

# ANALISIS TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL PADA E-WALLET MENGGUNAKAN SEM-PLS

Devit Setiono<sup>1)</sup>, Triana Angraini<sup>2)</sup>, dan Taqwa Putra Budi Purnomo Sidi Hiram<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Universitas Budi Luhur

<sup>2</sup>Akuntansi, Universitas Budi Luhur

<sup>3</sup>Manajemen, Universitas Budi Luhur

<sup>1,2,3</sup>Jl. Raya Ciledug, Jakarta Selatan, 12260

E-mail: devit.setiono@budiluhur.ac.id<sup>1)</sup>, triana.angraini@budiluhur.ac.id<sup>2)</sup>, taqwa.putra@budiluhur.ac.id<sup>3)</sup>

## ABSTRAK

Sistem pembayaran saat ini sudah menggunakan sistem digitalisasi atau menggunakan *e-wallet*. Beberapa produk *e-wallet* telah dikeluarkan oleh industri perbankan dan juga beberapa perusahaan yang bergerak mengembangkan *fintech* (*Financial Technology*) dalam bentuk aplikasi, seperti Ovo, Dana, Gopay dan lainnya. Aplikasi tersebut dapat terpasang dalam *smartphone* sehingga mempermudah aktivitas pembayaran sehari-hari, aplikasi yang dapat digunakan dan diterima masyarakat dilihat dari segi kegunaan dan kemudahannya. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan sikap pengguna memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*, yang merupakan penerapan dari *Technology Acceptance Model* (TAM). Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah civitas akademika Universitas Budi Luhur pada tahun 2022, dan diperoleh sebanyak 115 responden namun yang dapat diolah sebanyak 100 responden. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari kuesioner melalui *google form*, menggunakan teknik analisis data SEM-PLS dengan tahapan *outer* model dan *inner* model. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* dengan nilai *sig.* 0,002 dan sikap pengguna memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* dengan nilai *sig.* 0,000, sedangkan persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* dengan nilai *sig.* 0,128. Berdasarkan hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan persepsi kemudahan, manfaat dan sikap pengguna memiliki kontribusi sebesar 45%.

**Kata Kunci:** Persepsi kemudahan, Persepsi manfaat, Sikap pengguna, E-wallet, TAM, SEM-PLS

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengubah gaya hidup dan kebiasaan seseorang, perubahan gaya hidup dimana semakin banyak orang yang ingin melakukan berbagai macam kegiatan dengan cepat dan mudah dikarenakan teknologi dapat membantu mereka untuk melakukan itu dengan baik (Putri & Rosalina, 2020). Dengan perubahan gaya hidup tersebut dipastikan kebiasaan seseorang pun akan ikut berubah, kebiasaan yang mungkin bisa dilakukan oleh banyak orang akhirnya dapat dikerjakan oleh satu orang dan sebuah alat teknologi yang tidak memerlukan operator di dalam sana. Perubahan kebiasaan dalam melakukan segala aktivitas secara *offline* beralih menjadi *online* ataupun digital (Indriyani dkk, 2022).

Perubahan gaya hidup dan kebiasaan tersebut mengarahkan semua hal keaspek digitalisasi (Kusumawardhani & Purnaningrum, 2021), salah satu perubahan ke arah digitalisasi adalah sistem pembayaran dimana peran uang kartal diubah menjadi digital untuk lebih efektif dan efisien, mudah serta aman (Permana dkk, 2021). Uang dalam bentuk digital tersebut tersimpan dalam *digital wallet* atau juga *e-wallet* yang merupakan layanan elektronik untuk melakukan proses pembayaran digital (Fadhilah dkk, 2021).

Proses pembayaran digital yang dilakukan dengan *e-wallet* memerlukan deposit atau *top-up* sebelum dilakukan transaksi pembayaran (Aransyah dkk, 2019). Selain melakukan deposit atau *top-up*, pembayaran *digital* dengan aplikasi yang terpasang dalam *smartphone* juga harus terhubung dengan internet (Karim dkk, 2020). *E-wallet* memungkinkan pengguna tidak hanya melakukan pembayaran *digital*, seperti tagihan listrik, pajak, TV kabel dan lainnya, namun juga dapat untuk mengirim dan menerima dana seperti rekening bank (Kolondaisamy dkk, 2022).

Berbagai macam fitur atau kemudahan yang disediakan *e-wallet* menjadikan pembayaran *digital* atau *digital payment* tumbuh pesat di Asia Tenggara, menurut IDC InfoBrief diprediksikan tahun 2025 akan terjadi penambahan seperempat milyar pengguna *e-wallet* baru di Asia Tenggara, dengan Indonesia menjadi Negara pengguna baru terbanyak (Mayasari : 2022).

Di Indonesia, dapat ditemui beberapa produk *e-wallet* yang dikeluarkan oleh perbankan dan pihak swasta dalam bentuk aplikasi (Zada & Sopian, 2021). Selain itu bentuk lain dari *e-wallet* saat ini tidak hanya bisa digunakan pada aplikasi tersebut melainkan sudah berkolaborasi dengan *e-commerce* sehingga semakin mudah dalam hal pemenuhan kebutuhan bertransaksi.

Aplikasi yang diterima masyarakat dapat dilihat dari segi manfaat dan kemudahannya.

Pada tahun 2022 *e-wallet* menjadi salah satu alternatif pembayaran yang mulai digunakan di Negara Indonesia. Indonesia menduduki peringkat pertama dalam penggunaan dompet *digital* dengan persentase 29%, disusul oleh Singapura dan Filipina masing-masing 20%, Thailand sebesar 19%, Malaysia sebesar 14%, dan Thailand sebesar 13% (Katadata.co.id). Penelitian yang dijalankan oleh Fadhilah dkk, (2021) memperlihatkan adanya peningkatan jumlah penggunaan *e-wallet*, terutama saat terjadi covid-19 pengguna semakin meningkat dikarenakan adanya kebijakan pemerintah terkait pembatasan kontak langsung sehingga transaksi *digital* lebih banyak dilakukan.

Berbulan-bulan hidup di bawah kondisi covid-19 akhirnya menjadikan penjual menerima metode pembayaran melalui *e-wallet*, maka saat ini sudah banyak aplikasi yang bisa menghubungkan seseorang untuk melakukan transaksi *digital*, seperti Ovo, Go-Pay, Dana dan lainnya (Fitri dkk, 2021). Pada penelitian Ming & Jais (2022) bahwa manfaat, dukungan pemerintah dan pengaruh sosial memiliki hubungan yang positif terhadap penggunaan *e-wallet*.

Penelitian yang dilakukan oleh Abas dkk, (2022), (Soegiastuti & Anggraeni, 2022) dan (Kurniawan dkk, 2022) menunjukkan adanya pengaruh antara persepsi kemudahan terhadap penggunaan *e-wallet*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Permana dkk, (2021) tidak adanya pengaruh antara persepsi kemudahan terhadap penggunaan *e-wallet*.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Afolo & Dewi (2022), Soegiastuti & Anggraeni (2022), Suastini & Mugiono (2020) memiliki hasil adanya pengaruh antara persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-wallet*, dimana pengguna merasakan manfaat yang begitu berarti ketika mereka beralih ke *e-wallet*, namun penelitian Auralia dkk (2022) tidak menunjukkan adanya pengaruh antara persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

Penelitian yang dilakukan oleh Desvronita (2021), Soegiastuti & Anggraeni (2022), Permana dkk (2021) menunjukkan hasil sikap pengguna berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Meskipun sudah terjadi penelitian terdahulu mengenai penggunaan *e-wallet*, apakah perubahan tersebut benar-benar dapat diterima oleh civitas akademis khususnya di Universitas Budi Luhur. Hal ini yang menjadi tujuan pada penelitian ini, menganalisis faktor apa saja yang membuat seseorang memakai *e-wallet* menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).

## 2. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup mencakup persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan sikap pengguna yang merupakan penerapan dari *Technology Acceptance Model* (TAM). Pada penelitian ini diharapkan adanya sebuah hasil untuk mengetahui apakah cakupan penelitian tersebut memiliki

pengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* di lingkungan Universitas Budi Luhur.

## 3. BAHAN DAN METODE

Bahan kajian, metode dan tahapan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 3.1 *Technology Acceptance Model* (TAM)

Model TAM adalah bentuk metode terstruktur yang dapat digunakan untuk menentukan sejauh mana penerimaan sistem informasi ilmiah dipengaruhi. Studi ini menggunakan tiga komponen TAM yang dimodifikasi: kemudahan yang dirasakan, kegunaan yang dirasakan, dan penerimaan TI. Tiga komponen yang digunakan sebagai instrumen survei aspek kuesioner.

Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait minat menggunakan *e-wallet*, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

#### 1. Persepsi Kemudahan Terhadap Minat menggunakan *E-Wallet*

Seseorang mempercayai ketika menggunakan teknologi baru maka mereka beranggapan terbebas dari suatu usaha (Permana dkk, 2021), kemudahan akan terasa ketika seseorang menggunakan alat baru atau teknologi terkini dalam melakukan aktivitasnya (Kurniawan dkk, 2022). Semakin mudah melakukan transaksi pembayaran dengan sistem informasi maka membuat minat konsumen semakin besar untuk menggunakan sistem informasi tersebut (Agustina dkk, 2022). Seperti penelitian yang dilakukan oleh Abas dkk, (2022) menyatakan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

H1: Persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *E-Wallet*

#### 2. Persepsi Manfaat Terhadap Minat menggunakan *E-Wallet*

Seseorang mempercayai ketika menggunakan sistem informasi baru maka akan timbul manfaat yang dirasakan (Desita & Dewi, 2022), sistem informasi baru tersebut misalnya pembayaran elektronik. Dimana ketika sudah terbentuknya kepercayaan, maka seseorang akan memutuskan untuk menggunakan sistem tersebut (Desita & Dewi, 2022). Pada penelitian Afolo & Dewi (2022) menyatakan bahwa adanya pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

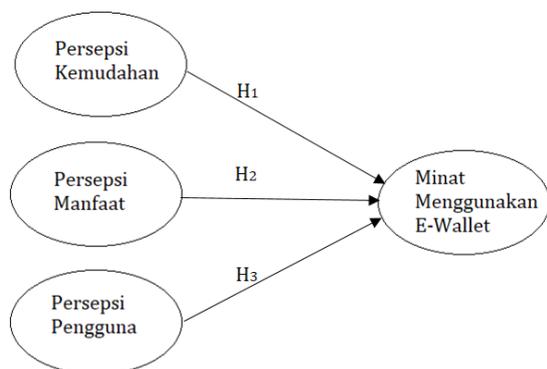
H2: Persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *E-Wallet*

#### 3. Sikap Pengguna Terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet*

Sikap pengguna merupakan suatu tingkat penilaian yang dialami seseorang bila menggunakan sistem tertentu dalam aktivitasnya (Soegiastuti & Anggraeni, 2022). Seseorang melakukan suatu tindakan dikarenakan mempunyai niat untuk melakukan hal tersebut, tindakan yang dikeluarkan memberikan dampak atas keputusan atau minat seseorang untuk menggunakan sistem tertentu

(Desvronita, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Desvronita (2021) menghasilkan adanya pengaruh antara sikap pengguna terhadap minat menggunakan *E-wallet*.  
 H3: Sikap pengguna terhadap minat menggunakan *E-Wallet*

Penjabaran pengembangan hipotesis dapat digambarkan dalam kerangka pemikiran pada gambar 2.



**Gambar 1. Kerangka Pemikiran**

### 3.2 Metode Kualitatif

Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan beberapa tahapan penelitian ini seperti terlihat pada Gambar 2, yaitu :

#### 1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yang dimaksud adalah tahap observasi yang dilakukan sebagai tahap awal, untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan pada penelitian ini dan juga melakukan kajian pustaka berdasarkan penelitian terdahulu.

#### 2. Penyusunan Instrumen

Pada tahap ini peneliti merumuskan instrumen penelitian yang meliputi pembuatan kuesioner melalui *google form* untuk kemudian disebar secara *online* kepada calon responden.

#### 3. Pengumpulan Data

Penelitian ini mengambil populasi pada civitas akademik Universitas Budi Luhur pada tahun 2022, *purposive sampling* digunakan sebagai teknik dalam pengambilan sampel. Data penelitian merupakan data primer yang didapatkan dari kuesioner melalui *Google form*, dengan total pengisian 115 responden, namun data yang dapat diolah atau dijadikan sampel sebanyak 100 responden. Analisis data menggunakan SEM-PLS dikarenakan penggunaan sampel kecil ( $\leq 100$ ), dalam penelitian ini terdapat dua model pengukuran yaitu *outer model* dan *inner model*.

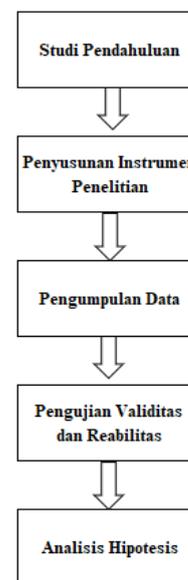
#### 4. Pengujian validitas dan reliabilitas

Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan dengan *outer model* yang terdiri dari 3 tahap yaitu: uji

validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas komposit.

### 5. Analisis Hipotesis

*Inner model* merupakan hubungan antar variabel laten yang dibentuk berdasarkan substansi teori, pengujian *inner* adalah R Square dan uji signifikan/hipotesis (Aurellia & Perdana, 2020).



**Gambar 2. Tahapan Penelitian**

## 4. PEMBAHASAN

Pengumpulan kuesioner pada *google form* terdiri dari 115 responden yang bersedia mengisi, namun hanya 87% atau sebanyak 100 data yang dapat diolah lebih lanjut.

Tabel 1 merupakan ringkasan informasi dari responden, dimana terdapat 53% adalah perempuan dan 47% adalah laki-laki. Mayoritas usia responden berada pada usia kurang dari 22 tahun sebanyak 42%. Dari 100 responden yang ada terdapat 78 orang yang menggunakan *E-wallet* lebih dari 1, dan pengguna *E-wallet* paling banyak pada aplikasi Gopay.

**Tabel 1. Informasi Responden**

		Jumlah	Persentase
Responden yang mengisi kuesioner	Menggunakan <i>E-Wallet</i>	100	87%
	Tidak menggunakan <i>E-Wallet</i>	15	13%
Data yang dapat diolah :			
Jenis Kelamin	Perempuan	53	53%
	Laki-laki	47	47%
Usia	< 22 Tahun	41	41%
	22 - 28 Tahun	37	37%
	29 - 34 Tahun	4	4%
	35 - 40 Tahun	12	12%
	> 40 Tahun	6	6%
Menggunakan <i>E-Wallet</i>	1 <i>E-Wallet</i>	22	22%
	Lebih dari 1 <i>E-Wallet</i>	78	78%
<i>E-Wallet</i>	OVO	60	60%
	GOPAY	76	76%
	LINK AJA	15	15%
	DANA	50	50%
	SHOPEEPAY	68	68%

#### 4.1 Outer Model

*Outer* model terdiri dari 3 tahapan, diantaranya:

##### 1. Uji Validitas Konvergen

*Average Variance Extracted* (AVE) digunakan dalam pengujian validitas konvergen dengan ketentuan nilai AVE > 0,50 (Duryadi, 2021). Hasil perhitungan AVE dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Nilai AVE**

Construk	AVE
Minat menggunakan <i>E-Wallet</i>	0,672
Persepsi kemudahan	0,769
Persepsi Manfaat	0,727
Sikap Pengguna	0,631

Diperoleh nilai AVE masing-masing variabel memiliki besaran lebih dari 0,50, maka tidak memiliki masalah validitas konvergen.

##### 2. Uji Validitas Diskriminan

Konstruk yang baik seharusnya tidak memiliki korelasi tinggi, hal ini dapat diketahui melalui pengujian validitas diskriminan. Validitas diskriminan dapat melihat nilai *cross loading* setiap variabel > 0,70

(Duryadi, 2021). Hasil *cross loading* uji validitas diskriminan tersaji pada tabel 3.

**Tabel 3. Cross Loading**

	Persepsi Kemudahan	Persepsi Manfaat	Sikap Pengguna	Minat menggunakan <i>E-Wallet</i>
ρ 1_1	0,852	0,666	0,408	0,269
ρ 1_2	0,981	0,618	0,592	0,335
ρ 1_3	0,882	0,713	0,487	0,366
ρ 1_4	0,882	0,644	0,435	0,405
ρ 2_1	0,620	0,844	0,410	0,464
ρ 2_2	0,719	0,878	0,526	0,477
ρ 2_3	0,513	0,826	0,453	0,489
ρ 2_4	0,712	0,861	0,561	0,485
ρ 3_1	0,476	0,563	0,858	0,598
ρ 3_2	0,549	0,500	0,793	0,415
ρ 3_3	0,270	0,259	0,726	0,396
ρ 1	0,268	0,311	0,354	0,710
ρ 2	0,354	0,474	0,505	0,880
ρ 3	0,350	0,549	0,590	0,859

Diketahui nilai *cross loading* masing-masing konstruk lebih > 0,70, maka tidak memiliki masalah validitas diskriminan.

#### 3. Reliabilitas Komposit

Dalam mengukur konsistensi internal menggunakan uji reliabilitas, untuk menentukan reliabel dan tidaknya dengan melihat nilai *composite reliability* > 0,70 dan *alpha cronbach* < 0,60 (Duryadi, 2021).

**Tabel 4. Reabilitas Komposit**

Construk	Composite Reliability	Cronbach's Alpha
Minat menggunakan <i>E-Wallet</i>	0,859	0,761
Persepsi kemudahan	0,930	0,901
Persepsi Manfaat	0,914	0,874
Sikap Pengguna	0,836	0,712

Melihat hasil pengujian pada tabel 4, didapatkan masing-masing konstruk menghasilkan nilai *Cronbach's alpha* > 0,60 dan *composite reliability* > 0,70, maka konstruk dinyatakan reliabel sesuai dengan batas yang ditentukan.

#### 4.2 Inner Model

*Inner* model dilakukan dengan 2 pengujian, diantaranya:

##### 1. Koefisien Determinasi

Pengujian koefisien determinasi untuk melihat besaran variabel eksogen yang mampu menggambarkan variabel endogen (Duryadi, 2021).

**Tabel 5. R Square**

	Minat Menggunakan E-Wallet
<i>R Square</i>	0,450
<i>R Square Adjusted</i>	0,433

Tabel 5 memberikan hasil *R Square* sebesar 0,45 atau 45%. Hal ini menyatakan variabel minat menggunakan *e-wallet* dapat direpresentasikan oleh variabel persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan sikap pengguna sebesar 45%, sedangkan sisanya 55% dijelaskan oleh variabel lainnya.

## 2. Uji Signifikan

Hipotesis yang diajukan dapat diterima maupun ditolak ditentukan melalui uji signifikan, berdasarkan pengujian diperoleh :

**Tabel 6. Uji Hipotesis**

Variabel	t-Statistics	P Values
Persepsi kemudahan - Minat menggunakan E-Wallet	1,526	0,128
Persepsi Manfaat - Minat menggunakan E-Wallet	3,089	0,002
Sikap Pengguna - Minat menggunakan E-Wallet	4,335	0,000

Pada tabel 6 diketahui bahwa nilai *p value* variabel persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *e-wallet* sebesar  $0,128 > 0,05$ , hal ini menyatakan persepsi kemudahan tidak ada pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Meskipun pada tabel 1 menunjukkan dari 115 orang terdapat 100 responden yang menggunakan *e-wallet*, namun 100 responden tersebut tidak menganggap menggunakan *e-wallet* adalah sesuatu yang memudahkan aktivitas pembayaran yang mereka lakukan. Dengan banyaknya aplikasi *e-wallet* yang ada menjadikan seseorang merasa kesulitan untuk memahami tiap fitur yang disediakan, atau *interface* aplikasi yang berbeda-beda di tiap masing-masing *e-wallet* tidak menjadikan seseorang merasa termudahkan untuk menggunakannya. Penelitian ini tidak konsisten dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Abas dkk (2022) yang menerangkan adanya pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *e-wallet*, namun penelitian ini konsisten dengan penelitian Permana dkk, (2021).

Nilai *p value* variabel persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-wallet* sebesar  $0,002 < 0,05$ , hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Dalam persepsi kemudahan memang tidak memiliki pengaruh, namun persepsi manfaat menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Meskipun seseorang menganggap menggunakan *e-wallet* tidak mempermudah mereka dalam melakukan

pembayaran, tetapi mereka berpendapat manfaat menggunakan *e-wallet* cukup terasa dalam aktivitas kesehariannya. Kehadiran *e-wallet* ini juga didukung oleh pemerintah dengan pengawasan langsung oleh OJK. Manfaat menggunakan *e-wallet* antara lain banyak promo, diskon, *cashback*, keamanan sampai dengan transaksi yang praktis dan efisien. Kehadiran *e-wallet* juga menjadi bukti nyata bahwa perubahan model pembayaran dengan teknologi masih tetap berjalan meskipun ada kebijakan menjaga jarak selama pandemi. Selain itu kemudahan dalam mengisi atau *topup* saldo juga mudah dilakukan. Penelitian ini selaras dengan penelitian Afolo & Dewi (2022), yang mana persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

Nilai *p value* untuk variabel sikap pengguna terhadap minat menggunakan *e-wallet* sebesar  $0,000 < 0,05$ , hal ini menggambarkan bahwa sikap pengguna berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Tren yang saat ini terjadi ketika wabah covid-19 menerjang seluruh dunia, termasuk Indonesia yang menjadikan proses pembayaran dialihkan menggunakan *e-wallet*, menjadikan seseorang ikut serta berada pada tren menggunakan *e-wallet*. Tren ini memberikan dampak positif untuk mengurangi terjadinya interaksi langsung antara penjual dan pembeli, sehingga mencegah penularan covid-19. Kehadiran *e-wallet* saat ini sudah hampir menjadi kebutuhan bagi banyak orang, dikarenakan akses menggunakan *e-wallet* dapat dilakukan melalui *handphone*. Masa pandemi juga menjadi salah satu faktor berkembangnya *e-wallet* di Indonesia, karena hampir semua pembayaran dilakukan dengan metode *cashless*, salah satunya dengan *e-wallet*. Dengan hadirnya *e-wallet* pengguna tidak perlu repot membawa ATM ataupun uang tunai, sampai saat ini hampir setiap *merchant* dan *e-commerce* menyediakan pembayaran dengan *e-wallet*. Sikap pengguna ini yang menjadikan pengaruh minat menggunakan *e-wallet*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Desvronita (2021) dengan hasil adanya pengaruh sikap pengguna dengan minat menggunakan *e-wallet*.

## 5. KESIMPULAN

Hasil penelitian mengenai minat menggunakan *e-wallet* pada lingkungan Universitas Budi Luhur pada tahun 2022, dengan 115 responden yang mengisi kuesioner dan hanya 100 data responden yang dapat diolah, atau 100 responden yang benar-benar menggunakan *e-wallet*. Setelah dilakukan pengolahan didapatkan 3 *e-wallet* yang paling banyak digunakan adalah GOPAY, SHOPEEPAY dan OVO. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, persepsi kemudahan tidak ada pengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*, sedangkan persepsi manfaat serta sikap pengguna ada pengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Melihat adanya hasil tidak berpengaruh pada persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *e-wallet*, dapat

menjadi rujukan bagi penyedia layanan *e-wallet* dalam penelitian ini untuk membuat tampilan antarmuka dan fitur yang lebih mudah dipahami oleh pengguna, sehingga para pengguna menjadi merasa lebih dimudahkan dalam penggunaan aplikasi *e-wallet*.

## 6. SARAN

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk mengetahui hasil Penerapan *Technology Acceptance Model* Pada E-Wallet (TAM) lebih detail dapat menambahkan 2 variabel yaitu *Actual System Usage* dan *Behavioral Intention to Use*. Begitupun cakupan responden pada penelitian ini masih dalam lingkup civitas akademika Universitas Budi Luhur, maka alangkah lebih baiknya jika cakupan responden lebih luas sehingga hasil lebih menggambarkan bagaimana penerapan TAM pada *E-Wallet* di Indonesia.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Abas, N. I., Wardana, A. A., & Puspawati, D. (2022). FAKTOR PENGGUNAAN E-WALLET PADA GENERASI MILENIAL DI AREA SOLO RAYA. *MANAGER*, 5(3), 262–269. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32832/manager.v5i3.7718>
- Afalo, S. C. M., & Dewi, N. N. S. R. T. (2022). Minat Mahasiswa Akuntansi Untrim Sebagai Pengguna E-Wallet Dengan Mempertimbangkan Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Kepercayaan. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(2), 267–277. <https://doi.org/10.22225/kr.13.2.2022.267-277>
- Agustina, R., Gustiana, R., & Budiman, M. R. (2022). Pengaruh Kepercayaan, Kegunaan Dan Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet Go-Pay Pada Masyarakat Di Kecamatan Alalak Kabupaten Barito Kuala. *Dinamika Ekonomi - Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 15(1), 200–214. <https://doi.org/10.53651/jdeb.v15i1.370>
- Aransyah, M. F., Roy, J., & Aprianti, Y. (2019). Innovation resistance and perceive novelty on e-wallet services. *2nd Mulawarman International Conference on Economics and Business*, 115–122.
- Auralia, Y., Manggabarani, A. S., & Wahyudi, W. (2022). Analisis Minat Penggunaan Ulang pada Dompot Digital Shopeepay di Masa Pandemi Covid-19. *Studi Ilmu Manajemen Dan Organisasi*, 1(2), 137–152. <https://doi.org/10.35912/simo.v1i2.916>
- Aurellia, T., & Perdana, H. (2020). Penerapan Structural Equation Modeling Partial Least Square Pada Kepuasan Masyarakat Terhadap Pelayanan Publik Kepolisian Kalimantan Barat. *Bimaster : Buletin Ilmiah Matematika, Statistika Dan Terapannya*, 9(4), 475–482. <https://doi.org/10.26418/bbimst.v9i4.41825>
- Desita, W., & Dewi, G. A. K. R. S. (2022). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan Transaksi Non Cash pada Aplikasi Dompot Elektronik (E-Wallet). *Jurnal Akuntansi Profesi*, 13(1), 115–124.
- Desvronta, D. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet Menggunakan *Technology Acceptance Model*. *Akmenika : Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*, 18(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/akmenika.v18i2.2142>
- Duryadi, D. (2021). *Metode Penelitian Ilmiah*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Fadhilah, J., Layyinna, C. A. A., Khatami, R., & Fitroh, F. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital Wallet Sebagai Solusi Alternatif Pembayaran Modern: Literature Review. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 2(2), 89–97. <https://doi.org/10.36596/jcse.v2i2.219>
- Fitri, F., Anggraeni, D., Rabiyyah, U., Pontoh, G. T., & Sundari, S. (2021). *Analysis of E-Wallet Using Intentions Among Millennial Generation*. 4(2), 1–10.
- Indriyani, D., Sartika, H., & Artikel, I. (2022). Persepsi Generasi Z pada Penggunaan E-wallet selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 6(1), 68–74. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/widyacip ta>
- Karim, M. W., Haque, A., Ulfy, M. A. H., & Anis, Z. (2020). Factors Influencing the Use of E-wallet as a Payment Method among Malaysian Young Adults. *Journal of International Business and Management*, 3(2), 1–11. <https://doi.org/10.37227/jibm-2020-2-21/>
- Kolandaisamy, R., Lie, S. L., Kolandaisamy, I., Jalil, A. Bin, & Muthusamy, G. (2022). The Impact and Effectiveness of E – Wallet Usage for Malaysian Male and Female. *Specialusis Ugdyas*, 1(43), 4102–4109.
- Kurniawan, A., Yulianti, F., & Putri, T. E. (2022). The Effect of Perceived of Ease of Use, Perceived of Benefits, Trust, Perceived of Risk and Level of Understanding of Electronic Money on Intersrt in Using E-Money. *Accounting Research Journal of Suttaatmadja*, 06(01), 132–153.
- Kusumawardhani, D. A., & Purnaningrum, E. (2021). Penyebaran Pengguna Digital Wallet di Indonesia Berdasarkan Google Trends Analytics. *Inovasi: Jurnal Ekonomi Keuangan Dan Manajemen*, 17(2), 377–385.
- Ming, K. L. Y., & Jais, M. (2022). Factors Affecting the Intention to Use E-Wallets During the COVID-19 Pandemic. *Gadjah Mada International Journal of Business*, 24(1), 82–100. <https://doi.org/10.22146/gamaijb.64708>
- Permana, G. P. ., Rini, H. P. setyo, & Paramartha, I. G.

- N. D. (2021). FinTech dari Perspektif perilaku User Dalam Penggunaan E-wallet Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Widya Akutansi Dan Keuangan*, 3(1), 50–70.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.32795/widyaakuntansi.v3i1.1205>
- Putri, A. D. B., & Rosalina, K. (2020). Individual Interest in E-Wallet Go-Pay Transactions As Payment Services (Study on Students Economics and Business Faculty of State Universities in Malang City). *Jurna Lilmiah Mahasiswa*, 8(2).
- Soegiasuti, J., & Anggraeni, T. (2022). Analisis Faktor Minat Masyarakat Semarang Dalam Penggunaan Gopay Sebagai Digital Payment. *OPTIMAL : Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 18–40.
- Suastini, P. W., & Mugiono, M. (2020). Determinan Minat Penggunaan Electronic Wallet ovo di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya di Kota Malang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 8(2).
- Zada, C., & Sopian, Y. (2021). Penggunaan E-Wallet atau Dompot Digital Sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM di Kecamatan Bankarmasin Tengah. *JIEP: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Pembangunan*, 4(1), 251–268.