

**PENGARUH KEMUDAHAN, KEMANFAATAN, RISIKO, DAN
KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN
E-WALLET PADA GENERASI MILENIAL
DI WONOGIRI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN MAS SAID
SURAKARTA**

Oleh :

AISYAH

NIM. 18.52.31.206

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2022

PENGARUH KEMUDAHAN, KEMANFAATAN, RISIKO, DAN KEAMANAN
TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN *E-WALLET*
PADA GENERASI MILENIAL DI WONOGIRI

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi

Oleh:

Aisyah

NIM: 18.52.31.206

Surakarta, 23 September 2022

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing Skripsi



Yulfan A Nurohman, S.E., M.M.

NIP. 19860613 201701 1 177

SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : AISYAH
NIM : 18.52.31.206
JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa penelitian skripsi berjudul **“PENGARUH KEMUDAHAN, KEMANFAATAN, RISIKO, DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET PADA GENERASI MILENIAL DI WONOGIRI”**.

Benar-benar bukan merupakan plagiasi dan belum pernah diteliti sebelumnya. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini merupakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 23 September 2022



Aisyah

SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : AISYAH
NIM : 18.52.31.206
JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Terkait penelitian skripsi saya yang berjudul **“PENGARUH KEMUDAHAN, KEMANFAATAN, RISIKO, DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET PADA GENERASI MILENIAL DI WONOGIRI”**.

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar telah melakukan penelitian dan pengambilan data sesuai sampel skripsi tersebut. Apabila di kemudian hari bahwa skripsi ini menggunakan data yang tidak sesuai dengan data yang sebenarnya, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 23 September 2022



Aisyah

NOTA DINAS

Yulfan A Nurohman, S.E., M.M.
Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Sdr : Aisyah

Kepada Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas
Said Surakarta

Di Surakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Aisyah NIM : 18.52.31.206 yang berjudul:

PENGARUH KEMUDAHAN, KEMANFAATAN, RISIKO, DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET PADA GENERASI MILENIAL DI WONOGIRI Sudah dapat dimunaqosahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE) dalam bidang Ilmu Perbankan Syariah. Oleh karena itu kami memohon agar skripsi tersebut segera dimunaqosahkan dalam waktu dekat.

Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini disampaikan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 23 September 2022

Dosen Pembimbing Skripsi

#1



Yulfan A Nurohman, S.E., M.M.

NIP. 19860613 201701 1 177

PENGESAHAN

PENGARUH KEMUDAHAN, KEMANFAATAN, RISIKO, DAN
KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN
E-WALLET PADA GENERASI MILENIAL
DI WONOGIRI

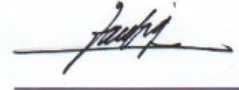
Oleh :

AISYAH
NIM. 18.52.31.206

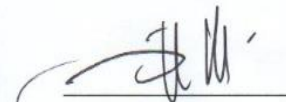
Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosah
Pada hari Senin tanggal 10 Oktober 2022 M / 14 Rabiul Awal 1444 H dan dinyatakan
telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji :

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)
Taufiq Wijaya, S.H.I., M.S.I
NIP. 19721218 200901 1 010



Penguji II
Mokhamad Zainal Anwar, S.H.I., M.S.I
NIP. 19801130 201503 1 003



Penguji III
Dr. Agung Abdullah, S.E., M.M
NIP. 19850301 201403 1 003



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta




Dr. M. Rahmawan Arifin, M.Si.
NIP. 19720304 200112 1 004

K

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah : 6)

“Maka nikmat Tuhan manakah yang kamu dustakan?”

(Q.S Ar-Rahman)

“ Be dignified, honest, and truthful”

(Umar bin Khattab)

“Hidup itu sudah tentu naik-turun. Maka nikmati saja prosesnya, ambil hikmahnya. Saat naik, rendah hatilah. Saat turun, tabahlah.

Sungguh bersama kesulitan ada kemudahan”

(Habib Husein Ja'far Al Hadar)

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada orang yang sangat
saya kasihi dan sayangi

Kedua orang tua tercinta

Ibu Warni dan Bapak Sukiyo yang telah tulus menyayangi, mendoakan,
menyemangati, dan memberikan nasihat serta motivasi kepada saya.

Serta Kakak tersayang

Latib Maulana yang telah memberikan dukungan serta motivasi dan semangat
sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta memberikan kemudahan dalam setiap langkah sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko, Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Pada Generasi Milenial Di Wonogiri**”. Skripsi ini bertujuan untuk menyelesaikan Studi Jenjang Starta (S1) Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi Bisnis dan Islam, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Penulis menyatakan sepenuhnya, telah mendapatkan bimbingan, dorongan, semangat, dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan waktu, tenaga, hingga menyumbangkan pikiran. Oleh karena itu, dengan setulus hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. **Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag, M.Pd.**, selaku rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. **Dr. M. Rahmawan Arifin, S.E., M.Si.**, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
3. **Budi Sukardi, S.E.I., M.S.I**, selaku Ketua Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
4. **Rais Sani Muharrami, S.E.I., M.S.I.**, selaku Koordinator Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

5. **Supriyanto, M.UD.**, selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
6. **Yulfan A Nurohman, S.E., M.M.**, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing selama penulis berproses menyelesaikan skripsi.
7. **Biro Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam** atas bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi.
8. **Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta** yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
9. **Bapak Sukiyo dan Ibu Warni** tercinta, yang selalu memberikan semangat terbesarnya serta menjadi pendengar yang baik dalam setiap permasalahan yang sedang saya hadapi.
10. Kepada saudaraku **Latib Maulana** yang telah mendukung dan senantiasa memberikan do'a terbaiknya.
11. Kepada **seluruh keluarga besarku** yang telah memberikan semangat dan doa.
12. Sahabat tersayang yang memberikan dukungan mulai dari awal penulisan karya ilmiah ini, **Nila Septiyani, Lusy Azizah Hapsari, Huda Mukhlisah A R, Diah Ayu Pitaloka, Esti Kusuma, Inggit Sukmawati, Nanda Yaningsih, Norma Prastiwi, Alifia Fitriana B, Dwi Novitasari, Kries Nilam, Ella Nur Aini, Anis Mayang Sari, Aqmarina Hisniati, Amprih Mei Artanti dan lainnya** yang telah membantu banyak selama ini dan selalu memberi dukungan, do'a serta

senantiasa menjadi tempat berkeluh kesah.

13. **Teman-teman seperjuangan Perbankan Syariah E angkatan 2018 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said** yang telah banyak mewarnai hari-hari selama kuliah.
14. **Responden** yang telah mengisi kuisioner yang telah dibuat penulis.
15. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan do'a, dukungan, dan bantuan kepada penulis. Terhadap semuanya tiada kiranya saya dapat membalasnya, hanya doa kepada Allah SWT, semoga memberikan balasan kebaikan kepada semuanya. *Aamiin ya Rabbal alamin.*

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Surakarta, 23 September 2022

Penulis

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the impact of easiness, usefulness, risk, and security on decisions to use e-wallets in the Wonogiri Regency's millennial generation. The variables used in this study were easiness and usefulness, which were based on the Technology Acceptance Model (TAM) theory. Risk and safety, on the other hand, were other factors that influenced the millennial generation's decision to use an e-wallet in Wonogiri Regency.

A quantitative approach was used in this study. An online questionnaire distributed via Google Form to the millennial generation in Wonogiri Regency was used to collect data. A purposive sampling technique was used to select 100 respondents for this study. The data was then processed using the SPSS 22 program.

The results of this study were that 1) easiness had a negative and insignificant effect on the decision to use e-wallet; 2) usefulness had a negative and insignificant effect on the decision to use e-wallet; 3) risk had a positive and significant influence on the decision to use e-wallet; and 4) security had a positive and significant influence on the decision to use e-wallet in the millennial generation in Wonogiri.

Keyword: *Easiness, Usefulness, Risk, Safety, Decision to Use E-wallet*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan, kemanfaatan, risiko, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial Kabupaten Wonogiri. Berdasarkan TAM (*Technology Acceptance Model*) variabel dalam model penerimaan teknologi meliputi kemudahan, kemanfaatan, dan variabel lain yang dalam penelitian ini yaitu risiko dan keamanan merupakan konstruk yang mempengaruhi pengguna dalam mengambil keputusan untuk menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial di Kabupaten Wonogiri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan sebaran kuesioner secara *online* melalui *google form* pada generasi milenial di Kabupaten Wonogiri. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 responden dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan alat bantu SPSS versi 22.

Hasil penelitian ini adalah 1) Kemudahan memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*, 2) Kemanfaatan memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*, 3) Risiko memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*, dan 4) Keamanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri.

Kata kunci: Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko, Keamanan, Keputusan Penggunaan *E-wallet*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iii
SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN	iv
NOTA DINAS	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
<i>ABSTRACT</i>	xii
ABSTRAK	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Batasan Masalah	11
1.4. Rumusan Masalah.....	11
1.5. Tujuan Penelitian	12
1.6. Manfaat Penelitian	12
1.7. Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM).....	15
2.2. Persepsi Kemudahan	18

2.2.1. Pengertian Persepsi Kemudahan	18
2.2.2. Indikator Persepsi Kemudahan	19
2.3. Persepsi Kemanfaatan	20
2.3.1. Pengertian Persepsi Kemanfaatan	20
2.3.2. Indikator Persepsi Kemanfaatan	21
2.4. Persepsi Risiko	21
2.4.1. Pengertian Persepsi Risiko	21
2.4.2. Indikator Persepsi Risiko	22
2.5. Keamanan	23
2.5.1. Pengertian Keamanan.....	23
2.5.2. Indikator Keamanan	24
2.6. Keputusan Penggunaan <i>E-Wallet</i>	25
2.6.1. Pengertian Keputusan Penggunaan <i>E-Wallet</i>	25
2.6.2. Indikator Pengambilan Keputusan Penggunaan.....	26
2.7. <i>E-Wallet</i> (Dompet Elektronik).....	28
2.8. Generasi Milenial	29
2.9. Hasil Penelitian Terdahulu	30
2.10. Kerangka Berfikir	36
2.11. Hipotesis	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Waktu dan Wilayah Penelitian	40
3.2. Jenis Penelitian	40
3.3. Populasi dan Sampel	40
3.3.1. Populasi	40
3.3.2. Sampel	41
3.4. Teknik Pengambilan Sampel	42
3.5. Data dan Sumber Data	43
3.5.1. Data Primer	43
3.5.2. Data Sekunder	43
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	43

3.7. Variabel Penelitian.....	44
3.8. Definisi Operasional Variabel.....	44
3.9. Instrumen Penelitian	47
3.10. Teknik Analisis Data	47
3.10.1. Uji Instrumen.....	48
3.10.2. Uji Asumsi Klasik	49
3.10.3. Uji Ketetapan Model	51
3.10.4. Uji Regresi Linier Berganda.....	52
3.10.4. Uji Hipotesis (Uji T).....	52

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	54
4.1.1. Kondisi Geografis Kabupaten Wonogiri	54
4.2. Karakteristik Responden.....	54
4.2.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	54
4.2.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	55
4.2.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	55
4.2.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili.....	56
4.2.5. Jumlah Kepemilikan <i>E-wallet</i> Yang Dimiliki Responden	58
4.2.6. Jenis Produk <i>E-wallet</i> Yang Dimiliki Responden	58
4.3. Pengujian dan Hasil Analisis Data	59
4.3.1. Uji Instrumen Data	59
4.3.2. Uji Asumsi Klasik	62
4.3.3. Uji Ketetapan Model	65
4.3.4. Analisis Regresi Berganda.....	67
4.3.5. Uji Hipotesis (Uji T).....	68
4.4. Pembahasan Hasil Analisis Data.....	71
4.4.1. Pengaruh Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan <i>E-wallet</i>	71
4.4.2. Pengaruh Kemanfaatan terhadap Keputusan Penggunaan <i>E-wallet</i>	72

4.4.3. Pengaruh Risiko terhadap Keputusan Penggunaan <i>E-wallet</i> ...	74
4.4.4. Pengaruh Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan <i>E-wallet</i>	75
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	77
5.2. Keterbatasan	78
5.3. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	31
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel	45
Tabel 3.2 Skor Alternatif Jawaban.....	47
Tabel 4.1 Jenis Kelamin	55
Tabel 4.2 Usia Responden	55
Tabel 4.3 Pekerjaan	56
Tabel 4.4 Jumlah Kepemilikan <i>E-wallet</i>	56
Tabel 4.4 Domisili Responden.....	56
Tabel 4.5 Jumlah Kepemilikan <i>E-wallet</i>	58
Tabel 4.6 Jenis Produk <i>E-wallet</i>	59
Tabel 4.7 Uji Validitas	60
Tabel 4.8 Uji Reliabilitas	62
Tabel 4.9 Uji Normalitas	63
Tabel 4.10 Uji Multikolinearitas	64
Tabel 4.11 Uji Heterokedastisitas	65
Tabel 4.12 Uji Simultan (F)	66
Tabel 4.13 Uji Koefisien Determinasi	67
Tabel 4.14 Regresi Linier Berganda	67
Tabel 4.15 Uji T	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>E-Wallet</i> Paling Banyak Dipakai Masyarakat.....	3
Gambar 2.1 <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	17
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	86
Lampiran 2 Pertanyaan Kuesioner	87
Lampiran 2 Hasil Uji Analisis	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada era digitalisasi sudah berkembang sangat cepat dan canggih. Pemanfaatan teknologi semakin banyak digunakan dalam segala aspek bidang pemenuhan kebutuhan manusia. Teknologi dan sistem informasi terus melakukan inovasi dalam bidang keuangan. Dengan semakin maraknya penggunaan teknologi maka semakin mudah dan efisien masyarakat dalam memanfaatkan layanan keuangan. Penerapan teknologi dalam bidang keuangan yang sering dikenal dengan istilah *financial technology (fintech)* dalam layanan keuangan sangat membantu masyarakat dalam bertransaksi (Rahmadhania & Sari, 2019).

Bank Indonesia mendefinisikan *fintech* sebagai hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat (Bank Indonesia, 2020). *Fintech* kini sudah banyak digunakan untuk pembayaran transportasi umum, pembayaran di lembaga keuangan, dan segala jenis pembayaran non tunai di pusat perbelanjaan. Berkembangnya *fintech* saat ini memudahkan semua transaksi dapat dilakukan hanya dengan menggunakan *smartphone*. Hal ini berdampak pada perubahan gaya hidup masyarakat yang awalnya melakukan pembayaran secara konvensional menggunakan uang secara tunai berubah

menggunakan kartu atau bisa juga QR kode secara non tunai (Rahmadhania & Sari, 2019).

Sistem pembayaran yang dihasilkan dari proses disrupsi terhadap alat tukar konvensional ialah hadirnya uang elektronik. Uang elektronik di Indonesia telah diatur melalui Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI Tahun 2018. Berdasarkan regulasi terkait uang digital menjadikan bentuk pengakuan terhadap keabsahan uang digital sebagai alat pembayaran yang sah dan diakui negara (Latief & Dirwan, 2020).

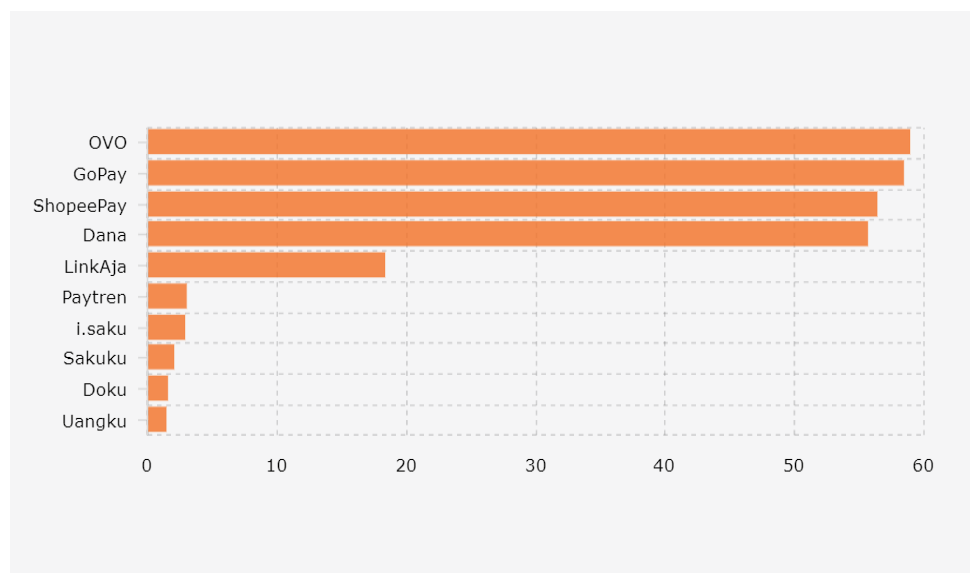
Uang Elektronik mulai banyak digunakan masyarakat Indonesia selaras dengan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang dilakukan Bank Indonesia pada 14 Agustus 2014. Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pembayaran non tunai dan mewujudkan kemajuan perekonomian nasional melalui meminimalkan penggunaan uang tunai sehingga menjaga nilai mata uang tetap stabil (Latief, dkk., 2021).

Seiring berkembangnya uang elektronik di tengah-tengah masyarakat, terdapat dua bentuk uang elektronik di Indonesia. Pertama, uang elektronik yang berbasis kartu/*chip* dikenal dengan istilah *e-money* seperti Brizzi BRI, Tap Cash BNI, Mandiri *e-money*, Flazz BCA. Kedua, uang elektronik yang berbasis *server* sering disebut *e-wallet* atau dompet digital yang mulai banyak dirintis oleh perusahaan *start up* seperti OVO, DANA, GoPay, ShopeePay, LinkAja (Latief, dkk., 2021). Kedua uang elektronik tersebut memiliki perbedaan pada media penyimpanan uang elektroniknya.

E-wallet adalah suatu aplikasi yang penggunaannya melalui jaringan internet yang menyimpan nominal uang elektronik. Tanpa memerlukan media kartu, hanya melalui *smartphone* yang dapat dibawa dan digunakan setiap saat oleh masyarakat untuk berbagai macam transaksi (Widiyanti, 2020). Berikut beberapa *e-wallet* yang paling banyak digunakan masyarakat Indonesia tahun 2021.

Gambar 1.1

E-Wallet Paling Banyak Dipakai Masyarakat Tahun 2021



Sumber: (Katadata, 2022)

Berdasarkan data dari Bank Indonesia tahun 2021, terdapat 39 *e-wallet* atau dompet digital yang memiliki lisensi resmi. Survei yang dilakukan *DailySocial*, menunjukkan bahwa OVO menduduki posisi pertama sebagai aplikasi dompet digital yang paling banyak digunakan sepanjang tahun 2021. Sebanyak 58,9% responden pengguna *e-wallet* OVO. Posisi selanjutnya adalah GoPay sebesar 58,4%. Posisi ketiga, ShopeePay dengan persentase

pemakaian 56,4%. Selanjutnya Dana sebesar 55,7% dan beberapa diantaranya kurang dari 20%.

Peningkatan penggunaan *e-wallet* pada masyarakat dipengaruhi oleh berbagai kelebihan yang dimiliki *e-wallet* diantaranya cepatnya proses transaksi, mengurangi peredaran uang palsu, keamanan dalam bertransaksi, praktis dan efisien dapat digunakan kapan saja, pemantauan riwayat transaksi lebih mudah dan terdapat banyak promo. Layanan *e-wallet* yang dapat digunakan masyarakat yaitu transfer, membayar tagihan, pembelian pulsa atau paket data, menabung, dan kebutuhan lainnya. Untuk pengisian saldo atau sering disebut *top up* pada *e-wallet* sangat mudah dilakukan, pengisian saldo dapat dilakukan di ATM, ritel modern, maupun *m-banking* sesuai pilihan yang diinginkan.

Data statistik yang ditunjukkan Bank Indonesia hingga periode Februari 2022 menyatakan jumlah uang elektronik yang beredar mencapai 594,17 juta unit dengan rincian sebanyak 512,98 juta unit merupakan uang elektronik berbasis *server* dan sebanyak 81,19 juta unit berbasis *chips* (Katadata, 2022). Gubernur Bank Indonesia (BI) Perry Warjiyo menyatakan bahwa nilai transaksi uang elektronik terus meningkat sebesar 50,3% mencapai 34,4 Triliun. Nilai transaksi pembayaran dengan menggunakan kartu ATM, kartu debit, dan kartu kredit juga mengalami peningkatan sebesar 12,5% mencapai 764,5 Triliun (Kontan, 2022). Hal tersebut membuktikan bahwa masyarakat sekarang ini sudah banyak mengalami perubahan pada proses transaksi dari tunai menjadi non tunai selaras dengan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)

yang di canangkan oleh Bank Indonesia berhasil karena setiap tahun transaksinya terus mengalami peningkatan.

Perkembangan uang elektronik di Indonesia didukung dengan mobilitas masyarakat modern dalam pemanfaatan teknologi. Menurut laporan *We Are Social* pada Januari 2021 tercatat penggunaan internet di Indonesia mencapai 202,6 juta jiwa dari total penduduk sebesar 273 juta jiwa. Jumlah tersebut mengalami peningkatan pada Januari 2022 sebesar 1,03% dengan total pengguna internet sebanyak 204,7 juta jiwa dari 277,7 juta jiwa penduduk Indonesia dengan tingkat penetrasi sebesar 73,7% (Katadata, 2022). Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan internet pada masyarakat Indonesia terus mengalami kenaikan.

Hasil survei yang dilakukan APJII mengungkapkan bahwa pengguna internet tahun 2021-2022 penetrasi internet mencapai 77,02% dengan posisi tertinggi berada pada kelompok usia 13-18 tahun memiliki penetrasi internet sebesar 99,16%. Keharusan dalam melakukan pembelajaran jarak jauh membuat penggunaan internet di kelompok usia 13-18 tahun meningkat. Untuk posisi selanjutnya kelompok usia 19-34 tahun yang memiliki penetrasi internet sebesar 98,64% (Katadata, 2022). Rentang usia tersebut merupakan usia produktif dan sering disebut dengan generasi milenial.

Generasi milenial adalah generasi yang lahir pada kurun waktu tahun 1980 hingga tahun 2000. Generasi milenial atau generasi Y merupakan generasi yang hadir setelah generasi X. Generasi milenial lahir pada saat teknologi seperti *smartphone* dan internet berkembang di masyarakat.

Generasi milenial memiliki perbedaan dengan generasi sebelumnya diantaranya generasi milenial sangat menyukai teknologi, generasi milenial cukup hedonisme, cara hidup generasi milenial sangat *multitasking* dan generasi milenial menjadikan teknologi sebagai gaya hidup. Sehingga mereka sudah sangat mengerti dan nyaman yang membuat bergantung pada teknologi untuk menjalani aktivitas sehari-hari yang seringkali abai pada efek penggunaan teknologi seperti *e-wallet* meliputi risiko dan keamanannya.

Banyak orang masih merasa ragu mengenai teknologi informasi apakah dapat memberikan manfaat yang positif dan mudah dipelajari. Salah satu upaya untuk memahami fenomena dan pertanyaan tersebut adalah melalui kajian dan penelitian terhadap teori atau model penerimaan teknologi informasi. Dalam penggunaan suatu teknologi dapat menggunakan model penerimaan teknologi yaitu *Technology Acceptance Model* atau biasa disebut (TAM). Teori ini dikemukakan oleh Davis (1989), yang terdiri dari dua faktor yaitu persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan (Suhendry, 2021). Penggunaan teknologi dalam hal ini *e-wallet* akan mengambil keputusan untuk menggunakan *e-wallet* jika merasa adanya kemudahan dan memberi kemanfaatan. Selain dua konstruk tersebut, penelitian TAM dapat mengembangkan model dengan menambahkan persepsi risiko dan keamanan sebagai variabel eksternal.

Dalam pemanfaatan uang elektronik dipengaruhi faktor yang mendasari seseorang mengambil keputusan untuk menggunakan *e-wallet* salah satunya adalah persepsi kemudahan yang dirasa oleh pengguna. Beberapa kemudahan

yang diperoleh dari penggunaan *e-wallet* adalah kemudahan dalam prosedur pendaftaran, pengisian saldo, dan cara pengoperasian layanan dalam aplikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin mudah masyarakat menggunakan *e-wallet* maka akan semakin banyak yang menggunakannya. Persepsi kemudahan menjadi salah satu daya tarik konsumen yang dapat mempengaruhi minat menggunakan suatu sistem dengan didasari oleh rasa percaya (Mawardani & Dwijayanti, 2021).

Faktor lain yang memungkinkan seseorang mengambil keputusan dalam penggunaan *e-wallet* adalah persepsi kemanfaatan. Persepsi kemanfaatan adalah suatu keyakinan seorang individu akan manfaat yang dirasakan dalam penggunaan teknologi. Semakin tinggi manfaat yang dirasakan oleh seseorang saat menggunakan teknologi maka semakin tinggi pula minat dalam keputusan menggunakan teknologi tersebut (Desita & Dewi, 2022).

Selain itu faktor yang menjadi dasar individu dalam keputusan penggunaan *e-wallet* adalah adanya persepsi risiko. Penggunaan segala sesuatu tentu ada risikonya. Penggunaan *e-wallet* memiliki risiko seperti sistem tidak berjalan dengan baik dan kemungkinan terjadi saldo berkurang padahal pemegang *e-wallet* tersebut tidak melakukan transaksi (Haryani, 2019). Adanya persepsi risiko yang dirasakan konsumen akan berbeda antara satu dengan lainnya, belum tentu sesuai dengan prediksi yang dibuat oleh perusahaan.

Faktor lain yang memungkinkan konsumen mengambil keputusan dalam penggunaan *e-wallet* adalah keamanan. Keamanan merupakan hal yang harus disediakan oleh para pelaku bisnis, baik produk maupun layanan. Keamanan memberikan kenyamanan dan meningkatkan kepercayaan pada pengguna yang berpengaruh pada peningkatan jumlah pemakainya (Heriyana, 2020). Masalah keamanan dan proteksi pengguna menjadi isu utama dalam penggunaan *e-wallet*, karena apabila terjadi kehilangan atau pencurian, pihak lain tetap dapat menggunakan instrumen *e-wallet* karena *e-wallet* tidak memiliki otorisasi seperti pada penggunaan kartu kredit atau kartu debit.

Kota Wonogiri menyediakan banyak fasilitas pembayaran digital. Wilayah ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 1.069.659 jiwa, dimana memiliki potensi tinggi dalam penggunaan sistem pembayaran *e-wallet*. Hal tersebut dapat dilihat melalui Indeks Elektronifikasi Transaksi Pemerintah Daerah (IETPD) Kabupaten Wonogiri menempati posisi tertinggi keempat di Soloraya sebesar 85,10% (Solopos, 2022). Selain itu banyaknya kalangan muda baik pelajar, mahasiswa maupun pekerja usia produktif yang gemar mencoba inovasi perkembangan teknologi khususnya dalam bidang keuangan dengan bertransaksi menggunakan *e-wallet* seperti donasi digital kemanusiaan Palang Merah Indonesia (PMI) Kabupaten Wonogiri menggunakan pemindai QR Code sehingga pembayaran donasi dapat melalui *mobile banking* maupun *e-wallet* baik dari bank maupun non bank (Halosemarang, 2021). Selain itu pembayaran via *e-wallet* banyak digunakan

pada transaksi pesan antar makanan yang makin marak dan serba digital di Wonogiri (Foodbevg, 2021).

Berdasarkan adanya permasalahan yang telah diuraikan, pada penelitian ini merujuk pada *research gap* yang ditemukan pada penelitian sebelumnya. Penelitian Desvronita (2021) memperoleh hasil bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan sistem pembayaran *e-wallet* pada pengguna di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini didukung dan dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Karim et al., (2020) bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial di Klang Valley Malaysia. Kedua hasil penelitian tersebut bertolak belakang dengan penelitian Suhendry (2021) menyebutkan persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh secara signifikan dan negatif terhadap minat menggunakan layanan *e-wallet*. Hal tersebut menunjukkan persepsi kemudahan tidak selalu berpengaruh pada keputusan penggunaan *e-wallet*.

Penelitian yang dilakukan Desita & Dewi (2022) menunjukkan hasil selaras dengan penelitian Panasea & Erliani (2021) dengan menyebutkan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Hasil tersebut bertolak belakang dengan hasil penelitian Violinda & Khoirunnisya (2022) menjelaskan bahwa persepsi kemanfaatan tidak berpengaruh signifikan dan negatif terhadap perilaku menggunakan layanan *e-wallet*.

Penelitian yang dilakukan Savitri, dkk., (2022) menunjukkan hasil selaras dengan penelitian Rodiah & Melati (2020) dengan menyebutkan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap keputusan dalam menggunakan *e-wallet*. Hasil tersebut bertolak belakang dengan hasil penelitian Nainggolan & Andrian (2021) menjelaskan bahwa persepsi risiko berpengaruh signifikan dan positif terhadap niat menggunakan layanan transaksi online *e-wallet*.

Penelitian Widodo & Putri (2021) menguji lima variabel yaitu norma subjektif, persepsi kemanfaatan, sikap, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan dengan memperoleh hasil berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap minat penggunaan layanan *e-wallet*. Penelitian tersebut selaras dengan hasil penelitian Abdullah et al., (2020) yang menyebutkan bahwa keamanan berpengaruh signifikan dan positif terhadap niat perilaku penerimaan *e-wallet*. Hal yang berbeda pada penelitian Ariningsih, dkk., (2022) menunjukkan bahwa keamanan tidak berpengaruh secara signifikan dan negatif terhadap niat penggunaan *e-wallet*.

Uraian diatas mendasari peneliti untuk melakukan penelitian lanjutan dengan judul **“Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko, Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* Pada Generasi Milenial Di Wonogiri”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut :

1. Perubahan sistem pembayaran tunai menjadi non tunai (*cashless*) pada masyarakat.
2. Pada tahun 2022 peningkatan penggunaan uang elektronik berbasis *server* lebih tinggi dibandingkan uang elektronik berbasis *chip*.
3. Tingkat keamanan pada *e-wallet* masih diragukan masyarakat. Sistem tidak berjalan dengan baik dan kehilangan saldo menjadi salah satu risiko dari penggunaan *e-wallet*.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan agar subjek yang diteliti bisa lebih fokus dan terarah. Penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup kemudahan, kemanfaatan, risiko dan keamanan yang mempengaruhi keputusan penggunaan *e-wallet*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Apa pengaruh kemudahan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri ?
2. Apa pengaruh kemanfaatan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri ?
3. Apa pengaruh risiko terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri ?
4. Apa pengaruh keamanan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan, diantaranya :

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemanfaatan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri.
3. Untuk mengetahui pengaruh risiko terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri.
4. Untuk mengetahui pengaruh keamanan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu :

1. Bagi Akademisi
 - a. Menambah literatur pada perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
 - b. Sebagai sumber acuan untuk melakukan evaluasi dan pengembangan dalam penelitian berikutnya.

2. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti serta dapat membuka wawasan

betapa pentingnya pengaruh kemudahan, kemanfaatan, risiko, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan yang berurutan, sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan tentang kajian teori, kerangka pemikiran, hasil penelitian terdahulu yang relevan serta hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan berisi mengenai waktu dan wilayah penelitian, jenis penelitian, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, definisi operasional penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan memaparkan penjelasan mengenai analisis data yang didapat untuk pembuktian hipotesis

dengan sesuai dengan tinjauan umum yang telah dipaparkan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan hasil analisis data yang telah diolah serta memaparkan keterbatasan dalam penulisan penelitian dan juga saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. *Technology Acceptance Model (TAM)*

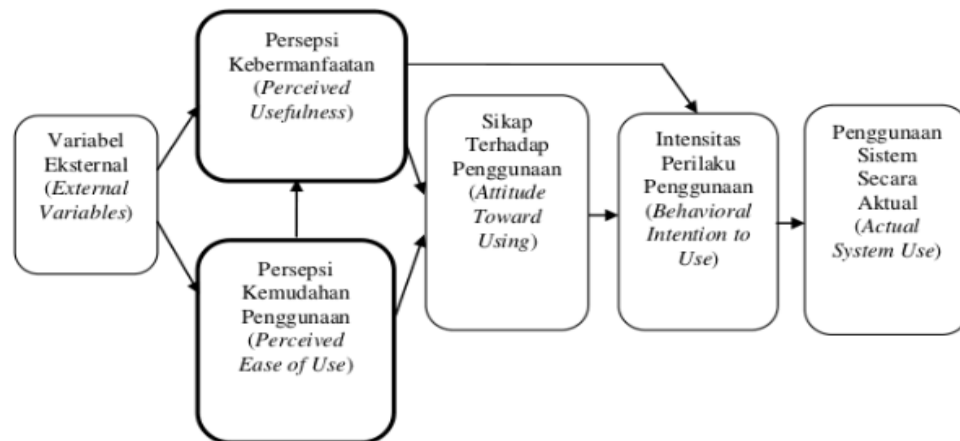
Menurut Jogiyanto (2007), model penerimaan teknologi adalah model penerimaan suatu teknologi informasi yang digunakan oleh pemakai. *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan suatu teori yang dikembangkan oleh Davis pada Tahun 1989 melalui adaptasi *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang pertama kali diperkenalkan oleh Azjen dan Fishbein pada Tahun 1980. *Technology Acceptance Model (TAM)* menambahkan dua variabel utama ke dalam model TRA. Dua variabel tersebut adalah persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) (Desvronita, 2021).

TAM merupakan model yang menggabungkan antara keyakinan meliputi persepsi, pengetahuan, menilai dan pemecahan masalah dengan sikap dan perilaku individu terhadap penerimaan teknologi. TAM bertujuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang menjadi penentu pada adopsi dari perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan teknologi informasi tersebut. TAM menjelaskan perilaku berbagai pemakai pada teknologi informasi sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa kemanfaatan dan kemudahan menjadi penentu utama dari penggunaan teknologi.

Faktor kemanfaatan dan kemudahan dalam TAM menjadi dasar sikap terhadap penerimaan sistem teknologi informasi tertentu, yang selanjutnya menentukan intensitas perilaku untuk menggunakan, dan kemudian menghasilkan perilaku penggunaan secara aktual atau sebenarnya. Kebermanfaatan dirasa oleh pengguna sebagai sejauh mana individu percaya bahwa penggunaan sistem teknologi mampu meningkatkan dan memberikan manfaat pada kinerja pekerjaannya. Kemudahan yang dirasa mengacu pada sejauh mana individu percaya bahwa sistem teknologi mudah dipahami dan digunakan sehingga terbebas dari usaha secara fisik dan mental (Suhendry, 2021).

TAM memberikan kerangka dasar pada proses menentukan pengaruh faktor eksternal kepercayaan, sikap dan tujuan pemakai. Dalam kerangka TAM memiliki enam variabel yang dapat menjelaskan diterimanya sistem teknologi baru di masyarakat, meliputi variabel eksternal (*external variables*), persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*), intensitas perilaku penggunaan (*behavioral intention to use*), dan penggunaan sistem secara aktual (*actual system use*). Model tersebut disajikan sebagai berikut :

Gambar 2.1

Technology Acceptance Model (TAM)

Sumber: (Jogiyanto, 2007)

Berdasarkan Gambar 2.1 terdapat enam konstruk yang dapat menjelaskan penerimaan teknologi. Enam konstruk tersebut sebagai berikut :

1. Variabel eksternal dalam model TAM bertujuan untuk mengembangkan model dengan menambahkan beberapa variabel yang dapat menjelaskan lebih lanjut mengenai penerimaan seseorang dalam memanfaatkan teknologi.
2. Persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa menggunakan suatu teknologi akan memberikan manfaat dan meningkatkan kinerja pekerjaannya.
3. Persepsi kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha dan mudah digunakan.

4. Intensitas perilaku penggunaan adalah suatu kekuatan niat seseorang untuk melakukan tindakan yang diinginkan.
5. Penggunaan sistem aktual adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam penggunaan sistem teknologi informasi, perilaku adalah penggunaan atau pemanfaatan sesungguhnya dari teknologi.

2.2. Persepsi Kemudahan

2.2.1. Pengertian Persepsi Kemudahan

Menurut Davis, menyatakan bahwa persepsi kemudahan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang memiliki keyakinan bahwa dalam penggunaan teknologi informasi dapat mengurangi usaha seseorang dalam mengerjakan sesuatu dan memiliki upaya dalam pemanfaatan nilai guna dalam mempergunakannya (Saputri & Rivai, 2022).

Menurut Jogiyanto (2009) menjelaskan definisi persepsi kemudahan adalah suatu yang diyakini seseorang terhadap penggunaan teknologi akan memudahkan dalam mengerjakan aktivitasnya. Jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya.

Dari penjelasan diatas dijelaskan bahwa persepsi kemudahan adalah sesuatu yang diyakini oleh individu dalam pemanfaatan

teknologi guna memperlancar dan mempermudah untuk mengerjakan suatu aktivitas.

2.2.2. Indikator Persepsi Kemudahan

Menurut Davis, beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi meliputi (Saputri & Rivai, 2022) :

1. Dapat dipahami (*understandable*)

Sistem informasi yang digunakan dapat dipahami oleh pengguna.

2. Jelas (*clear*)

Sistem informasi yang digunakan jelas sehingga dapat mempermudah pengguna.

3. Mudah digunakan (*easy to use*)

Sistem informasi yang digunakan mudah digunakan oleh pengguna.

4. Fleksibel (*flexible*)

Sistem informasi yang digunakan fleksibel untuk transaksi keuangan oleh pengguna.

5. Dapat dikontrol (*controllable*)

Sistem informasi yang digunakan dapat mudah dikontrol menyesuaikan keinginan pengguna.

6. Mudah dipelajari (*easy to learn*)

Sistem informasi yang digunakan mudah dipelajari dalam proses pengoperasiannya.

2.3. Persepsi Kemanfaatan

2.3.1. Pengertian Persepsi Kemanfaatan

Menurut Davis (1989), persepsi kemanfaatan adalah keyakinan seseorang mengenai sejauh mana penggunaan sistem akan membantu dalam meningkatkan kinerja pekerjaan pengguna (Ariningsih dkk., 2022). Dari definisi tersebut diketahui bahwa persepsi kemanfaatan suatu kepercayaan mengenai proses pengambilan keputusan. Jika seseorang percaya bahwa sistem informasi dirasakan memberikan manfaat maka dia akan menggunakannya.

Menurut Thompson (1991), menyatakan bahwa persepsi manfaat adalah sesuatu yang diharapkan pengguna teknologi informasi dapat memberikan kegunaan (*usefulness*) positif dalam pemakaiannya (Violinda & Khoirunnisya, 2022). Penilaian positif terhadap faktor persepsi kemanfaatan diyakini akan menggerakkan minat pengguna dalam menggunakan teknologi.

Dari pengertian diatas dijelaskan bahwa persepsi kemanfaatan adalah suatu keyakinan seorang individu akan manfaat yang dirasakan dalam penggunaan teknologi. Semakin tinggi manfaat yang dirasakan oleh seseorang saat menggunakan teknologi maka semakin tinggi pula minat dalam pengambilan keputusan menggunakan teknologi tersebut.

2.3.2. Indikator Persepsi Kemanfaatan

Persepsi kemanfaatan memiliki beberapa indikator yang dapat dijadikan tolak ukur. Menurut Silaen & Prabawani (2019) indikator pengukur persepsi kemanfaatan terdiri dari :

1. Penggunaan sistem mampu meningkatkan kinerja individu (*improves job performance*).
2. Penggunaan sistem mampu menambah tingkat produktivitas individu (*increase productivity*).
3. Penggunaan sistem mampu meningkatkan efektivitas (*increase effectiveness*).
4. Penggunaan sistem bermanfaat bagi individu (*the system is usefull*).

2.4. Persepsi Risiko

2.4.1. Pengertian Persepsi Risiko

Menurut Jogiyanto, mendefinisikan bahwa risiko adalah suatu penaksiran individu mengenai ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dalam melakukan suatu kegiatan. Definisi ini menjelaskan bahwa pengguna dipengaruhi oleh risiko yang mereka persepsikan, tanpa memedulikan ada tidaknya risiko.

Suresh dan Shashikala, berpendapat bahwa persepsi risiko adalah suatu ketidakpastian yang harus dihadapi konsumen dan tidak dapat diprediksi konsekuensi di masa yang akan datang atas keputusan penggunaan yang mereka lakukan. Risiko yang ada dalam persepsi

konsumen akan mempengaruhi perilaku konsumen (Tangesow & Tumbel, 2019).

Menurut Bauer, mengemukakan persepsi risiko merupakan setiap tindakan konsumen yang menghasilkan konsekuensi yang tidak dapat diantisipasi dengan sesuatu yang mendekati kepastian, dan berkaitan dengan situasi konsumen harus menangani ketidakpastian produk baru yang melibatkan hasil yang menguntungkan maupun tidak menguntungkan (Haryani, 2019).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi risiko merupakan sebuah konsekuensi maupun ketidakpastian yang dirasakan oleh konsumen akan penggunaan atau pemanfaatan suatu produk atau layanan dengan proses selanjutnya akan menghasilkan sesuatu yang menguntungkan maupun tidak menguntungkan yang tidak dapat diprediksi sebelumnya.

2.4.2. Indikator Persepsi Risiko

Menurut Rodiah & Melati (2020) ada tiga indikator yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi risiko yang diungkapkan oleh Pavlou (2003), diantaranya sebagai berikut :

1. Adanya risiko tertentu

Mencari informasi terkait risiko atau kerugian yang memungkinkan terjadi saat penggunaan produk atau layanan.

2. Mengalami kerugian

Suatu kejadian atau kesalahan yang dapat merugikan pengguna saat menggunakan produk atau layanan.

3. Pemikiran bahwa berisiko

Pengguna memikirkan suatu risiko yang mungkin akan terjadi sebagai suatu konsekuensi negatif dari penggunaan produk atau layanan.

2.5. Keamanan

2.5.1. Pengertian Keamanan

Menurut Wu & Chen, mengemukakan definisi keamanan sebagai kemampuan suatu perusahaan dalam melakukan pengontrolan dan penjagaan keamanan atas transaksi data. Dalam pembentukan kepercayaan dipengaruhi adanya peran penting jaminan keamanan dengan mengurangi perhatian konsumen mengenai penyalahgunaan data pribadi dan transaksi data yang mudah rusak (Wahyuni & Dahmiri, 2021).

Menurut Chawla & Joshi, menyatakan bahwa keamanan adalah sejauh mana kepercayaan pengguna dalam menggunakan pembayaran transaksi secara *online* dikatakan aman. Terjaminnya keamanan data pribadi saat transaksi menjadi hal penting yang harus diperhatikan oleh pengguna (Ariningsih et al., 2022).

Dalam penggunaan sebuah teknologi baru menyebabkan rasa kekhawatiran atas data pribadi atau informasi terhadap penggunaan teknologi tersebut. Seringkali informasi yang diinginkan hanya

diperbolehkan diakses oleh orang-orang tertentu. Hal tersebut dapat menimbulkan kerugian bagi pemilik informasi apabila informasi jatuh pada pihak tidak bertanggungjawab. Untuk itu faktor keamanan dari sistem informasi yang digunakan harus terjamin dan dipastikan aman dalam batas yang diterima.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa keamanan adalah suatu kemampuan yang harus dipenuhi dan dilaksanakan oleh pelaku bisnis atau perusahaan dalam penjagaan dan pengontrolan informasi dari pengguna agar tidak menimbulkan kerugian.

2.5.2. Indikator Keamanan

Menurut Raman & Annamalai (2011) indikator keamanan meliputi dua hal, diantaranya sebagai berikut :

1. Jaminan Keamanan

Jaminan keamanan mempunyai peran penting dalam mengatasi adanya prasangka dan kekhawatiran konsumen mengenai penyalahgunaan data pribadi dan transaksi data yang mudah rusak. Ketika jaminan keamanan selaras dengan harapan konsumen, maka konsumen akan bersedia memberikan informasi pribadinya dan akan menggunakan dengan perasaan aman.

2. Kerahasiaan Data

Dalam sistem informasi suatu kerahasiaan data sangat diperlukan. Data yang jatuh pada pihak yang tidak bertanggungjawab dapat menimbulkan kerugian bagi pemilik informasi. Untuk itu kerahasiaan data konsumen benar-benar harus dijaga.

2.6. Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

2.6.1. Pengertian Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

Menurut Ralp C. Davis, menjelaskan pengertian keputusan merupakan suatu hasil dari pemecahan masalah dengan menentukan pilihan yang pasti untuk menjawab pertanyaan dari masalah tersebut. Sedangkan menurut Prof. Dr. Prajudi mengemukakan bahwa keputusan adalah hasil pengakhiran dari proses pemikiran tentang suatu masalah dengan memilih jawaban alternatif guna mengatasi problem tersebut (Syaekhu & Suprianto, 2021).

Keputusan adalah suatu hasil dari proses memilih pilihan yang terbaik diantara beberapa alternatif jawaban yang telah tersedia dengan usaha pencapaian pemikiran dan melakukan kegiatan yang diperlukan untuk mendapatkan atau memutuskan pilihan tersebut (Diana, 2018).

Dari pengertian keputusan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keputusan penggunaan adalah hasil usaha dari pencapaian suatu pemecahan masalah dengan memilih pilihan yang terdiri dari

beberapa alternatif yang telah ada. Keputusan penggunaan *e-wallet* merupakan suatu tindakan hasil pemikiran yang dilakukan seseorang untuk menggunakan layanan *e-wallet* sebagai alat pembayaran.

2.6.2. Indikator Pengambilan Keputusan Penggunaan

Menurut George R. Terry, mengemukakan bahwa pengambilan keputusan adalah suatu proses memilih yang didasarkan pada kriteria tertentu atas alternatif yang ada (Haudi, 2021). Sedangkan menurut S.P. Siagian, mendefinisikan bahwa pengambilan keputusan adalah suatu pendekatan yang sistematis terhadap pilihan alternatif yang dihadapi dan pengambilan tindakan yang paling tepat (Syaekhu & Suprianto, 2021).

Dari penjelasan diatas dapat diartikan bahwa pengambilan keputusan adalah suatu hasil dari proses memilih alternatif jawaban yang ada berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan untuk ditindaklanjuti sebagai suatu cara pemecahan masalah.

Menurut Kotler dan Keller, tahapan dalam proses pengambilan keputusan secara umum dibagi menjadi lima, diantaranya (Kumbara, 2021) :

1. Pengenalan Masalah

Proses pengenalan masalah dimulai dari kesadaran pembeli akan adanya masalah atau keperluan pemenuhan kebutuhan. Kebutuhan tersebut dapat disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal. Para pemasar harus

memanfaatkan adanya peluang pasar dengan cara mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan konsumen.

2. Pencarian Informasi

Konsumen yang memerlukan pemenuhan kebutuhannya akan terdorong untuk mencari informasi lebih banyak. Melalui informasi yang telah didapatkan akan mempermudah konsumen dalam memilih produk bersaing beserta fitur yang dibutuhkan. Perusahaan juga harus melakukan identifikasi produk lain dalam perangkat pilihan konsumen, sehingga dapat merencanakan daya tarik bersaing yang tepat.

3. Evaluasi Alternatif

Konsep yang mendasar akan mempermudah dalam memahami proses evaluasi konsumen. Pertama, konsumen perlu memenuhi kebutuhan. Kedua, konsumen mencari manfaat tertentu dari produk. Ketiga, konsumen memberikan penilaian berbeda untuk setiap atribut produk tergantung dari adanya manfaat yang digunakan untuk pemenuhan kebutuhan tersebut.

4. Keputusan Penggunaan

Pada tahap evaluasi, konsumen mengelompokkan produk-produk yang ada di dalam kumpulan pilihan. Konsumen biasanya akan menggunakan produk yang paling disukai.

Dalam beberapa kasus, konsumen bisa mengambil keputusan untuk tidak secara formal mengevaluasi setiap produk seperti faktor-faktor keadaan yang tidak terduga bisa mempengaruhi keputusan final.

5. Perilaku Pasca Penggunaan

Setelah penggunaan atau pemanfaatan suatu produk, konsumen akan mengalami beberapa tingkat kepuasan atau ketidakpuasan yang dirasakan saat pemenuhan kebutuhan. Komunikasi pemasaran harus bisa memberikan keyakinan dan evaluasi yang dapat menarik pilihan dan membantu konsumen merasa nyaman dengan produk.

2.7. *E-Wallet* (Dompet Elektronik)

E-wallet atau dompet elektronik merupakan salah satu bentuk *fintech* (*financial technology*) yang digunakan sebagai alat pembayaran dengan memanfaatkan media internet. *E-wallet* atau dompet elektronik sebenarnya juga termasuk dalam uang elektronik, perbedaannya pada media penyimpanan uang elektroniknya. Transaksi menggunakan *e-wallet* tidak seperti uang elektronik yang memerlukan kartu sebagai alat pembayarannya, penggunaan *e-wallet* hanya melalui aplikasi pada *smartphone*. Transaksi penggunaan *e-wallet* selalu berkaitan dengan rekening pengguna, dengan sistem pembayaran langsung pada pemotongan saldo dari rekening pengguna.

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran, dompet elektronik

(*elektronic wallet*) adalah layanan elektronik yang digunakan untuk menyimpan data instrumen dengan menggunakan kartu atau uang elektronik sebagai penyimpan dana untuk melakukan transaksi pembayaran (Savitri, dkk., 2022).

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik, menjabarkan beberapa unsur yang dimiliki *e-wallet* yang dikategorikan ke dalam uang elektronik, diantaranya sebagai berikut :

1. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang diserahkan terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
2. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *chip* atau *server*.
3. Nilai uang elektronik yang diserahkan oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Perbankan.

Dompet elektronik (*e-wallet*) memberikan berbagai manfaat yang ditawarkan seperti kemudahan dalam proses transaksi, efisiensi waktu transaksi, mengurangi peredaran uang palsu, pemantauan riwayat transaksi lebih mudah dan pengisian saldo yang mudah dapat dilakukan (Desita & Dewi, 2022).

2.8. Generasi Milenial

Generasi milenial adalah generasi yang lahir pada kurun waktu tahun 1980 hingga tahun 2000 (Rodiah & Melati, 2020). Dalam fase ini terjadi

proses globalisasi perkembangan yang pesat. Sehingga generasi milenial tumbuh seiring dengan penggunaan teknologi untuk aktivitas sehari-hari.

Penggunaan teknologi pada generasi milenial membentuk perilaku yang serba digital dalam segala aktivitas termasuk dalam hal transaksi keuangan yang berubah dari pembayaran tunai menjadi pola hidup non tunai/*cashless*.

Menurut Hidayatullah et al., (2018), generasi milenial memiliki beberapa karakteristik yaitu :

1. Generasi milenial cenderung lebih percaya dengan konten yang telah dipublikasi atau *review* di sosial media dibanding dengan informasi searah.
2. Generasi milenial lebih memiliki *smartphone* daripada televisi. Sehingga, hampir semua generasi milenial memiliki sosial media.
3. Generasi milenial kurang tertarik untuk membaca dengan cara konvensional, seperti koran, buku, dan majalah.
4. Generasi milenial menggunakan teknologi informasi yang ada.
5. Generasi milenial lebih tertarik dengan pembayaran secara non tunai/*cashless*
6. Generasi milenial memiliki sifat lebih malas dan konsumtif.

2.9. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan dengan merujuk pada penelitian terdahulu, beberapa penelitian yang relevan dan mendukung penelitian ini diantaranya :

Tabel 2.1
 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Judul	Variabel	Metode Analisis	Hasil Penelitian
1	Suhendry (2021) Minat Penggunaan <i>E-Wallet</i> Dana Di Kota Pontianak	Variabel Independen: Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, Promosi, dan Pengaruh Sosial Variabel Dependen: Minat Penggunaan <i>E-Wallet</i> Dana	Metode Analisis Kuantitatif dengan Teknik Analisis Regresi Berganda	Faktor persepsi manfaat, persepsi keamanan, dan promosi berpengaruh positif terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i> Dana, sedangkan variabel persepsi kemudahan dan pengaruh sosial berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i> Dana
2	Desita & Dewi (2022) Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan	Variabel Independen: Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan	Metode Analisis Kuantitatif dengan Teknik Analisis Regresi	Variabel persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, promosi, dan

	Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi, Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Transaksi <i>Non Cash</i> Pada Aplikasi Dompot Elektronik (<i>E-Wallet</i>)	Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi, Dan Fitur Layanan Variabel Dependen: Minat Menggunakan <i>E-Wallet</i>	Linear Berganda	fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> , sedangkan persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i>
3	Violinda & Khoirunnisya (2022) Minat Generasi Milenial Menggunakan <i>E-Wallet</i> Linkaja Perspektif Teori Persepsi Dan Perilaku	Variabel Independen: Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko, dan Persepsi Kepercayaan Variabel Dependen: Perilaku Menggunakan	Metode Analisis Kuantitatif dengan Teknik Analisis Linear Berganda	Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku menggunakan <i>e-wallet</i> Linkaja, sedangkan persepsi manfaat, dan

		kan <i>E-Wallet</i> Linkaja		persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku menggunakan <i>e-wallet</i> Linkaja
4	Rodiah & Melati (2020) Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-Wallet</i> Pada Generasi Milenial Kota Semarang	Variabel Independen: Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Risiko, dan Kepercayaan Variabel Dependen: Minat Mengguna kan <i>E-Wallet</i>	Metode Analisis Kuantitatif dengan Teknik Analisis Regresi Linear Berganda	Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> , sedangkan persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i>
5	Nainggolan & Andrian (2021)	Variabel Independen:	Metode Analisis	Variabel persepsi

	<p>Analisis <i>Technology Acceptance Model (TAM) Pada Intention To Transact Online</i> (Studi Kasus: <i>E-Wallet OVO Di Kota Surabaya</i>)</p>	<p>Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan, Perilaku Penggunaan, Persepsi Kepercayaan, dan Persepsi Risiko</p> <p>Variabel Dependen: Niat Menggunakan Transaksi <i>Online E-Wallet</i></p>	<p>Deskriptif dengan Teknik Analisis <i>Partial Least Square (PLS)</i></p>	<p>kemudahan, persepsi kemanfaatan, perilaku penggunaan, persepsi kepercayaan, dan persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan transaksi <i>online e-wallet</i></p>
6	<p>Ariningsih, dkk., (2022) <i>Intention To Use E-Wallet</i> Dilihat dari <i>Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Security, Dan Trust</i></p>	<p>Variabel Independen: Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Keamanan, dan Kepercayaan</p> <p>Variabel Dependen:</p>	<p>Metode Analisis Kuantitatif dengan Teknik Analisis Regresi Linear Berganda</p>	<p>Variabel persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan</p>

		Niat Menggunakan <i>E-Wallet</i>		<i>e-wallet</i> , sedangkan persepsi keamanan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap niat menggunakan <i>e-wallet</i>
7	Karim et al., (2020) <i>Factors Influencing the Use of E-Wallet as a Payment Method among Malaysian Young Adults</i>	Variabel Independen: Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Privasi, dan Keamanan Variabel Dependen: Niat Menggunakan <i>E-Wallet</i>	Metode Analisis Kuantitatif dengan Pendekatan <i>Structural Equation Modeling</i>	Variabel persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, privasi dan keamanan berpengaruh secara positif signifikan terhadap niat menggunakan <i>E-Wallet</i>
8	Abdullah et al., (2020) <i>E-Wallet : Factors Influencing User Acceptance</i>	Variabel Independen: Ekspetasi Kinerja, Harapan	Metode Analisis Kuantitatif dengan Teknik	Variabel ekspetasi kinerja, harapan usaha, kondisi fasilitas,

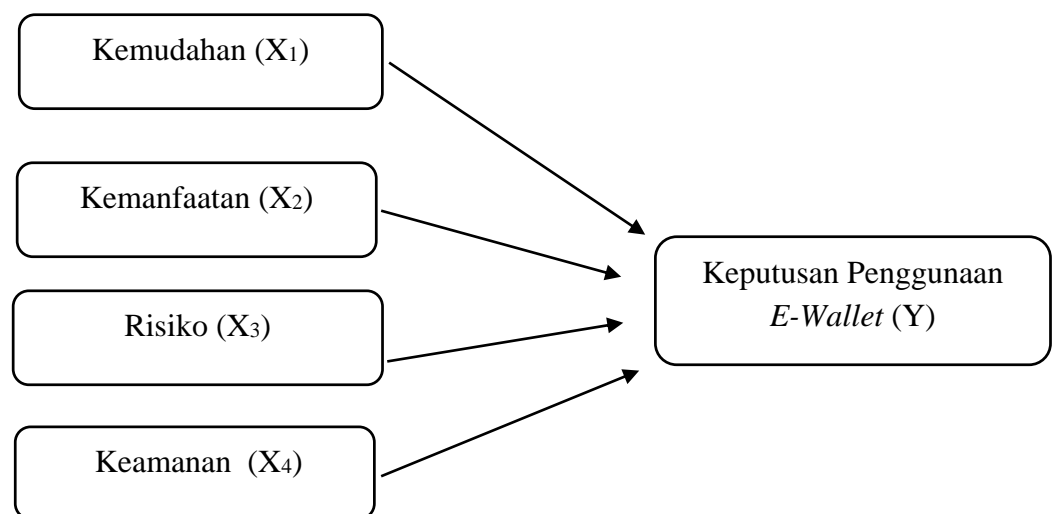
	<i>Towards Cashless Society In Malaysia Among Public Universities</i>	Usaha, Kondisi Fasilitas, Pengaruh Sosial, Keamanan, Kepercayaan Variabel Dependen: Niat Perilaku Penerimaan <i>E-Wallet</i>	Analisis Linier Berganda	pengaruh sosial, keamanan, dan kepercayaan secara simultan berpengaruh signifikan dan positif terhadap niat perilaku penerimaan <i>E-Wallet</i>
--	---	--	--------------------------------	--

2.10. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pemaparan diatas, maka model konseptual penelitian dapat dilihat melalui kerangka berfikir sebagai berikut :

Gambar 2.2

Kerangka Berfikir



Sumber : Diadaptasi dari Karim et al. (2020)

2.11. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan hubungan antara variabel dengan variabel yang bersifat sementara dalam penelitian (Anshori & Iswati, 2017). Maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

2.11.1. Pengaruh Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan

Pada penggunaan teknologi keuangan khususnya *e-wallet* faktor kemudahan dapat mempengaruhi ketertarikan seseorang menggunakan dompet digital. Menurut Desita & Dewi (2022) menjelaskan bahwa pemanfaatan *e-wallet* yang mudah digunakan dan mudah dipahami dapat membuat konsumen terdorong untuk menggunakan produk tersebut.

Penelitian ini berdasar pada penelitian terdahulu yang diteliti oleh Desvronita (2021) dan Karim et al., (2020) yang menunjukkan persepsi kemudahan dalam menggunakan sistem pembayaran *e-wallet* memberi pengaruh positif.

Dari uraian di atas maka dapat diambil hipotesis penelitiannya adalah:

H₁ : Kemudahan berpengaruh Positif terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

2.11.2. Pengaruh Kemanfaatan terhadap Keputusan Penggunaan

Persepsi kemanfaatan adalah suatu keyakinan seorang individu akan manfaat yang dirasakan dalam penggunaan teknologi. Menurut Widodo & Putri (2021) semakin tinggi manfaat yang dirasakan oleh

seseorang saat menggunakan teknologi maka semakin tinggi pula minat dalam keputusan menggunakan teknologi tersebut.

Penelitian ini berdasar pada penelitian terdahulu yang diteliti oleh Panasea & Erliani (2021) dan Desita & Dewi (2022) yang menyatakan bahwa kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan sistem pembayaran *e-wallet*.

Dari uraian di atas maka dapat diambil hipotesis penelitiannya adalah:

H₂ : Kemanfaatan berpengaruh Positif terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

2.11.3. Pengaruh Risiko terhadap Keputusan Penggunaan

Dalam pemanfaatan teknologi keuangan disadari adanya keterbatasan yang memungkinkan dapat terjadi sehingga menimbulkan kerugian pada konsumen. Menurut Savitri dkk., (2022) penggunaan teknologi keuangan rentan akan kejadian penipuan sehingga hal tersebut dapat meningkatkan persepsi risiko yang dirasakan konsumen. Meminimalisir tingkat persepsi risiko dengan menjamin keamanan dan privasi dapat mendorong konsumen dalam menggunakan dompet digital dalam jangka waktu yang berkelanjutan.

Penelitian ini berdasar pada penelitian terdahulu yang diteliti oleh Nainggolan & Andrian (2021), yang berjudul *Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Pada Intention To Transact Online (Studi Kasus: E-Wallet OVO Di Kota Surabaya)* menunjukkan

bahwa variabel risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*.

Dari uraian di atas maka dapat diambil hipotesis penelitiannya adalah:

H₃ : Risiko berpengaruh Positif terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

2.11.4. Pengaruh Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan

Faktor keamanan dalam penggunaan *e-wallet* sangat penting disediakan oleh para pelaku bisnis meliputi produk maupun layanannya. Menurut Karim et al., (2020) mengatakan bahwa keamanan merupakan hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan teknologi keuangan. Keamanan memberikan kenyamanan dan meningkatkan kepercayaan pada pengguna.

Penelitian ini berdasar pada penelitian terdahulu yang diteliti oleh Widodo & Putri (2021) dan Abdullah et al., (2020) yang menyatakan bahwa keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan sistem pembayaran *e-wallet*.

Dari uraian di atas maka dapat diambil hipotesis penelitiannya adalah:

H₄ : Keamanan berpengaruh Positif terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Waktu dan Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Mei sampai September 2022. Untuk bulan Mei 2022 dimulai dengan penyusunan proposal dan dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian. Lalu untuk bulan September dilanjutkan dengan menyusun laporan hasil penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Wonogiri.

3.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif. Untuk penelitian dengan pendekatan kuantitatif menggunakan alat pengumpulan data yang hasilnya adalah data numerik/angka (Salim & Haidir, 2019). Pada penelitian ini dilakukan pengolahan data berupa angka dan di analisis berdasarkan analisis statistik guna mengetahui pengaruh kemudahan, kemanfaatan, risiko, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi adalah semua orang ataupun obyek yang digunakan sebagai sumber dalam pengambilan sampel yang memiliki karakteristik dan kualitas yang akan dipahami kemudian akan ditarik menjadi kesimpulan (Tarjo, 2019). Populasi yang diambil pada

penelitian ini adalah masyarakat di Kabupaten Wonogiri yang pernah atau sedang menggunakan *e-wallet*.

3.3.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi yang diambil sesuai dengan ketentuan yang dapat digunakan untuk mewakili populasinya (Sugiyono, 2018). Sampel pada pelaksanaan penelitian ini adalah generasi milenial di Wonogiri. Pemilihan sampel bertujuan untuk memperoleh informasi dari satu kelompok sasaran tertentu yang memenuhi kriteria yang dilakukan oleh peneliti. Calon responden harus memenuhi kriteria tertentu yaitu :

1. Masyarakat Wonogiri yang pernah atau sedang menggunakan *e-wallet*.
2. Usia 22 tahun sampai 42 tahun.

Pada penelitian ini, jumlah populasi tidak dapat diketahui secara pasti maka penentu jumlah sampel menggunakan rumus *Unknown Populations* (jumlah sampel tidak diketahui). Rumus tersebut dikemukakan oleh Wibisono (Riduwan & Akdon, 2013) sebagai berikut :

$$N = \left\{ \frac{\left(\frac{Z\alpha}{2}\right) \cdot \sigma}{e} \right\}^2$$

$$N = \left\{ \frac{(1,96) \cdot 0,25}{0,05} \right\}^2$$

$$N = 96,04 \text{ dibulatkan menjadi } 96$$

Keterangan:

N = Jumlah Sampel

$Z_{\alpha/2}$ = Nilai dari tabel distribusi normal atas tingkat kepercayaan

95% = 1,96

σ = Standar Deviasi 25% = 0,25

e = *error* (batas kesalahan = 5%)

Melalui perhitungan ini diperoleh jumlah sampel minimal sebesar 96 responden untuk memudahkan penelitian dan meminimalisir tingkat kesalahan pada kuesioner, maka peneliti mengambil sampel melebihi angka minimal yaitu 100 responden.

3.4. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel merupakan suatu cara yang digunakan untuk pemilihan sampel. Menurut Tarjo (2019) menjelaskan bahwa teknik pengambilan sampel adalah teknik untuk menentukan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini akan menggunakan teknik *non probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling* yaitu peneliti memilih sampel secara subyektif (Ferdinand, 2006). Pemilihan sampel bertujuan untuk memperoleh informasi dari satu kelompok sasaran tertentu yang memenuhi kriteria yang dilakukan oleh peneliti. Calon responden harus memenuhi kriteria tertentu yaitu:

1. Masyarakat Wonogiri yang pernah atau sedang menggunakan *e-wallet*.
2. Usia 22 tahun sampai 42 tahun.

3.5. Data dan Sumber Data

3.5.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang perolehannya bersumber langsung dari objek penelitian (Bungin, 2017). Perolehan data didapat dari hasil penyebaran kuesioner secara *online* melalui *google form* kepada responden. Sumber data sebagai sampel yang akan diteliti adalah generasi milenial di Wonogiri.

3.5.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat bersumber dari pihak kedua atau sumber sekunder yang dibutuhkan peneliti dalam mendukung penelitian (Bungin, 2017). Dalam perolehan data sekunder yang mendukung penelitian ini menggunakan data yang didapatkan dari buku, jurnal, dan internet yang berkaitan dengan objek penelitian.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu proses penting dalam melakukan sebuah studi penelitian sehingga diperlukan adanya teknik pengumpulan data yang sesuai agar data yang dapatkan valid dan reliabel (Firdaus & Zamzam, 2018).

Teknik pengumpulan data dalam perolehan data pada studi penelitian ini akan dilakukan dengan penyebaran kuesioner secara *online* melalui *google form* kepada sampel penelitian. Teknik kuesioner merupakan metode perolehan data dengan cara membagikan daftar pertanyaan yang harus diisi

responden. Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan jawaban dari para responden yang telah di tetapkan.

3.7. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu hal penetapan yang dilakukan peneliti dengan melakukan pengujian kebenaran antara teori dengan fakta yang ada untuk selanjutnya dapat dipelajari dan ditarik kesimpulan (Noor, 2011).

Adapun variabel yang akan diteliti terdiri dari :

3.7.1. Variabel Independen

Variabel independen atau bebas merupakan variabel yang menjadi sebab dari adanya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) meliputi kemudahan (X1), kemanfaatan (X2), risiko (X3), dan keamanan (X4).

3.7.2. Variabel Dependen

Variabel dependen atau terikat adalah variabel yang timbul karena dipengaruhi beberapa variabel lainnya dan kemudian menjadi sebab utama untuk dibuktikan dengan adanya penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah keputusan penggunaan.

3.8. Definisi Operasional Variabel

Untuk menjelaskan variabel yang akan diteliti maka ditentukan definisi operasional variabel sebagai berikut :

Tabel 3.1

Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator
1	Persepsi Kemudahan (X ₁)	Persepsi kemudahan adalah sesuatu yang diyakini oleh individu dalam pemanfaatan teknologi guna memperlancar dan mempermudah untuk mengerjakan suatu aktivitas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat Dipahami b. Jelas c. Mudah Digunakan d. Fleksibel e. Dapat Dikontrol f. Mudah Dipelajari
2	Persepsi Kemanfaatan (X ₂)	Persepsi kemanfaatan adalah suatu keyakinan seorang individu akan manfaat yang dirasakan dalam penggunaan teknologi.	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu meningkatkan kinerja individu b. Mampu menambah tingkat produktivitas c. Mampu meningkatkan efektivitas d. Penggunaan sistem

			bermanfaat bagi individu
3	Persepsi Risiko (X_3)	Persepsi risiko merupakan sebuah konsekuensi maupun ketidakpastian yang dirasakan oleh konsumen akan penggunaan atau pemanfaatan suatu produk dengan proses selanjutnya akan menghasilkan sesuatu yang menguntungkan maupun tidak menguntungkan yang tidak dapat diprediksi sebelumnya.	<ul style="list-style-type: none"> a. Adanya risiko tertentu b. Mengalami kerugian c. Pemikiran bahwa berisiko
4	Keamanan (X_4)	Keamanan adalah suatu kemampuan yang harus dipenuhi dan dilaksanakan oleh pelaku bisnis atau perusahaan dalam penjagaan dan pengontrolan informasi dari pengguna agar tidak menimbulkan kerugian.	<ul style="list-style-type: none"> a. Jaminan Keamanan b. Kerahasiaan Data
5	Keputusan Penggunaan (Y)	Keputusan penggunaan adalah hasil usaha dari pencapaian suatu pemecahan masalah dengan memilih pilihan yang terdiri dari beberapa alternatif yang telah ada.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengenalan Masalah b. Pencarian Informasi c. Evaluasi Alternatif d. Keputusan Penggunaan

			e. Perilaku Pasca Penggunaan
--	--	--	------------------------------

3.9. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam studi penelitian (Siyoto & Sodik, 2015). Instrumen penelitian bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan dan mengelompokkan data. Penelitian ini menggunakan pengukuran skala *likert*, dalam skala ini terdapat 5 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

Berikut ini tabel yang menggambarkan skor pada skala *likert* :

Tabel 3.2

Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.10. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses yang terstruktur dalam prosedur penelitian yang dilakukan dengan tujuan menentukan jawaban dari pertanyaan dan hipotesis yang akan diuji kebenarannya (Suryani & Hendryadi, 2015).

Teknik analisis data yang akan digunakan adalah analisis regresi berganda yaitu untuk mengetahui pengaruh antar variabel independen dengan variabel dependen. Penggunaan teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis kuantitatif dengan melakukan pengujian hipotesis dengan alat bantu software IBM SPSS versi 22.

3.10.1. Uji Instrumen

Uji instrumen digunakan untuk memastikan keakuratan dan kebenaran penelitian yang akan digunakan. Uji validitas dan uji reliabilitas digunakan untuk pengujian apakah instrumen dalam penelitian ini merupakan alat ukur yang akurat dan dapat di percaya.

1. Uji Validitas

Uji Validitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur derajat ketepatan suatu instrumen. Kriteria pengujian dalam uji validitas sebagai berikut :

- a. Jika r hitung $>$ r tabel, maka instrumen penelitian dikatakan valid.
- b. Jika r hitung $<$ r tabel, maka instrumen penelitian dikatakan invalid.

Uji signifikan menggunakan alpha sejumlah 0,05 yang dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung menggunakan r tabel guna *degree of freedom* (df) = $n-2$, dimana n merupakan banyaknya responden (Darma, 2021).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian untuk mengetahui suatu data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat tetap terpercaya. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan tingkat signifikansi yang digunakan. Tingkat signifikansi yang digunakan bisa 0,5, 0,6, hingga 0,7 sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian.

Adapun kriteria pengujian sebagai berikut :

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > tingkat signifikansi, maka instrumen dikatakan reliabel.
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < tingkat signifikansi, maka instrumen dikatakan tidak reliabel (Darma, 2021).

3.10.2. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan pengujian yang dilakukan pertama kali dengan tujuan untuk menghindari bias dalam penelitian. Adapun beberapa uji yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, data yang baik menunjukkan data yang berdistribusi normal atau mendekati nol (Gunawan, 2020).

Menguji normalitas dengan uji statistik dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria jika nilai sig. atau probabilitas $> 0,05$, maka data dikatakan berdistribusi normal. Dan jika nilai sig. atau probabilitas $< 0,05$, maka data dikatakan berdistribusi tidak normal.

2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui adanya korelasi antar variabel independen. Model regresi yang baik menunjukkan bahwa tidak terjadi korelasi diantara variabel independen (Gunawan, 2020). Cara yang dilakukan untuk pengujian ini dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan *Variance Inflation Factor (VIF)* pada model regresi. Model regresi yang bebas multikolinearitas mempunyai nilai *tolerance* $> 0,10$ dan nilai *Variance Inflation Factor (VIF)* < 10 .

3. Uji Heteroskedastisitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi terjadi ketidaksamaan atau *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika residual dari residual pengamatan ke pengamatan yang lain hasilnya tetap maka disebut homoskedastisitas dan jika

berbeda disebut heteroskedastisitas (Duli, 2019). Dengan kriteria pengambilan sebagai berikut :

- a. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola yang teratur maka teridentifikasi terjadi homoskedastisitas.
- b. Sebaliknya jika tidak ada pola yang jelas dan titik menyebar maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

3.10.3. Uji Ketetapan Model

1. Uji F (Simultan)

Uji F yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui kelayakan data yang diperoleh. Apabila tingkat probabilitasnya lebih kecil dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa semua variabel independen secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen (Sayidah, 2018).

2. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi dipergunakan mengukur berapa jauh keahlian yang dimiliki setiap variabel. Penelitian koefisien determinasi adalah nol dan satu. Apabila nilai koefisien determinasi kecil artinya keahlian bebas dalam menjelaskan variabel terikat terbatas, sedangkan apabila nilai koefisien determinasi sama dengan nol, maka variabel bebas tidak terjadi pengaruh terhadap variabel terikat (Siagian & Sugiarto, 2006).

3.10.4. Uji Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda merupakan suatu teknik dalam statistik parametrik yang digunakan untuk menguji hubungan antar variabel independen dan variabel dependen (Kurniawan & Yuniarto, 2016). Pada regresi linier berganda mampu menguji variabel bebas (X) lebih dari satu dengan satu variabel terikat (Y).

Adapun model dasarnya dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$$

Dimana :

Y = Keputusan Penggunaan

a = Konstanta

b₁ = Koefisien regresi X₁

b₂ = Koefisien regresi X₂

b₃ = Koefisien regresi X₃

b₄ = Koefisien regresi X₄

X₁ = Persepsi Kemudahan

X₂ = Persepsi Kemanfaatan

X₃ = Persepsi Risiko

X₄ = Keamanan

e = *Error Term* (Variabel Penganggu)

3.10.5. Uji Hipotesis (Uji T)

Uji T atau uji parsial adalah pengujian yang dilakukan secara masing-masing/individual variabel bebas terhadap variabel terikat

(Sayidah, 2018). Pada penelitian ini akan menguji hubungan antara variabel satu dengan yang lainnya saling berpengaruh atau tidak. Untuk pengambilan kesimpulan dalam penelitian dapat ditentukan sebagai berikut :

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, jadi ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, jadi tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1. Kondisi Geografis Kabupaten Wonogiri

Letak Kabupaten Wonogiri secara geografis terletak pada posisi antara 7°32' sampai 8°15' Lintang Selatan (LS) dan antara 110°41' sampai 111°18' Bujur Timur (BT). Kabupaten Wonogiri memiliki batas-batas wilayah diantaranya sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Magetan, dan Kabupaten Pacitan yang ketiganya merupakan wilayah Provinsi Jawa Timur. Pada sebelah selatan dengan Samudera Indonesia. Sebelah utara dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo, dan sebelah barat dengan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Luas wilayah Kabupaten Wonogiri kurang lebih 182.236,02 Hektar, yang terbagi dalam 25 Kecamatan dan 293 Desa/Kelurahan.

4.2. Karakteristik Responden

4.2.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik responden pada penelitian ini berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	38	38%
Perempuan	62	62%
Total	100	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa 100 responden didominasi oleh perempuan berjumlah 62 orang atau 62% dan sisanya 38 orang atau 38% berjenis kelamin laki-laki.

4.2.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Karakteristik responden pada penelitian ini berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase
22-30 Tahun	80	80%
31-42 Tahun	20	20%
Total	100	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa 100 responden pada penelitian ini merupakan generasi milenial Wonogiri yang didominasi oleh usia 22-30 tahun sebanyak 80 orang atau 80% dan sisanya sebanyak 20 orang atau 20% responden berusia 32-40 tahun.

4.2.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3

Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah	Persentase
Pelajar/Mahasiswa	33	33%
PNS	8	8%
Karyawan Swasta	34	34%
Wiraswasta	11	11%
Ibu Rumah Tangga	8	8%
Lainnya	6	6%
Total	100	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa 100 responden pada penelitian ini mayoritas sebagai mahasiswa berjumlah 33 orang atau 33%, kemudian 8 orang atau 8% berprofesi PNS, 34 orang atau 34% bekerja sebagai karyawan swasta, lalu 11 orang atau 11% berprofesi sebagai wiraswasta, selanjutnya 8 orang atau 8% sebagai ibu rumah tangga, dan lainnya berjumlah 6 orang atau 6%.

4.2.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili

Karakteristik responden berdasarkan domisili dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4

Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili

Kecamatan	Jumlah	Persentase
Manyaran	18	18%
Wonogiri	13	13%
Selogiri	10	10%
Eromoko	8	8%

Jatisrono	8	8%
Wuryantoro	6	6%
Pracimantoro	5	5%
Nguntoronadi	4	4%
Slogohimo	4	4%
Tirtomoyo	4	4%
Baturetno	3	3%
Sidoharjo	3	3%
Girimarto	3	3%
Ngadirojo	3	3%
Jatipurno	3	3%
Jatiroto	3	3%
Batuwarno	2	2%
Total	100	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 4.4, dapat diketahui domisili responden dari berbagai kecamatan di Kabupaten Wonogiri. Hasil tersebut menunjukkan responden yang berdomisili di kecamatan Manyaran sebanyak 18 orang atau 18 %, kemudian 13 orang atau 13% berdomisili kecamatan Wonogiri, lalu 10 orang atau 10% berdomisili kecamatan Selogiri. Untuk selanjutnya responden bertempat tinggal di kecamatan Eromoko sebanyak 8 orang atau 8%, lalu berdomisili kecamatan Jatisrono sebanyak 8 orang atau 8%, kemudian 6 orang atau 6% berdomisili kecamatan Wuryantoro, lalu kecamatan Nguntoronadi, kecamatan Slogohimo, dan kecamatan Tirtomoyo masing-masing sebanyak 4 orang atau 4%. Untuk selanjutnya responden yang berdomisili kecamatan Baturetno, Sidoharjo, Girimarto, Ngadirojo, Jatipurno, dan Jatiroto masing-masing sebesar

3% atau 3 orang, kemudian 2% atau 2 orang berdomisili di kecamatan Batuwarno.

4.2.5. Jumlah Kepemilikan *E-wallet* Yang Dimiliki Responden

Karakteristik responden berdasarkan jumlah kepemilikan *e-wallet* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5

Jumlah Kepemilikan *E-Wallet*

Jumlah	Jumlah	Persentase
1	33	33%
>1	67	67%
Total	100	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa 100 responden pada penelitian ini sebagian besar memiliki lebih dari satu *e-wallet* sebanyak 67 orang atau 67%. Sisanya yaitu 33% atau sebanyak 33 orang menggunakan satu *e-wallet*.

4.2.6. Jenis Produk *E-wallet* Yang Dimiliki

Data jumlah *e-wallet* yang responden miliki. Responden dapat memilih lebih dari satu produk *e-wallet* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6

Jenis Produk *E-Wallet*

Produk <i>E-wallet</i>	Jumlah	Presentase
OVO	36	16%
GoPay	42	19%
ShopeePay	88	40%
Dana	29	13%
LinkAja	15	7%
Paytren	9	4%
Lainnya	3	1%

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Menurut tabel 4.6, responden pada penelitian ini mayoritas menggunakan Shopeepay sebanyak 88 orang atau 40%. Selanjutnya melalui GoPay sebanyak 42 orang atau 19%, melalui OVO sebanyak 36 orang atau 16%, kemudian Dana sebanyak 29 orang atau 13%, LinkAja sebanyak 15 orang atau 7%, Paytren sebanyak 9 orang atau 4%, dan sisanya 3 orang atau 1% memilih opsi lainnya.

4.3. Pengujian dan Hasil Analisis Data

4.3.1. Uji Instrumen Data

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuisisioner. Kuisisioner ini dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, nilai probabilitas signifikan $< 0,05$, dengan demikian nilai $df = n-2$ yaitu $df = 100-2 = 98$ sehingga nilai r_{tabel} yaitu 0,1946. Adapun hasil dari uji validitas pada variabel Religiusitas dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut :

Tabel 4.7

Uji Validitas

Variabel	Item Pertanyaan	R hitung	R tabel	Kesimpulan
Kemudahan (X1)	X1.1	0,736	0,1946	Valid
	X1.2	0,727	0,1946	Valid
	X1.3	0,734	0,1946	Valid
	X1.4	0,840	0,1946	Valid
	X1.5	0,713	0,1946	Valid
	X1.6	0,632	0,1946	Valid
Kemanfaatan (X2)	X2.1	0,775	0,1946	Valid
	X2.2	0,765	0,1946	Valid
	X2.3	0,833	0,1946	Valid
	X2.4	0,842	0,1946	Valid
	X2.5	0,837	0,1946	Valid
Risiko (X3)	X3.1	0,691	0,1946	Valid
	X3.2	0,811	0,1946	Valid
	X3.3	0,741	0,1946	Valid
	X3.4	0,420	0,1946	Valid
	X3.5	0,567	0,1946	Valid
Keamanan (X4)	X4.1	0,788	0,1946	Valid
	X4.2	0,887	0,1946	Valid
	X4.3	0,864	0,1946	Valid
	X4.4	0,908	0,1946	Valid
	X4.5	0,839	0,1946	Valid
Keputusan Penggunaan <i>E-wallet</i> (Y)	Y1	0,667	0,1946	Valid
	Y2	0,825	0,1946	Valid
	Y3	0,706	0,1946	Valid
	Y4	0,802	0,1946	Valid

	Y5	0,812	0,1946	Valid
	Y6	0,720	0,1946	Valid

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan uji validitas variabel yang ditunjukkan pada tabel 4.7 dapat dilihat nilai r hitung yang diperlihatkan pada tabel *person correlation*, dimana pada setiap pertanyaan per variabel mempunyai nilai r hitung lebih besar dari r tabel yang bernilai sebesar 1,946 atau nilai (Sig. 2-tailed) $< 0,05$. Dapat diartikan bahwa setiap indikator penelitian ini dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsisten suatu alat ukur. Uji ini bisa menggambarkan apakah pengukuran dapat berbeda dari kesalahan, sehingga dapat memberikan hasil yang konsisten pada suatu kondisi yang berbeda bagian instrumen. Suatu instrumen penelitian bisa dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* berada diatas 0,60. Berikut adalah hasil pengujian reliabilitas variabel kemudahan, kemanfaatan, risiko, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Tabel 4.8
Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah item	Keterangan
Kemudahan (X1)	0,825	6	Reliabel
Kemanfaatan (X2)	0,869	5	Reliabel
Risiko (X3)	0,641	5	Reliabel
Keamanan (X4)	0,908	5	Reliabel
Keputusan Penggunaan <i>E-wallet</i> (Y)	0,849	6	Reliabel

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat bahwa semua variabel penelitian ini, yaitu kemudahan, kemanfaatan, risiko, keamanan, dan keputusan penggunaan *e-wallet* memiliki nilai koefisien *Cronbach's Alpha* > 0,60. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner penelitian ini reliabel dan layak.

4.3.2. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Cara mengetahui kenormalan ini adalah dengan metode *Kolmogorov-Smirnov (K-S)*, yaitu dengan cara melihat hasil signifikan variabel apabila hasil signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 4.9

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,73564154
Most Extreme Differences	Absolute	,076
	Positive	,058
	Negative	-,076
Test Statistic		,076
Asymp. Sig. (2-tailed)		,171 ^c

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas dalam tabel 4.9 Asymp. Sig. (2-tailed) mempunyai nilai sebesar 0,171. Sehingga signifikan $0,171 > 0,05$ memiliki kesimpulan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui adanya korelasi antar variabel independen. Uji multikolinearitas dapat dilihat melalui nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dan *tolerance*. Data penelitian dapat dinyatakan tidak terjadi multikolinieritas apabila nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) < 10 dan nilai *tolerance* $> 0,10$.

Tabel 4.10

Uji Multikolinearitas

Variabel	Collinearity		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Kemudahan (X1)	0,687	1,455	Tidak terjadi multikolinearitas
Kemanfaatan (X2)	0,805	1,243	Tidak terjadi multikolinearitas
Risiko (X3)	0,931	1,074	Tidak terjadi multikolinearitas
Keamanan (X4)	0,759	1,317	Tidak terjadi multikolinearitas

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Hasil dari pengujian multikolinearitas dalam tabel 4.10 menunjukkan hasil pengujian multikolinearitas pada penelitian ini nilai VIF dari semua variabel bebas nilainya < 10.00 dan nilai *tolerance* yang diperoleh $> 0,10$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada seluruh variabel bebas penelitian ini tidak terjadi multikolinearitas.

3. Uji Heteroskedastisitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi terjadi ketidaksamaan atau *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Untuk mencari tahu apakah terjadi atau tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan pengujian menggunakan gletser.

Tabel 4.11

Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Signifikasi	Keterangan
Kemudahan (X1)	0,757	Tidak terjadi heteroskedastisitas
Kemanfaatan (X2)	0,145	Tidak terjadi heteroskedastisitas
Risiko (X3)	0,200	Tidak terjadi heteroskedastisitas
Keamanan (X4)	0,069	Tidak terjadi heteroskedastisitas

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Dilihat dalam tabel diatas hasil dari heteroskedastisitas dapat diketahui bahwa pada setiap variabel mempunyai nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada setiap variabel penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas.

4.3.3. Uji Ketetapan Model

1. Uji F

Hasil dari uji F dapat digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel kemudahan (X1), kemanfaatan (X2), risiko (X3), dan keamanan (X4) secara bersamaan mempengaruhi keputusan penggunaan *e-wallet* (Y).

Tabel 4.12

Hasil Uji Simultan (F)

F Hitung	Signifikansi
13,275	0,000

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan dari hasil Uji F diatas, dapat dilihat bahwa F_{hitung} (13,275) lebih besar dari F_{tabel} (2,47) dengan tingkat signifikansi 0,000. Besarnya dari nilai signifikansi 0,000 dari hasil tersebut $< 0,05$. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa Kemudahan (X1), Kemanfaatan (X2), Risiko (X3) dan Keamanan (X4) secara simultan (bersama-sama) berpengaruh pada keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri.

2. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji Koefisien Determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur besarnya persentase pengaruh variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat.

Tabel 4.13

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Hasil Uji R- Square (R^2)	
Keputusan Penggunaan <i>E-wallet</i>	0,564

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan besarnya nilai yang didapat *adjusted R-Square* sebesar 0,564 yang berarti 56,4% variabel keputusan

penggunaan *e-wallet* (Y), yang dipengaruhi oleh kemudahan (X₁), kemanfaatan (X₂), risiko (X₃), dan keamanan (X₄). Sedangkan sisanya 43,6% dipengaruhi oleh variabel lain diluar persamaan.

4.3.4. Analisis Regresi Berganda

Untuk mengetahui seberapa jauh hubungan diantara variabel bebas terhadap variabel terikat maka diperlukan sebuah analisis regresi linier berganda. Tujuan dari pengujian regresi adalah sebagai pembuktian hipotesis yang telah dibuat.

Tabel 4.14

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,178	3,119		2,622	,010
	KEMUDAHAN	,090	,111	,080	,807	,421
	KEMANFAATAN	,097	,111	,080	,871	,386
	RISIKO	,194	,088	,187	2,191	,031
	KEAMANAN	,440	,089	,468	4,961	,000
a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET						

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.14 persamaan regresi linier berganda pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = 8,178 + 0,090 X_1 + 0,097 X_2 + 0,194 X_3 + 0,440 X_4$$

Keterangan:

- a. Persamaan regresi menunjukkan nilai konstanta sebesar 8,178 dengan memiliki tanda positif.

- b. Persamaan regresi berdasarkan hasil kemudahan (X_1) mempunyai nilai koefisien regresi bertanda positif dengan menunjukkan nilai β_1 sebesar 0,090, yang memiliki arti apabila nilai dari variabel kemudahan meningkat maka akan mengakibatkan peningkatan nilai pada keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri sebesar 0,090.
- c. Persamaan regresi berdasarkan hasil kemanfaatan (X_2) mempunyai nilai koefisien regresi bertanda positif dengan menunjukkan nilai β_2 sebesar 0,097, yang memiliki arti apabila nilai dari variabel kemanfaatan meningkat maka akan mengakibatkan peningkatan nilai pada keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri sebesar 0,090.
- d. Persamaan regresi berdasarkan hasil risiko (X_3) mempunyai nilai koefisien regresi bertanda positif dengan menunjukkan nilai β_3 sebesar 0,194, yang memiliki arti apabila nilai dari variabel risiko meningkat maka akan mengakibatkan peningkatan nilai pada keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri sebesar 0,194.
- e. Persamaan regresi berdasarkan hasil keamanan (X_4) mempunyai nilai koefisien regresi bertanda positif dengan menunjukkan nilai β_4 sebesar 0,440, yang memiliki arti apabila nilai dari variabel risiko meningkat maka akan mengakibatkan peningkatan nilai pada keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri sebesar 0,440.

Hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa apabila seluruh nilai variabel bebas meningkat maka akan diikuti peningkatan keputusan penggunaan *e-wallet*.

4.3.5. Uji Hipotesis (Uji T)

Uji t adalah uji yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Syarat dari uji ini dapat dilihat dari signifikansi pada hasil olah data regresi. Untuk melihat pengaruh antar setiap variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dilihat melalui nilai signifikansi t hitung < dari 0,05 maka hipotesis dapat diterima. Jika t hitung > t tabel maka H₀ diterima dan jika t hitung < t tabel maka H₀ ditolak. Penelitian ini memiliki nilai t tabel yang diperoleh dari $df = n - k - 1$ ($100 - 4 - 1 = 95$) dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 sebesar 1,985.

Tabel 4.15

Hasil Uji T

Variabel	T	Signifikansi	Keterangan
Kemudahan (X1)	0,807	0,421	Tidak signifikan Ditolak
Kemanfaatan (X2)	0,871	0,386	Tidak Signifikan Ditolak
Risiko (X3)	2,191	0,031	Signifikan Diterima
Keamanan (X4)	4,961	0,000	Signifikan Diterima

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan nilai dari signifikansi setiap variabelnya yang terdiri dari variabel independen (kemudahan, kemanfaatan, risiko dan keamanan) dan variabel dependen (keputusan penggunaan *e-wallet*).

a. Kemudahan (X_1)

Dari hasil pengujian uji t diperoleh besarnya t hitung sebesar 0,807 dengan t tabel sebesar 1,985 yang berarti nilai t hitung < t tabel. Nilai signifikansi sebesar $0,421 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang artinya variabel kemudahan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

b. Kemanfaatan (X_2)

Dari hasil pengujian uji t diperoleh besarnya t hitung sebesar 0,871 dengan t tabel sebesar 1,985 yang berarti nilai t hitung < t tabel. Nilai signifikansi sebesar $0,386 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_2 ditolak, yang artinya variabel kemanfaatan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

c. Risiko (X_3)

Dari hasil pengujian uji t diperoleh besarnya t hitung sebesar 2,191 dengan t tabel sebesar 1,985 yang berarti nilai t hitung > t tabel. Nilai signifikansi sebesar $0,031 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_3 diterima, yang artinya variabel risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

d. Keamanan (X_4)

Dari hasil pengujian uji t diperoleh besarnya t hitung sebesar 4,961 dengan t tabel sebesar 1,985 yang berarti nilai t hitung > t tabel. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_4 diterima, yang

artinya variabel keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

4.4. Pembahasan Hasil Analisis Data

4.4.1. Pengaruh Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

Berdasarkan pada hasil pengolahan data, tabel menunjukkan hasil bahwa variabel kemudahan tidak berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Dasar pengambilan keputusan tersebut dilihat dari besarnya nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yang mana besarnya nilai t_{hitung} adalah 0,807 sedangkan untuk t_{tabel} 1,985. Untuk tingkat signifikansi $0,421 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang artinya variabel kemudahan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Hasil penelitian ini tidak mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Desvronita (2021) dan Karim et al., (2020), yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan dalam penggunaan sistem pembayaran *e-wallet* memiliki pengaruh positif dan signifikan. Tetapi hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suhendry (2021), dimana hasil penelitian yang dilakukan tersebut menjelaskan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh secara signifikan dan negatif terhadap minat menggunakan layanan *e-wallet*. Hal ini menunjukkan bahwa mudah tidaknya suatu teknologi yang digunakan tidak selalu mempengaruhi tingkat keputusan penggunaan *e-wallet*.

Pada hasil penelitian ini bertentangan dengan penjabaran *theory technology acceptance model* (TAM) yang menjelaskan bahwa kemudahan akan membuat seseorang memiliki sikap suatu kegiatan yang dianggap dapat membuat orang tersebut tertarik dan akhirnya akan melakukan kegiatan secara aktual.

Dari hasil pengamatan peneliti bahwa pada teori yang dikemukakan oleh Davis, variabel persepsi kemudahan adalah tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan teknologi informasi dapat mengurangi usaha seseorang dalam mengerjakan sesuatu. Namun dalam penelitian ini persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri yang beranggapan bahwa fasilitas pembayaran *e-wallet* cukup rumit untuk digunakan dan menganggap bahwa fasilitas tersebut lebih sulit dalam pengontrolan saldo dan transaksi yang dilakukan.

4.4.2. Pengaruh Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

Berdasarkan pada hasil pengolahan data, tabel menunjukkan hasil bahwa variabel kemanfaatan tidak berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Dasar pengambilan keputusan tersebut dilihat dari besarnya nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yang mana besarnya nilai t_{hitung} adalah 0,871 sedangkan untuk t_{tabel} 1,985. Untuk tingkat signifikansi $0,386 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_2 ditolak, yang artinya variabel

kemanfaatan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Hasil penelitian ini tidak mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Panasea & Erliani, (2021) dan Desita & Dewi, (2022) yang menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan sistem pembayaran *online*. Tetapi, hasil dari penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Violinda & Khoirunnisya (2022) yang menyatakan hasil penelitian persepsi kemanfaatan tidak berpengaruh signifikan dan negatif terhadap keputusan penggunaan layanan *e-wallet*. Menurut Davis (1989), persepsi kemanfaatan merupakan keyakinan seseorang mengenai sejauh mana penggunaan sistem akan membantu dalam meningkatkan kinerja pekerjaan pengguna.

Pada hasil penelitian ini bertentangan dengan penjabaran *theory technology acceptance model* (TAM) yang menjelaskan bahwa kemanfaatan akan membuat seseorang memiliki sikap yang akan mempengaruhi dalam mengambil keputusan dan akhirnya akan melakukan kegiatan secara aktual.

Berdasar dari hasil penelitian yang diperoleh bahwa persepsi kemanfaatan tidak meningkatkan produktivitas pada generasi milenial. Berdasarkan penelitian yang dilakukan perusahaan analisis Neurosensum pada tahun 2021, menyebutkan bahwa penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial sebagian besar digunakan untuk

melakukan transaksi belanja *online* dibandingkan dengan transaksi lainnya. Penggunaan *e-wallet* dalam transaksi belanja *online* dapat meningkatkan perilaku konsumtif pada generasi milenial. Hal tersebut menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan tidak selalu mempengaruhi tingkat keputusan penggunaan *e-wallet*.

4.4.3. Pengaruh Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet

Berdasarkan pada hasil pengolahan data, tabel menunjukkan hasil bahwa variabel risiko berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Dasar pengambilan keputusan tersebut dilihat dari besarnya nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang mana besarnya nilai t_{hitung} adalah 2,191 sedangkan untuk t_{tabel} 1,985. Untuk tingkat signifikansi $0,031 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_3 diterima, yang artinya variabel risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Nainggolan & Andrian (2021) yang menyatakan bahwa persepsi risiko memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan layanan transaksi *online e-wallet*. Menurut Jogiyanto, persepsi risiko adalah suatu penaksiran individu mengenai ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dalam melakukan suatu kegiatan.

Berdasar dari hasil penelitian yang diperoleh bahwa persepsi pada generasi milenial semakin baik mengenai risiko penggunaan layanan

e-wallet saat bertransaksi *online*. Selain itu penggunaan *e-wallet* dapat memproses pembayaran secara tepat dan pengguna percaya akan adanya kompensasi apabila terjadi kesalahan. Sebagian besar pengguna generasi milenial tidak mengalami kerugian pada saat bertransaksi menggunakan *e-wallet* dan juga tingkat gagal bayar yang dirasa sangat rendah oleh pengguna. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin baik persepsi seseorang mengenai risiko penggunaan layanan *e-wallet*, maka akan semakin tinggi seseorang untuk mengambil keputusan menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial.

4.4.4. Pengaruh Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet

Berdasarkan pada hasil pengolahan data, tabel menunjukkan hasil bahwa variabel keamanan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Dasar pengambilan keputusan tersebut dilihat dari besarnya nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang mana besarnya nilai t_{hitung} adalah 4,961 sedangkan untuk t_{tabel} 1,985. Untuk tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_4 diterima, yang artinya variabel keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Hasil penelitian yang diperoleh membuktikan bahwa semakin besar tingkat keamanan pada layanan *e-wallet*, maka keputusan generasi milenial untuk menggunakan *e-wallet* tersebut juga akan meningkat. Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Abdullah et al., (2020) yang menyebutkan bahwa keamanan

berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Menurut Chawla & Joshi, menyatakan bahwa keamanan merupakan sejauh mana kepercayaan pengguna dalam menggunakan pembayaran transaksi secara *online* dikatakan aman. Terjaminnya keamanan data pribadi saat bertransaksi menjadi hal penting yang harus diperhatikan pengguna.

Dengan demikian, menunjukkan bahwa layanan pada *e-wallet* telah berupaya memberikan keamanan kepada penggunanya. Keamanan kerahasiaan data, jaminan saldo, dan ketika pengguna merasa aman dalam bertransaksi secara *online* maka hal tersebut akan menghasilkan keputusan penggunaan *e-wallet*. Generasi milenial di Wonogiri merasa bahwa penggunaan *e-wallet* memberikan perlindungan dalam bertransaksi secara *online*, yang membuat pengguna merasa nyaman dan aman. Layanan *e-wallet* menjaga informasi pribadi para pengguna. Layanan *e-wallet* memberikan ketentuan saat pengguna ingin membuat akun dengan melakukan pencantuman *e-mail* serta nomor telepon yang aktif dan juga disertai pembuatan kata sandi demi menjaga keamanan saat bertransaksi. Ketika pengguna khususnya generasi milenial di Wonogiri merasa aman dalam bertransaksi maka hal tersebut akan menghasilkan keputusan penggunaan *e-wallet*.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh kemudahan, kemanfaatan, risiko, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemudahan (X_1) memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri. Hal ini ditunjukkan karena pada generasi milenial di Wonogiri yang beranggapan bahwa fasilitas pembayaran *e-wallet* cukup rumit untuk digunakan dan menganggap bahwa fasilitas tersebut lebih sulit dalam pengontrolan saldo dan transaksi yang dilakukan.
2. Kemanfaatan (X_2) memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri. Hal tersebut ditunjukkan karena persepsi kemanfaatan tidak meningkatkan produktivitas pada generasi milenial. Penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial sebagian besar digunakan untuk melakukan layanan belanja *online* yang mengakibatkan perilaku konsumtif.
3. Risiko (X_3) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri. Persepsi risiko pada penggunaan *e-wallet* sangat kecil saat bertransaksi *online*. Sebagian besar pengguna generasi milenial tidak mengalami kerugian pada saat

bertransaksi menggunakan *e-wallet* dan juga tingkat gagal bayar yang dirasa sangat rendah oleh pengguna. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin baik persepsi seseorang mengenai risiko penggunaan layanan *e-wallet*, maka akan semakin tinggi seseorang untuk mengambil keputusan menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial.

4. Keamanan (X4) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Wonogiri. Semakin besar tingkat keamanan pada layanan *e-wallet*, maka pengguna akan merasa aman dalam bertransaksi dan hal tersebut akan menghasilkan keputusan generasi milenial untuk menggunakan *e-wallet* tersebut juga akan meningkat.

5.2. Keterbatasan

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, namun tentunya masih ada keterbatasan dalam penelitian ini. Keterbatasan yang ada pada penelitian ini antara lain :

1. Pada penelitian ini hanya menggunakan menggunakan empat variabel utama sehingga memungkinkan variabel yang lain dapat memperoleh hasil yang lebih baik.
2. Peneliti saat mengumpulkan data penelitian menggunakan metode survei, mencari responden dengan menyebarkan kuesioner secara online yang dapat diisi secara langsung. Namun metode yang dilakukan memiliki kelemahan dimana terdapat responden yang asal-asalan dalam melakukan pengisian kuesioner.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan, dan keterbatasan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis memberikan beberapa saran dengan harapan dapat menyempurnakan penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Pada penelitian yang selanjutnya diharapkan dapat menggunakan teori yang lebih luas sehingga bisa menghasilkan penelitian yang lebih baik.
2. Pada penelitian ini secara tidak langsung menjelaskan bahwa adanya faktor lain yang dapat memengaruhi keputusan penggunaan *e-wallet*. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan atau menambah variabel lain yang berbeda dalam penelitian ini.
3. Metode penelitian selanjutnya pada topik yang serupa diharapkan dapat menggunakan metode kuesioner terbuka ataupun wawancara kepada pihak-pihak yang dianggap potensial agar hasil yang didapatkan akurat dan objektif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Anshori, M., & Iswati, S. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Airlangga University Press.
- Bungin, B. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Kencana.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Guepedia.
- Diana. (2018). *Metode dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*. Deepublish.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif. Beberapa Konsep Dasar untuk Penelitian Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Deepublish.
- Ferdinand, A. (2006). *Metode Penelitian Manajemen*. Badan Penerbit UNDIP.
- Firdaus, & Zamzam, F. (2018). *Aplikasi Metodologi Penelitian*. Deepublish Publisher.
- Gunawan, C. (2020). *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian*. Deepublish.
- Haudi. (2021). *Teknik Pengambilan Keputusan*. Insan Cendekia Mandiri.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Andi Offset.
- Jogiyanto, H. . (2009). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Andi Offset.
- Kurniawan, R., & Yuniarto, B. (2016). *Analisis Regresi: Dasar dan Penerapannya dengan R*. Kencana.
- Noor, J. (2011). *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Kencana.

Riduwan, & Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Alfabeta.

Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*.

Kencana.

Sayidah, N. (2018). *Metodologi Penelitian*. Zifatama Jawara.

Siagian, D., & Sugiarto. (2006). *Metode Statistika*. PT Gramedia Pustaka Utama.

Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media

Publishing.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Alfabeta.

Suryani, & Hendryadi. (2015). *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*.

Prenadamedia Group.

Syaekhu, A., & Suprianto. (2021). *Teori Pengambilan Keputusan*. Zahir

Publishing.

Tarjo. (2019). *Metode Penelitian*. Deepublish Publisher.

Jurnal :

Abdullah, N., Redzuan, F., & Daud, N. A. (2020). E-Wallet : Factors Influencing

User Acceptance Towards Cashless Society In Malaysia Among Public

Universities. *Indonesian Journal Of Electrical Engineering And Computer*

Science, Vol. 20.

Ariningsih, E. P., Wijayanti, & Prasaja, M. G. (2022). Intention to Use E-Wallet

Dilihat dari Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Security,

dan Trust. *Jurnal Manajemen, Koperasi, Dan Enterpreneurship, Vol. 11.*

Desita, W., & Dewi, A. K. R. S. (2022). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi

- Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan Transaksi Non Cash Pada Aplikasi Dompot Elektronik (E-Wallet). *Jurnal Akuntansi Profesi, Vol. 13.*
- Desvronita. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet Menggunakan Technology Acceptance Model. *Jurnal Akmenika, Vol.18.*
- Haryani, D. S. (2019). Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Keputusan Pembelian Online di TanjungPinang. *Jurnal DIMENSI, Vol. 8.*
- Heriyana. (2020). Pengaruh Kepercayaan, dan Keamanan Terhadap Keputusan Mahasiswa Dalam Belanja Online. *Jurnal Ekonomia, Vol. 10.*
- Hidayatullah, S., Waris, A., Devianti, R. C., & Sari, S. R. (2018). Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan, Vol.6.*
- Karim, M. W., Ulfy, M. A., Haque, A., Hossain, M. A., & Anis, M. Z. (2020). Factors Influencing the Use of E-Wallet as a Payment Method among Malaysian Young Adults. *Journal of International Business and Management, Vol. 3.*
- Kumbara, V. B. (2021). Determinasi Nilai Pelanggan dan Keputusan Pembelian: Analisis Kualitas Produk, Desain Produk, dan Endorse. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan, Vol. 2(Issue 5).*
- Latief, F., & Dirwan. (2020). Pengaruh Kemudahan, Promosi, dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen, Vol.3.*

- Latief, F., Dirwan, & Idris, M. (2021). Determinan Minat Penggunaan E-Wallet ShopeePay. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, Vol. 5.
- Mawardani, F., & Dwijayanti. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Promosi Cashback Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan Dompot Digital Shopeepay Pada Aplikasi Shopee. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, Vol.9.
- Nainggolan, B. A., & Andrian, D. (2021). Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Pada Intention To Transact Online (Studi Kasus: E-Wallet OVO Di Kota Surabaya). *Jurnal Heuristic*, Vol. 18.
- Panasea, I. G. N. O., & Erliani, N. K. (2021). Peran Promosi Penjualan dalam Modifikasi Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Niat Menggunakan E-Wallet di Kota Denpasar. *Jurnal Manajemen, Strategi Bisnis, Dan Kewirausahaan*, Vol. 15.
- Rahmadhania, G., & Sari, K. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Loyalitas Melalui Kepuasan Konsumen Pada Pengguna Financial Technology OVO. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, Vol. 20.
- Raman, A., & Annamalai, V. (2011). Web Service and E-Shopping Decisions: A Study on Malaysian E-Commerce. *IJCA*, Vol.2.
- Rodiah, S., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Generasi Milenial Kota Semarang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, Vol. 1.

- Saputri, C. N., & Rivai, A. R. (2022). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Sikap Konsumen dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Niat Beli Ulang E-Wallet Shopee. *Journal of Management & Business, Vol. 5.*
- Savitri, A., Purwanti, I., & Syamsuddin. (2022). Pengaruh Kepercayaan, Manfaat, dan Risiko Terhadap Keputusan Mahasiswa Dalam Memilih E-Wallet (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEBI IAIN Pekalongan). *Jurnal Sahmiyya, Vol. 1, No.*
- Silaen, E., & Prabawani, B. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan Menggunakan E-Wallet Dan Persepsi Manfaat Serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo E-Wallet OVO. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis, Vol. 8.*
- Suhendry, W. (2021). Minat Penggunaan E-Wallet Dana Di Kota Pontianak. *Jurnal Ekonomi Manajemen, Vol. 7.*
- Tangesow, N., & Tumbel, A. (2019). Pengaruh Gaya Hidup dan Persepsi Risiko terhadap Keputusan Pembelian Pakaian Online (Studi Kasus Pada Mahasiswa Manajemen UNSRAT 2014). *Jurnal EMBA, Vol. 7.*
- Violinda, Q., & Khoirunnisa, N. V. (2022). Minat Generasi Milenial Menggunakan E-Wallet Linkaja: Perspektif Teori Persepsi dan Perilaku. *Jurnal Aplikasi Manajemen Dan Bisnis, Vol. 8.*
- Wahyuni, A. D., & Dahmiri. (2021). Kepercayaan dan Persepsi Risiko terhadap Keamanan Konsumen dan Implikasinya terhadap Minat Beli Konsumen di Marketplace Shopee Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Terapan Dan Keuangan, Vol. 10.*
- Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok. *Jurnal*

Akuntansi Dan Keuangan, Vol.7..

Widodo, T., & Putri, S. F. (2021). Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Linkaja dengan Pendekatan TAM Di Bandung. *Jurnal Manajemen Dan Organisasi, Vol. 12.*

Website :

Foodbevg. (2021). *Food & Beverage In Wonogiri.* Foodbevg. www.foodbevg.com

Halosemarang. (2021). *Bank Jateng Gandeng PMI Kabupaten Wonogiri, Luncurkan Donasi Digital Kemanusiaan Dengan QRIS.* Halosemarang.

Indonesia, B. (2020). *Teknologi Finansial (Fintech).* Bank Indonesia. www.bi.go.id

Katadata. (2022). *Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022.*

Databoks. www.databoks.katadata.co.id

Katadata. (2022). *Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia.*

Databoks. www.databoks.katadata.co.id

Katadata. (2022). *Survei DailySocial: Ovo Jadi Dompot Digital Paling Banyak*

Dipakai Masyarakat. Katadata. www.databoks.katadata.co.id

Katadata. (2022). *Transaksi Digital Kian Marak, Uang Elektronik Capai 594 Juta*

Unit Pada 2022. Databoks. www.databoks.katadata.co.id

Kontan. (2022). *BI Catat Transaksi Uang Elektronik Capai Rp 34,3 Triliun per*

April 2022, Tumbuh 50,3%. Kontan. www.kontan.co.id

Solopos. (2022). *Indeks Transaksi Elektronik di Sragen Tertinggi Ketiga di*

Soloraya. Solopos. www.solopos.com

Lampiran 2 Kuesioner Penelitian

Assalamua'alaikum Wr. Wb.

Perkenalkan saya Aisyah mahasiswi Program Studi Perbankan Syariah tingkat akhir di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta, berkaitan untuk mengadakan penelitian mengenai “**Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko, Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Generasi Milenial Di Wonogiri**” sebagai penunjang keberhasilan dalam penyusunan skripsi, maka saya mohon ketersediaan saudara/saudari untuk mengisi kuesioner penelitian ini.

Semua data yang telah diisi dalam kuesioner penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian. Atas kesediaan dan partisipasi saudara/saudari dalam kuesioner ini saya ucapkan terimakasih. Semoga kebaikan saudara/i dalam membantu tugas akhir saya mendapat balasan dan pahala dari Allah SWT.

Wassamu'alaikum Wr. Wb.

Identitas Responden

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
 - Laki-laki
 - Perempuan
3. Usia :
 - 22-30 Tahun
 - 31-40 Tahun

≥ 41 Tahun

4. Pekerjaan :

Pelajar/Mahasiswa

PNS

Pegawai Swasta

Wiraswasta

Ibu Rumah Tangga

Lainnya

5. Apakah anda berdomisili di Wonogiri :

Ya

Tidak

6. Berapa *e-wallet* yang dimiliki :

1

> 1

7. Produk *e-wallet* yang dimiliki :

OVO

GoPay

ShopeePay

Dana

LinkAja

Paytren

Lainnya

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Bacalah pernyataan terlebih dahulu dengan cermat
2. Beri tanda centang pada jawaban Anda. Masing-masing memiliki nilai yang terdapat pada kolom terkait

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Lampiran 1 Pertanyaan Kuesioner

1. Variabel Kemudahan

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena fitur layanannya sangat mudah dipahami					
2	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena jelas dalam sistem penggunaannya dan tidak merasa kesulitan					
3	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena mudah digunakan dalam sistem pengoperasiannya					
4	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena sangat fleksibel dapat digunakan kapan dan dimana saja					
5	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena lebih mudah dalam mengontrol atau melihat					

	saldo dan transaksi yang dilakukan					
6	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena cara penggunaannya yang tidak sulit untuk dipelajari					

2. Variabel Kemanfaatan

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena mampu mempermudah dalam melakukan proses transaksi pembayaran					
2	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena dapat meningkatkan produktivitas					
3	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena dapat meningkatkan kinerja dalam proses transaksi					
4	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena dapat menghemat waktu dalam bertransaksi					
5	Secara keseluruhan, saya merasakan manfaat dari penggunaan <i>e-wallet</i> dalam sistem transaksi					

3. Variabel Risiko

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa menggunakan layanan <i>e-wallet</i> memiliki risiko yang besar					
2	Saya merasa khawatir dalam penggunaan <i>e-wallet</i> dapat memproses pembayaran secara tidak tepat					
3	Saya merasa takut <i>e-wallet</i> tidak memberikan kompensasi ketika terjadi kesalahan					
4	Saya tidak mengalami kerugian jika bertransaksi menggunakan <i>e-wallet</i>					
5	Tingkat gagal bayar pada transaksi <i>e-wallet</i> sangat rendah					

4. Variabel Keamanan

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa aman ketika bertransaksi menggunakan <i>e-wallet</i>					
2	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> berdasarkan pertimbangan tingkat kerahasiaannya					

3	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena kerahasiaan data pribadi bisa terjamin dalam bertransaksi					
4	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena memberikan jaminan keamanan saldo					
5	Saya memutuskan menggunakan <i>e-wallet</i> karena memiliki pengendalian cukup baik untuk melindungi data pribadi dan keuangan saya					

5. Variabel Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Banyaknya manfaat penggunaan <i>e-wallet</i> yang sesuai dengan kebutuhan membuat saya menggunakan <i>e-wallet</i>					
2	Sistem pengoperasian uang mudah digunakan dan dipahami membuat saya memutuskan menggunakan dompet elektronik					
3	Sebelum menggunakan <i>e-wallet</i> saya mencari informasi tentang <i>e-wallet</i>					
4	Informasi yang mudah didapatkan dan jelas membuat saya memutuskan menggunakan					

	<i>e-wallet</i>					
5	<i>E-wallet</i> menjadi pilihan alternatif pembayaran untuk memenuhi kebutuhan saya karena aman dan terhindar dari risiko					
6	Saya yakin menggunakan layanan <i>e-wallet</i> sebagai alat pembayaran merupakan keputusan yang tepat					

Lampiran 3 Hasil Uji Analisis

Hasil Tabulasi Data

1. Data Variabel Kemudahan (X1)

X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6
5	5	4	5	5	5
5	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
4	4	4	3	3	3
4	4	4	5	5	4
4	4	5	4	4	5
5	4	4	5	5	4
5	5	5	5	5	5
4	4	5	5	5	5
4	4	4	3	4	4
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	5	4
4	4	4	5	4	5
5	4	5	5	4	4
4	4	4	4	4	4

3	3	2	2	3	3
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
3	3	3	3	3	5
3	3	3	3	3	5
4	4	3	4	3	4
4	4	3	3	3	5
5	4	4	5	4	5
4	5	4	4	4	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5
3	5	2	4	5	5
5	5	5	5	4	4
3	5	5	4	5	4
5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	4
5	4	5	5	5	5
5	5	5	5	3	5
5	5	3	5	5	5
5	5	5	5	5	4
5	5	5	5	5	5
4	3	4	4	4	4
5	4	4	5	5	4
4	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	5
4	3	3	3	5	5
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
4	4	3	5	4	5

5	5	5	5	5	5
5	4	5	5	5	5
3	3	5	4	4	3
5	4	5	5	5	5
5	4	4	3	5	5
5	4	5	5	4	5
3	4	5	3	5	5
5	4	5	5	5	5
5	4	5	5	4	5
3	5	5	4	5	5
5	4	5	5	5	5
5	4	5	5	5	5
4	4	5	5	5	4
4	4	4	5	5	4
5	5	4	5	4	5
5	5	4	4	4	5
2	4	5	4	5	5
5	4	4	5	4	5
4	4	5	5	5	5
4	4	4	4	2	4
4	4	4	5	5	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	4	5
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
5	4	4	5	4	5
4	5	4	5	5	5
5	4	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4
5	4	4	5	5	4
3	5	2	5	2	5
5	5	5	5	4	5
5	4	4	5	5	5
5	5	5	5	3	5
5	5	5	5	5	4

5	4	4	5	4	5
4	5	4	5	4	5
4	3	4	3	3	4
4	5	4	5	3	4

2. Data Variabel Kemanfaatan (X2)

X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5
5	5	5	5	5
5	4	5	5	5
5	4	4	4	4
4	5	5	5	5
5	4	4	4	4
5	4	5	5	5
4	3	3	3	2
5	4	4	5	5
5	5	5	5	4
5	4	5	5	5
5	4	4	5	5
5	4	4	5	5
4	3	4	5	3
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
5	4	5	5	5
3	4	4	5	4
4	4	4	4	4
5	3	3	5	4
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
5	4	4	5	4
5	5	5	5	5
4	3	4	4	4
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
4	5	5	4	5

4	3	3	4	4
5	5	5	5	5
3	3	3	4	4
3	3	3	3	4
3	4	3	3	3
3	3	3	3	3
3	4	4	3	3
5	4	5	5	5
5	2	5	5	5
5	5	4	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
4	4	5	5	5
5	5	5	5	5
5	4	5	5	5
4	4	4	4	4
4	4	5	5	4
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	4	5	5	5
5	4	5	5	5
4	5	4	5	5
4	4	4	4	4
4	4	4	5	3
4	5	4	4	5
4	5	4	5	5
5	5	5	5	4
5	4	5	4	4
4	4	5	5	5
5	5	4	5	5
4	4	4	4	5
4	4	3	4	4
5	4	4	5	5
5	4	5	5	5
5	4	4	4	4
4	4	5	5	4
5	4	4	5	5

5	4	4	5	5
5	4	4	4	5
4	3	5	4	4
4	4	4	5	5
4	5	4	5	5
5	4	4	4	4
4	3	3	4	4
5	3	3	4	4
5	4	3	3	5
5	4	5	5	5
4	3	4	5	5
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
4	5	5	5	5
5	4	5	5	5
5	5	5	5	5
5	4	5	5	4
4	3	3	4	3
3	4	4	3	4
4	3	4	3	4
3	3	4	4	4
3	3	3	3	3
5	4	5	4	4
5	5	5	5	5
4	4	4	5	5
5	4	5	4	4
4	3	3	4	4
5	4	4	5	5
5	4	4	4	5

3. Data Variabel Risiko (X3)

X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5
3	4	5	3	4
5	5	5	3	4
4	4	4	3	2
2	5	5	5	4
3	4	4	2	3

3	3	3	5	3
4	2	5	3	4
3	3	3	2	4
2	2	3	2	5
3	2	4	5	4
3	3	4	4	4
2	2	2	5	4
4	3	3	5	3
4	4	4	3	3
3	2	2	2	4
2	3	2	5	3
4	4	4	2	4
3	3	3	4	3
3	3	5	3	4
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
3	3	3	2	4
2	1	2	5	5
3	3	3	4	4
3	2	3	4	3
4	4	3	4	4
2	3	3	4	2
2	2	3	5	4
2	1	1	5	2
5	4	5	5	4
2	3	3	4	4
5	3	4	4	3
3	2	3	2	2
4	4	1	4	5
2	4	4	2	4
5	5	5	5	5
4	3	3	2	4
2	2	3	5	2
3	3	3	3	3
3	3	3	2	3
3	3	4	2	3
2	3	3	4	3
4	4	4	4	4

4	4	4	2	3
3	4	3	4	4
4	4	4	4	4
5	4	5	2	3
5	3	3	5	4
3	2	2	2	3
2	5	5	3	5
5	5	5	5	5
2	2	3	1	4
4	1	3	1	2
4	4	4	4	4
4	4	4	1	2
3	3	2	5	3
2	5	4	4	4
4	4	4	2	5
2	2	2	4	4
4	3	4	4	4
4	3	2	4	2
4	4	3	4	4
3	4	3	3	4
2	4	3	2	4
4	4	4	2	3
3	4	3	2	3
4	3	3	3	3
3	3	4	4	3
4	4	4	3	3
3	4	4	4	4
4	4	5	4	5
4	5	5	3	4
4	4	4	3	5
4	5	4	4	5
4	4	4	2	5
5	5	5	5	3
2	2	4	2	4
3	3	5	5	3
3	2	4	5	3
3	3	4	2	4
4	4	4	4	4
5	4	4	3	3

5	5	5	5	5
5	4	4	4	5
4	5	4	4	5
4	4	4	2	4
4	5	4	3	3
5	4	4	3	4
4	4	4	4	5
3	5	5	5	3
4	4	4	3	4
4	5	5	5	5
5	5	4	4	4
1	1	1	5	5
2	2	2	3	2
4	5	4	4	5
4	5	5	3	4
5	4	4	3	4
5	4	4	4	4

4. Data Variabel Kemanan (X4)

X4.1	X4.2	X4.3	X4.5	X4.5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
2	3	2	3	3
5	5	5	5	5
4	3	3	3	3
4	3	3	3	3
4	4	5	3	3
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	3	3
3	4	3	3	4
3	4	3	4	4
3	4	4	3	3
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3

3	3	4	3	3
3	3	3	3	3
4	3	3	3	3
3	3	3	3	3
4	3	3	3	3
3	3	3	3	3
4	4	4	3	3
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
5	5	5	5	4
4	3	3	3	3
5	3	4	4	3
3	3	3	3	3
5	4	3	3	4
5	5	4	5	5
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
5	5	5	5	4
5	5	5	5	1
5	5	5	5	5
5	5	4	4	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
3	3	4	3	3
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	4	4	5	5
4	4	4	3	3
3	4	3	3	3

5	4	4	4	4
5	4	4	4	5
5	4	2	3	3
5	4	5	5	5
5	5	5	4	4
4	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	4	4	5	5
5	4	4	5	5
5	5	5	4	5
2	4	5	3	4
4	5	5	4	4
5	4	5	3	4
3	3	3	3	3
2	4	3	4	4
5	4	4	4	4
4	4	5	4	4
2	4	4	3	5
4	5	4	4	4
3	2	1	1	1
3	3	4	3	4
3	3	4	3	3
4	4	5	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	3	4	4	4
5	5	5	5	5
5	5	5	4	4
4	4	4	3	3
5	5	4	4	5
4	3	3	4	3
5	4	5	5	5
4	5	4	5	4
4	4	4	4	4
3	2	2	2	3
5	5	5	4	5
4	4	4	5	4
5	5	5	5	5
3	4	3	3	3

4	4	5	5	5
4	5	4	5	4
2	4	4	4	4
5	4	4	4	4

5. Data Variabel Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	4	5	4	4	5
5	5	5	5	5	5
3	3	3	3	3	3
5	5	4	5	4	4
3	3	4	3	3	3
5	5	4	5	4	3
4	4	4	5	4	4
3	3	3	4	3	3
4	4	4	4	4	3
3	4	3	3	4	3
4	4	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	3	4
4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	2	3
3	3	3	3	3	3
4	5	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	3	4
5	5	5	5	5	5
4	4	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
3	3	4	4	4	4
4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	3	4
4	4	2	3	4	4
4	3	3	3	4	4
3	3	3	3	3	5
4	5	5	5	5	4

4	4	4	4	4	4
4	4	3	3	3	4
5	4	3	4	3	3
4	4	5	5	5	3
5	5	5	5	4	4
5	5	5	5	5	5
4	4	5	5	5	4
5	4	5	5	4	4
5	5	5	5	5	5
5	4	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	5	4	4	5	5
5	5	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	5	4	4	4
4	2	3	2	3	3
5	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5
5	5	4	4	5	5
4	4	4	4	4	4
5	5	3	5	3	5
4	4	4	4	4	3
4	4	5	4	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5
4	3	3	3	3	3
5	5	5	4	5	5
5	5	5	4	4	5
5	4	5	5	4	5
5	4	4	4	4	4
5	5	5	4	4	5
5	5	2	4	5	5
5	5	2	4	5	5
5	2	4	4	3	4
3	4	4	4	3	5
4	4	4	3	3	5

4	4	4	4	3	4
3	3	4	4	4	4
3	4	3	4	3	5
3	4	4	3	4	4
3	4	4	3	4	4
4	4	5	4	4	4
4	4	4	4	3	4
4	4	3	4	3	4
4	4	5	5	4	4
4	4	3	3	4	4
4	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
2	5	5	3	5	5
5	5	5	4	5	5
5	4	4	4	3	4
4	5	5	5	4	5
4	4	4	5	4	3
4	5	4	5	4	4
4	5	5	4	4	4
5	5	4	5	4	4
3	4	4	5	4	3
5	5	3	5	5	4
5	5	4	4	5	4
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
5	4	4	5	5	5
4	4	5	5	4	4
4	5	4	4	5	4
4	5	4	5	4	5

Hasil Uji Validitas

Correlations								
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	Kemudahan (X1)
X1.1	Pearson Correlation	1	,423**	,442**	,626**	,353**	,368**	,736**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X1.2	Pearson Correlation	,423**	1	,394**	,602**	,367**	,470**	,727**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X1.3	Pearson Correlation	,442**	,394**	1	,521**	,512**	,271**	,734**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,006	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X1.4	Pearson Correlation	,626**	,602**	,521**	1	,474**	,452**	,840**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X1.5	Pearson Correlation	,353**	,367**	,512**	,474**	1	,348**	,713**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X1.6	Pearson Correlation	,368**	,470**	,271**	,452**	,348**	1	,632**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,006	,000	,000		,000
	N	100	100	100	100	100	100	100
Kemudahan	Pearson Correlation	,736**	,727**	,734**	,840**	,713**	,632**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations							
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	Kemanfaatan (X2)
X2.1	Pearson Correlation	1	,427**	,548**	,601**	,586**	,775**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100

X2.2	Pearson Correlation	,427**	1	,588**	,501**	,561**	,765**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100
X2.3	Pearson Correlation	,548**	,588**	1	,647**	,577**	,833**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100
X2.4	Pearson Correlation	,601**	,501**	,647**	1	,675**	,842**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100
X2.5	Pearson Correlation	,586**	,561**	,577**	,675**	1	,837**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000
	N	100	100	100	100	100	100
Kemanfaatan (X2)	Pearson Correlation	,775**	,765**	,833**	,842**	,837**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations							
		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	Risiko (X3)
X3.1	Pearson Correlation	1	,552**	,504**	,017	,168	,691**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,867	,095	,000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.2	Pearson Correlation	,552**	1	,663**	,061	,348**	,811**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,549	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.3	Pearson Correlation	,504**	,663**	1	-,003	,260**	,741**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,975	,009	,000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.4	Pearson Correlation	,017	,061	-,003	1	,162	,420**
	Sig. (2-tailed)	,867	,549	,975		,108	,000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.5	Pearson Correlation	,168	,348**	,260**	,162	1	,567**
	Sig. (2-tailed)	,095	,000	,009	,108		,000
	N	100	100	100	100	100	100

Y2	Pearson Correlation	,501**	1	,427**	,583**	,668**	,571**	,825**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100
Y3	Pearson Correlation	,260**	,427**	1	,568**	,501**	,402**	,706**
	Sig. (2-tailed)	,009	,000		,000	,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100
Y4	Pearson Correlation	,498**	,583**	,568**	1	,568**	,415**	,802**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100
Y5	Pearson Correlation	,401**	,668**	,501**	,568**	1	,541**	,812**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000	,000
	N	100	100	100	100	100	100	100
Y6	Pearson Correlation	,370**	,571**	,402**	,415**	,541**	1	,720**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000		,000
	N	100	100	100	100	100	100	100
Keputusan Penggunaan E-Wallet (Y)	Pearson Correlation	,667**	,825**	,706**	,802**	,812**	,720**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Uji Reliabilitas

1. Variabel Kemudahan (X1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,825	6

2. Variabel Kemanfaatan (X2)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,869	5

3. Variabel Risiko (X3)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,641	5

4. Variabel Keamanan (X4)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,908	5

5. Variabel Keputusan Penggunaan *E-Wallet* (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,849	6

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,73564154
Most Extreme Differences	Absolute	,076
	Positive	,058
	Negative	-,076
Test Statistic		,076
Asymp. Sig. (2-tailed)		,171 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	8,178	3,119		2,622	,010		
	Kemudahan (X1)	,090	,111	,080	,807	,421	,687	1,455
	Kemanfaatan (X2)	,097	,111	,080	,871	,386	,805	1,243
	Risiko (X3)	,194	,088	,187	2,191	,031	,931	1,074
	Keamanan (X4)	,440	,089	,468	4,961	,000	,759	1,317

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET

Hasil Uji Heteroskedastisitas

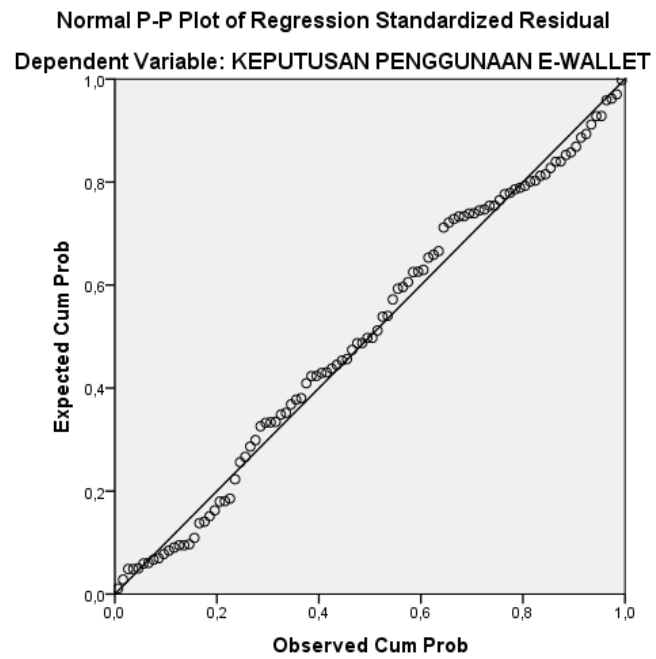
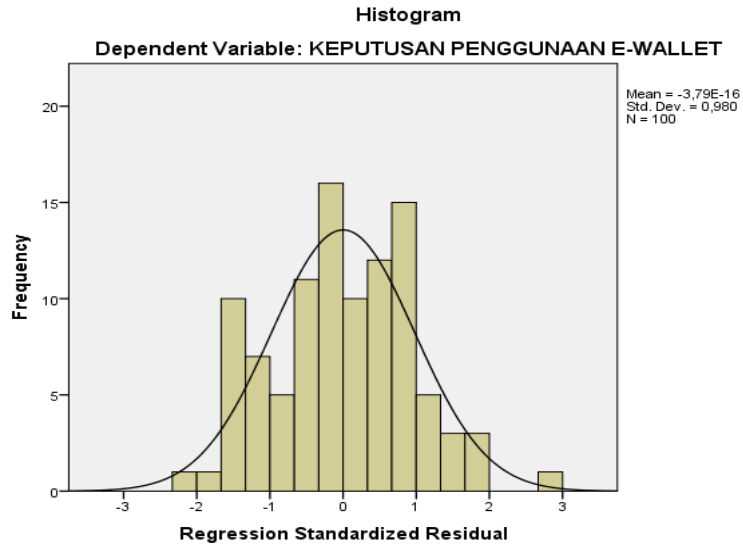
Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,759	1,742		1,584	,117
	Kemudahan (X1)	,019	,061	,037	,311	,757
	Kemanfaatan (X2)	,091	,062	,161	1,469	,145
	Risiko (X3)	-,064	,049	-,132	-1,291	,200
	Keamanan (X4)	-,095	,052	-,206	-1,843	,069

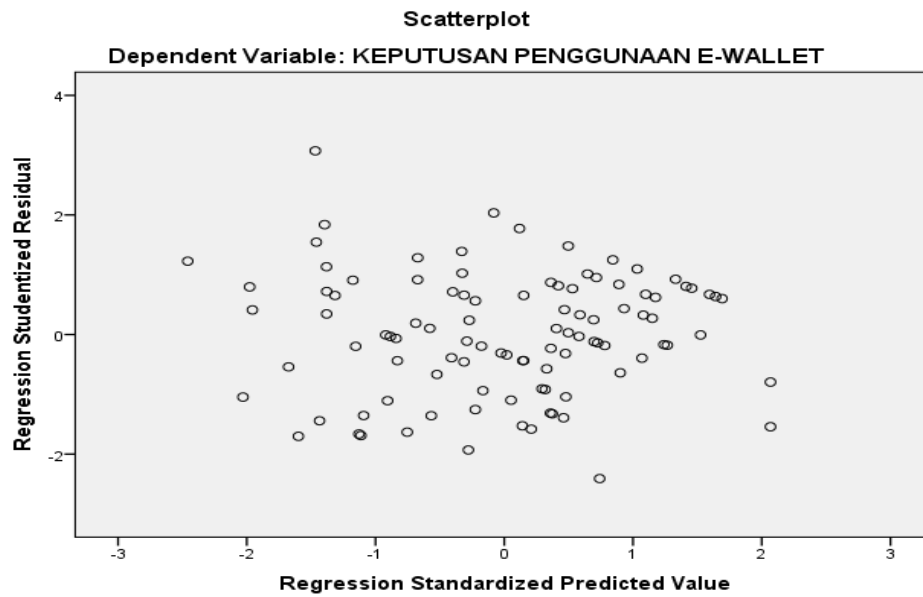
a. Dependent Variable: ABS_RES

Hasil Uji Regresi Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,178	3,119		2,622	,010
	Kemudahan (X1)	,090	,111	,080	,807	,421
	Kemanfaatan (X2)	,097	,111	,080	,871	,386
	Risiko (X3)	,194	,088	,187	2,191	,031
	Keamanan (X4)	,440	,089	,468	4,961	,000

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET





Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	414,110	4	103,528	13,275	,000 ^b
	Residual	740,890	95	7,799		
	Total	1155,000	99			
a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET						
b. Predictors: (Constant), KEAMANAN, RISIKO, KEMANFAATAN, KEMUDAHAN						

Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,765 ^a	,586	,564	2,194
a. Predictors: (Constant), KEAMANAN, RISIKO, KEMANFAATAN, KEMUDAHAN				
b. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET				

Hasil Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,178	3,119		2,622	,010
	KEMUDAHAN	,090	,111	,080	,807	,421
	KEMANFAATAN	,097	,111	,080	,871	,386
	RISIKO	,194	,088	,187	2,191	,031
	KEAMANAN	,440	,089	,468	4,961	,000
a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET						

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : **Aisyah**

Kebangsaan : **Indonesia**

Agama : **Islam**

Tempat, Tanggal Lahir : **Wonogiri, 20 Maret 2000**

Jenis Kelamin : **Perempuan**

Alamat : **Belangan RT 02/ RW 19, Gunungan,
Manyaran, Wonogiri**

E-mail : **aisyahasy00@gmail.com**

Nomor Telepon : **082242458909**

Riwayat Pendidikan : **1. SD Negeri 3 Gunungan
2. SMP Negeri 1 Manyaran
3. SMK Negeri 1 Wonogiri**

Riwayat Organisasi : **1. KOPMA UIN Raden Mas Said sebagai
anggota
2. FRESH FEBI UIN Raden Mas Said Sebagai
anggota**

Skripsi Munaqasah Aisyah_185231206

ORIGINALITY REPORT

29%	31%	15%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	lib.unnes.ac.id Internet Source	6%
2	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	5%
3	dspace.uii.ac.id Internet Source	3%
4	repositori.usu.ac.id Internet Source	1%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	Submitted to St. Ursula Academy High School Student Paper	1%
7	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
8	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	1%