
APAKAH GEN Z BERMINAT UNTUK MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL SECARA BERKELANJUTAN?

Oleh

Nandita Rakhmad¹, Akhmad Saebani²

^{1,2}Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan

Nasional Veteran Jakarta

Email: 1akhmad.saebani@upnvj.ac.id

Article History:

Received: 10-06-2024

Revised: 09-07-2024

Accepted: 11-07-2024

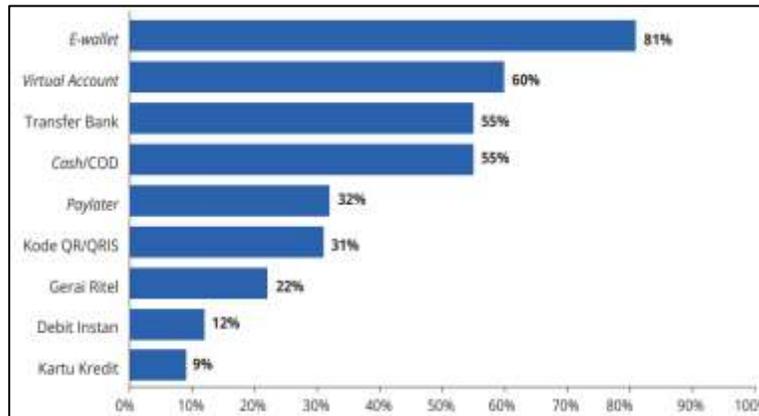
Keywords:

Ease of Use, Perceived Usefulness, Trust, E-wallet System, Continue to Use

Abstract: *This research is a quantitative study that aims to determine the effect of ease of use, perceived usefulness, and trust on interest in continued use of e-wallet systems. This study uses Generation Z as the sample. Determination of the sample size was carried out using the Malhotra formula and sample selection was carried out using accidental sampling techniques which resulted in a sample size of 150 respondents. Hypothesis testing in this study uses multiple linear regression analysis with the help of statistical tools in the form of STATA and the significance level used is 5% (0.05). The results obtained from the tests carried out are ease of use, perceived usefulness, and trust have a significant influence on interest in continued use of the digital wallet system*

INTRODUCTION

Dalam beberapa dekade terakhir, telah terjadi kemajuan teknologi yang sangat signifikan di seluruh dunia. Perkembangan teknologi berperan dalam meningkatkan kinerja dan produktivitas masyarakat yang membuat berbagai kegiatan dapat dilakukan secara cepat, tepat dan akurat (Napitupulu, 2019). Salah satu dampak dari perkembangan teknologi dapat dilihat pada sistem pembayaran di Indonesia, yang awalnya berbasis uang tunai, menjadi sistem pembayaran non tunai atau *cashless* (Steffie & Kusnawan, 2023). Sistem pembayaran non tunai di Indonesia berkembang dimulai sejak tahun 1999 ditandai dengan adanya *e-banking* dan *m-banking* (Tarantang *et al.*, 2019). Untuk saat ini pembayaran non tunai sudah dapat dilakukan melalui *e-banking*, *m-banking* dan *e-money* (Soelasih & Sumani, 2022). Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/ 2018, uang elektronik (*e-money*) dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori berdasarkan media penyimpanannya, yaitu *server based* dan *chip based*. Media penyimpanan *server based* merupakan media penyimpanan uang elektronik berbasis *server*, seperti dompet digital (*e-wallet*), sedangkan media penyimpanan *chip based* merupakan media penyimpanan uang elektronik berbasis *chip*, seperti Flazz BCA, E-Money Mandiri, Tap Cash BNI, dan Brizzi BRI. Dompet digital merupakan *financial technology* yang memberikan layanan dalam menyimpan, mentransfer, dan menggunakan uang elektronik melalui perangkat seluler seperti OVO, GoPay, DANA, ShopeePay, Link Aja, dan lainnya (Liani & Yusuf, 2021). Dompet digital memungkinkan pengguna untuk tidak perlu lagi membawa uang tunai dalam jumlah yang besar, karena uang tersebut telah tersedia dalam *platform* digital.



Gambar 1. Penggunaan Metode Pembayaran di Indonesia

Sumber: East Ventures - Digital Competitiveness Index 2023

Data diatas menunjukkan bahwa *e-wallet* merupakan metode pembayaran yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia pada tahun 2022 dengan persentase mencapai 81%. Penggunaan *e-wallet* menjadi metode transaksi yang paling menonjol saat ini, karena menawarkan berbagai keuntungan bagi para pengguna (Kurniawan *et al.*, 2022). Berbagai keuntungan yang diberikan dari penggunaan *e-wallet* inilah yang membuat para pengguna *e-wallet* memutuskan untuk menggunakannya secara terus-menerus (Rangkuty, 2021).

Namun demikian, kemudahan yang ditawarkan dari *e-wallet* disisi lain juga memiliki potensi adanya risiko kejahatan keuangan, seperti adanya modus penipuan *online*. Kementerian Komunikasi dan Informatika (2022) mencatat sebanyak 130.000 orang menjadi korban penipuan *online*. Jika dibandingkan dengan angka penipuan di tahun sebelumnya yang berjumlah 115.756 kasus, dapat dikatakan tahun 2022 mengalami peningkatan angka korban dan kasus penipuan *online*. Potensi kejahatan keuangan digital meningkat seiring dengan maraknya aktivitas belanja *online* yang saat ini sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari rutinitas harian. Kebiasaan belanja *online* juga diiringi dengan meningkatnya transaksi digital. Data menunjukkan bahwa pengguna yang memilih dompet digital sebagai sistem pembayaran atau transaksi digital mencapai angka 84,3 persen, yang diikuti oleh penggunaan *Paylater* yang mencapai angka persentase sebesar 45,9 persen (Suheriadi, 2023).

Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) juga mencatat bahwa sampai dengan Juli 2021 kejahatan siber mencapai angka 741,1 juta kasus. Yang menjadi target utama serangan siber adalah pemerintah, dan yang menempati posisi kedua sebagai target serangan siber adalah sektor keuangan. Salah satu dari berbagai cara yang sering digunakan oleh pelaku kejahatan siber adalah rekayasa sosial. Dalam rekayasa sosial, pelaku akan mempengaruhi psikologi korban dengan melakukan rekayasa suatu kondisi dengan tujuan untuk mengendalikan dan mencuri data pribadi korban. biasanya pelaku akan mengincar data yang digunakan untuk memverifikasi penggunaan aplikasi keuangan digital seperti tanggal lahir, nomor KTP, kode *One Time Password*, dan *Personal Identification Number* (Mariana, 2022).

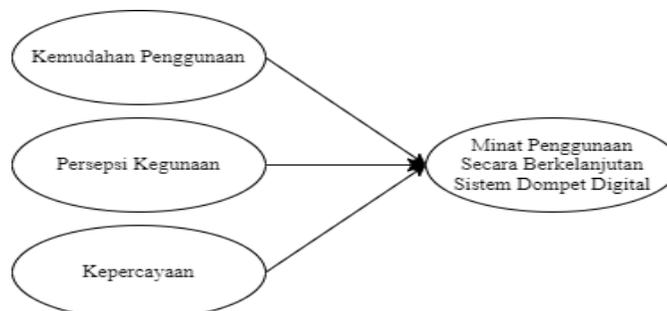
Kejahatan siber lainnya dilakukan pelaku melalui pesan *WhatsApp* dalam bentuk unduhan aplikasi (APK). Modusnya, jika korban mengunduh aplikasi tersebut maka ada potensi terjadi pencurian dan penyalahgunaan data pribadi akibat *phising* yang dilakukan penipu (Pramana, 2023). Data yang dicuri biasanya data yang berkaitan dengan informasi

keuangan yang sifatnya rahasia. Kejahatan lainnya dapat dilihat dari adanya beberapa kasus pendanaan terorisme dan kasus tindak pidana korupsi yang terbukti pelakunya menggunakan sistem pembayaran digital dalam mendukung aksi kejahatannya (Jannah, 2023). Meskipun terdapat banyak potensi risiko yang dapat muncul akibat penggunaan *e-wallet*, hal ini tidak membuat intensitas penggunaan *e-wallet* di Indonesia mengalami penurunan (Faridhal, 2019).

Beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan sistem dompet digital dengan berbagai faktor yang memengaruhinya telah banyak dilakukan dengan hasil yang berbeda. Salah satunya faktor kemudahan (*ease of use*), diakui sebagai dasar utama dalam mengukur dan menilai penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi (Kurniawan *et al.*, 2022). Menurut Steffie & Kusnawan (2023) keputusan penggunaan berulang *ShopeePay* dikarenakan kemudahan penggunaan sistem tersebut. Penggunaan sistem dompet digital yang mudah akan mendorong penggunaannya untuk terus menggunakan sistem tersebut (Tay *et al.*, 2022). Hal yang senada juga diperoleh dari penelitian Olivia & Marchyta (2022), Vidyanata (2022), Sandy & Firdausy (2020), Prakosa & Wintaka (2020), dan Fitrianiingsih & 'Aini (2022). Namun, berbeda Alexandra & Ruslim (2023) di mana ditemukan kemudahan penggunaan tidak mempengaruhi niat penggunaan secara berkelanjutan.

Selain kemudahan penggunaan, minat penggunaan secara berkelanjutan dompet digital juga dapat dipengaruhi oleh persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) (Vidyanata, 2022). Dalam penelitiannya, Budirahardjo & Laksmidewi (2022) menyebutkan bahwa intensitas pengguna dalam melanjutkan penggunaan dompet digital juga dipengaruhi oleh persepsi kegunaan. Kemudian, hal senada dengan diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alexandra & Ruslim (2023), Damanik *et al.* (2022), dan Tay *et al.* (2022). Kemudian, Raihan & Rachmawati (2019) mendapatkan hasil bahwa ada faktor lain yang mempengaruhi minat pengguna untuk melanjutkan penggunaan *Go-Pay*, yaitu kepercayaan (*trust*). Tingkat kepercayaan akan berdampak pada cara berperilakunya seseorang, maka kepercayaan pengguna terhadap sistem dompet digital akan secara langsung mempengaruhi minat mereka dalam menggunakannya dalam jangka waktu lama (Tay *et al.*, 2022), Zainuddin *et al.* (2022), Sandy & Firdausy (2020), Damanik *et al.* (2022), Kilani *et al.* (2023), dan Boon *et al.* (2023).

Sistem pembayaran berbasis dompet digital memang menawarkan banyak fitur kemudahan dan keuntungan, namun juga dibarengi dengan munculnya banyak kasus penipuan *online*. Berbagai kasus yang cukup fenomenal terkait kejahatan *online*, telah menunjukkan adanya kelemahan dalam sistem pembayaran menggunakan dompet digital (*e-wallet*).



Gambar 2. Model Penelitian

METODE PENELITIAN

Minat merupakan bentuk ketertarikan seseorang sebelum melakukan tindakan untuk mengambil keputusan (Prakosa & Wintaka, 2020). Dalam *Theory of Acceptance Model (TAM)* minat penggunaan didefinisikan sebagai keinginan seseorang untuk menggunakan sebuah sistem teknologi (Davis, 1989). Limayem *et al.* (2007) menganggap bahwa keberlanjutan penggunaan merupakan perilaku pasca-adopsi. Lebih lanjut Hedman & Henningsson (2015) menyebutkan bahwa pilar utama keberlanjutan sistem teknologi adalah minat berkelanjutan pengguna.

Penelitian ini menggunakan Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan, dan Kepercayaan sebagai faktor kunci untuk menjelaskan Minat Penggunaan Secara Berkelanjutan Sistem Dompet Digital, dengan Generasi Z (Gen Z) sebagai populasi. Gen Z merupakan generasi yang berusia antara 11 hingga 26 tahun (Rakhmah, 2021), dimana Gen Z adalah generasi yang *melek* teknologi. Generasi Z merupakan kumpulan individu yang lahir dan tumbuh di era digital yang membuat mereka tumbuh dengan cerdas dan terampil dalam penggunaan teknologi (Francis & Hoefel, 2018). Jumlah sampel yang digunakan didasarkan dengan menggunakan formula Malhotra, dimana jumlah sampel minimal yang digunakan diperoleh dari 5 dikali jumlah indikator (Indrawan & Yaniawati, 2017, hlm. 103). Berdasarkan perhitungan tersebut, jumlah sampel dalam penelitian ini minimal adalah 75 responden (5 x 15 indikator).

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Pernyataan
Minat Penggunaan Secara Berkelanjutan Sistem Dompet Digital, adalah bentuk ketertarikan pengguna untuk terus menggunakan sistem dompet digital dalam jangka waktu yang lama. (Sandy & Firdausy (2020); Prakosa & Wintaka (2020).	Niat untuk melanjutkan (<i>intention to continue</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Saya ingin terus menggunakan sistem <i>e-wallet</i> daripada menghentikan penggunaannya. • Saya bermaksud untuk terus menggunakan sistem <i>e-wallet</i> daripada menggunakan sistem teknologi alternatif lainnya.
	Frekuensi (<i>frequency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Saya akan menggunakan sistem <i>e-wallet</i> sesering mungkin.
	Rekomendasi (<i>recommendations</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Saya akan merekomendasikan sistem <i>e-wallet</i> kepada orang lain.

Kemudahan Penggunaan, merupakan besaran keyakinan pengguna mengenai suatu sistem yang bisa digunakan dengan sederhana atau bebas dari usaha yang menyulitkan (Davis, 1989).	Sistem jelas dan mudah dimengerti (<i>clear and understandable</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan sistem <i>e-wallet</i> jelas dan dapat dimengerti.
	Tidak memerlukan banyak usaha (<i>does not require a lot mental effort</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan sistem <i>e-wallet</i> tidak memerlukan banyak usaha.
	Mudah digunakan (<i>easy to use</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan sistem <i>e-wallet</i> mudah saya gunakan.
	Mudah dioperasikan sesuai dengan keinginan (<i>easy to get the sistem to do whats user wants to do</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Saya merasa mudah untuk membuat sistem <i>e-wallet</i> melakukan apa yang saya inginkan.
Persepsi Kegunaan, adalah merupakan besaran keyakinan pengguna bahwa kinerja pekerjaan akan meningkat seiring dengan digunakannya sistem tertentu (Davis, 1989).	Mengembangkan kinerja (<i>improve job performance</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan sistem <i>e-wallet</i> dapat mengembangkan kinerja saya dalam melakukan suatu pekerjaan.
	Menambah produktivitas (<i>increase productivity</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan sistem <i>e-wallet</i> dapat menambah produktivitas saya dalam melakukan suatu pekerjaan.
	Meningkatkan efektifitas (<i>enchanges effectivity</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan sistem <i>e-wallet</i> dapat meningkatkan efektifitas saya dalam melakukan suatu pekerjaan.
	Sistem bermanfaat (<i>the sistem is usefully</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Saya merasa sistem <i>e-wallet</i> berguna dalam aktivitas saya sehari-hari.
Kepercayaan, merupakan keyakinan atau pandangan	Keyakinan yang dapat dipercaya-niat baik	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem <i>e-wallet</i> akan melakukan

<p>pengguna sistem terhadap kemampuan dari pihak lain dengan harapan pihak lainnya bertindak sesuai dengan harapan pengguna dan dapat mempengaruhi perilaku pengguna dalam mengambil keputusan (Ridhia & Sutarso, 2021).</p>	<p><i>(trusting belief-benevolence)</i></p>	<p>yang terbaik untuk membantu penggunanya.</p>
<p>(McKnight et al., 2002)</p>	<p>Keyakinan yang dapat dipercaya-integritas <i>(trusting belief-integrity)</i></p>	<p>• Sistem <i>e-wallet</i> akan menepati komitmennya kepada pengguna.</p>
	<p>Keyakinan yang dapat dipercaya-kompeten <i>(trusting belief-competence)</i></p>	<p>• Sistem <i>e-wallet</i> kompeten dalam menyediakan layanan berbasis keuangan.</p>
	<p>Keinginan untuk percaya-kesediaan untuk percaya <i>(trusting intention-willingness to depend)</i></p>	<p>• Saya merasa dapat mengandalkan sistem <i>e-wallet</i> dalam bertransaksi.</p>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan generasi z sebagai objek penelitiannya dengan kriteria: 1) pernah menggunakan dan memiliki akun dompet digital dan 2) berusia 11-26 tahun. Dalam pengumpulan datanya, peneliti membuat kuesioner dengan memanfaatkan fitur *Google Form* dan menyebarkannya secara *online* ke berbagai media sosial seperti *Instagram*, *X*, *Line*, dan *WhatsApp* agar kuesioner tersebut dapat lebih mudah dijangkau oleh para responden. Hasilnya diperoleh sebanyak 150 responden yang memenuhi kedua kriteria yang telah ditetapkan dan bersedia untuk mengisi kuesioner.

Demografi karakteristik responden yang digunakan dalam penelitian ini meliputi usia, jenis kelamin, domisili, dan sistem dompet digital yang paling sering digunakan oleh responden. Dengan gambaran demografi responden sebagai berikut.

Tabel 2. Demografi Karakteristik Responden

No	Keterangan	Jumlah Responden	Persentase
1.	Usia		
	14 Tahun	1	0,7
	15 Tahun	1	0,7
	16 Tahun	0	0,0
	17 Tahun	7	4,7
	18 Tahun	5	3,3
	19 Tahun	15	10,0
	20 Tahun	19	12,7
	21 Tahun	42	28,0
	22 Tahun	31	20,7
	23 Tahun	14	9,3
	24 Tahun	10	6,7
	25 Tahun	3	2,0
	26 Tahun	2	1,3
	Total	150	100,0
2.	Jenis Kelamin		
	Perempuan	136	90,7
	Laki-laki	14	9,3
	Total	150	100,0
3.	Domisili		
	Pulau Sumatera	9	6,0
	Pulau Jawa	121	80,7
	Pulau Kalimantan	10	6,7
	Pulau Sulawesi	8	5,3
	Pulau Papua	1	0,7
	NTB	1	0,7
	Total	150	100,0
4.	Dompot Digital Yang Paling Sering Digunakan		
	DANA	24	16,0
	OVO	12	8,0
	Go-Pay	37	24,7
	Shopeepay	77	51,3
	LinkAja	0	0,0
	Total	150	100,0

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Hasil Uji Validitas

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Variabel	Nomor Pernyataan	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
	1	0,5847	0,159	Valid

Minat	2	0,4714	0,159	
Penggunaan	3	0,6206	0,159	
Secara	4	0,4063	0,159	
Berkelanjutan				
Sistem Dompot				
Digital				
	1	0,5988	0,159	
Kemudahan	2	0,6305	0,159	Valid
Penggunaan	3	0,6024	0,159	
	4	0,5437	0,159	
	1	0,7602	0,159	
Persepsi	2	0,7707	0,159	Valid
Kegunaan	3	0,7786	0,159	
	4	0,3535	0,159	
	1	0,5973	0,159	
Kepercayaan	2	0,6680	0,159	Valid
	3	0,7577	0,159	
	4	0,5593	0,159	

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 3 di atas diketahui bahwa semua pernyataan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan hasil nilai *r*-hitung yang lebih besar daripada nilai *r*-tabel. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh pernyataan tersebut dapat dikatakan valid dan dapat dilanjutkan untuk penelitian yang lebih mendalam.

Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Item Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Kritis Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Minat Penggunaan Secara Berkelanjutan Sistem Dompot Digital	4	0,7183	0,600	Reliabel
2	Kemudahan Penggunaan	4	0,7849	0,600	Reliabel
3	Persepsi Kegunaan	4	0,8295	0,600	Reliabel
4	Kepercayaan	4	0,8206	0,600	Reliabel

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4 di atas diketahui bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini dinyatakan reliabel karena memiliki nilai *cronbach's alpha* di atas 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa setiap jawaban yang diberikan responden bernilai konstan.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji multikolonieritas, dan uji heteroskedastisitas. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dimiliki terdistribusi secara normal atau tidak (Latan, 2014, hal. 194). Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa data yang dikumpulkan terdistribusi dengan normal karena memiliki nilai $Prob > \chi^2$ sebesar 0,0849 yang lebih besar dari 0,05. Uji multikolonieritas dilakukan untuk melihat hubungan antara variabel independen dalam sebuah analisis regresi (Janie, 2012, hal. 19). Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa ketiga variabel independen yang digunakan terhindar dari multikolonieritas karena memiliki nilai VIF kurang dari 10 dan nilai *Tolerance* atau $1/VIF$ lebih dari 0,1. Uji Heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah model regresi yang dimiliki terjadi masalah heteroskedastisitas atau tidak (Latan, 2014, hal. 196–197). Hasilnya menunjukkan bahwa model regresi dalam penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas. Hal ini dikarenakan hasil uji Breusch-Pagan/Cook-Weisberg menunjukkan hasil $0,5217 > 0,41$ atau $Prob > \chi^2$ lebih besar dari χ^2 (1). Berdasarkan hasil pengujian-pengujian asumsi klasik tersebut yang menunjukkan bahwa ketiganya dinyatakan lulus uji asumsi klasik, maka penelitian ini dapat dilanjutkan.

Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Variabel	Coef.	t	$P > t $
EOU	0,3304683	3,37	0,001
PU	0,1741434	2,20	0,030
TR	0,2358339	2,85	0,005
_cons	4,010999	2,73	0007

Sumber: Data primer, diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 5 di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil persamaan regresi linear berganda sebagai berikut.

$$SEW = 4,011 + 0,330EOU + 0,174PU + 0,236TR$$

Berdasarkan persamaan regresi linear berganda di atas, hasil pada nilai konstanta menunjukkan angka 4,011, berarti jika variabel kemudahan penggunaan (EOU), persepsi kegunaan (PU), dan kepercayaan (TR) bernilai 0 atau jika responden memiliki persepsi tidak adanya kemudahan, *useless*, dan *trustless* dalam menggunakan dompet digital maka responden tidak akan melanjutkan untuk menggunakan sistem dompet digital (SEW).

Hasil Pengujian Parsial

Hasil pengujian pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Secara Berkelanjutan Sistem Dompet Digital, variabel Kemudahan Penggunaan (EOU) memiliki nilai t-hitung sebesar 3,37, di mana nilai tersebut lebih besar dari nilai t-tabel yang bernilai sebesar 1,655 dan taraf signifikansi menunjukkan nilai 0,001 yang berarti nilai tersebut kurang dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital.

Hasil uji hipotesis kedua pada variabel Persepsi Kegunaan (PU) memiliki nilai t-hitung sebesar 2,20, di mana nilai tersebut lebih besar dari nilai t-tabel yang bernilai sebesar 1,655

dan nilai signifikansi sebesar 0,030 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, maka hasil penelitian ini variabel persepsi kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital.

Untuk pengujian hipotesis ketiga, variabel Kepercayaan (TR) memiliki nilai t-hitung sebesar 2,85, di mana nilai tersebut lebih besar dari nilai t-tabel yang bernilai sebesar 1,655 dan nilai signifikansi sebesar 0,005 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan hipotesis ketiga membuktikan bahwa kepercayaan Gen Z dalam menggunakan dompet digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital.

PEMBAHASAN

Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Secara Berkelanjutan Sistem Dompet Digital

Hasil pembahasan pertama menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital. Hal ini dijelaskan melalui nilai t-hitung sebesar 3,37 yang lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 1,655 dan memiliki nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,001, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka, dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin mudah Gen Z dalam menggunakan sistem dompet digital, maka akan berdampak pada meningkatnya minat pengguna untuk menggunakan sistem dompet digital secara berkelanjutan. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Olivia & Marchyta (2022), Sandy & Firdausy (2020), dan Vidyana (2022) yang pada penelitian tersebut menyatakan hasil yang sama, yaitu menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh secara positif terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital. Hal tersebut dikarenakan munculnya dompet digital yang memiliki sistem pembayaran yang memudahkan pengguna, maka akan membuat pengguna memilih untuk menggunakannya. Pengguna akan lebih berminat untuk menggunakannya secara berkelanjutan jika mereka merasa bahwa sistem dompet digital mudah digunakan, karena pengguna terutama generasi z membutuhkan sistem pembayaran yang cepat, akurat, dan mudah.

Pengaruh Persepsi Kegunaan terhadap Minat Penggunaan Secara Berkelanjutan Sistem Dompet Digital

Hasil pengujian pada variabel persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital. Hal ini didasarkan pada nilai t-hitung sebesar 2,20 yang lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 1,655 dan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,030, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka, dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital.

Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alexandra & Ruslim (2023), Tay *et al.* (2022), dan Vidyana (2022), bahwa persepsi kegunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital. Hal tersebut dikarenakan pengguna merasa banyak manfaat yang diterima dari penggunaan

sistem dompet digital, seperti dengan digunakannya sistem dompet digital dapat membuat kegiatan transaksi menjadi lebih efektif dan efisien, dan mampu meningkatkan produktivitas, efektivitas, dan kinerja pengguna.

Pengaruh Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan Secara Berkelanjutan Sistem Dompet Digital

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga, di mana nilai t-hitung sebesar 2,85 yang lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 1,655 dan memiliki nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,005, maka menerima H_a dan menolak H_0 . Maka, dapat disimpulkan bahwa kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kepercayaan yang dirasakan pengguna terhadap penggunaan sistem dompet digital, maka akan berdampak juga kepada minat pengguna untuk menggunakan sistem dompet digital secara berkelanjutan. Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Raihan & Rachmawati (2019), Sandy & Firdausy (2020), dan Zainuddin *et al.* (2022), bahwa kepercayaan berpengaruh terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital. Hal tersebut dikarenakan sistem dompet digital berhubungan dengan uang dan data pribadi pengguna yang membuat mereka membutuhkan kepastian dari penyedia sistem layanan dompet digital agar mereka mempercayainya.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil pengujian data yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa seluruh variabel independen dalam penelitian ini yang terdiri dari kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, dan kepercayaan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat penggunaan secara berkelanjutan sistem dompet digital.

SARAN

Dan peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan bagi peneliti selanjutnya untuk menambahkan variabel lainnya, seperti kepuasan pengguna, pengalaman pengguna, persepsi keamanan, kondisi fasilitas, kebiasaan pengguna, dan pengaruh sosial. Dan juga disarankan untuk memperluas cakupan usia atau generasi yang diteliti serta memperbanyak jumlah responden yang diteliti. Kemudian, bagi pengguna sistem dompet digital disarankan agar dapat memaksimalkan fitur yang disediakan dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi sehingga dapat meningkatkan minat untuk melanjutkan penggunaannya serta optimal dalam penggunaan sistem yang ada. Dan bagi penyedia layanan sistem dompet digital, disarankan agar dapat menyediakan fasilitas yang tidak menyulitkan pengguna dalam penggunaannya, meningkatkan fasilitas atau fitur-fitur yang terdapat dalam layanan sistem dompet digital, dengan terus melakukan pembaruan yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi, dan memberikan layanan yang terbaik seperti menjaga data pribadi pengguna dan menepati komitmennya kepada pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alexandra, K., & Ruslim, T. S. (2023). Factors that Affect Continuance Usage Intention of E-Wallet Users in Jakarta. *International Journal of Application on Economics and Business (IJAEB)*, 1(1), 445–454. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/ijaeb.11.445-454>
- [2] Boon, L. K., Fern, Y. S., Yee, T. X., & Ling, T. C. (2023). Investigating The E-Wallet Usage Continuance Intention in Malaysia Post-Covid 19 Pandemic. *International Journal of Business and Technology Management*, 5(1), 333–350. <https://doi.org/10.55057/ijbtm.2023.5.1.26>
- [3] Budirahardjo, M., & Laksmidewi, D. (2022). Faktor yang Mendorong Intensi untuk Melanjutkan Penggunaan Dompot Digital: Studi Pada Pengguna di Pulau Jawa. *Jurnal Aplikasi Bisnis dan Manajemen*, 8(2), 444–457. <https://doi.org/10.17358/jabm.8.2.444>
- [4] Damanik, M. A. A., Fauzi, A., & Situmorang, S. H. (2022). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Enjoyment dan Kepercayaan Terhadap Continuance Intention Melalui Kepuasan Pada Generasi Millennial Pengguna E-Wallet di Kota Medan. *Ekonomi, Keuangan, Investasi dan Syariah (EKUITAS)*, 3(4), 827–834. <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v3i4.1475>
- [5] Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/249008>
- [6] East Ventures. (2023). *East Ventures - Digital Competitiveness Index 2023: Equitable Digital Nation*.
- [7] Faridhal, M. (2019). Analisis Transaksi Pembayaran Nontunai Melalui E-Wallet: Perspektif Dari Modifikasi Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya*, 7(2), 1–14. <https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/5933>
- [8] Fitriainingsih, Z. Z., & 'Aini, Y. N. (2022). Pengaruh Kemudahan dan Pengalaman Terhadap Minat Menggunakan Kembali Dompot Digital ShopeePay Pada Nasabah PT Pegadaian Outlet Sidoarjo. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 8(2), 205–210. <http://jurnal.polinema.ac.id/index.php/jab/article/view/448>
- [9] Francis, T., & Hoefel, F. (2018). "True Gen": Generation Z and its implications for companies. *McKinsey & Company*, 1–10. [https://www.mckinsey.com/~media/McKinsey/Industries/Consumer Packaged Goods/Our Insights/True Gen Generation Z and its implications for companies/Generation-Z-and-its-implication-for-companies.ashx](https://www.mckinsey.com/~media/McKinsey/Industries/Consumer%20Packaged%20Goods/Our%20Insights/True%20Gen%20Generation%20Z%20and%20its%20implications%20for%20companies/Generation-Z-and-its-implication-for-companies.ashx)
- [10] Hedman, J., & Henningsson, S. (2015). The New Normal: Market Cooperation in the Mobile Payments Ecosystem. *Electronic Commerce Research and Applications*, 14(5), 305–318. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2015.03.005>
- [11] Indrawan, R., & Yaniawati, R. P. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran Untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan* (N. F. Atif (ed.)). Refika Aditama.
- [12] Janie, D. N. A. (2012). Statistik Deskriptif & Regresi Linier Berganda dengan SPSS. In A. Ika (Ed.), *Semarang University Press* (Nomor April 2012). Semarang University Press.
- [13] Jannah, F. Z. (2023). *Kejahatan Keuangan dalam Pembayaran Digital*. BI Institute.

- <https://www.bi.go.id/id/bi-institute/BI-Epsilon/Pages/Kejahatan-Keuangan-Dalam-Pembayaran-Digital.aspx>
- [14] Kilani, A. A. H. Z., Kakeesh, D. F., Al-Weshah, G. A., & Al-Debei, M. M. (2023). Consumer Post-Adoption of E-Wallet: An Extended UTAUT2 Perspective with Trust. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 9(3), 100113. <https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2023.100113>
- [15] Kurniawan, A., Hidayat, A., & Andika, B. T. (2022). Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan terhadap Kepercayaan dan Kepuasan Konsumen pada Aplikasi Dompot Digital. *Indonesian Journal of Economics, Business, Accounting, and Management*, 01(01), 219–232. <https://doi.org/https://doi.org/10.12345/ijebam.v1i1.17>
- [16] Latan, H. (2014). *Aplikasi Analisis Data Statistik Untuk Ilmu Sosial Sains dengan STATA* (Cetakan 1). Alfabeta.
- [17] Liani, A. M., & Yusuf, A. (2021). Pengaruh E-Trust terhadap E-Loyalty Dimediasi oleh E-Satisfaction pada Pengguna Dompot Digital Gopay. *YUME : Journal of Management*, 4(1), 138–149. <https://doi.org/10.37531/yume.vxix.445>
- [18] Limayem, M., Hirt, S. G., & Cheung, C. M. K. (2007). How Habit Limits The Predictive Power of Intention: The Case of Information System Continuance. *MIS Quarterly*, 31(4), 705–737.
- [19] McKnight, D. H., Choudhury, V., & Kacmar, C. (2002). The Impact of Initial Consumer Trust on Intentions to Transact with a Web Site: A Trust Building Model. *Journal of Strategic Information Systems*, 11(3–4), 297–323. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0963-8687\(02\)00020-3](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0963-8687(02)00020-3)
- [20] Napitupulu, A. J. P. (2019). Re-Use Intention In Using E-Wallet Toward Perceived Of Risk, Perceived Ease Of Use, Usefulness, Benefit And Satisfaction In Ovo Electronic Payment (A Case Study On Faculty Of Economics And Business At Universitas Brawijaya). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya*, 7(2). <https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/6002>
- [21] Olivia, M., & Marchyta, N. K. (2022). The Influence of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on E-Wallet Continuance Intention: Intervening Role of Customer Satisfaction. *Jurnal Teknik Industri*, 24(1), 13–22. <https://doi.org/10.9744/jti.24.1>
- [22] Pemerintah Indonesia. (2018). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik*.
- [23] Prakosa, A., & Wintaka, D. J. (2020). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Ulang E-Wallet Pada Generasi Milenial di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Bisman: The Journal Of Business and Management*, 3(1), 72–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.37112/bisman.v3i1.623>
- [24] Pramana, E. (2023). *Waspada Modus Penipuan Online, Pelajari Kiat Jaga Dompot Digital*. JawaPos.com. <https://www.jawapos.com/aplikasi/01441076/waspada-modus-penipuan-online-pelajari-kiat-jaga-dompot-digital>
- [25] Raihan, T., & Rachmawati, I. (2019). Analyzing Factors Influencing Continuance Intention of E-Payment Adoption Using Modified UTAUT 2 Model (A Case Study of Go-Pay from Indonesia). *e-Proceeding of Management*, 6(2), 3717–3724. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1109/ICoICT.2018.8528748>

- [26] Rakhmah, D. N. (2021). *Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita?* Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>
- [27] Rangkuty, D. M. (2021). Apakah Penggunaan E-wallet Masa Pandemi Covid-19 Semakin Meningkatkan di Indonesia? *Prosiding Konferensi Nasional Universitas Nahdatul Ulama Indonesia*, 1(1). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- [28] Ridhia, A., & Sutarso, Y. (2021). Peran Kepercayaan, Manfaat dan Religiusitas dalam Meningkatkan Niat Menggunakan Kembali Dompot Digital. *Journal of Business and Banking*, 10(2), 181–196. <https://doi.org/10.14414/jbb.v10i2.2172>
- [29] Sandy, E., & Firdausy, C. M. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Trust terhadap Minat Konsumen dalam Penggunaan Ulang Go-Pay di Kota Jakarta. *Jurnal Manajemen Bisnis dan Kewirausahaan*, 5(1), 22–27. <https://doi.org/10.24912/jmbk.v5i1.10275>
- [30] Soelasih, Y., & Sumani, S. (2022). The Factors of Millennials' Continuance Intention to Use Digital Wallets in Indonesia. *Binus Business Review*, 13(3), 315–323. <https://doi.org/10.21512/bbr.v13i3.8561>
- [31] Steffie, A., & Kusnawan, A. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Pengalaman Pengguna dan Kepuasan Pelanggan terhadap Keputusan Penggunaan Berulang ShopeePay (Studi Kasus Pada Konsumen Generasi Z). *EMABI: Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, 2(1), 1–9.
- [32] Suheriadi. (2023). *Korban Penipuan Online Capai 130 Ribu, Ini Tips Menghindarinya*. Fortune Indonesia. <https://www.fortuneidn.com/finance/suheriadi/korban-penipuan-online-capai-130-ribu-ini-tips-menghindarinya>
- [33] Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75. <https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>
- [34] Tay, L. K. L., Chan, K. H., Ng, T. H., Cheah, Y. Y., & Hussain, H. (2022). The Continuous Intention to Use E-wallet in the Post Covid-19 Era: The Perspective of Generation Y. *Proceedings of the International Conference on Technology and Innovation Management (ICTIM 2022)*, 1, 52–67. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-080-0_5
- [35] Vidyanata, D. (2022). Re-Examining Millennials' Intention To Continuously Use E-Wallet Applications : the Role of Technology Acceptance Model. *Primanomics : Jurnal Ekonomi & Bisnis*, 20(3), 1–20. <https://doi.org/10.31253/pe.v20i3.1284>
- [36] Zainuddin, N. F., Osman, I., Kassim, S., & Othman, M. Z. (2022). A Conceptual Framework of Continuance Intention of e-Wallet Usage by Rural Youth in Malaysia. *Sustainable Business and Society in Emerging Economies*, 4(3), 665–672. <https://doi.org/10.26710/sbsee.v4i3.2442>