

Pengaruh *Performance Expectancy*, *Social Influence*, Literasi Keuangan Digital dan *Computer Self Efficacy* terhadap Penggunaan *E-wallet* pada Mahasiswa Akuntansi UNY

Agnes Yesica Vina Endrica
Universitas Negeri Yogyakarta
agnesyessica15@gmail.com

Ratna Candra Sari
Universitas Negeri Yogyakarta
ratna_candrasari@uny.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh (1) *performance expectancy* terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY, (2) *social influence* terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY, (3) literasi keuangan digital terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY, (4) *computer self efficacy* terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi UNY. Penentuan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. Sebanyak 191 mahasiswa yang memenuhi kriteria sampel penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier berganda.

Hasil penelitian ini menunjukkan (1) *performance expectancy* berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY, ditunjukkan dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ (2) *social influence* terhadap berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY, ditunjukkan dengan nilai sig $0,003 < 0,05$ (3) literasi keuangan digital berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY, ditunjukkan dengan nilai sig $0,028 < 0,05$ (4) *computer self efficacy* berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY, ditunjukkan dengan nilai sig $0,000 < 0,05$.

Kata kunci: *Performance Expectancy*, *Social Influence*, Literasi Keuangan Digital, *Computer Self Efficacy*, *E-wallet*

Abstract: This study aims to determine the effect of (1) *performance expectancy* on the use of *e-wallets* in YSU accounting students, (2) *social influence* on the use of *e-wallets* in YSU accounting students, (3) digital financial literacy on the use of *e-wallets* in accounting students. YSU, (4) *computer self-efficacy* on the use of *e-wallets* in YSU accounting students.

This research is a research using quantitative methods. The population of this research is the accounting students of YSU. Determination of the sample using *purposive sampling* method. A total of 191 students who met the criteria for this study sample. This study uses multiple linear regression analysis techniques.

The results of this study indicate (1) *performance expectancy* has a positive effect on the use of *e-wallets* in YSU accounting students, indicated by a sig value of $0.000 < 0.05$ (2) *social influence* has a positive effect on the use of *e-wallets* in YSU accounting students, indicated by sig value $0.003 < 0.05$ (3) digital financial literacy has a positive effect on the use of *e-wallets* in YSU accounting students, indicated by a sig value of $0.028 < 0.05$ (4) *computer self-efficacy* has a positive effect on the use of *e-wallets* in accounting students YSU, indicated by a sig value of $0.000 < 0.05$.

Keywords: *Performance Expectancy*, *Social Influence*, Digital Financial Literacy, *Computer Self Efficacy*, *E-wallet*

PENDAHULUAN

Masa *New normal* adalah waktu dimana masyarakat dituntut untuk melakukan perubahan perilaku dan kebiasaan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari dengan selalu menerapkan protokol kesehatan (Alodokter, 2020). Dilansir dari berita kompas.com Bank Indonesia (BI) mencatat penggunaan transaksi non tunai semakin meningkat di Indonesia selama masa pandemi. Bank Indonesia selaku Bank sentral mencatat aktivitas pembayaran digital sepanjang Januari 2020 sudah mencapai lebih dari 457 juta transaksi dengan valuasi sekitar Rp15,87 triliun (Indonesia.go.id, 2020). Dikutip dari berita Kontan.co.id (2020) dikatakan penggunaan paling tinggi adalah ShopeePay (50%) dibanding dengan pesaing lainnya yaitu OVO (23%), GoPay (12%), Dana (12%), dan Link Aja (3%). Alasan dibalik banyaknya pengguna ShopeePay dikarenakan ShopeePay memberikan banyak promo dan diskon yang membuat pelanggan tertarik untuk menggunakannya. Seperti yang dijelaskan dalam penelitian Nabila Salsa Bila dan Saino (2020) menyebutkan bahwa *cashback* menjadi pertimbangan dalam menggunakan *e-wallet*, dalam penggunaannya mahasiswa cenderung untuk mendapatkan *cashback* dan juga diskon. Hal itu ditunjukkan dari penelitian sebelumnya bahwa *cashback* memiliki pengaruh yang

signifikan dalam menentukan keputusan dalam penggunaan *e-wallet*.

Dalam masa *new normal* ini kemunculan alat pembayaran seperti *e-wallet* ini sangat membantu dalam transaksi keuangan. *E-wallet* adalah bentuk dari perkembangan teknologi keuangan. Perubahan yang terjadi akibat kemunculan teknologi keuangan adalah transaksi keuangan yang dulu menggunakan uang tunai sekarang mulai beralih menggunakan *e-wallet*. Sebagai mahasiswa yang mempelajari ilmu akuntansi, mahasiswa akuntansi memiliki pengetahuan tentang berbagai hal dalam keuangan salah satunya adalah kemampuan dalam pengelolaan keuangan yang dapat membantu keluar dari permasalahan keuangan. Mempelajari tentang cara pengelolaan keuangan dan keterampilannya, meningkatkan literasi keuangan pada mahasiswa.

Ekspektasi kinerja adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan suatu teknologi baru, dengan memiliki ekspektasi kinerja terhadap suatu teknologi seseorang akan menggunakannya dengan harapan teknologi tersebut dapat membantunya untuk menyelesaikan tugas dengan lebih baik. Menggunakan *e-wallet* diharapkannya dapat memberikan manfaat lebih dalam transaksi keuangan yang dilakukan. Ekspektasi kinerja terhadap penggunaan *e-wallet* memberikan pengaruh bahwa dengan menggunakan *e-wallet* akan

mempermudah, mempercepat dan memberikan kenyamanan dalam hal bertransaksi.

Thompson et al (1991) berpendapat bahwa seseorang menggunakan suatu teknologi baru dipengaruhi oleh lingkungan sekitar individu. Pengaruh dari lingkungan sekitar individu disebut dengan *social influence*. Dimana seseorang yang tinggal didalam suatu lingkungan tidak terlepas dari norma aturan yang ada dalam lingkungan tersebut. Fenomena sekarang ini banyak bermunculan *influencer*, sudah banyak produk-produk yang diiklankan dengan menggunakan jasa dari *influencer* (*endorsement*). Sama halnya dengan penggunaan *e-wallet*, dengan adanya orang terdekat atau orang yang dianggap penting telah menggunakan *e-wallet* dapat mempengaruhi orang lain untuk menggunakannya.

Pada masa sekarang ini pengetahuan tentang *digitalisasi* pembayaran diperlukan untuk menghadapi perkembangan zaman. Pengetahuan tentang keuangan digital yang minimum bisa menjadi salah satu hal yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran dan bertransaksi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Burhanuddin & Abdi tahun 2019 masyarakat masih kurang dalam pengetahuannya terkait pemahaman tentang *fintech* (*financial technology*), mereka mengaku bahwa sudah

pernah membaca di internet namun belum mengetahui secara persis. Dikutip dari berita Kontan.co.id (2020) Pak Teten Masduki Menteri Koperasi dan UKM menyebutkan bahwa literasi keuangan digital pada masyarakat baru 35,5%. Dalam perkembangan teknologi di dalamnya terdapat risiko dan juga kejahatan yang mengintai. Dalam Tempo.co (2021) artikel yang berjudul Modus Baru Kejahatan Digital Mengintai, menjelaskan bahwa OJK sudah menyiapkan antisipasi untuk menyikapi kejahatan digital yaitu dengan meningkatkan literasi dan kesadaran konsumen dengan berbagai kebijakan terkait edukasi penggunaan *platform* digital dan memperkuat manajemen risiko teknologi informasi lembaga keuangan yang bersangkutan. Pengetahuan akan literasi keuangan digital menjadi salah satu faktor yang menentukan sikap seseorang dalam menyikapi keuangannya termasuk keputusan menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran.

Faktor lain yang mendukung dalam penggunaan *e-wallet* adalah *computer self efficacy*. Menurut teori Compeau dan Higgins (1995) dalam Taylor dan Todd (1995) seseorang yang memiliki kemampuan *computer self efficacy* akan mengarahkan penggunaan sistem teknologi informasi kepada niatan untuk menggunakan sistem informasi teknologi. Tidak terbatas hanya niatan saja namun *computer self efficacy* juga

disebutkan dapat mempengaruhi secara langsung dalam penggunaan suatu teknologi baru seperti pada penelitian Ikegune dan Abiola tahun 2016 *computer self efficacy* memiliki pengaruh pada penggunaan PDA (*personal digital assistant*), semakin tinggi *computer self efficacy* yang dimiliki semakin yakin dan percaya dalam penggunaan teknologi.

Kepercayaan adalah faktor penting bagi konsumen untuk memutuskan akan melakukan transaksi secara *online* atau tidak. Hal ini sejalan dengan penggunaan *e-wallet* yang membutuhkan kemampuan dalam menjalankan teknologi informasi. Dalam penggunaan *e-wallet* tentu diperlukan kemampuan tersebut. Terkadang masih takut atau bingung dengan teknologi yang ada. Keyakinan dan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi menjadikan salah satu hal yang perlu diperhatikan.

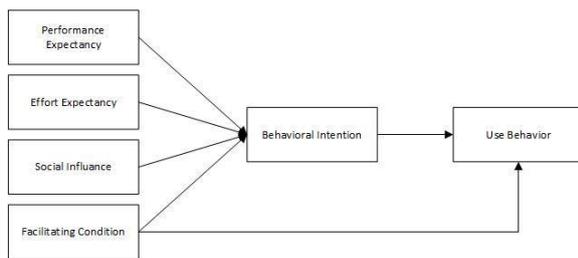
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari *performance expectancy*, *social influence*, literasi keuangan digital dan *computer self efficacy* terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa UNY.

KAJIAN LITERATUR

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menggunakan berarti memakai; mengambil manfaatnya atau melakukan sesuatu dengan. Dalam konteks penggunaan

aktual (*actual use*) adalah bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi menggunakan teknologi atau bisa diartikan pengukuran dengan memperhatikan jumlah waktu dan dan besarnya frekuensi yang digunakan (Muntianah, Astuti, & Azizah, 2012). Penggunaan aktual menurut Davis (1989) adalah keadaan yang sebenarnya dan nyata atas penggunaan suatu sistem. Cara yang digunakan untuk mengukur penggunaan aktual adalah dengan jumlah waktu yang digunakan dan frekuensi penggunaan. Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu, pemakaian (KBBI dalam jaringan). Dapat disimpulkan penggunaan *e-wallet* adalah memakai dengan memperhatikan pengukuran waktu dan frekuensi yang digunakan dalam proses pemanfaatan *e-wallet*. Menurut Laudon & Traver (2011) *e-wallet* adalah dompet digital yang dapat menyimpan informasi penting lainnya dalam berbagai bentuk. Fungsi yang paling penting *e-wallet* adalah otentikasi konsumen melalui penggunaan sertifikat digital atau metode enkripsi lainnya, menyimpan dan mengirim uang. Dompet digital adalah jenis akun prabayar yang dilindungi dengan kata sandi dimana pengguna dapat menyimpan uang untuk setiap transaksi online (the economic times). Dalam penggunaannya *e-wallet* menggunakan *handphone* dan harus selalu terhubung dengan server. Hal lain yang membedakan antara *e-wallet* dan *e-money*

adalah keamanan dari *e-wallet* lebih baik dari pada *e-money*. Dalam artikel dari katadata.co.id menyebutkan bahwa keamanan *e-wallet* lebih baik dari pada *e-money*. Walaupun sudah lebih baik namun masih tetap harus berhati-hati terlebih dari modus penipuan yang berkedok meminta OTP (*one time password*).



Gambar 1: Model UTAUT

UTAUT adalah model untuk menjelaskan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi. Tujuannya untuk membantu pengguna dalam memahami adanya kemunculan teknologi baru (Venkatesh, 2003). UTAUT merupakan model penerimaan yang menggabungkan beberapa teori penerimaan antara lain *Theory of Action (TRA)*, *Theory of Planned Behavior (TPB)*, *Technology Acceptance Model (TPM)*, *Motivation Model (MM)*, kombinasi dari TAM dan TPB, *Model Of PC Utilization (MPCU)*, *Innovation diffusion Theory (IDT)* dan *Social Cognitive Theory (SCT)* (Venkatesh, 2003).

Performance Expectancy adalah tingkat kepercayaan individu dalam menggunakan sistem baru teknologi dengan memiliki manfaat lebih dan membantu dalam meningkatkan kinerja individu tersebut

(Venkatesh et al, 2003). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh et al (2003) *performance expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan teknologi informasi. Indikator *Performance expectancy* menurut Venkatesh et al (2003) adalah: 1) *Perceived usefulness* adalah persepsi seseorang terhadap kegunaan, sejauh mana seseorang percaya bahwa suatu sistem memiliki manfaat dan meningkatkan kinerjanya. 2) *Extrinsic motivation* adalah persepsi yang diinginkan seseorang dalam melakukan aktivitas karena beranggapan alat tersebut akan memberikan hasil yang bernilai dari aktivitas itu sendiri. 3) *Job fit* adalah kesesuaian pekerjaan yang dimana menggunakan sistem akan meningkatkan kinerjanya. 4) *Relative advantage* adalah persepsi seseorang tentang seberapa jauh menggunakan sesuatu inovasi (sistem) akan lebih baik dari pada menggunakan sistem terdahulu. 5) *Outcome expectations* adalah hasil atau konsekuensi dari perilaku seseorang terhadap penggunaan sistem. (Compeau et al, 1999).

Social influence adalah tingkat dimana seseorang yang dianggap penting meyakinkan orang lain dalam menggunakan sistem (Venkatesh et al, 2003). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aljabbaru & Sari (2020) dalam penggunaan *mobile payment* LinkAja dengan metode UTAUT menyebutkan bahwa *social influence* memiliki pengaruh yang signifikan dalam hal

penggunaan *e-wallet*. Indikator *social influence* adalah: 1) *Subject norm* adalah persepsi seseorang terhadap kebanyakan orang yang dinilai penting baginya memiliki peran yang penting terhadap individu untuk memutuskan perilaku. 2) *Social factors* menurut Thomson et al (1991) adalah internalisasi individu secara subjektif dari sebuah budaya kelompok, dan persetujuan intrapersonal yang spesifik bahwa individu tersebut telah dibuat dengan orang lain dalam situasi tertentu. 3) *Image* adalah sejauh mana penggunaan dari sebuah inovasi dianggap mampu mempengaruhi citra seseorang ketika menggunakannya dalam suatu sistem sosial.

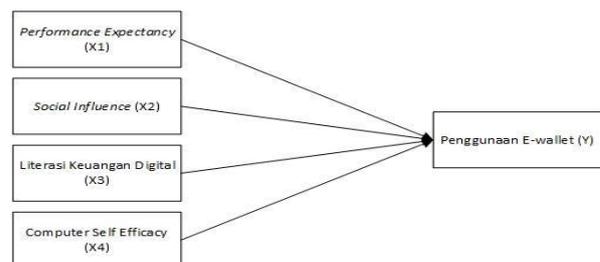
Literasi keuangan digital merupakan gabungan dari literasi keuangan dan *platform* digital, dengan pengetahuan, sikap perilaku terhadap keuangan menjadi landasan dalam menggunakan *platform* keuangan digital (Tony, et al. 2020). Menurut Prasad et.al. (2018) literasi keuangan digital mengungkapkan kesadaran dan tingkat penggunaan produk dan layanan keuangan terkait dengan *platform* digital. *Global Partnership for Financial Inclusion* (GPMFI), merumuskan prinsip-prinsip terkait dengan inklusi keuangan digital. Dalam *G20 High Level Principles for Digital Financial Inclusion 2016*, edukasi keuangan digital diperlukan masyarakat agar meningkatkan kesadaran dan kepercayaan terhadap layanan keuangan digital, antara lain: bagaimana mengakses produk dan layanan jasa

keuangan secara digital, perangkat layanan keuangan digital yang akan digunakan, instruksi sederhana yang menjelaskan proses pemanfaatan layanan keuangan secara digital termasuk layanan pengaduan terhadap kesalahan dalam pemanfaatan layanan keuangan tersebut (Strategi nasional literasi keuangan Indonesia, OJK: 2017). Literasi keuangan digital dipengaruhi oleh sosial ekonomi, yang juga mempengaruhi dalam perilaku individu dalam berbelanja. (Sewiawan M, et al. 2020). Menurut Maman, et al (2020) cara meningkatkan literasi keuangan digital yaitu; 1) Menambah pengetahuan tentang hak konsumen dan prosedur perlindungan konsumen serta pengaduan terkait dengan layanan keuangan digital, 2) Memahami tentang produk manajemen digital, 3) Memahami produk pembayaran digital dan asuransinya, 4) Memiliki kesadaran potensi risiko penggunaan keuangan digital, meningkatkan keterampilan keuangan seperti pengelolaan uang keterampilan dalam penggunaan pada *platform* digital.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Yoyok dan Isharijadi (2015) menyebutkan bahwa *computer self efficacy* menjadi salah satu variabel yang penting dalam studi perilaku yang berkaitan dalam bidang teknologi informasi. Dalam penelitian ini *computer self efficacy* dimasukkan untuk mengukur seberapa yakin seseorang menggunakan satu teknologi informasi.

Bunyamin dan Sauda (2018) menjelaskan bahwa *computer self efficacy* adalah penilaian kapabilitas atau kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi informasi. Menurut Indriantoro (2000) *computer self efficacy* didefinisikan sebagai kemampuan penggunaan aplikasi komputer, sistem operasi, penanganan file, dan perangkat keras, penyimpanan data dan penggunaan tombol keyboard. Pada penelitian Setyono dan Astuti (2013) menyebutkan pada ilmu komputer terdapat yang *mobile computing* yang diartikan sekumpulan operasi komputasi yang oleh penggunaannya dapat mengakses informasi dari peralatan *portable* seperti *notebook*, PDA (*personal digital assistant*), *mobile phone*, dll selama dapat mendukung komunikasi. Setyowati et al dalam Adi dan Yanti (2018) *Computer self efficacy* tidak hanya tentang *skill* dalam penggunaan aplikasi komputer tetapi juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem. Ikegune dan Abiola (2016) pada penelitiannya tentang pengaruh *computer self efficacy and perceived easy of use* terhadap *personal digital assistant* (PDA) menyebutkan bahwa bahwa *personal digital assistant* (PDA) adalah *smart phone* atau komputer genggam. *Smart phone* dapat dikatakan sebagai komputer genggam karena memiliki fungsi yang hampir sama dengan komputer. Seperti yang sudah ada sekarang bahwa *smart phone* juga bisa untuk

mengelola dokumen, *spreadsheets*, *database* dll, seperti yang biasa dilakukan komputer. Compeau dan Higgins (1995) menyatakan terdapat tiga dimensi *Computer Self Efficacy*, yaitu: 1) Besaran (*Magnitude*) adalah keyakinan diri dalam menggunakan komputer untuk mengoperasikan teknologi informasi yang berhubungan dengan tingkat kesulitan ketika melakukannya. 2) Kekuatan (*strength*) adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam melakukan dan menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan komputasinya. 3) Generalisasibilitas (*Generalizability*) adalah kemampuan individu dalam menggunakan aplikasi baru yang menunjukkan individu tersebut dapat mengoperasikan dengan baik hal yang baru dalam aplikasi tersebut atau kurang baik dalam menggunakan aplikasi sistem informasi.



Gambar 2. Paradigma Penelitian

Penelitian ini memiliki empat hipotesis

H1: *Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap Penggunaan *E-wallet* pada Mahasiswa Akuntansi UNY

H2: *Social Influence* berpengaruh positif terhadap Penggunaan *E-wallet* pada Mahasiswa Akuntansi UNY

H3: Literasi Keuangan Digital berpengaruh positif terhadap Penggunaan *E-wallet* pada Mahasiswa Akuntansi UNY

H4: *Computer Self Efficacy* berpengaruh positif terhadap Penggunaan *E-wallet* pada Mahasiswa Akuntansi UNY

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan data primer langsung dari sumbernya. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, dan juga metode ilmiah/ *scientific*, karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2021 secara *online* dengan membagikan kuesioner melalui Google formulir kepada Mahasiswa S1 Akuntansi UNY angkatan 2017-2020 dengan media grup Whatsapp. Penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel *purposive sampling* yang menurut Menurut Sugiyono (2017: 85) adalah teknik pengambilan sampel pada penelitian dengan beberapa pertimbangan sesuai yang dibutuhkan peneliti supaya lebih representative.

Tabel 1. Jumlah Mahasiswa Akuntansi

Angkatan	Jumlah mahasiswa
2017	58 orang
2018	69 orang
2019	113 orang
2020	127 orang
Total	367 orang

Sampel yang diambil adalah 191 dari 367 mahasiswa S1 Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menggunakan rumus *Struggess* untuk distribusi frekuensi. Uji asumsi klasik yang digunakan adalah uji normalitas untuk melihat data terdistribusi secara normal atau tidak, uji linearitas untuk menguji apakah variabel independen memiliki hubungan yang linear pada variabel dependen, uji Multikolinearitas untuk menguji antar variabel apakah terjadi multikolinearitas, dan yang terakhir adalah uji heteroskedastisitas untuk menguji apakah terjadi gejala heteroskedastisitas atau tidak. Uji hipotesis dilakukan dengan uji regresi linear berganda dan uji T atau uji parsial.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Responden penelitian ini memiliki responden paling banyak tahun angkatan 2018 dan 2019 dengan 28% atau 53 responden. Sedangkan untuk responden yang paling sedikit adalah tahun 2017 dengan 18% atau 35 responden. untuk kategori umur responden yang berumur 17-18 berjumlah 19 orang atau 10%, untuk responden berumur 21-22 sebanyak 71 orang atau 37% dan responden paling banyak berumur antara 19 tahun sampai 20 tahun dengan jumlah responden 101 orang atau 53%. Berdasarkan jenis kelamin 75% responden merupakan

perempuan. ShopeePay merupakan *e-wallet* dengan pengguna terbanyak sebesar 27,9% disusul OVO sebesar 21,8%.

Tabel 2. Analisis Deskriptif

Variabel	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Performance Expectancy</i> (X1)	191	11	13	24	21,68	2,494
<i>Social Influence</i> (X2)	191	18	6	24	16,71	3,491
Literasi Keuangan Digital (X3)	191	23	21	44	30,76	5,155
<i>Computer Self Efficacy</i> (X4)	191	17	11	28	20,72	3,406
Penggunaan E-wallet (Y)	191	10	10	20	14,89	2,618

Berdasarkan perhitungan distribusi frekuensi yang dilakukan, dengan menggunakan rumus *Strugess performance expectancy* berada pada kategori tinggi dengan 77%, *social influence* berada pada kategori tinggi dengan 51%, literasi keuangan digital berada pada kategori rendah dengan 47%, *computer self efficacy* berada pada kategori sedang dengan 64%, dan penggunaan e-wallet berada pada kategori sedang dengan 53%.

Berdasarkan hasil dari uji validitas yang telah dilakukan didapatkan 35 dari 37 soal dinyatakan valid 35 soal memiliki nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel, sehingga dapat dikatakan bahwa 35 soal tersebut dikatakan valid. Untuk uji reliabilitas semua variabelnya dinyatakan reliabel (nilai cronbach' s alpha >0,6). Uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal.

Tabel 3. Uji normalitas

Berdasarkan tabel diatas nilai sig

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	N	Unstandardized Residual
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	1,98943168
Most Extreme Differences	Absolute	0,045
	Positive	0,035
	Negative	-0,045
Test Statistic		0,045
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

0,200 > 0,050, sehingga setelah dilakukan uji hipotesis dapat dikatakan bahwa variabel terdistribusi secara normal.

Variabel-variabel independen pada penelitian ini memiliki hubungan yang linear pada variabel dependennya ditunjukkan dari nilai sig seluruh variabelnya lebih dari 0,05. Untuk uji multikoleniaritas penelitian ini tidak terjadi multikolinearitas dengan seluruh variabelnya memiliki nilai tolerance>0,05 dan nilai VIF<10. Uji asumsi klasik yang terakhir adalah uji heteroskedastisitas yang metode spearman'rho, dalam penelitian ini disimpulkan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas seluruh variabel nya memiliki nilai sig>0,05.

Tabel 4: Hasil Uji Hipotesis

Model	Unstandardized B	t	Sig.
(Constant)	-0,383	-0,273	0,785
<i>Performance Expectancy</i>	0,245	3,646	0,000
<i>Social Influence</i>	0,144	3,018	0,003
Literasi Keuangan Digital	0,078	2,221	0,028
<i>Computer Self Efficacy</i>	0,249	4,821	0,000
R Square = 0,423			
F value = 34,053			
Sig.F = 0,00			

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa Nilai R Square adalah 0,423 yang artinya variabel *performance expectancy*, *social influence*, literasi keuangan digital, dan *computer self efficacy* mempengaruhi sebanyak 42,3% terhadap penggunaan *e-wallet* dan 57,7% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti. Untuk nilai F adalah 34,053 dengan signifikansi $0,00 < 0,05$ yang artinya variabel *performance expectancy*, *social influence*, literasi keuangan digital, dan *computer self efficacy* berpengaruh positif secara bersamaan atau simultan terhadap variabel dependen penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY.

Hasil dari penelitian menunjukkan variabel *Performance Expectancy* (H1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,245 yang menyatakan bahwa setiap kenaikan *performance expectancy* sebesar 1 satuan maka akan menaikkan penggunaan *e-wallet* sebesar 0,245 satuan. Hal ini dapat diartikan arah model tersebut adalah positif. *Performance expectancy* memiliki t hitung $3,646 > t$ tabel 1,653 dan memiliki signifikansi $0,000 < 0,050$ disimpulkan bahwa hasil dari analisis data variabel *performance expectancy* berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-wallet*, sehingga hipotesis pertama diterima. Hasil dari

penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Abrahão et. al. (2016), bahwa *performance expectancy* memiliki pengaruh terhadap penggunaan *mobile payment* didukung dengan penelitian yang dilakukan Dewayanti et.al. (2018) dan Anugrah & Ompusunggu (2021) menyatakan bahwa *performance expectancy* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penerimaan penggunaan teknologi keuangan. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna yang memiliki ekspektasi kinerja lebih terhadap penggunaan *e-wallet* dapat memberikan pengaruh positif kepada penggunaannya untuk lebih menggunakan *e-wallet*. Semakin tinggi ekspektasi kinerja pada *e-wallet* semakin tinggi pula penggunaan *e-wallet*.

Hasil dari penelitian menunjukkan variabel *Social Influence* (H2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,144 yang menyatakan bahwa setiap kenaikan *social influence* sebesar 1 satuan maka akan menaikkan penggunaan *e-wallet* sebesar 0,144 satuan. Hal ini dapat diartikan arah model tersebut adalah positif. *Social influence* memiliki t hitung $3,018 > t$ tabel 1,653 dan memiliki signifikansi $0,003 < 0,050$ disimpulkan bahwa hasil dari analisis data variabel *social influence* berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-wallet*, sehingga hipotesis

kedua diterima. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa *social influence* berpengaruh terhadap penggunaan teknologi baru. Rahmawati et al (2020) pada penelitiannya menunjukkan bahwa *social influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan teknologi keuangan baru yaitu *mobile banking*. Pada penelitian yang dilakukan Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita (2018) menyatakan bahwa *social influence* juga memiliki pengaruh positif terhadap niat seseorang dalam menggunakan teknologi. Hidayat, Aini, Fetrina (2020) yang menyatakan *social influence* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan teknologi *e-wallet*. Penelitian lain menyebutkan *social influence* memiliki pengaruh signifikan terhadap penerimaan penggunaan *mobile payment* (Ariffin, Ahmad, & Haneef, 2020). Hal ini mengandung arti bahwa individu yang menggunakan *e-wallet* dipengaruhi oleh lingkungan sekitar yang dianggap penting oleh individu tersebut. Semakin banyak orang di lingkungan sekitar yang menggunakan teknologi *e-wallet* maka akan mempengaruhi orang yang tinggal di sekitarnya untuk ikut menggunakan *e-wallet* juga.

Hasil dari penelitian menunjukkan variabel Literasi Keuangan Digital (H3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY. Hal ini ditunjukkan dengan

nilai koefisien regresi sebesar 0,078 yang menyatakan bahwa setiap kenaikan Literasi Keuangan Digital sebesar 1 satuan maka akan menaikkan penggunaan *e-wallet* sebesar 0,078 satuan. Hal ini dapat diartikan arah model tersebut adalah positif. Variabel Literasi Keuangan Digital pada penelitian ini memiliki t hitung 2,221 > t tabel 1,653 dan memiliki signifikansi 0,028 < 0,050 disimpulkan bahwa hasil dari analisis data variabel Literasi Keuangan Digital berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-wallet*, sehingga hipotesis ketiga dinyatakan diterima. Sama seperti penelitian sebelumnya menurut Tony & Desai (2020) bahwa Literasi Keuangan Digital berpengaruh terhadap penggunaan teknologi keuangan dalam hal ini adalah *e-wallet* yang merupakan salah satu produk dari inklusi keuangan digital. Didukung juga dengan penelitian George (2020) bahwa literasi keuangan digital diperlukan untuk menyikapi inklusi keuangan digital termasuk *e-wallet* di dalamnya. Pada penelitian Saini (2019) menyebutkan bahwa kesadaran tentang *platform* keuangan digital mempengaruhi dalam penggunaan teknologi keuangan sendiri. Hal ini diartikan bahwa individu yang memiliki tingkat literasi keuangan digital yang tinggi akan mempengaruhi dalam menggunakan *platform* keuangan digital. Individu dengan literasi keuangan digital yang tinggi akan menghindarkan dari

permasalahan yang mungkin terjadi ketika menggunakan teknologi keuangan *e-wallet*.

Hasil dari penelitian menunjukkan variabel *Computer Self Efficacy* (H4) berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,249 yang menyatakan bahwa setiap kenaikan *computer Self Efficacy* (keyakinan diri) sebesar 1 satuan maka akan menaikkan penggunaan *e-wallet* sebesar 0,249 satuan. Hal ini dapat diartikan arah model tersebut adalah positif. *Computer Self Efficacy* memiliki t hitung 34,821 > t tabel 1,653 dan memiliki signifikansi $0,000 < 0,050$ disimpulkan bahwa hasil dari analisis data variabel *Computer Self Efficacy* berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-wallet*, disimpulkan hipotesis keempat diterima. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *Computer Self Efficacy* berpengaruh terhadap penggunaan teknologi baru. Pada penelitian sebelumnya milik Yudha & Isgiyarta (2015) dan Medyawati et.al. (2011), menunjukkan bahwa *computer self efficacy* berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi digital. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyogumilang, A. P. (2020) bahwa dalam menggunakan *mobile payment* dipengaruhi oleh *computer self efficacy*. Artinya individu yang memiliki keyakinan dalam mengoperasikan perangkat keras (komputer,

tablet, ponsel, dll) mempengaruhi individu tersebut untuk menggunakan teknologi pembayaran baru melalui ponsel pintarnya. Dengan memiliki keyakinan mengoperasikan produk *e-wallet* pada ponsel, individu akan yakin untuk bertransaksi dengan teknologi keuangan baru seperti *e-wallet*.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah H1: *Performance expectancy* memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY. Ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,050$. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima. Hal ini diartikan bahwa *performance expectancy* memiliki pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-wallet*.

H2: *Social influence* memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY.

Ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,050$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua diterima yang artinya *social influence* memiliki pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-wallet*.

H3: Literasi keuangan digital berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY.

Nilai signifikansi variabel literasi keuangan digital adalah 0,028 lebih besar dari 0,050. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hipotesis ketiga diterima yang artinya literasi

keuangan digital memiliki pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-wallet*.

H4: *Computer self efficacy* memiliki pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY.

Dari hasil perhitungan *computer self efficacy* memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,050$. Dengan melihat hasil dari perhitungan dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis keempat diterima yang artinya *computer self efficacy* memiliki pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-wallet*.

Keterbatasan pada penelitian ini antara lain:

1. Pada penelitian ini variabel *computer self efficacy* hanya dibatasi dalam penggunaan aplikasi teknologi informasi dan tidak membahas pada perangkat keras yang digunakan.
2. Penelitian ini hanya menggunakan populasi mahasiswa aktif S1 Akuntansi FE UNY saja. Hal ini kurang bisa menjadi gambaran secara keseluruhan.
3. Tidak adanya pertanyaan kunci sebagai langkah antisipasi ketidakjujuran dari responden.
4. Penelitian ini memiliki satu variabel yang masih baru dan belum banyak diteliti yaitu variabel Literasi Keuangan Digital. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam mencari referensi yang dibutuhkan sehingga membuat peneliti lebih banyak menggunakan jurnal-jurnal yang ada.
5. Penyebaran kuesioner secara *online* membuat peneliti tidak bisa mengontrol

jawaban yang diberikan oleh responden yang bisa berakibat kerusakan pada jawaban responden.

6. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa tidak hanya empat variabel yaitu *performance expectancy*, *social influence*, literasi keuangan digital dan *computer self efficacy* yang mempengaruhi penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi UNY. Sebesar 42,3% keempat variabel mempengaruhi dalam penggunaan *e-wallet*.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang kedepannya dapat bisa lebih baik. Saran diberikan pada penelitian ini adalah dapat menambahkan variabel yang lebih relevan, keterbatasan dari penelitian ini dapat menjadi perbaikan pada penelitian selanjutnya. Memberikan pertanyaan kunci sebagai langkah antisipasi adanya ketidakjujuran dalam pengisian kuesioner. Mempertimbangkan penentuan sampel supaya lebih *representative*, kuesioner baiknya diawasi dengan baik agar dapat digunakan atau tidak rusak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiola, O. A., & Ikegune, D. O. (2016). Computer self-efficacy and perceived ease-of-use of personal digital assistants for academic activities by undergraduates in University of Ibadan. *Library Philosophy and Practice*, 2016(1).
- Abrahão, R. d., Moriguchi, S. N., & Andrade, D. F. (2016). Intention of adoption of mobile payment: An analysis in the light of the Unified Theory of

- Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *IMR Innovation & Management Review*, 221-230. Retrieved from <http://www.revistas.usp.br/rai>
- Adi, I. N. R., & Yanti, P. E. P. (2018). Pengaruh Computer Attitude, Computer Self Efficacy, dan Trus Terhadap Minat Menggunakan Software Akuntansi Pada Karyawan LPD Se-Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Akuntansi & Bisnis*, 3(1), 58–70.
- Aljabbaru, I. H., & Sari, D. (2020). Analisis Penggunaan Mobile Payment Linkage dengan menggunakan Model Unfined of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *e-Proceeding of Management*, 1151-1163.
- Alodokter. (2020, Agustus). Ini Panduan Menjalani New Normal Saat Pandemi. Retrieved from <https://www.alodokter.com/ini-panduan-menjalani-new-normal-saat-pandemi-corona> diakses 8 September 2020
- Anugrah, M. D., & Ompusunggu, H. (2021, Maret). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan E-money Melalui Aplikasi Pembayaran Berbasis Digital Menggunakan Model UTAUT. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, Vol.18 No.1, 47-56.
- Ariffin, N. H., Ahmad, F., & Haneef, U. M. (2020, July). Acceptance of mobile payments by retailers using UTAUT. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, Vol. 19, No. 1, 149-155. doi:DOI: 10.11591
- Bila, N. S. (2020). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Konsumen Dalam Menggunakan Layanan Mobile Payment pada Aplikasi OVO (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya). *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(2).
- Burhanuddin, C. I., & Abdi, M. N. (2019). Tingkat pemahaman dan minat masyarakat dalam penggunaan fintech. *Owner: Riset dan Jurnal Akuntansi*, 3(1), 21-27.
- Bunyamin, M., & Sauda, S. (2019). Pengaruh Dimensi Computer Self Efficacy (Cse) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Bina Komputer*, 1(2), 133–139. <https://doi.org/10.33557/binakomputer.v1i2.453>
- Cahyogumilang, A. P. (2020). Pengaruh Computer Self-efficacy dan Penerapan Model UTAUT terhadap User Acceptance Digital Payment (Doctoral dissertation, STIE YKPN).
- Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1995). Computer Self-Efficacy: Development of a Measure and Initial Test. *Management Information System Research Center*, 189-211.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS quarterly*, 319-340.
- George, R. R. (2020, June). A Study on Digital Financial Literacy: A precedent for improved Financial Literacy and Financial Inclusion. *JETIR*, Volume 7(6), 1531-1547. Retrieved from www.jetir.org
- GPMI. (2016). G20 High-Level Principles for Digital Financial Inclusion. *Global Partnership for Financial Inclusion*, 3–23.
- Hidayat, M. T., Aini, Q., & Fetrina, E. (2020). Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus). *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 9(3), 239-247.
- Indriantoro, N. (2000). Pengaruh computer anxiety terhadap keahlian dosen dalam penggunaan komputer. *Jurnal Akuntansi dan Auditing Indonesia*, 4(2), 191-209.
- KBBI, www.kbbi.web.id, dalam jaringan diakses 2 juli 2021

- Kontan. (2020, Desember). Snapcart survei penggunaan e-wallet oleh konsumen, ini dia urutan penguasanya. Retrieved from <https://keuangan.kontan.co.id> diakses pada 20 Maret 2021
- Kontan.co.id. (2020, November Kamis). *Nasional Kontan*. Retrieved from Kontan.co.id: <https://nasional.kontan.co.id/news/lit-erasi-keuangan-digital-di-indonesia-baru-355> diakses pada 12 April 2021
- Kusyanti, A., Herlambang, A. D., & Dewayanti, A. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Dalam Menggunakan Layanan Mobile Banking Dengan Menggunakan UTAUT (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) (Studi Pada Pengguna Mobile Banking BRI KCP Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol.2, No.9, 2798-2805. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2017). *E-commerce 2017: business, technology, society* / Kenneth C. Laudon (13 ed.). New York.
- Medyawati, H., Christiyanti, M., & Yunanto, M. (2011, October). The Influence of Computer Self Efficacy, Computer Experience and Interface Design to Acceptance of Electronic Banking: Empirical Study of Bank Customersin Bekasi City. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 1 No.4, 305-310.
- Muntianah, S. T., Astuti, E. S., & Azizah, D. F. (2012). Pengaruh Minat Perilaku Terhadap Actual Use Teknologi Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)(studi kasus pada kegiatan belajar mahasiswa fakultas ilmu administrasi universitas brawijaya malang). *PROFIT: JURNAL ADMINISTRASI BISNIS*, 6(1).
- Mustaqim, R. N., Kusyanti, A., & Aryadita, H. (2018, Juli). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan E-Commerce XYZ Menggunakan Model UTAUT (Unified Theory Acceptance and Use Of Technology). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan E-Commerce XYZ Menggunakan Model UTAUT (Unified Theory Acceptance and Use Of Technology), Vol.2 No.7, 2584-2593. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- OJK. (2013). *OJK*. Retrieved from www.ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx diakses pada 8 September 2020
- OJK. (2017). Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (Revisit 2017). *Otoritas Jasa Keuangan*, 1–99.
- Prasad, H., Meghwal, D., & Dayama, V. (2018). Digital Financial Literacy: a Study of Households of Udaipur. *Journal of Business and Management*, 5, 23-32.
- Rahmawati, R. E., & Maika, M. R. (2021). Penerapan Model UTAUT terkait akseptasi mahasiswa terhadap Cashless Payment di masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 17(1), 1-14.
- Setiawan, M., Effendi, N., Santoso, T., Dewi, V. I., & Sapulette, M. S. (2020). Digital financial literacy, current behavior of saving and spending and its future foresight. *Economics of Innovation and New Technology*, 1-19.
- Setyono, A., & Astuti, E. Z. (2016). Eksplorasi Mobile Computing Untuk Komunikasi Data. *Techno.COM*, 12(50131024), 208–216.
- Sugiantoro, Y., & Isharijadi, I. (2015). Pengaruh Personalization, Computer Self Efficacy, dan Trust terhadap Perceived Usefulness pada Pengguna Internet Banking di PT. Bank BRI (persero), tbk. Cabang Madiun.

- Assets: Jurnal Akuntansi dan Pendidikan, 4(1), 82-90.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taylor, S., & Todd, P. A. (1995). Understanding information technology usage: A test of competing models. *Information systems research*, 6(2), 144-176.
- Tempo.co. (2020, Desember). Modus Baru Kejahatan Digital Mengintai. Retrieved from nasional.tempo.co: <https://nasional.tempo.co/read/1412726/modus-baru-kejahatan-digital-mengintai-diakes-pada-21-juni-2021>
- Thompson, R. L., Higgins, C. A., & Howell, J. M. (1991). "Personal computing: Toward a conceptual model utilization." *MIS quarterly* (1991):125-143
- Tony, N., & Desai, K. (2020, Januari). Impact Of Digital Financial Literacy On Digital Financial Inclusion. *International Journal of Scientific & Technology Research*, volume 9(issue 01), 1911-1915.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS quarterly*, 425-478.
- Yudha, H. N., & Isgiyarta, J. (2015). Analisis Pengaruh Persepsi Nasabah Bank Terhadap Internet Banking Adoption (Studi pada Nasabah Perbankan yang Menggunakan Internet Banking di Kota Surakarta). *Diponegoro Journal of Accounting*, 4(4), 148-157.