Penggunaan sistem berpotensi mendongkrak tingkat produktivitas individu (meningkatkan produktivitas); 3) Menggunakan sistem berpotensi meningkatkan efektivitas; dan 4) Menggunakan sistem berpotensi menguntungkan individu (sistem itu berguna).

Kepercayaan

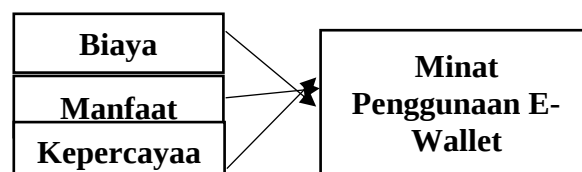
Menurut (Gefen, 2002), kepercayaan adalah kesediaan untuk membuat seseorang lebih peka terhadap tindakan berbasis keyakinan. Hubungan antara para pihak niscaya akan dikuatkan dan didorong untuk bertahan dengan amanah atau keyakinan tersebut. Seorang konsumen akan menggunakan sistem dan menganggap bahwa itu akan menghasilkan hasil yang positif bagi penggunaannya jika mereka dapat mempercayai dan percaya pada kinerjanya. Menurut (Tjini & Baridwan, 2016), kepercayaan adalah keyakinan yang dimiliki pelanggan terhadap potensi suatu produk untuk memberikan manfaat. kepercayaan pada produk yang dianggap berkualitas tinggi, aman, dan konsisten. Ini memastikan bahwa pelanggan akan terus menggunakan dan menganggapnya dapat dipercaya produk karena mereka puas dengan produk tersebut. Oleh karena itu, suatu produk, khususnya teknologi dan sistem, sangat dipengaruhi oleh kepercayaan.

Minat Penggunaan

Minat, seperti yang didefinisikan oleh (Davis, 1986), adalah perilaku yang menunjukkan tingkat minat seseorang terhadap suatu aktivitas tertentu. Salah satu cara yang digunakan manusia untuk mencapai tujuan tertentu adalah melalui minat. Minat dapat berkembang setelah beberapa waktu dan tidak diperbaiki sepanjang waktu. Jika seseorang termotivasi untuk terlibat dalam suatu perilaku, mereka melakukannya. Karena dompet terkomputerisasi tidak akan berfungsi seperti yang diharapkan jika tidak ada tujuan pelanggan. Oleh karena itu, tujuan atau *intention of use* sangat menarik dan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang akan digunakan.

Kerangka Pemikiran

Berikut merupakan kerangka pemikiran penelitian ini:



Jika pengguna menerima keuntungan yang sebanding dengan biaya penggunaan suatu teknologi, biaya dapat dirasakan. Seperti penelitian dari (Ananda, 2020) yang menunjukkan bahwa minat penggunaan *e-money* meningkat sebagai respons terhadap biaya. Hal ini juga didukung oleh penelitian (Maulidiah, 2021) yang mengatakan bahwa

biaya berpengaruh pada minat konsumen dalam menggunakan dompet digital.

H₁ : Biaya Berpengaruh terhadap Minat Penggunaan E-Wallet.

Setiap teknologi yang berpotensi mendorong kinerja pribadi dan profesional seseorang itu menunjukkan bahwa terdapat manfaat dalam penggunaannya. Penegasan ini didukung oleh penelitian dari (Arent et al., 2018) tentang manfaat yang berpengaruh dalam minat penggunaan *e-money* di kalangan klien Go-pay. Demikian penelitian (Wijaya, 2020) tentang manfaat yang berpengaruh terhadap minat penggunaan Go-pay.

H₂ : Manfaat Berpengaruh terhadap Minat Penggunaan E-Wallet

Kepercayaan merupakan hal yang sangat penting serta memiliki pengaruh yang besar bagi konsumen dalam penggunaannya. Kepercayaan konsumen terhadap minat penggunaan *e-wallet* terjadi karena merasa percaya dan dapat diandalkan sehingga mengurangi rasa khawatir dalam penggunaannya. Penegasan ini didukung oleh penelitian (Artini, 2019) bahwa mahasiswa Ekonomi Islam UIN Sumatera Utara lebih tertarik menggunakan uang elektronik OVO selama tahun akademik 2016–2017 karena kepercayaan mereka. Menurut kajian (Legi & Saerang, 2020) minat pengguna aplikasi Manado untuk memanfaatkan *e-money* juga dipengaruhi oleh kepercayaan.

H₃ : Kepercayaan Berpengaruh terhadap Minat Penggunaan E-Wallet.

METODOLOGI PENELITIAN

Untuk menjelaskan temuan data, penelitian semacam ini menggunakan metode kuantitatif—yaitu strategi yang didasarkan pada angka. Data primer untuk penelitian kuantitatif ini dikumpulkan dengan menggunakan metode survei dengan mengajukan pertanyaan kepada responden. X1 biaya, X2 manfaat, X3 kepercayaan, dan Y minat menggunakan *e-wallet* merupakan variabel penelitian. Partisipan penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi STIE Surakarta yang membayar dengan *e-wallet*.

Metode pengujian yang digunakan dalam tinjauan ini menggunakan *simple random sampling*. Berdasarkan data mahasiswa di STIE Surakarta, jumlah mahasiswa akuntansi aktif saat ini adalah 591 mahasiswa, TA 2021 sebanyak 134 mahasiswa, TA 2020 sebanyak 170 mahasiswa, dan TA 2019 sebanyak 287 mahasiswa. Sumber data berasal dari BAU (Bagian Administrasi Umum) STIE Surakarta yang didapatkan pada 11 Agustus 2022. Rumus Slovin akan digunakan untuk menghitung hal-hal berikut untuk penelitian ini:

$$n = N / (1 + Ne^2)$$

Keterangan:

n : ukuran sampel minimum yang diperlukan

N : jumlah sampel populasi

e : toleransi kesalahan atau batas kesalahan

Menurut Rumus Slovin di atas, populasinya adalah 591, dan tingkat kesalahan ditentukan menjadi 10%, atau 0,1. Perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$n = 591 / (1 + (591 \times 0,1^2))$$

$$n = 591 / (1 + (591 \times 0,01))$$

$$n = 591 / (1 + (5,91))$$

$$n = 591 / 6,91 = 85,52$$

maka dibulatkan menjadi 86 responden.

Metode Pengumpulan Data

Peneliti akan mengunjungi responden baik secara langsung maupun tidak langsung (online) sebagai bagian dari metode pengumpulan data primer penelitian ini. Kuesioner ini akan dibagikan kepada mahasiswa aktif STIE Surakarta yang menggunakan metode pembayaran e-wallet untuk survey. Kuesioner akan digunakan untuk mengukur variabel yang digunakan. Untuk setiap variabel, poin skala Likert berkisar dari 1 sampai 5, dengan 1 menunjukkan sangat tidak setuju, 2 menunjukkan tidak setuju, 3 menunjukkan netralitas, 4 menunjukkan setuju, dan 5 menunjukkan sangat setuju.

Teknik Analisis Data

Uji Kualitas Data

Uji Validitas

Seperti yang ditunjukkan oleh (Sugiyono, 2012), hasil penelitian yang valid bergantung pada informasi yang sama yang dikumpulkan tentang subjek penelitian. Dengan asumsi bahwa instrumen estimasi memberikan hasil estimasi yang konsisten dengan tujuan pengukurannya, maka estimasi tersebut dianggap substansial. Sebaliknya seperti yang dikemukakan oleh (Ghozali, 2018) sebagai landasan pengambilan keputusan ketika membandingkan r hitung dengan r tabel, data akan dianggap valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Uji signifikansi dengan taraf 5% atau 0,05 dapat digunakan untuk menunjukkan bahwa informasi dianggap substansial dengan asumsi bahwa nilai r yang ditentukan lebih besar dari 0,05.

Uji Reliabilitas

Menurut (Sugiyono, 2012) dengan asumsi ada kesamaan data pada waktu yang berbeda, berarti hasil pemeriksaan dapat diandalkan. Jika tanggapan seseorang terhadap suatu pernyataan tetap konsisten dari waktu ke waktu, sebuah studi atau survei dikatakan dapat diandalkan. Menurut Ghozali (Ghozali, 2018). tujuan dari tes ini adalah untuk menemukan tanggapan yang stabil dan dapat diandalkan dari responden untuk mengevaluasi reliabilitas survei. Ulasan tersebut dapat dianggap solid dengan asumsi bahwa nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 atau lebih dari 0,60.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan alat analisis model regresi sebagaimana dikemukakan oleh (Ghozali, 2018) apakah dalam residual tersebut berdistribusi normal. Jika asumsi ini tidak dibuat, uji statistik menjadi tidak valid dan tidak dapat digunakan dengan statistik parametrik. Uji ini menggunakan uji Kolmogorof-Smirnov, dan data dikatakan berdistribusi normal jika sig. 2-tailed lebih dari 0,05.

Uji Multikolinearitas

Menurut (Ghozali, 2018) uji multikolinearitas diharapkan dapat menguji persamaan regresi, dan diketahui bahwa variabel independen berkorelasi. Jika tidak ada korelasi antara variabel independen, regresi dianggap efektif. Meneliti nilai-nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation* adalah cara menentukannya. Nilai *tolerance* kurang dari 0,10, dan VIF lebih dari 10, sehingga tidak terjadi multikolinearitas.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas menurut (Ghozali, 2018) uji heteroskedastisitas penting untuk menentukan apakah terjadi ketidakseimbangan fluktuasi antar persepsi selama terjadi kekambuhan dan apakah perubahan atau kesinambungannya tetap prima. dapat disebut sebagai homoskedastisitas, dan heteroskedastisitas digunakan ketika ada perbedaan. Tanpa heteroskedastisitas, penelitian dianggap berkualitas tinggi.

Analisis Regresi Linier Berganda

Tujuan dari analisis regresi linier berganda ini adalah untuk memastikan bagaimana hubungan antara faktor independen atau otonom mempengaruhi variabel dependen atau subordinat. Biaya, manfaat, dan kepercayaan berperan dalam memutuskan apakah individu tertarik untuk menggunakan e-wallet. Ini diselesaikan dengan pemeriksaan relaps langsung yang berbeda. Menurut (Sugiyono, 2012) gambaran persamaan linear berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan:

Y = Minat Penggunaan

α = Konstanta

$\beta_1 \beta_2 \beta_3$ = Koefisien regresi

X_1 = Biaya

X_2 = Manfaat

X_3 = Kepercayaan

e = Error

Uji Kelayakan Model

Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen dapat mempengaruhi variabel dependen secara simultan (bersama-sama), seperti yang dikemukakan oleh (Ghozali, 2018). Dalam ulasan ini dimaksudkan untuk memahami bagaimana biaya, manfaat, dan kepercayaan berpengaruh pada minat penggunaan secara bersama-sama. Dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05, F hitung > F tabel kepentingan 5% atau 0,05, F hitung > F tabel menunjukkan bahwa faktor bebas berpengaruh terhadap variabel terikat begitu pula sebaliknya.

Uji t

Uji t sebagaimana dikemukakan oleh (Ghozali, 2018) menyatakan bahwasanya dilakukannya uji t ini bertujuan untuk menunjukkan pengaruh unik yang dimiliki oleh variabel independen terhadap variabel dependen. Oleh karena itu, uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel X_1 (biaya), X_2 (manfaat), dan X_3 (kepercayaan) berpengaruh terhadap variabel Y (minat penggunaan) secara independen dalam penelitian ini. Signifikansi 5% atau 0,05 dengan kriteria nilai signifikan < 0,05 dan t hitung > t tabel, artinya ada pengaruh signifikan dan sebaliknya tidak berpengaruh signifikan.

Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Variasi variabel dependen dapat dijelaskan dengan melakukan pengujian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen. Nilainya berkisar dari 0 hingga R^2 1, semakin dekat ke 1, semakin baik; namun jika terlalu rendah, hal ini menunjukkan bahwa variabel dependen tidak dapat dijelaskan secara memadai oleh variabel independen. (Ghozali, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi aktif STIE Surakarta. Sampel penelitian ini berjumlah 86 responden sesuai dengan Rumus Slovin sebagai metode pengambilan sampel.

Tabel 1. Data Responden berdasarkan e-wallet yang digunakan

Kategori	Frekuensi	Presentase %
Gopay	51	29%
OVO	28	16%
Dana	15	8%
Jenius	0	0%
i.saku	1	1%
Sakuku	2	1%
Doku	0	0%
ShopeePay	81	46%
Jumlah	178	100%

Sumber: hasil data diolah 2022

Mayoritas mahasiswa menggunakan e-wallet lebih dari satu, seperti terlihat pada tabel 1 di atas: 46% responden menggunakan ShopeePay, 29% menggunakan Gopay, dan 16% menggunakan OVO. Dana digunakan oleh 8% responden, i.saku dan Sakuku masing-masing 1% dan Jenius dan Doku oleh 0% responden.

Uji Kualitas Data

Uji Validitas

Dengan menggunakan program aplikasi SPSS, digunakan uji validitas terhadap pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner untuk mengukur setiap variabel yang diukur maupun yang tidak diukur.

Tabel 2.1 Hasil Validitas Biaya

X1	r _{hitung}	r tabel	Hasil
X1.1	0,735	0,18	Valid
X1.2	0,726	0,18	
X1.3	0,760	0,18	
X1.4	0,725	0,18	
X1.5	0,686	0,18	

Sumber: hasil data diolah 2022

Tabel 2.2 Hasil Validitas Manfaat

X2	r _{hitung}	r tabel	Hasil
X2.1	0,671	0,18	Valid
X2.2	0,697	0,18	
X2.3	0,684	0,18	
X2.4	0,618	0,18	
X2.5	0,731	0,18	

X2.6	0,743	0,18
X2.7	0,669	0,18
X2.8	0,790	0,18
X2.9	0,632	0,18

Sumber: hasil data diolah 2022

Tabel 2.3 Hasil Validitas Kepercayaan

X3	r_{hitung}	r tabel	Hasil
X3.1	0,653	0,18	Valid
X3.2	0,704	0,18	
X3.3	0,681	0,18	
X3.4	0,643	0,18	
X3.5	0,679	0,18	

Sumber: hasil data diolah 2022

Tabel 2.4 Hasil Validitas Minat Penggunaan

Y	r_{hitung}	r tabel	Hasil
Y1	0,668	0,18	Valid
Y2	0,589	0,18	
Y3	0,645	0,18	
Y4	0,627	0,18	
Y5	0,618	0,18	

Sumber: hasil data diolah 2022

Berdasarkan tabel 2 yang menampilkan variabel biaya, manfaat, kepercayaan, dan minat penggunaan, dapat dijelaskan bahwa semua 24 item pernyataan dengan nilai r hitung lebih besar dari r adalah valid.

Uji Reliabilitas

Untuk setiap variabel biaya, manfaat, kepercayaan, dan minat penggunaan, uji reliabilitas digunakan untuk menilai tingkat stabilitas data di antara 86 responden.

Tabel 3. Hasil deteksi Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Ket
Biaya	0,774	Reliabel
Manfaat	0,862	Reliabel
Kepercayaan	0,690	Reliabel
Minat Penggunaan	0,613	Reliabel

Sumber: hasil data diolah 2022

Dari hasil pengujian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel biaya, manfaat, kepercayaan, dan minat penggunaan di atas 0,60, menunjukkan bahwa variabel penelitian ini semuanya reliabel.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas ini untuk memastikan apakah setiap komponen dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk melihat apakah data berdistribusi normal.

4. Hasil deteksi Normalitas

	Unstandardized Residual
Asymp.Sig.(2-tailed)	0,113

Sumber: hasil data diolah 2022

Nilai Asymp. Sig.(2-Tailed) dapat dilihat dari hasil pengujian di atas sebesar 0,113 atau lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki tingkat signifikansi di atas 0,05, seperti yang ditunjukkan oleh pengujian sebelumnya.

Uji Multikolinieritas

Tujuan digunakannya uji multikolinearitas untuk memastikan apakah terdapat korelasi yang signifikan antara variabel independen. VIF (*Variance Inflation Factor*) digunakan untuk mencapai hal ini.

Tabel 5. Hasil deteksi Multikolinieritas

Variabel	Tolerance	VIF
Biaya	0,997	1,003
Manfaat	0,999	1,001
Kepercayaan	0,997	1,003

Sumber: hasil data diolah 2022

Nilai toleransi mendekati 1, seperti terlihat pada data tabel 5 di atas. Sedangkan nilai VIF kurang dari 10. Karena tidak ada masalah korelasi antara variabel independen dan persamaan regresi, multikolinieritas tidak terjadi.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dimaksudkan untuk mengidentifikasi apakah ada kontras antara perubahan dan residual yang dimulai dari satu persepsi kemudian ke yang berikutnya dalam model regresi.

Tabel 6. Hasil deteksi Heteroskedastisitas

Variabel	Sig	batas
Biaya	0,969	>0,05
Manfaat	0,242	>0,05
Kepercayaan	0,087	>0,05

Sumber: hasil data diolah 2022

Variabel biaya, manfaat, dan kepercayaan pada minat penggunaan memiliki nilai sig lebih besar dari 0,05, seperti yang ditunjukkan pada tabel 6. Berdasarkan hasil ini, faktor yang diusulkan dalam ulasan tidak terjadi heteroskedastisitas.

Analisis Regresi Linier Berganda

Tujuan perhitungan regresi linier berganda adalah untuk mengetahui pengaruh faktor-faktor penelitian. Nilai-nilai berikut diberikan pada model penelitian: biaya, manfaat dan kepercayaan terhadap minat penggunaan.

Tabel 7. Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficient	
	B	Std. Error
(Constant)	13,318	1,860
Biaya	0,158	0,059
Manfaat	0,193	0,030
Kepercayaan	-0,189	0,054

Sumber: hasil data diolah 2022

berdasarkan hasil pengujian regresi linier berganda menunjukkan hasil: Minat Penggunaan = $13,318 + 0,158X_1 + 0,193X_2 - 0,189X_3 + e$. Dapat digambarkan sebagai berikut, berdasarkan hasil uji regresi linier berganda: Konstanta bernilai 13,318 yang menunjukkan bahwa dengan asumsi faktor biaya, manfaat dan kepercayaan dipandang tetap. Pada 0,158 koefisien biaya variabel bertanda positif; 0,193 merupakan nilai koefisien variabel manfaat; Selain itu, koefisien variabel kepercayaan bertanda negatif sebesar -0,189.

Uji Kelayakan Model

Uji F

Dalam penelitian ini uji F digunakan untuk melihat apakah variabel independen *cost*, *benefit*, dan *trust in intention to use* berpengaruh terhadap variabel dependen.

Tabel 8. Hasil deteksi Uji F

Model	F	Sig.
1 Regression	19,447	.000 ^a
Residual		
Total		

Sumber: hasil data diolah 2022

Nilai f hitung yaitu 19,447 bila nilainya kurang dari 0,05 signifikan 0,000 seperti terlihat pada Tabel 8. Hal ini menunjukkan bahwa minat menggunakan e-wallet dipengaruhi secara simultan oleh variabel biaya, manfaat dan kepercayaan.

Uji t

Uji t dalam analisis regresi linier berganda digunakan dalam penelitian ini untuk melihat apakah variabel independen berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen. Hasil regresi parsial dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Hasil deteksi Uji t

Model	Standardized Coefficients	t	Sig.
	Beta		
Biaya	0,226	2,673	0,009
Manfaat	0,534	6,324	0,000
Kepercayaan	-0,298	-3,521	0,001

Sumber: hasil data diolah 2022

Berdasarkan uji t menunjukkan hasil sebagai berikut: Pengujian Hipotesis 1: Dengan koefisien positif sebesar 0,158 dan nilai sig sebesar 0,009, variabel biaya (X1) mempengaruhi minat penggunaan e-wallet, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengujian Hipotesis 2: Dengan koefisien positif sebesar 0,193 dan nilai sig sebesar 0,000, variabel manfaat (X2) berpengaruh terhadap minat penggunaan e-wallet, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Mencoba menguji hipotesis 3: Dengan koefisien negatif sebesar -0,189 dan nilai sig sebesar 0,001, variabel kepercayaan (X3) berpengaruh terhadap minat penggunaan e-wallet, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana variabel biaya, manfaat, dan kepercayaan mempengaruhi minat penggunaan melalui uji koefisien determinasi.

Tabel 10. Hasil deteksi Koefisien Determinasi

Model	Adj R Square
1	0,394

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,394 atau sebesar 39,4 persen minat penggunaan *e-wallet* dijelaskan oleh variabel biaya, manfaat, dan kepercayaan. Sedangkan, sebesar 60,6 persen disebabkan oleh variabel atau faktor-faktor lain diluar.

Pembahasan

Pengaruh Biaya terhadap Minat Penggunaan E-Wallet

Berdasarkan hasil pengujian variabel biaya (X_1) menunjukkan bahwa biaya berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Hasil ini sesuai dengan penelitian (Maulidiah, 2021) dan (Ananda, 2020) bahwa keputusan mahasiswa Akuntansi STIE Surakarta untuk tetap menggunakan e-wallet untuk transaksi pembayaran dipengaruhi oleh biaya yang terkait dengan penggunaan e-wallet. Saat konsumen membandingkan pengeluaran mereka dengan pendapatan mereka, mereka dapat merasakan dampak pengeluaran untuk teknologi baru.

Pengaruh Manfaat terhadap Minat Penggunaan E-Wallet

Hasil pengujian variabel manfaat (X_2) menunjukkan bahwa manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-wallet, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Temuan penelitian ini mendukung hipotesis yang diajukan oleh (Arent et al., 2018), menurut (Wijaya, 2020) dan mahasiswa Akuntansi STIE Surakarta, menggunakan e-wallet untuk melakukan pembelian bermanfaat. Selain itu, konsumen percaya bahwa menggunakan e-wallet akan mempercepat belanja mereka, memberikan kesan bahwa e-wallet dapat menguntungkan mereka dan membuat transaksi menjadi lebih nyaman. Responden lebih cenderung menggunakan e-wallet jika manfaat penggunaannya lebih besar.

Pengaruh Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan E-Wallet

Berdasarkan hasil pengujian variabel kepercayaan (X_3) menunjukkan kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Meskipun variabel kepercayaan ini berpengaruh signifikan, namun pengaruh yang dihasilkan dari penelitian

ini mengarah pada pengaruh negatif. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Artini, 2019) dan (Legi & Saerang, 2020) bahwa kepercayaan dapat menjadi tolak ukur Mahasiswa Akuntansi STIE Surakarta untuk menggunakan *e-wallet*. Kepercayaan sangat penting terhadap sesuatu dalam mengambil keputusan untuk menggunakan *e-wallet* dalam melakukan transaksi sehari-hari.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis data primer dan pengujian hipotesis terhadap pengguna *e-wallet* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Minat mahasiswa akuntansi STIE Surakarta dalam menggunakan *e-wallet* secara signifikan dipengaruhi oleh variabel biaya. Temuan ini menunjukkan bahwa ketika konsumen membayar menggunakan *e-wallet*, mereka mendapatkan keuntungan; (2) Bahwa variabel manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa Akuntansi STIE Surakarta dalam memanfaatkan *e-wallet*. Alasannya adalah bahwa pelanggan akan lebih cenderung menggunakan layanan *e-wallet* jika mereka dapat melihat keuntungannya; 3) Bahwa mahasiswa akuntansi STIE Surakarta tertarik menggunakan *e-wallet*, namun variabel kepercayaan berpengaruh negatif tetapi signifikan. Dapat dijelaskan bahwa minat konsumen untuk menggunakan *e-wallet* akan meningkat terlepas dari seberapa percaya diri mereka dalam menggunakannya.

SARAN

Peneliti akan memberikan rekomendasi berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian, antara lain: 1) Diharapkan Penerbit *E-Wallet* lebih memperhatikan manfaat dan kepercayaan terhadap kualitas layanan *e-wallet*, dan mampu untuk menekan biaya administrasi setiap kali melakukan transaksi sehingga pengguna tidak perlu mengeluarkan biaya sebesar jika menggunakan uang tunai; (2) Peneliti selanjutnya akan dapat melakukan analisis yang lebih baik dan memasukkan variabel tambahan, seperti kepercayaan, biaya, dan manfaat, yang mungkin menarik minat untuk menggunakan *e-wallet*. Hal ini untuk mengetahui apakah variabel dependen memiliki pengaruh yang lebih besar daripada variabel independen; (3) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan kepada pembaca mengenai biaya, manfaat, dan kepercayaan yang terkait dengan minat menggunakan *e-wallet* di kalangan Mahasiswa Akuntansi di STIE Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abiriga, F., Sam, O.K. 2014. *Effect of Grogs on in Budiman, Arief. 2015. Distilasi Teori Pengendalian Operasi. Yogyakarta.*
- [2] Ananda, E. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money. *Skripsi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.*
- [3] Angelina, A. I., & Mashariono. (2020). Pengaruh Kepercayaan, Promosi, Dan Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Go-Pay (Studi Kasus Pada Mahasiswa Stiesia). *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen.*
- [4] Arent, Y., Aritonang, L., & Arisman, A. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan E-Money. *J. Akunt. STIE Multi Data Palembang*, x, 1-17.
- [5] Artini. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Aplikasi OVO (Studi Kasus Pada Mahasiswa Ekonomi Islam Ta 2016-2017 UIN

-
- SUMATRA UTARA). *Skripsi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UIN Sumatra Utara*, 3(April), 1–9.
- [6] Bank Indonesia. (2018). Mengenal Financial Teknologi. Bank Indonesia.
- [7] Chiou, J. S. (2004). The Antecedents of Consumers' Loyalty toward Internet Service Providers. *Information and Management*, 41.
- [8] Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *Mis Quarterly*, 13, 319–340.
- [9] Ericaningtyas, R. B., & Minarso, B. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Dalam Minat Penggunaan Sistem Pembayaran E-Wallet Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Dian Nuswantoro Semarang). *Jurnal Keuangan Dan Auditing*.
- [10] Farahdiba, E. S. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pengguna E-Wallet (Electronic Wallet) Sebagai Alat Transaksi Terhadap Mahasiswa Di Yogyakarta (Studi Kasus: Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet Ovo Di Yogyakarta). *Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia*.
- [11] Gefen, D. (2002). Customer Loyalty In E-Commerce. *Journal of the Association For Information Systems*, 704.
- [12] Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- [13] Latief, F., Dirwan, & Idris, M. (2021). Determinan Minat Penggunaan E-Wallet ShopeePay. *JIMEA / Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 5(3), 157–166.
- [14] Legi, D., & Saerang, R. T. (2020). THE Analysis of Technology Acceptance Model (TAM) On Intention To Use of E-Money in Manado (Study On: GOPAY, OVO, DANA). *Jurnal EMBA*.
- [15] Maulidiah, S. (2021). Pengaruh Persepsi Kompatibilitas, Persepsi Manfaat, Persepsi Biaya, Religiusitas dan Promosi terhadap Minat Konsumen dalam Menggunakan Dompot Digital. *Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 212.
- [16] Miswan, A. (2019). Perkembangan dan Dampak Financial Technology (Fintech) terhadap Industri Keuangan Syariah di Jawa Tengah. *Wahana Islamika: Jurnal Studi Keislaman*, 5(1), 38.
- [17] Putra, D. R. S., & Roekhudin. (2022). Analisis Determinan Penggunaan E-Wallet Pada Transaksi Pembayaran. *Jurnal Mahasiswa FEB*, 10(2), 1–6.
- [18] Prayoga, R., & Rakhmaddian, N. (2022). Perkembangan Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money (Studi Kasus Mahasiswa Di Kabupaten Ponorogo). *Jurnal, J A E Dan, Akuntansi Kasus, Studi Di, Mahasiswa Ponorogo, Kabupaten*, 2018, 1–10.
- [19] Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. Y. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet. *Econbank: Journal of Economics and Banking*, 2(2), 157–168.
- [20] Silaen, E., & Prabawani, B. (2019). Persepsi Manfaat Serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo E-Wallet Ovo. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 8, 1–9.
- [21] Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- [22] Thompson, R. L., Higgins, C. A., & Howell, J. M. (1991). Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization. *Mis Quarterly*, 125–143.
- [23] Tjini, S. S. A., & Baridwan, Z. (2016). Kemudahan , dan Persepsi Kenyamanan Terhadap Minat Penggunaan Sistem Internet Banking. *Journal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 01(01), 1–21.
- [24] Tjiptono, F. (2008). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [25] Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok. *Moneter - Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 7(1), 54–68.
- [26] Wijaya, G. B. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menggunakan E-Wallet di Yogyakarta. *Skripsi Program Studi Akuntansi STIE YKPN*
- [27] <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>

HALAMAN INI SENGAJA DI KOSONGKAN