

# DETERMINAN MINAT PENGGUNAAN *ELECTRONIC WALLET* INTEGRASI MODEL KEBERTERIMAAN TEKNOLOGI DENGAN EFIKASI DIRI KOMPUTER DAN KEINOVATIFAN PERSONAL

**Fransiska Widayati**

*Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*  
[siskawidayati98@gmail.com](mailto:siskawidayati98@gmail.com)

**Endra Murti Sagoro**

*Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta*  
[endra\\_ms@uny.ac.id](mailto:endra_ms@uny.ac.id)

**Abstrak: Determinan Minat Penggunaan *Electronic Wallet* Integrasi Model Keberterimaan Teknologi dengan Efikasi Diri Komputer dan Keinovatifan Personal.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang menentukan minat penggunaan *e-wallet*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah 100 responden mahasiswa program studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan tahun 2016-2020. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode analisis yang digunakan yaitu *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan menggunakan *Partial Least Square* (PLS). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keinovatifan personal dan kebermanfaatian persepsian mempengaruhi minat penggunaan *e-wallet*. Sementara itu, efikasi diri komputer dan kemudahan penggunaan persepsian tidak menunjukkan adanya pengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

**Kata kunci:** Model Penerimaan Teknologi (TAM), Efikasi Diri Komputer, Keinovatifan Personal, *Electronic Wallet*

**Abstract: Determinant of Individual Interest on Using *Electronic Wallet* An Integration of Technology Acceptance Models with Computer Self-Efficacy and Personal Innovativeness.** The purpose of this research was to determine the factors influencing *e-wallet* intention of use. The type of this research is quantitative research. The research sample was 100 respondents of the accounting students from 2016-2020 at Yogyakarta State University. Samples were taken using purposive sampling technique. The analytical method used is *Structural Equation Modeling* (SEM) using *Partial Least Square* (PLS). The results of this research indicate that personal innovativeness and perceived of usefulness influence *e-wallet* intention of use, while computer self efficacy and perceived of ease use do not indicate an influence on *e-wallet* intention of use.

**Keywords:** Technology acceptance model (TAM), Computer Self Efficacy, Personal Innovativeness, *Electronic Wallet*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era digital menyebabkan perubahan pada industri keuangan dan pola hidup masyarakat. Semakin berkembangnya teknologi dan meluasnya jaringan internet mendorong penciptaan produk-produk

keuangan digital. Hal tersebut terbukti dengan hadirnya inovasi terbaru dalam bidang keuangan *financial technology* atau *fintech*. Dasar hukum penyelenggaraan *fintech* dalam sistem pembayaran di Indonesia yakni Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang

Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran.

Dompot digital atau *e-wallet* merupakan salah satu layanan *fintech* pembayaran yang sedang berkembang pesat di Indonesia. *Fintech* dompet digital memungkinkan pengguna untuk menyimpan uang di aplikasi dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran di *merchant offline* maupun *online*. Kenyamanan dan kepraktisan merupakan kelebihan dari dompet digital.

Masyarakat harus menyesuaikan gaya hidup di tengah perkembangan trend global sekarang ini. Internet telah membawa ke sebuah era di mana semua kegiatan lebih cepat, akurat, disertai dengan biaya akses yang murah dibandingkan era-era sebelumnya. Penguatan infrastruktur teknologi tersebut telah membawa pada era digitalisasi sehingga setiap orang mampu melakukan segala aktivitas dengan cepat, akurat karena hampir semua data berada di internet.

Yogyakarta merupakan salah satu kota yang memiliki banyak mahasiswa dari berbagai universitas, institut, sekolah tinggi, politeknik, maupun akademi. Mahasiswa tentunya memiliki banyak kebutuhan sehingga tingkat konsumsi mereka juga tinggi. Dengan hadirnya inovasi pada *fintech* yakni *e-wallet*, mahasiswa merasa sangat terbantu. Mereka beranggapan bahwa tidak perlu bersusah payah untuk melakukan

berbagai transaksi. Hanya dengan sebuah aplikasi mereka dapat melakukan transaksi sewaktu-waktu dan dimana saja dengan syarat harus memiliki akses internet.

Kebermanfaatan persepsian menjadi salah satu alasan individu untuk menggunakan sebuah teknologi. Akan tetapi, setiap individu memiliki perbedaan sudut pandang mengenai persepsi manfaat yang diterima oleh pengguna layanan *e-wallet*. Berdasarkan hasil *pra survey* terdapat 46% yang belum menggunakan layanan *e-wallet*. Individu yang belum menggunakan layanan *e-wallet* yakni yang jarang melakukan pembelian secara online sehingga menggunakan pembayaran melalui *e-wallet* dipandang kurang bermanfaat.

Masih adanya kesulitan dalam menggunakan teknologi *fintech* menjadi alasan mengambil variabel kemudahan penggunaan persepsian. Kemudahan penggunaan persepsian adalah tanggapan individu ketika menggunakan sebuah teknologi dipersepsikan hal tersebut merupakan tindakan yang mudah sehingga tidak perlu mengeluarkan tenaga dan pikiran. Beberapa individu yang belum menggunakan layanan *e-wallet* karena merasa belum memahami dan mengerti cara menggunakan aplikasi *e-wallet* serta merasa malas saat melakukan *top up*.

Keengganan mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta untuk menggunakan layanan *e-wallet* tentunya dipengaruhi

beberapa faktor salah satunya faktor efikasi diri komputer. Efikasi diri komputer merupakan keyakinan atas kemampuan diri individu yang berhubungan dengan penggunaan teknologi informasi. Konsep efikasi diri komputer atau CSE (*Computer Self Efficacy*) dianggap penting sebagai salah satu variabel untuk studi dalam bidang teknologi informasi dalam (Irmadhani, 2012).

Keinovatifan personal juga menjadi faktor yang mempengaruhi individu dalam menggunakan teknologi. (Rogers, 1995) menjelaskan keinovatifan personal (*personal innovativeness*) merupakan keadaan dimana seseorang individu mengadopsi suatu inovasi selama proses difusi. Proses difusi merupakan proses bagaimana sebuah teknologi atau ide baru tersebar dan dikomunikasikan melalui berbagai saluran dan jangka waktu tertentu dalam sebuah sistem sosial. Berdasarkan hasil *pra survey*, 14 individu belum menggunakan layanan *e-wallet* sebagai sebuah inovasi teknologi informasi yang baru.

Dari beberapa alasan tersebut mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta tentunya memiliki kriteria yang dijadikan pertimbangan dalam menggunakan layanan *e-wallet*. Minat mahasiswa di Yogyakarta dalam menggunakan layanan *e-wallet* masih rendah. Masih banyak mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta yang belum berminat

menggunakan layanan *e-wallet* dan lebih memilih melakukan pembayaran secara tunai.

Minat individu dalam menggunakan layanan *e-wallet* dapat diukur menggunakan teori yang dapat menjelaskan tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap suatu teknologi. Dalam penelitian ini teori penerimaan yang digunakan yaitu teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1986) dan ditambahkan variabel eksternal, yakni *Personal Inovativeness* dan *Computer Self Efficacy* dalam penelitian Lewis et al. (2003).

*Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan model penerimaan teknologi untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi. Di dalam TAM terdapat konstruk utama yaitu *Perceived usefulness* (kebermanfaatan persepsia) dan *Perceived ease of use* (kemudahan penggunaan persepsian). Model TAM menjelaskan bahwa kebermanfaatan persepsian dan kemudahan penggunaan persepsian adalah keyakinan tentang sebuah teknologi baru yang mempengaruhi sikap individu terhadap penerimaan dan penggunaan teknologi (Davis, 1989). Kedua konstruk tersebut dianggap sebagai kepercayaan-kepercayaan yang dapat mempengaruhi penerimaan teknologi. Lewis et al. (2003) menunjukkan bahwa kedua konstruk pada TAM tersebut

dipengaruhi oleh faktor-faktor individual, yakni Efikasi Diri Komputer (*Computer Self Efficacy*) dan Keinovatifan Personal (*Personal Inovativeness*). Komponen efikasi diri (*self efficacy*) digunakan dalam penelitian ini karena penelitian-penelitian sebelumnya juga telah membuktikan bahwa efikasi diri (*self efficacy*) berhubungan signifikan dengan minat.

Pembahasan masalah di atas menjadi dasar bagi peneliti melakukan penelitian mengenai faktor-faktor yang menentukan minat penggunaan *e-wallet* dengan judul “Determinan Minat Penggunaan *Electronic Wallet* Integrasi Model Keberterimaan Teknologi dengan Efikasi Diri Komputer dan Keinovatifan Personal”.

## KAJIAN LITERATUR

Model TAM menjelaskan bahwa *Perceived usefulness* (kebermanfaatan persepsian) dan *Perceived ease of use* (kemudahan penggunaan persepsian) adalah keyakinan tentang sebuah teknologi baru yang mempengaruhi sikap individu terhadap penerimaan dan penggunaan teknologi (Davis, 1989). Menurut Davis (1989) Kebermanfaatan persepsian adalah adanya peningkatan kinerja karena seseorang menggunakan sebuah sistem teknologi. Kemudahan penggunaan persepsian adalah seseorang merasa tidak perlu mengeluarkan tenaga dan pikiran ketika sedang

menggunakan suatu teknologi (Jogiyanto, 2007). Kedua konstruk tersebut dianggap sebagai kepercayaan-kepercayaan yang dapat mempengaruhi penerimaan teknologi. Lewis et al. (2003) menunjukkan bahwa kedua konstruk kebermanfaatan persepsian dan kemudahan penggunaan persepsian pada TAM dipengaruhi oleh faktor-faktor individual, yakni Keinovatifan Personal (*Personal Inovativeness*) dan Efikasi Diri Komputer (*Computer Self Efficacy*).

H1: Efikasi diri komputer berpengaruh positif terhadap kebermanfaatan persepsian

H2: Efikasi diri komputer berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan persepsian

H3: Keinovatifan personal berpengaruh positif terhadap kebermanfaatan persepsian

H4: Keinovatifan personal berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan persepsian

Efikasi Diri Komputer (*Computer Self Efficacy*) didefinisikan oleh Compeau dan Higgins (1995) dalam (Rustiana, 2004) sebagai penilaian kemampuan dan keahlian komputer seseorang untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi. Keinovatifan personal diartikan tingkatan yang mana seseorang mau mencoba suatu teknologi informasi yang baru (Agarwal & Prasad, 1999). Komponen efikasi diri (*self efficacy*) digunakan dalam penelitian ini karena penelitian-penelitian sebelumnya juga telah membuktikan bahwa

efikasi diri (*self efficacy*) dan keinovatifan personal berhubungan signifikan dengan minat.

H5: Efikasi diri komputer berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*

H6: Efikasi diri komputer secara langsung berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* melalui variabel kebermanfaatan persepsian sebagai variabel intervening

H7: Keinovatifan personal berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*

H8: Keinovatifan personal secara langsung berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* melalui variabel kemudahan penggunaan persepsian sebagai variabel intervening

*Technology Acceptance Model* (TAM) dalam penelitian ini membantu untuk menganalisis faktor yang dapat mempengaruhi minat seseorang terhadap munculnya teknologi baru *e-wallet* di kalangan mahasiswa. Kebermanfaatan persepsian dan kemudahan penggunaan persepsian digunakan sebagai faktor yang mempengaruhi penggunaan *e-wallet*. Sehingga pengguna *e-wallet* akan berminat menggunakan *e-wallet* jika dengan adanya kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan.

H9 : Kemudahan penggunaan persepsian berpengaruh positif terhadap kebermanfaatan persepsian

H10: Kebermanfaatan persepsian berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*

H11: Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif asosiatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2009).

### **2. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Yogyakarta pada mahasiswa aktif Akuntansi yang pernah menggunakan layanan *e-wallet*. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2020 dengan melakukan penyebaran kuesioner secara online kepada mahasiswa Akuntansi.

### **3. Subjek dan Obyek Penelitian**

Pada penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 sampai dengan 2020 yang menggunakan *e-wallet*. Sementara itu, obyek penelitian ini adalah kebermanfaatan persepsian, kemudahan penggunaan persepsian, efikasi diri komputer,

keinovatifan personal, dan minat penggunaan *e-wallet*.

Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Beberapa kriteria yang digunakan untuk menentukan sampel yaitu: (1) mahasiswa aktif program studi Akuntansi UNY angkatan 2016-2020 dan (2) mahasiswa yang pernah menggunakan layanan *e-wallet* untuk bertransaksi.

#### 4. Populasi dan Sampel Penelitian

Pada penelitian ini mahasiswa Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta dipilih menjadi populasi penelitian. Berdasarkan data dari PDDikti untuk Pelaporan tahun 2019-2020, jumlah mahasiswa aktif program studi Akuntansi di Universitas Negeri Yogyakarta berjumlah 401 mahasiswa. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Beberapa kriteria yang digunakan untuk menentukan sampel yaitu: (1) mahasiswa aktif program studi Akuntansi UNY angkatan 2016-2020 dan (2) mahasiswa yang pernah menggunakan layanan *e-wallet* untuk bertransaksi.

#### 5. Teknik Analisis Data

Uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan dengan melakukan uji coba instrumen kepada 30 responden diluar sampel. Selanjutnya, melakukan penelitian dengan seluruh data penelitian yang diperoleh yaitu sebanyak 100 responden. Untuk menguji data penelitian, metode analisis yang digunakan yaitu

*Structural Equation Modeling* (SEM) dengan menggunakan *Partial Least Square* (PLS).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Uji Validitas

Uji validitas konstruk dengan PLS dilakukan dengan analisis validitas konvergen dan validitas diskriminan. Sedangkan uji reabilitas dilakukan dengan dengan dua kriteria yaitu, *composite reliability* dan *cronbach's alpha*.

#### a) Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen dilihat berdasarkan nilai *loading factor* masing-masing indikator dan nilai AVE (*Average variance extracted*) setiap variabel.

Tabel 1. *Output Loading Factor*

| Item  | CSE   | ITU   | PEOU  | PU    | PI    |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| CSE4  | 0.825 |       |       |       |       |
| CSE7  | 0.844 |       |       |       |       |
| ITU2  |       | 0.729 |       |       |       |
| ITU5  |       | 0.759 |       |       |       |
| ITU6  |       | 0.889 |       |       |       |
| PEOU2 |       |       | 0.770 |       |       |
| PEOU6 |       |       | 0.657 |       |       |
| PEOU8 |       |       | 0.852 |       |       |
| PI1   |       |       |       |       | 0.916 |
| PI5   |       |       |       |       | 0.869 |
| PU1   |       |       |       | 0.769 |       |
| PU2   |       |       |       | 0.839 |       |
| PU3   |       |       |       | 0.818 |       |
| PU4   |       |       |       | 0.833 |       |

Sumber: Data primer diolah, 2020

Konstruk dianggap memenuhi validitas konvergen jika nilai *loading factor* minimal 0,6 dan idealnya 0,7 atau lebih (Chin, 1998) dalam (Rahmawati, 2010). Dalam penelitian ini nilai *loading factor* yang digunakan adalah di atas 0,6. Nilai *loading factor* dibawah 0,6 harus dihilangkan dengan cara dieliminasi hingga semua nilai *loading factor* di atas 0,6. Pada tabel di atas semua nilai *loading factor* sudah sesuai dengan ketentuan.

Tabel 2. *Output AVE*

|      | <i>Average Variance Extracted</i> |
|------|-----------------------------------|
| CSE  | 0.696                             |
| ITU  | 0.632                             |
| PEOU | 0.584                             |
| PU   | 0.664                             |
| PI   | 0.797                             |

Sumber: Data primer diolah,2020

Berdasarkan data pada tabel tersebut, semua variabel sudah memenuhi kriteria yang ditentukan. Variabel PI memiliki nilai AVE tertinggi yakni 0,797 diikuti CSE 0,696, PU 0,664, ITU 0,632, dan PEOU 0,584. Nilai masing-masing variabel tersebut sudah lebih dari 0,5 sehingga dapat digunakan kembali untuk tahap analisis selanjutnya.

### b) Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan adalah korelasi antara indikator dengan variabel yang dinilai berdasarkan nilai *cross loading*. Nilai *cross loading* dari indikator sebuah variabel harus lebih tinggi daripada nilai

*cross loading* indikator tersebut dengan variabel lainnya, sehingga konstruk dianggap memenuhi validitas diskriminan.

Tabel 3. *Output cross loading*

|       | CSE   | ITU   | PEOU  | PU    | PI    |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| CSE4  | 0.825 | 0.354 | 0.450 | 0.430 | 0.389 |
| CSE7  | 0.844 | 0.477 | 0.283 | 0.509 | 0.598 |
| ITU2  | 0.277 | 0.729 | 0.317 | 0.354 | 0.310 |
| ITU5  | 0.292 | 0.759 | 0.321 | 0.433 | 0.339 |
| ITU6  | 0.543 | 0.889 | 0.539 | 0.648 | 0.676 |
| PEOU2 | 0.303 | 0.420 | 0.770 | 0.201 | 0.208 |
| PEOU6 | 0.272 | 0.190 | 0.657 | 0.162 | 0.220 |
| PEOU8 | 0.403 | 0.500 | 0.852 | 0.429 | 0.389 |
| PI1   | 0.571 | 0.578 | 0.376 | 0.697 | 0.916 |
| PI5   | 0.438 | 0.493 | 0.288 | 0.554 | 0.869 |
| PU1   | 0.594 | 0.569 | 0.333 | 0.769 | 0.635 |
| PU2   | 0.415 | 0.570 | 0.336 | 0.839 | 0.575 |
| PU3   | 0.392 | 0.411 | 0.225 | 0.818 | 0.537 |
| PU4   | 0.407 | 0.484 | 0.328 | 0.833 | 0.539 |

Sumber: Data primer diolah, 2020

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa korelasi masing-masing indikator dengan konstruksya lebih tinggi daripada dengan konstruk lain. Setiap indikator dari sebuah variabel memiliki nilai *cross loading* yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai *cross loading* dari indikator tersebut dengan variabel lainnya.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diukur dengan dua kriteria, yaitu nilai *composite reliability* dan *crobanch's alpha* pada masing-masing variabel. Pendapat dinyatakan oleh Chin dalam Sofyan dan Kurniawan (2009) *crobanch's alpha* dinyatakan baik apabila 0,5 dan dikatakan cukup apabila 0,3. Pada penelitian ini nilai *composite reliability*

yang digunakan adalah di atas 0,7 dan kriteria nilai *crobanch's alpha* yakni di atas 0,5.

Tabel 4. Nilai *composite reliability* dan *crobanch's alpha*

|      | <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>Composite Reliability</i> |
|------|-------------------------|------------------------------|
| CSE  | 0.564                   | 0.821                        |
| ITU  | 0.721                   | 0.837                        |
| PEOU | 0.663                   | 0.806                        |
| PU   | 0.832                   | 0.888                        |
| PI   | 0.747                   | 0.887                        |

Sumber: Data primer diolah, 2020

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki nilai *composite reliability* di atas 0,7 dan nilai *crobanch's alpha* di atas 0,5.

Tahap selanjutnya adalah pengujian model struktural (*Inner Model*). *Inner model* merupakan model struktural untuk menguji pengaruh antara satu variabel laten dengan variabel laten lainnya baik eksogen maupun endogen. Pada evaluasi model struktural ini mencari nilai *R-Square*, *Model Fit*, dan *Path coefficient*.

### 1. R-Square

Model struktural dengan nilai *R-square* di atas 0.19 menunjukkan bahwa model “lemah”, sedangkan jika nilai *R-square* di atas 0.33 menunjukkan bahwa model “moderat”, dan *R-square* di atas 0.67 menunjukkan bahwa model “baik” (Ghozali, 2006).

Tabel5. *Output R-square*

|      | <i>R-square (R<sup>2</sup>)</i> |
|------|---------------------------------|
| ITU  | 0,503                           |
| PEOU | 0,212                           |
| PU   | 0,538                           |

Sumber: Data primer diolah, 2020

Berdasarkan tabel tersebut dapat diidentifikasi bahwa terdapat dua konstruk yang termasuk kategori model “moderat” yaitu konstruk minat penggunaan *e-wallet* (ITU) dan kebermanfaatan persepsian (PU). Sedangkan konstruk kemudahan penggunaan persepsian (PEOU) termasuk kategori model “lemah” karena nilai *R-square* sebesar 0,212.

### 2. Model fit

Uji kecocokan model (*model fit*) adalah untuk mengetahui suatu model memiliki kecocokan dengan data. Berikut ini adalah *output model fit*:

Tabel 6. *Output Model Fit*

|            | <i>Saturated Model</i> | <i>Estimated Model</i> |
|------------|------------------------|------------------------|
| SRMR       | 0.105                  | 0.105                  |
| d_U LS     | 1.153                  | 1.153                  |
| d_G        | 0.431                  | 0.431                  |
| Chi-Square | 260.833                | 260.833                |
| NFI        | 0,601                  | 0,601                  |

Sumber: Data primer diolah, 2020

### 3. Uji Hipotesis

Berikut ringkasan hasil *Path*

*Coefficients*:

Tabel 7. Hasil *Path Coefficients*

|            | Original Sample (O) | T Statistic | P Values | Keterangan   |
|------------|---------------------|-------------|----------|--------------|
| CSE → ITU  | 0,050               | 0,629       | 0,530    | Hipotesis 5  |
| CSE → PEOU | 0,330               | 3,073       | 0,002    | Hipotesis 2  |
| CSE → PU   | 0,194               | 2,013       | 0,045    | Hipotesis 1  |
| PEOU → ITU | 0,284               | 3,788       | 0,000    | Hipotesis 11 |
| PEOU → PU  | 0,085               | 1,023       | 0,307    | Hipotesis 9  |
| PU → ITU   | 0,334               | 2,856       | 0,004    | Hipotesis 10 |
| PI → ITU   | 0,230               | 2,075       | 0,038    | Hipotesis 7  |
| PI → PEOU  | 0,180               | 1,404       | 0,161    | Hipotesis 4  |
| PI → PU    | 0,560               | 4,972       | 0,000    | Hipotesis 3  |

Sumber: Data primer diolah, 2020

Tabel 8. Hasil *Specific Indirect Effect*

|                 | Original Sample (O) | T Statistic | P Values | Keterangan  |
|-----------------|---------------------|-------------|----------|-------------|
| PI → PEOU → ITU | 0,051               | 1,215       | 0,225    | Hipotesis 8 |
| CSE → PU → ITU  | 0,065               | 1,463       | 0,144    | Hipotesis 6 |

Sumber: Data primer diolah, 2020

**Hipotesis 1** didukung karena nilai koefisien parameter 0,194 dan nilai *P-value* kurang dari atau sama dengan 0,05 yaitu, sebesar 0,045. Artinya, efikasi diri komputer berpengaruh positif terhadap kebermanfaatan persepsian.

**Hipotesis 2** didukung karena nilai koefisien parameter 0,330 dan nilai *P-value* kurang dari atau sama dengan 0,05 yaitu, 0,002. Artinya, efikasi diri komputer berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan persepsian.

**Hipotesis 3** didukung karena nilai koefisien parameter 0,560 dan nilai *P-value* kurang dari atau sama dengan 0,05 yaitu, 0,00. Artinya, keinovatifan personal berpengaruh positif terhadap kebermanfaatan persepsian.

**Hipotesis 4** tidak didukung karena nilai koefisien parameter 0,180 dan nilai *P-value* lebih dari 0,05 yaitu, 0,161 sehingga keinovatifan personal berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian.

**Hipotesis 5** tidak didukung karena nilai koefisien parameter 0,05 dan nilai *P-value* lebih dari 0,05 yaitu, 0,530 sehingga efikasi diri komputer berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

**Hipotesis 6** tidak didukung karena hasil *direct effect* memiliki nilai koefisien parameter 0,050 dan nilai *P-value* lebih dari 0,05 yaitu, 0,530. Sedangkan hasil *indirect path* memiliki nilai koefisien parameter 0,065 dan nilai *P-value* lebih dari 0,05 yaitu, 0,144. Artinya, efikasi diri komputer tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* melalui kebermanfaatan persepsian sebagai variabel intervening.

**Hipotesis 7** didukung karena nilai koefisien parameter 0,230 dan nilai *P-value* kurang dari atau sama dengan 0,05 yaitu, 0,038. Artinya, keinovatifan personal berpengaruh positif dan signifikan terhadap

minat penggunaan *e-wallet*.

**Hipotesis 8** tidak didukung karena hasil *direct effect* memiliki nilai koefisien parameter 0,230 dan nilai *P-value* kurang dari atau sama dengan 0,05 yaitu, 0,038. Sedangkan hasil analisis *indirect path* memiliki nilai koefisien parameter 0,051 dan nilai *P-value* lebih dari 0,05 yaitu, 0,225. Artinya, keinovatifan personal tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* melalui kemudahan persepsian sebagai variabel intervening.

**Hipotesis 9** tidak didukung karena nilai koefisien parameter 0,085 dan nilai *P-value* lebih dari 0,05 yaitu, 0,307. Artinya, kemudahan penggunaan persepsian berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kebermanfaatan persepsian.

**Hipotesis 10** didukung karena nilai koefisien parameter 0,334 dan nilai *P-value* kurang dari atau sama dengan 0,05 yaitu, 0,004. Artinya, kebermanfaatan persepsian berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

**Hipotesis 11** didukung karena nilai koefisien parameter 0,284 dan nilai *P-value* kurang dari atau sama dengan 0,05 yaitu, 0,000. Artinya, kemudahan penggunaan persepsian berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

#### 4. Pembahasan

##### **Pengaruh Efikasi Diri terhadap Kebermanfaatan Persepsian**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efikasi diri komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap kebermanfaatan persepsian. Hasil penelitian ini memperkuat penelitian yang dilakukan oleh (Muslimah, 2016) yang menunjukkan bahwa *Computer Self Efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kebermanfaatan persepsian. Secara logis dapat dinyatakan bahwa semakin tinggi keyakinan individu menggunakan layanan *e-wallet*, maka semakin tinggi juga kebermanfaatan yang diterimanya. Individu yang merasa yakin dan mampu menggunakan *e-wallet* akan memperoleh manfaat dari penggunaan *e-wallet*.

##### **Pengaruh Efikasi Diri Komputer terhadap Kemudahan Penggunaan Persepsian**

Efikasi diri komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muslimah, 2016) dan Lewis et al. (2003) yang menunjukkan bahwa *Computer Self Efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keyakinan individu mengoperasikan layanan *e-wallet*, maka

kemudahan menggunakan persepsian *e-wallet* akan meningkat. Individu yang merasa yakin dan mampu menggunakan *e-wallet* akan merasakan kemudahan ketika bertransaksi dengan *e-wallet* karena kecilnya hambatan yang dihadapi.

### **Pengaruh Keinovatifan Personal terhadap Kebermanfaatan Persepsian**

Keinovatifan personal berpengaruh positif dan signifikan terhadap kebermanfaatan persepsian. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Suardikha, 2012) dan memperkuat penelitian Lewis *et. al.* (2003) yang menunjukkan bahwa keinovatifan personal (PI) berpengaruh langsung dan signifikan terhadap kebermanfaatan persepsian (PU). Semakin tinggi tingkat keinovatifan dan ketertarikan individu terhadap layanan *e-wallet*, maka semakin tinggi pula kebermanfaatan yang diperoleh karena dengan berinovasi menggunakan *e-wallet* sehingga memperoleh kegunaannya.

### **Pengaruh Keinovatifan Personal terhadap Kemudahan Penggunaan Persepsian**

Keinovatifan personal berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ongky, 2018) yang menunjukkan bahwa *Personal Innovativeness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap

*Perceived Ease of Use*. Pada penelitian ini diketahui bahwa keinovatifan personal (PI) berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kemudahan penggunaan persepsian (PEOU). Pernyataan ini dapat diinterpretasikan bahwa semakin tinggi tingkat keinovatifan individu untuk tertarik dan mengadopsi *e-wallet* maka tidak selalu individu akan merasakan kemudahan dalam penggunaannya. Hal tersebut dapat disebabkan karena terdapat beberapa individu yang baru menggunakan layanan *e-wallet* kurang dari satu tahun sebanyak 26 responden sehingga masih merasa sulit dan rumit menggunakan *e-wallet* jika dibandingkan dengan individu yang sudah menggunakan *e-wallet* lebih dari satu tahun yakni sebanyak 74.

### **Pengaruh Efikasi Diri Komputer terhadap Minat Penggunaan E-wallet**

Efikasi diri komputer berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Hasil penelitian ini tidak mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Chandra, 2016) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *Computer Self Efficacy* terhadap minat penggunaan E-SPT. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa efikasi diri komputer (CSE) berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* (ITU). Hal tersebut mengindikasikan bahwa semakin tinggi keyakinan individu

atas kemampuannya menggunakan *e-wallet* tidak selalu mendorong individu untuk menggunakan *e-wallet*. Individu yang belum berminat menggunakan *e-wallet* walaupun memiliki kemampuan dapat disebabkan karena individu belum merasa membutuhkan layanan *e-wallet* untuk mendukung kegiatan sehari-harinya. Berdasarkan data tahun angkatan dapat disimpulkan bahwa yang banyak menggunakan *e-wallet* adalah angkatan tahun 2016 dan 2017 sedangkan sisanya angkatan baru yaitu 2018 dan 2019. Hal tersebut dapat diartikan jika individu-individu yang menggunakan *e-wallet* adalah mahasiswa angkatan lama karena memiliki banyak kebutuhan dan sudah memiliki penghasilan sendiri. Sedangkan angkatan baru walaupun memiliki kemampuan menggunakan *e-wallet* belum banyak yang tertarik menggunakannya karena kebutuhan sebagai mahasiswa baru yang tidak terlalu kompleks dibandingkan angkatan lama dan faktor penghasilan yang belum banyak bekerja.

#### **Pengaruh Efikasi Diri Komputer terhadap Minat Penggunaan *E-wallet* melalui Kebermanfaatan Persepsian sebagai Variabel Intervening**

Efikasi diri komputer berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* melalui kebermanfaatan persepsian sebagai variabel

intervening. Variabel kebermanfaatan persepsian (PU) pada penelitian ini tidak mendukung pengaruh tidak langsung antara CSE terhadap ITU melalui PU. Hasil uji pengaruh tidak langsung menunjukkan bahwa adanya variabel intervening tidak mampu berperan untuk menunjukkan hubungan CSE terhadap ITU karena memiliki pengaruh yang tidak signifikan.

#### **Pengaruh Keinovatifan Personal terhadap Minat Penggunaan *E-wallet***

Keinovatifan personal berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Amelia, 2013) yang menunjukkan bahwa *personal innovativeness* memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*. Pada penelitian ini diketahui bahwa keinovatifan personal berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* sehingga dapat dikatakan semakin tinggi tingkat keinovatifan seseorang tertarik dengan teknologi baru *e-wallet* maka semakin tinggi juga minat untuk menggunakannya.

#### **Pengaruh Keinovatifan Personal terhadap Minat Penggunaan *E-wallet* melalui Kemudahan Penggunaan Persepsian sebagai Variabel Intervening**

Keinovatifan personals berpengaruh secara tidak langsung dan tidak signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* melalui

kemudahan penggunaan persepsian (PEOU). Variabel intervening (PEOU) dalam penelitian ini tidak mampu untuk menjelaskan hubungan tidak langsung antara keinovatifan personal terhadap minat penggunaan *e-wallet* karena merubah pengaruh signifikan menjadi tidak signifikan. Hasil analisis tersebut mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat inovasi mahasiswa terhadap *e-wallet* belum tentu mereka merasakan kemudahan *e-wallet* yang ditawarkan sehingga belum tentu juga mendorong minat mahasiswa untuk terus menggunakannya. Mahasiswa yang memiliki rasa ketertarikan terhadap layanan *e-wallet* mungkin berpersepsi bahwa menggunakan *e-wallet* tidak selalu mendatangkan kemudahan dalam penggunaan.

#### **Pengaruh Kemudahan Penggunaan Persepsian terhadap Kebermanfaatan Persepsian**

Kemudahan penggunaan persepsian berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kebermanfaatan persepsian. Hasil penelitian ini tidak mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Maharsi & Mulyadi, 2007) yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara kemudahan penggunaan persepsian *internet banking* (PEOU) dengan kebermanfaatan persepsian yang diperoleh dari *internet banking* (PU). Pada penelitian ini menunjukkan

bahwakemudahan penggunaan persepsian (PEOU) berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kebermanfaatan persepsian (PU). Hal tersebut mengindikasikan bahwa semakin tinggi individu merasakan kemudahan dalam menggunakan *e-wallet* belum tentu individu tersebut merasakan kegunaannya. Kemudahan mengoperasikan *e-wallet* tidak membuat mahasiswa mempersepsikan *e-wallet* sebagai sesuatu yang bisa meningkatkan produktifitas dan bermanfaat untuk kegiatannya. Beberapa mahasiswa mungkin merasa bahwa *e-wallet* merupakan hal yang baru karena terdapat mahasiswa yang menggunakan *e-wallet* kurang dari enam bulan sehingga mereka belum merasakan manfaat dari layanan *e-wallet* yang ditawarkan.

#### **Pengaruh Kebermanfaatan Persepsian terhadap Minat Penggunaan *E-wallet***

Kebermanfaatan persepsian berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rahmatika, 2019) yang menyatakan bahwa kebermanfaatan persepsian berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*, artinya semakin tinggi kebermanfaatan yang diperoleh mahasiswa ketika menggunakan *e-wallet* maka semakin tinggi juga minat untuk menggunakannya.

## **Pengaruh Kemudahan Penggunaan Persepsian terhadap Minat Penggunaan *E-wallet***

Kemudahan penggunaan persepsian berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Mastia, 2014) yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan persepsian berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-banking*. Pada penelitian ini dinyatakan juga bahwa kemudahan penggunaan persepsian (PEOU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* (ITU). Pernyataan tersebut dapat diinterpretasikan bahwa semakin mudah mahasiswa menggunakan *e-wallet* maka semakin tinggi minat mahasiswa untuk menggunakan *e-wallet*.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa keinovatifan personal dan kebermanfaatannya persepsian secara langsung mempengaruhi minat penggunaan *e-wallet*, sementara efikasi diri komputer dan kemudahan penggunaan persepsian tidak menunjukkan adanya pengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa responden berminat menggunakan *e-wallet* dengan mengabaikan

aspek efikasi diri dan kemudahan penggunaan.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut ini:

- a. Mahasiswa sebaiknya mempunyai efikasi diri komputer yang tinggi dalam hal ini efikasi diri komputer menggunakan *e-wallet*.
- b. Selain efikasi diri komputer, mahasiswa juga perlu meningkatkan rasa ketertarikan atau inovatif yang tinggi terhadap teknologi *e-wallet* dengan cara mencari informasi terkait *e-wallet* sehingga dapat menjadi pengguna dari *e-wallet*.
- c. Mahasiswa sebaiknya lebih bijak dalam menggunakan *e-wallet* sehingga dapat merasakan manfaat dari *e-wallet* dengan baik dan benar.
- d. Mahasiswa perlu meningkatkan kemudahan penggunaan dengan cara mempelajari aplikasi *e-wallet* dan melihat prosedur penggunaan *e-wallet* sehingga dapat menggunakan aplikasi *e-wallet* saat pertama kali menggunakannya.
- e. Perlunya mahasiswa untuk terus meningkatkan efikasi diri komputer dan

rasa keinovatifan pada *e-wallet* karena akan berpengaruh terhadap kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan *e-wallet*, sehingga minat mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet* semakin meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, R., & Prasad, J. (1999). Are Individual Differences Germane to the Acceptance of New Information Technologies? *Decision Science*, 361-391.
- Amelia. (2013). Analisis Behavioral Intention Ditinjau dari Pengaruh Personal Innovativeness, dan Compatibility Pengguna Flazz BCA. *Jurnal Eksekutif*, 60-73.
- Chandra, I. R. (2016). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, dan Computer Self Efficacy terhadap Minat Penggunaan E-SPT dalam Pelaporan Pajak. *Jurnal Nominal*, 72-87.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 319-339.
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Irmadhani. (2012). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Computer Self Efficacy Terhadap Penggunaan Online Banking pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jogiyanto, M. H. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Lewis, W., Agarwal, R., & Sambamurthy. (2003). Sources of Influence on Beliefs about Information Technology Use: An Empirical Study of Knowledge Workers. *MIS Quarterly*, 657-678.
- Maharsi, S., & Mulyadi, Y. (2007). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Nasabah Menggunakan *Internet Banking* dengan Menggunakan Kerangka *Technology Acceptance Model (TAM)*. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 18-28.
- Mastia, D. (2014). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, dan Risiko Persepsian terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan *E-banking* pada UMKM di Kota Yogyakarta. Dalam *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muslimah, D. A. (2016). Pengaruh *Computer Self Efficacy*, *Subjective Norm*, dan *System Quality* terhadap Penerimaan WOMUNITY oleh Nasabah WOM Finance. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ongky. (2018). Analisis Pengaruh *Personal Innovativeness Trait* Terhadap *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease Of Use*

Serta Implikasinya Pada *Intention To Use Mobile Commerce*; Pada Aplikasi Goers. Universitas Multimedia Nusantara.

Rahmatika, U. (2019). Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money : Integrasi Model TAM – TPB dengan Perceived Risk. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Rahmawati, D. (2010). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Kualitas Pelayanan Pegawai Administrasi dan Pengaruh Kualitas Pelayanan Pegawai Administrasi terhadap Kepuasan Mahasiswa di Lingkungan FISE Uny. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 18-32.

Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of Innovations*. New York: Free Pres.

Suardikha, I. M. (2012). Pengaruh Implementasi Budaya Tri Hita Karana Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Dimediasi Keyakinan-Diri Atas Komputer, Keinovatifan Personal, Persepsi Kegunaan, dan Persepsi Kemudahan Penggunaan pada Bank Perkreditan Rakyat Di Bali. Dalam Skripsi. Universitas Udayana.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yamin, S., & Kurniawan, H. (2009). . *Structural Equation Modeling*. Jakarta: Salemba Empat.