

Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology Pada Aplikasi Dana

Siti Umul Khoiriyah¹, Moh. Halim², Achmad Syafrudin Zulkarnaeni³- Universitas Muhammadiyah Jember

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of perceived benefits, perceived convenience, and perceived security on interest in using financial technology through e-wallet with the DANA application in Ajung District. The population used in this study is online and physical stores that use e-wallet with the DANA application as many as 53 shops in Ajung District. The sample in this study was selected using a purposive sampling technique. Shops that were sampled were 48 online stores and physical stores. The number of questionnaires distributed in this study were 53 questionnaires with 48 questionnaire data that could be processed. The data analysis technique used multiple linear regression analysis. Based on the results of the analysis and discussion, it shows that perceived benefits, perceived convenience, and perceived security have a positive effect on interest in using e-wallet with the DANA application. In addition, the results of the study partially show that the perceived benefits, perceived convenience, and security perceptions have an effect on interest in using e-wallet with the DANA application.

Keywords: *Perception of Benefits, Perception of Ease, Perception of Security, Financial Technology.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan *fintech* di Indonesia baru mulai berkembang pada beberapa tahun ke belakang. Di Tahun 2015, muncul Asosiasi Fintech Indonesia (AFI) yang memiliki tujuan untuk menyediakan partner bisnis yang mumpuni dalam bidang keuangan. Berbagai penelitian telah mengkonfirmasi bahwa masyarakat lebih banyak menyukai teknologi yang menyediakan layanan *platform* dengan cepat, mudah, aman dan bermanfaat. Salah satunya yaitu *fintech* dengan memunculkan sistem pembayaran secara nontunai atau biasa disebut *e-money*. Penggunaan alat pembayaran non-tunai juga dapat mencegah uang rusak (Adhinagari, 2018).

Sistem pembayaran digital dengan *e-money* saat ini termasuk model pembayaran yang memudahkan dan menawarkan kenyamanan kepada penggunaanya. Hanya dengan memanfaatkan internet secara online bisa membayar tanpa bertemu atau datang jauh-jauh untuk menemui penjual. Dan jika ingin melakukan pembayaran digital secara dekat seperti di toko offline hanya dengan

scan QR Code yang telah disediakan toko dengan aplikasi yang ada di smartphone milik konsumen. Penggunaan QR Code bertujuan untuk menyampaikan data yang terkandung di dalamnya dan merespons data tersebut secara cepat (Aulia & Suryanawa, 2019; Harto, 2022)

Dari fenomena inilah yang membuat para pebisnis toko online maupun toko fisik menerima pembayaran penjualannya melalui *digital* atau biasa disebut *digital payment* melalui *e-wallet* salah satunya menggunakan aplikasi DANA. Karena aplikasi ini memiliki fitur – fitur yang sangat mudah untuk membantu toko-toko atau UMKM semakin adaptif dengan dinamika era nontunai dan kompeten dalam pengelolaan transaksi (Yuliana 2021). Cara pembayaran melalui DANA dengan mudah memakai *link* untuk toko online dan *QR Code* untuk toko fisik. Bukan hanya untuk pembayaran saja DANA juga memberikan pada fitur tersebut bisa melihat riwayat transaksi serta *mendownload* laporan keuangan *income* dan *expense* setiap bulannya.

Penelitian ini menggunakan teori TAM dan E-Business untuk mengetahui persepsi dari pengguna. Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang memengaruhi diterimanya penggunaan teknologi. Model TAM berasal dari teori psikologis untuk menjelaskan perilaku pengguna teknologi informasi. salah satu faktornya yaitu persepsi manfaat atas kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan teknologi informasi sebagai suatu tindakan dalam konteks pengguna teknologi informasi (Tri Irawati, et al 2019).

Dalam teori TAM persepsi manfaat yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat dari teknologi dalam menggunakannya (Fitria, 2017). Hal tersebut dapat diartikan bahwa persepsi manfaat merupakan pandangan subjektif seseorang atau sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi sangat bermanfaat untuk meningkatkan kinerja pekerjaannya. Salah satu manfaat yang didapat dalam menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA yaitu disaat setiap transaksi baik pembeli maupun penjual tidak perlu memikirkan kembalian karena *e-wallet* bisa memotong saldo hingga jumlah desimal sesuai jumlah pembayaran.

Persepsi kemudahan dalam teori TAM juga diartikan sebagai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dari teknologi (Fitria, 2017; Khadijah & Janrosl, 2022). Hal tersebut dapat diartikan bahwa persepsi kemudahan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi mudah digunakan dan mudah dioperasikannya. Salah satu kemudahan dalam menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA yaitu menyediakan kemudahan untuk segala jenis transaksi.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet* dengan aplikasi DANA dengan pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan. Serta penelitian ini juga untuk mengetahui apakah persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* dengan aplikasi DANA.

LANDASAN TEORI

Technology Acceptance Model (TAM)

TAM dikembangkan dari teori psikologis yang menjelaskan tentang perilaku pengguna komputer yang berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*), dan

hubungan perilaku pengguna (*user behaviour relationship*). Model ini menempatkan faktor sikap dan tiap-tiap perilaku pemakai dengan dua variabel, yaitu kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*). Kemudahan penggunaan serta kemanfaatan adalah dua karakteristik yang banyak dipelajari secara mendalam karena merupakan hal utama dalam *Technology Acceptance Model* (TAM). Dengan demikian dapat dipahami reaksi dan persepsi pemakai atas kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TI sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks penggunaan TI menjadikan tindakan orang tersebut dapat menerima penggunaan TI (Fitria 2017). Kedua variabel model TAM, yaitu kemanfaatan (*usefulness*), dan kemudahan (*ease of use*) dapat menjelaskan bahwa persepsi pemakai akan menentukan sikapnya dalam penerimaan penggunaan teknologi informasi.

Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat merupakan sejauh mana orang atau pengguna yakin jika teknologi tersebut sangat bermanfaat untuk meningkatkan kinerja mereka. (Rizki Budi Ericaningtyas, 2021) menyebutkan bahwa ada tiga indikator persepsi manfaat pada minat penggunaan *e-wallet*, yaitu proses transaksi pembayaran lebih cepat, pekerjaan efektif, dan meningkatkan produktivitas.

Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan merupakan sejauh mana orang atau pengguna yakin jika teknologi tersebut sangat mudah untuk digunakan. (Rizki Budi Ericaningtyas, 2021; Harto, 2022) menyebutkan ada tiga indikator persepsi kemudahan pada minat penggunaan *e-wallet*, yaitu sangat mudah dipelajari, fleksibel saat digunakan, dan mudah digunakan pada waktu kapanpun dan dimanapun.

Persepsi Keamanan

Persepsi keamanan merupakan sejauh mana orang atau pengguna yakin jika teknologi tersebut aman digunakan. (Rizki Budi Ericaningtyas, 2021) menyebutkan ada tiga indikator persepsi keamanan atau risiko pada minat penggunaan *e-wallet*, yaitu menggunakan *e-wallet* sangat beresiko tinggi, transaksi tidak aman, saldo *e-wallet* dapat berkurang tanpa sebab.

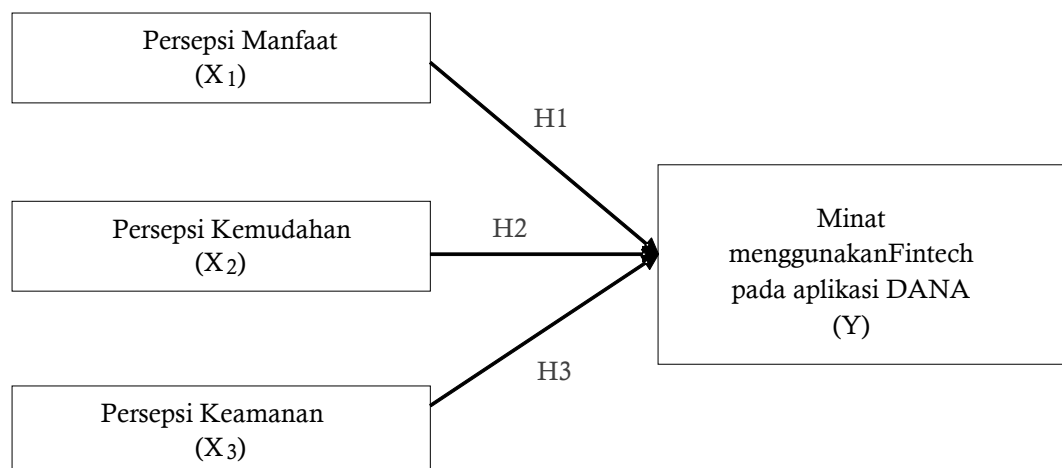
DANA

Dompot digital DANA hadir dengan konsep *open-platform*, artinya, aplikasi DANA dapat masuk dan digunakan dalam berbagai *platform* yang berbeda, baik *offline* maupun *online*. Konsep *open platform* ini, selain dapat terhubung dengan berbagai bentuk alat pembayaran lain, DANA juga dapat dimanfaatkan oleh berbagai sektor, termasuk pendidikan, layanan publik, layanan sosial, hingga pedagang kaki lima (Sutanto & Yessica, 2020). minat menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA. (Abrilia & Tri, 2020) menyebutkan terdapat tiga indikator pada minat menggunakan *e-wallet* yaitu minat menggunakan *e-wallet* disediakan untuk bertransaksi, kemajuan teknologi pada aplikasi dompet digital, dan ketertarikan menggunakan aplikasi *e-wallet* atas dasar kemauan diri sendiri.

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini memiliki hubungan terkait antar variabel. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini

dapat dituliskan sebagai berikut :



Gambar 1 Hipotesis

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data independensi, pengalaman audit, kompetensi auditor terhadap kualitas audit menggunakan software SPSS Versi 21 diperoleh hasil regresi linear berganda sebagai berikut.

Tabel 4.1
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1,259	2,521		,971	,865
PERSEPSI MANFAAT	,455	,107	,601	4,266	,000
PERSEPSI KEMUDAHAN	,207	,120	,242	2,720	,003
PERSEPSI KEAMANAN	,354	,359	,384	3,915	,001

a. Dependent Variable: Minat DANA

Berlandaskan tabel 4.1 maka bisa didapatkan persamaan regresi linear berganda seperti di bawah ini.

$$Y = 1,259 + 0,455X_1 + 0,207X_2 + 0,354X_3 + e$$

Berdasarkan hasil persamaan yang diperoleh dapat dijelaskan makna dan arti dari koefisien regresi sebagai berikut :

1. Dari persamaan tersebut, nilai konstanta adalah 1,259. Hal ini memaparkan bahwa jika nilai variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan sama dengan nol, maka nilai minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA sebesar 1,259.
2. Koefisien regresi persepsi manfaat sebesar 0,455. Hal ini menjelaskan besarnya pengaruh variabel persepsi manfaat terhadap variabel minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA, koefisien regresi bertanda positif menunjukkan variabel persepsi manfaat berpengaruh searah terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA, yang berarti setiap peningkatan satu satuan variabel persepsi manfaat akan menyebabkan

peningkatan minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA sebesar 0,455. Dengan asumsi bahwa variabel lainnya tetap konstan.

3. Koefisien regresi persepsi kemudahan sebesar 0,207. Hal ini menjelaskan besarnya pengaruh variabel persepsi kemudahan terhadap variabel minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA, koefisien bertanda positif menunjukkan variabel persepsi kemudahan berpengaruh searah terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA, yang berarti setiap peningkatan satu satuan variabel persepsi kemudahan akan menyebabkan peningkatan e-wallet dengan aplikasi DANA sebesar 0,207. Dengan asumsi bahwa variabel lainnya tetap konstan.
4. Koefisien regresi persepsi keamanan sebesar 0,354, menjelaskan besarnya pengaruh variabel persepsi keamanan terhadap variabel minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA, koefisien regresi bertanda positif menunjukkan variabel persepsi keamanan berpengaruh searah terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA, yang berarti setiap peningkatan satu satuan variabel persepsi keamanan akan menyebabkan peningkatan menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA sebesar 0,354. Dengan asumsi bahwa variabel lainnya tetap konstan.

Tabel 4.2 Uji Validitas

Variabel	Item Soal	r table	Correlation	Taraf Signifikan	Keterangan
Persepsi Manfaat (X1)	Soal 1	0,284	0,774	0,05	Valid
	Soal 2	0,284	0,867	0,05	Valid
	Soal 3	0,284	0,810	0,05	Valid
	Soal 4	0,284	0,811	0,05	Valid
Persepsi Kemudahan (X2)	Soal 1	0,284	0,782	0,05	Valid
	Soal 2	0,284	0,867	0,05	Valid
	Soal 3	0,284	0,903	0,05	Valid
	Soal 4	0,284	0,853	0,05	Valid
Persepsi Keamanan (X3)	Soal 1	0,284	0,660	0,05	Valid
	Soal 2	0,284	0,684	0,05	Valid
	Soal 3	0,284	0,778	0,05	Valid
	Soal 4	0,284	0,710	0,05	Valid
Minat DANA (Y)	Soal 1	0,284	0,905	0,05	Valid
	Soal 2	0,284	0,896	0,05	Valid
	Soal 3	0,284	0,829	0,05	Valid

Sumber: Data olahan SPSS 2022

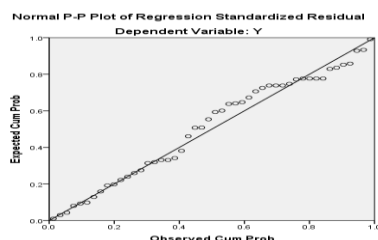
Berdasarkan tabel 4.2 hasil uji validitas variabel persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan (X2), persepsi keamanan (X3) dan minat menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA (Y) menunjukkan bahwa masing-masing item soal memiliki nilai r lebih $> r$ table. Nilai r table yaitu 0,284 yang didapat dengan $df(n-2)$ atau $(48-2)$ dengan menggunakan uji 2 arah pada tingkat signifikansi 0,05. Dari hasil uji yang telah dilakukan, maka seluruh item soal diatas dinyatakan valid.

Tabel 4.3 Uji Reabilitas

Variabel	Nilai alpha cronbach	Nilai Kritis	Keterangan
Persepsi Manfaat (X1)	0,826	0,60	Reliabel
Persepsi Kemudahan (X2)	0,825	0,60	Reliabel
Persepsi Keamanan (X3)	0,884	0,60	Reliabel
Minat DANA (Y)	0,822	0,60	Reliabel

Sumber : Data olahan SPSS 2022

Berlandaskan tabel 4.3 memaparkan bahwa seluruh instrumen dalam penelitian ini yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi keamanan, dan minat menggunakan *e-wallet* dengan aplikasi DANA memiliki koefisien Cronbach's Alpha lebih dari 0,60 sehingga semua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.



Gambar 2 Uji Normalitas

Berlandaskan gambar grafik P-Plot diatas, bisa diketahui bahwa residual distribusi normal. Hal tersebut bisa kita lihat dari data (titik) yang ada di sekitar garis tersebut.

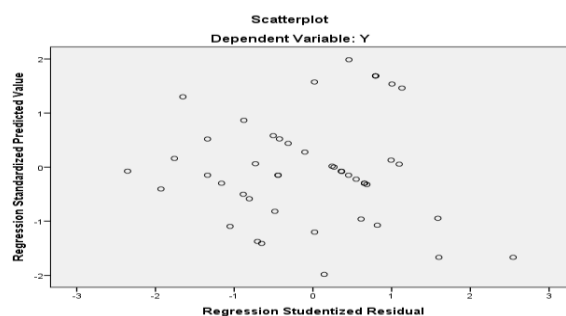
Tabel 4.4 Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	PERSEPSI MANFAAT	,418	2,394
	PERSEPSI KEMUDAHAN	,421	2,377
	PERSEPSI KEAMANAN	,988	1,012

a. Dependent Variable: Minat DANA

Berlandaskan tabel 4.4 di atas, diketahui nilai VIF untuk variabel persepsi manfaat sebesar 2,394 ($2,394 < 10$), variabel persepsi kemudahan sebesar 2,377 ($2,377 < 10$), dan variabel persepsi keamanan sebesar 1,012 ($1,012 < 10$), sehingga dapat dikatakan regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini, bebas dari multikolinieritas.



Gambar 3 Uji Heteroskedastisitas

Berlandaskan hasil dari Scatterplot dalam gambar 3 tampak bahwa plot yang terbentuk tidak mempunyai pola yang jelas, dan titik-titik tersebut menyebar di atas maupun di bawah angka 0 di sumbu Y, maka bisa dinyatakan tidak berlangsung heterokedasititas.

Tabel 4.5 Uji Parsial (Uji t)

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,259	2,521	,971	,865
	PERSEPSI MANFAAT	,455	,107	,601	,000
	PERSEPSI KEMUDAHAN	,207	,120	,242	,003
	PERSEPSI KEAMANAN	,354	,359	,384	,001

a. Dependent Variable: Minat DANA

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji parsial bisa diketahui bahwa nilai t tabel yaitu 2,015. Jika nilai signifikansinya <0,05 maka variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Maka penjelasan uji t sebagai berikut :

- Variabel persepsi manfaat (X1) diperoleh nilai thitung sebesar 4,266 dengan nilai ttabel 2,015 dan nilai sig sebesar 0,00. Dapat disimpulkan bahwa thitung 4,266 > ttabel 2,015 dan nilai sig <0,05. Maka HO ditolak dan H1 diterima, artinya variabel persepsi manfaat (X1) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA
- Variabel persepsi kemudahan (X2) diperoleh nilai thitung 2,720 dengan ttabel 2,015 dan nilai sig sebesar 0,03. Dapat disimpulkan bahwa thitung 2,720 > ttabel 2,015 dan nilai sig <0,05. Maka HO ditolak dan H2 diterima, artinya variabel persepsi kemudahan (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA
- Variabel persepsi keamanan (X3) diperoleh nilai thitung sebesar 3,915 dengan nilai ttabel 2,015 dan nilai sig sebesar 0,01. Dapat disimpulkan bahwa thitung 3,915 > ttabel 2,015 dan nilai sig <0,05. Maka HO ditolak dan H3 diterima, artinya variabel persepsi keamanan (X3) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA.

Tabel 4.6 Uji R² (Koefisien Determinasi)

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.797 ^a	.635	.610	1,13029
a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1				
b. Dependent Variable: Y				

Sumber: Data olahan SPSS 2022.

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji Koefisien determinasi menunjukkan Adjusted R Square adalah sebesar 0,610 atau 61 persen. Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi dana sebesar 61% dipengaruhi oleh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan, sedangkan sisanya sebesar 39% dipengaruhi oleh faktor lain dari tiga variabel tersebut. Hasil dari ini, penulis meneliti tentang pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA (studi kasus pada toko online dan toko fisik di Kecamatan Ajung). Data pada penelitian ini diolah dengan menggunakan SPSS 21, berikut pembahasannya :

- Dalam hasil uji t untuk uji hipotesis 1 yang terdapat pada Tabel 4.12, diperoleh nilai signifikansi pada variabel persepsi manfaat 0,00 yang berarti bahwa variabel persepsi manfaat memiliki

pengaruh terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA. Hal ini disebabkan karena tingkat signifikansi sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05, maka H1 diterima. Hasil pengujian regresi linear berganda pada Tabel 4.10 diperoleh nilai koefisien dari regresi persepsi manfaat sebesar 0,455. Hal ini menunjukkan bahwa setiap satuan variabel persepsi manfaat (X1) berpengaruh terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA sebesar 0,455 apabila variabel lainnya tetap.

2. Dalam uji t untuk hipotesis H2 yang terdapat pada Tabel 4.12, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,03 yang berarti bahwa variabel persepsi kemudahan memiliki pengaruh terhadap terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA. Hal ini disebabkan karena tingkat signifikansi sebesar 0,03 lebih kecil dari 0,05, maka H2 diterima. Hasil pengujian regresi linear berganda pada Tabel 4.11 diperoleh nilai koefisien dari regresi persepsi kemudahan sebesar 0,207. Hal ini menunjukkan bahwa setiap satuan variabel persepsi kemudahan (X2) berpengaruh terhadap terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA sebesar 0,207 apabila variabel lainnya tetap. Persepsi kemudahan diartikan seberapa jauh subjek beranggapan bahwa suatu sistem atau teknologi dapat digunakan dengan mudah (Asja et al., 2021). Maka persepsi kemudahan merupakan sebuah pandangan seseorang terhadap suatu kepercayaan tentang pengambilan keputusan. Jika seseorang atau pengguna merasa percaya terhadap sistem atau teknologi tersebut mudah digunakan atau tidak sulit dipahamu maka dia akan menggunakannya. Pada penelitian (Fitria, 2017) dan (Abrilia & Tri, 2020) menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik atau dompet digital.
3. Dalam uji t untuk hipotesis H3 yang terdapat pada Tabel 4.12, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,01 yang berarti bahwa variabel persepsi keamanan memiliki pengaruh terhadap terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA. Hal ini disebabkan karena tingkat signifikansi sebesar 0,01 lebih kecil dari 0,05, maka H3 diterima. Hasil pengujian regresi linear berganda pada Tabel 4.11 diperoleh nilai koefisien dari regresi persepsi keamanan sebesar 0,354. Hal ini menunjukkan bahwa setiap satuan variabel persepsi keamanan (X3) berpengaruh terhadap terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA sebesar 0,354 apabila variabel lainnya tetap. Persepsi keamanan merupakan perlindungan informasi dari berbagai ancaman untuk memastikan kelangsungan bisnis, meminimalisir resiko bisnis dan memaksimalkan laba atas investasi dan peluang bisnis (Irawan & Affan, 2020). Persepsi keamanan diartikan juga sebagai tingkat kepercayaan pengguna pada aplikasi tersebut sangat aman digunakan karena terdapat perlindungan informasi atau data dari tindak penipuan dan pencurian dalam bisnis online. Pada penelitian (Irawan & Affan, 2020) dan (Sulistyowati et al., 2020) menyatakan bahwa persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik atau dompet digital.
4. Hasil uji koefisien determinasi pada tabel 4.14 menunjukkan hasil bahwa nilai Adjusted R Square sebesar 0,610. Dan dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan (X2), dan persepsi keamanan (X3), secara parsial memberikan pengaruh pada variabel terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA. Dapat kita ketahui bahwa pentingnya mengikuti arus kemajuan teknologi saat ini, karena selain memudahkan baik bagi pihak produsen juga bagi pihak konsumen dalam proses transaksinya, juga sangat banyak memberikan manfaat dalam persaingan dunia bisnis di era digitalisasi saat

ini, serta sangat efektif dan efisien akan kemandirian bertransaksi dari mana saja dan kapanpun menggunakan e-wallet aplikasi DANA pada pertokoan online dan fisik di Kecamatan Ajung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berlandaskan hasil penelitian yang telah dilaksanakan guna mengetahui untuk mengetahui pengaruh antara persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap minat menggunakan *financial technology* pada aplikasi DANA yang dilaksanakan tepatnya pada toko online dan toko fisik di Kecamatan Ajung, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan hasil uji parsial (uji t), variabel persepsi manfaat (X1) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA pada toko online dan toko fisik di Kecamatan Ajung. Hasil uji parsial (uji t), variabel persepsi kemudahan (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA pada toko online dan toko fisik di Kecamatan Ajung. Hasil uji parsial (uji t), variabel persepsi keamanan (X3) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA pada toko online dan toko fisik di Kecamatan Ajung. Hasil koefisien determinasi, variabel persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan (X2), dan persepsi keamanan (X3) berpengaruh secara parsial terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA pada toko online dan toko fisik di Kecamatan Ajung.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian mengenai pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA, peneliti sebagai penulis disini ingin memberikan saran berdasarkan hasil dari penelitian. Dapat kita ketahui bahwa pentingnya mengikuti arus kemajuan teknologi saat ini, karena selain memudahkan baik bagi pihak produsen juga bagi pihak konsumen dalam proses transaksinya, juga sangat banyak memberikan manfaat dalam persaingan dunia bisnis di era digitalisasi saat ini, serta sangat efektif dan efisien akan kemandirian bertransaksi dari mana saja dan kapanpun menggunakan e-wallet aplikasi DANA pada pertokoan online dan fisik di Kecamatan Ajung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrilia, N. D., & Tri, S. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 1006–1012.
- Aulia, N., & Suryanawa, I. K. (2019). Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Penggunaan Pada Minat Penggunaan Quick Response Code dalam Transaksi Keuangan. *E-Jurnal Akuntansi*, 28(3), 1749. <https://doi.org/10.24843/eja.2019.v28.i03.p08>
- Fitria. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Harto, B. (2022). Aspects That Influence Interest In Using Sakuku E-Wallet In Babakan Village. *Economics And Business Management Journal (EBMJ)*, 1(2), 82-89.

- Harto, B. (2022). Peluang Bisnis Di Era 4.0. In A. Wakil, R. R. C, B. Harto, & dkk, *Transformasi Digital Dalam Dunia Bisnis* (pp. 19-32). Padang, Sumatera Barat: Global Eksekutif Teknologi.
- Irawan, D., & Affan, M. W. (2020). Pengaruh Privasi dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan Payment Fintech. *Jurnal Kajian Akuntansi*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.33603/jka.v4i1.3322>.
- Khadijah, K., & Janrosl, V. S. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Fintech Menggunakan Tam (Technology Acceptance Model) Di Kota Batam. *JRAK (Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis)*, 8(1), 48-55.
- Rizki Budi Ericaningtyas, B. M. (2021). *Analisis Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Dalam Minat Penggunaan Sistem Pembayaran E-Wallet Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dian Nuswantoro Semarang)*. 2(2), 1–20.
- Sulistyowati, R., Paais, L., & Rina, R. (2020). Persepsi Konsumen Terhadap Penggunaan Dompet Digital. *ISOQUANT: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.24269/iso.v4i1.323>
- Sutanto, E. M., & Yessica, Y. (2020). *Analisis pemilihan aplikasi pembayaran*. 10(121), 53–69. <https://doi.org/10.14414/jbb.v10i1.2139>