

**ANALISIS MINAT MASYARAKAT TERHADAP PENGGUNAAN E-WALLET
PADA APLIKASI DANA
(Studi Masyarakat Kecamatan Angata Kabupaten Konawe Selatan)**

YULI YANTI

Program Studi Perbankan Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of features (X1), convenience (X2), security (X3), usability (X4), and product knowledge (X5) on people's interest (Y) in using e-wallets in the DANA application. The research uses quantitative methods, with data from March 2024 to April 2024. The results of this research show that partially features, security and product knowledge have a significant positive effect on people's interest in using e-wallets in the DANA application, and ease of use has a significant negative effect on People's interest in using e-wallets in the DANA application, while usability has no significant effect on people's interest in using e-wallets in the Dana application. Simultaneously, the of features, convenience, security, usability and product knowledge have a big influence on people's interest in e-wallet and use of the DANA application. This research suggests paying more attention to the benefits and conveniences obtained from using the DANA application so that DANA users consider the program to be able to provide these benefits and facilities.

Keywords: Features, Convenience, Security, Usability, Product Knowledge, and Public Interest in Using DANA E-Wallet.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh fitur (X1), kemudahan (X2), keamanan (X3), kemanfaatan (X4), dan pengetahuan produk (X5) terhadap minat (Y) masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan data runtun waktu dilakukan sejak bulan Maret 2024 sampai dengan bulan April 2024. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara persial fitur, keamanan, pengetahuan produk berpengaruh positif signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA, dan kemudahan berpengaruh negatif signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA sedangkan kemanfaatan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA. Secara simultan fitur, kemudahan, keamanan, kemanfaatan, dan pengetahuan produk berpengaruh signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA. Penelitian ini merekomendasikan untuk lebih memperhatikan manfaat dan kemudahan yang didapatkan dari penggunaan aplikasi DANA tersebut sehingga pengguna DANA menganggap program ini mampu memberikan manfaat dan kemudahan tersebut.

Kata kunci: Fitur, Kemudahan, Keamanan, Kemanfaatan, Pengetahuan Produk dan Minat Masyarakat dalam penggunaan E-Wallet DANA

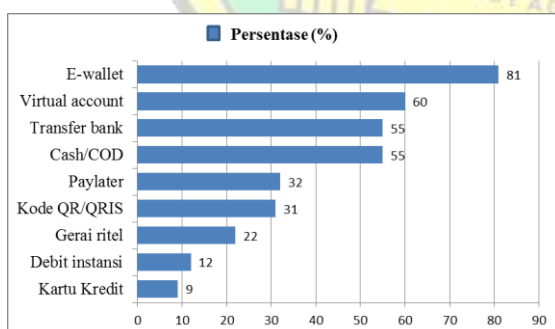
LATAR BELAKANG

Indonesia memiliki berbagai aplikasi pembayaran e-wallet yang populer dan terus berkembang, termasuk Go-Pay oleh Gojek, T-Cash oleh Telkomsel, OVO, DANA, dan Link Aja. Aplikasi-aplikasi ini sudah tersedia untuk digunakan dalam transaksi online dan memiliki kemampuan untuk menyimpan uang dengan aman dalam format digital. Dompet elektronik DANA adalah dompet digital yang baru saja diluncurkan di Indonesia. Elang Sejahtera Mandiri, anak perusahaan PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK), bermitra dengan Ant Financial dan pertama kali diperkenalkan kepada publik pada 5 Desember 2018. Tujuan utama dari dompet elektronik DANA adalah untuk memfasilitasi transaksi digital yang lancar tanpa memerlukan mata uang fisik atau kartu kredit (Abrilia & Sudarwanto, 2022).

Program DANA memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi non-tunai, sehingga tidak perlu membawa uang fisik. Hal ini dikarenakan jumlah yang ada di dalam dompet digital DANA memungkinkan pembelian dan transaksi yang mudah dilakukan (Margareta Sherly Kurniawan, Phan Oktavius Theo Adreas Riyadi, 2022).

Gambar

Metode pembayaran yang paling banyak digunakan di Indonesia Tahun 2023



Sumber: East Ventures.id dalam goodstars.id (20 April 2023) diolah oleh peneliti

Elemen lain yang berkontribusi terhadap peningkatan jumlah transaksi keuangan digital di Indonesia adalah

aksesibilitas dompet digital. Pada kuartal ketiga tahun 2023, terdapat peningkatan 10,34% dalam transaksi uang elektronik di Uni Eropa, dengan nilai total Rp116,54 triliun (Bank Indonesia, 2023).

Semakin banyak orang yang memilih untuk menggunakan dompet digital daripada kartu kredit. Menurut penelitian yang dilakukan oleh East Ventures (EV), diproyeksikan bahwa dompet elektronik mencapai 81% dari semua pembayaran di Indonesia pada tahun 2023. Akun virtual menyumbang 60%. Alternatif pembayaran melalui transfer bank dan cash on delivery (COD) menyumbang 55% dari total keseluruhan. Selain itu, tingkat penggunaan metode paylater dan QR/QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) masing-masing sebesar 32% dan 31% pada tahun 2022 (Goodstats, 2023).

Peneliti telah mengamati bahwa dompet elektronik DANA semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia sebagai salah satu platform dompet elektronik yang sedang berkembang. Konsep platform terbuka yang mendasari platform ini memungkinkan integrasi aplikasi DANA dengan metode pembayaran lain dan penggabungannya ke dalam platform lain. Individu dari berbagai latar belakang sosial, budaya, dan komersial dapat menggunakan DANA melalui saluran online dan offline. Selain itu, DANA, sebuah dompet elektronik, disahkan dan diawasi oleh Bank Indonesia. Empat lisensi yang ditawarkan oleh perusahaan meliputi uang elektronik, likuiditas keuangan digital, pengiriman uang, dan dompet digital. Lisensi-lisensi ini memfasilitasi transaksi digital non-tunai dan memungkinkan transaksi dompet elektronik dengan kesederhanaan, manfaat, dan keamanan yang tinggi (Sutanto dan Yessica, 2020).

Popularitas e-wallet DANA terus meningkat karena semakin banyak orang yang tertarik untuk menggunakannya. Aplikasi DANA memiliki daya tarik dan daya saing yang unik, yang membuat

masyarakat memilihnya untuk kegiatan ekonomi mereka. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dapat memuaskan pengguna dan mendukung kebutuhan finansial mereka. DANA memiliki beberapa pilar utama yang berkontribusi terhadap kesuksesannya. Pilar pertama adalah kepercayaan, yang menjamin keamanan 100% bagi pengguna. Pilar kedua adalah keramahan, karena DANA berfungsi sebagai platform terbuka untuk menghubungkan pengguna dan dana mereka. Pilar ketiga adalah aksesibilitas, membuat pembayaran non-tunai menjadi mudah digunakan. Pilar keempat adalah kegunaan di mana pengguna dapat merasakan manfaat dari teknologi dan pengetahuan produk. Faktor yang paling berpengaruh dalam keputusan pengguna untuk memilih dompet digital DANA adalah persepsi kenyamanan dan persepsi keamanan, yang sangat berdampak pada transaksi sehari-hari dan kehidupan pribadi mereka (Margareta Sherly Kurniawan, Phan Oktavius Theo Adreas Riyadi, 2022).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti fitur, kemudahan, keamanan, kemanfaatan, dan pengetahuan produk berdampak pada tingkat minat menggunakan aplikasi e-wallet DANA. Penelitian yang dilakukan oleh Abrilia & Sudarwanto (2022) menemukan bahwa fitur dan kemudahan yang digunakan dari aplikasi DANA memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat pengguna untuk menggunakannya. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Afdiani (2022) mengungkapkan bahwa fitur, keamanan, dan kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa perbankan syariah dalam menggunakan dompet digital yaitu aplikasi DANA. Namun, penelitian tersebut menemukan bahwa kebermanfaatan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat tersebut. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Naufal Izza pada tahun (2021) menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti pengetahuan produk, persepsi manfaat,

pengaruh sosial, dan keamanan berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap tingkat minat penduduk Kota Kudus dalam menggunakan dompet digital DANA. Penelitian Ilafi pada tahun 2019 menunjukkan bahwa faktor manfaat dan kemudahan tidak memiliki pengaruh terhadap adopsi aplikasi OVO.

Masyarakat Kecamatan Angata di Kabupaten Konawe Selatan menggunakan program DANA pada tingkat tertentu untuk transaksi elektronik, namun tidak pada tingkat yang sama dengan penggunaan OVO, GO PAY, LINK AJA, DOKU, dan platform serupa lainnya. Namun, beberapa individu menyatakan ketidakpuasan mereka terhadap program DANA karena tidak adanya insentif saldo lebih lanjut, adanya biaya administrasi ketika bertransaksi dengan dompet digital lain, dan ketersediaan dompet digital lain yang menyediakan fungsi yang lebih luas. Keluhan-keluhan tersebut berkaitan dengan kinerja aplikasi dalam hal kemudahan, keamanan, manfaat, pengetahuan produk, dan kesempurnaan fitur layanan.

Peneliti bermaksud untuk menelaah lebih dalam mengenai aspek fitur, faktor kemudahan, keamanan, kemanfaatan, dan pengetahuan produk yang berjudul "Analisis Minat Masyarakat Terhadap Penggunaan E-wallet Pada Aplikasi DANA (Studi Masyarakat Kecamatan Angata Kabupaten Konawe Selatan)" pada subjek penelitian yang menggunakan aplikasi DANA di wilayah Kecamatan Angata Kabupaten Konawe Selatan.

GRAND TEORI

Minat

Minat untuk menggunakan dompet elektronik adalah konsep psikologis yang menandakan kecenderungan individu untuk memperoleh dan menggunakan teknologi pembayaran digital, seperti dompet elektronik. Dalam ranah e-wallet, minat mengacu pada kecenderungan individu terhadap fitur, keuntungan, dan kemudahan yang disediakan oleh platform

e-wallet, seperti yang didefinisikan oleh Davis (1989) dalam (S. R. Wicaksono, 2022).

Pavlou (2012) menyatakan bahwa gejala-gejala yang menjadi perhatian adalah sebagai berikut, seperti yang disebutkan dalam Abrilia dan Sudarwanto (2022):

- 1) "Niat untuk menggunakan" mengacu pada kecenderungan atau kemauan untuk menggunakan program dompet digital untuk tujuan pembelian barang atau jasa.
- 2) Aplikasi masa depan, seperti yang diamati melalui kemajuan teknologi dompet digital selama periode milenial.
- 3) Keingintahuan atas pemanfaatan dompet digital.
- 4) Individu lebih cenderung melakukannya jika mereka sering menggunakan dompet digital dan melakukan transaksi dengan menggunakannya.

Fitur

Fitur adalah elemen penting dari produk atau layanan yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Rogers (2018) mendefinisikan fitur sebagai atribut atau fungsi yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan suatu teknologi. E-wallet mencakup berbagai macam layanan, termasuk transfer uang, pembayaran tagihan, penjualan produk digital, dan kampanye promosi yang dilakukan oleh penyedia layanan e-wallet.

Atribut produk dapat dievaluasi dengan menggunakan tiga indikator:

- 1) Fitur yang beragam,
- 2) Fitur yang memenuhi atau melebihi harapan,
- 3) Fitur mempunyai keunggulan (A. Wicaksono & Nurseto, 2018)

Kemudahan

Menurut Sun dkk. (2019), kemudahan penggunaan dompet elektronik mengacu pada seberapa mudah pengguna dapat mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur platform dompet elektronik tanpa

menghadapi tantangan teknis atau administratif yang besar.

Sun dan Zang (2015) memasukkan hal-hal berikut sebagai ukuran persepsi kemudahan dalam (Abrilia & Sudarwanto, 2022):

- 1) Easy to learn atau mudah dipelajari,
- 2) Easy to use (mudah digunakan),
- 3) Timeliness (cepat)
- 4) Clear and understandable (jelas dan mudah dimengerti)
- 5) Become skillful (terampil dalam menggunakan).

Keamanan

Ketika menggunakan teknologi finansial, khususnya dompet elektronik seperti DANA, keamanan adalah elemen penting. Dalam konteks dompet elektronik, keamanan termasuk mencegah akses yang tidak diinginkan dan melindungi data pribadi. Menurut Cumming & Johan (2018), keamanan adalah proses mencegah, mengidentifikasi, dan bereaksi terhadap risiko yang dapat membahayakan sistem dan data pengguna.

Raman Arasu dan Viswanathan (2011) dalam (Heriyana, 2020) memasukkan beberapa hal berikut ini sebagai indikator keamanan:

- 1) Adanya jaminan keamanan
- 2) Adanya kerahasiaan data yang dimiliki.

Kemanfaatan

Menurut Tjini dan Baridwan (2012) dalam (Afolo & Dewi, 202) persepsi kebermanfaatan adalah suatu gagasan yang menunjukkan bahwa orang berpikir bahwa menggunakan teknologi tertentu dapat meningkatkan kinerjanya. Semua pihak yang berkepentingan dapat memperoleh lebih banyak manfaat dari kinerja yang disederhanakan ini, termasuk hasil yang lebih cepat dan lebih memuaskan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh tanpa teknologi. Manfaat yang dimaksud adalah manfaat yang didapat dari penggunaan fitur dan kemampuan produk.

Chin dan Todd (1995) dalam (Felita & Taslim, 2022) mengidentifikasi tanda-

tanda selanjutnya dari kegunaan yang dirasakan dari sebuah sistem teknis:

- 1) Kemungkinan penyederhanaan pekerjaan,
- 2) Meningkatkan produktivitas,
- 3) Meningkatkan efektivitas,
- 4) Hal ini juga meningkatkan pencapaian pekerjaan.

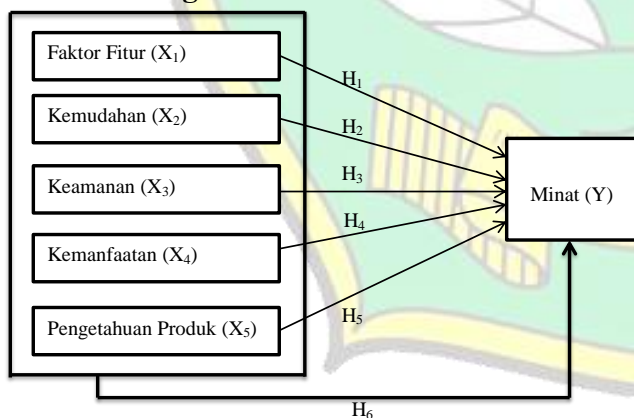
Pengetahuan Produk

Pengetahuan produk adalah pemahaman oleh pengguna tentang fitur, keunggulan, dan kualitas produk tertentu. Salah satu elemen yang mempengaruhi proses pengambilan keputusan konsumen adalah pengetahuan produk, demikian pernyataan Kotler dan Keller (2016). Memahami keunggulan produk, membuat perbandingan dengan produk lain yang sejenis, dan membaca petunjuk penggunaan, semuanya dapat dimasukkan.

Pengetahuan produk diindikasikan oleh hal-hal berikut:

- 1) Pengetahuan mengenai karakteristik atau atribut produk
- 2) Pengetahuan mengenai manfaat produk
- 3) Pengetahuan mengenai nilai kepuasan produk

Kerangka Pikir



METODOLOGI

Penulis menggabungkan strategi penelitian lapangan dengan metode kuantitatif untuk melakukan penelitian berjenis asosiatif. Adapun populasi penelitian ini yaitu masyarakat kecamatan Angata yang sudah atau sedang

menggunakan e-wallet pada aplikasi DANA yang belum diketahui jumlahnya.

Penelitian ini menggunakan nonprobability sampling, yang terdiri dari sampling kuota. Anggota populasi dengan ciri-ciri tertentu dalam jumlah yang memenuhi kebutuhan peneliti adalah orang-orang yang digunakan dalam pendekatan ini. Peneliti dalam penelitian ini telah menemukan karakteristik khusus berikut:

1. Penduduk Kecamatan Angata yang memiliki akun dompet digital DANA,
2. Telah melakukan beberapa kali transaksi dan setidaknya satu kali melakukan top up.

Untuk jumlah populasi yang tidak diketahui, metode rumus Lemeshow dapat digunakan untuk menentukan jumlah sampel (Riyanto dan Hatmawan, 2020). Rumus Lemeshow menghasilkan jumlah sampel sebanyak 96 responden. Jumlah responden yang dimaksud dibulatkan oleh peneliti menjadi 105 sesuai jumlah responden yang telah mengisi kuesioner dalam penelitian ini. Penelitian ini akan mendistribusikan kuesioner secara online dengan menggunakan program Google Forms.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi berganda, dengan menggunakan aplikasi SPSS.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data Responden

Karakteristik Responden Menurut Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-Laki	56	53,3%
Perempuan	49	46,7%
Total	105	100%

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2024

Karakteristik Responden Menurut Umur

Umur	Frekuensi (Orang)	Persentase
17-23 Tahun	51	48,6%
24-30 Tahun	34	32,4%
31-37 Tahun	13	12,4%
38-44 Tahun	5	4,8%
45-52 Tahun	2	1,9%
Total	105	100%

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2024

Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Pendidikan Terakhir	Jumlah/Frekuensi	Presentase
SD	0	0,0%
SMP/MTS	2	1,9%
SMA/SMK	67	63,8%
S-1	28	26,7%
Lainnya	8	7,6%
Total	105	100%

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2024

UJI HIPOTESIS

Uji Parsial (Uji T)

Hasil Analisis Regresi Berganda dan Uji t

Coefficients ^a			
Model	Koefisien	t _{hitung}	Sig
(Constant)	2,603		
Fitur (X1)	0,337	2,896	0,005
Kemudahan (X2)	-0,307	-2,745	0,007
Keamanan (X3)	0,213	2,715	0,008
Kemanfaatan (X4)	0,073	0,821	0,413
Pengetahuan Produk (X5)	0,557	7,085	0,000
Minat (Y)			

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2024

Berdasarkan tabel di atas hasil uji analisis regresi berganda dan uji t, model regresi berganda dapat diturunkan $Y = 2,603 + 0,337 X1 - 0,307 X2 + 0,213 X3 + 0,073 X4 + 0,557 X5 + e$. Nilai konstanta yaitu 2,603 yang artinya jika variabel independent bernilai 0, maka minat masyarakat dalam menggunakan e-wallet DANA tetap pada nilai tersebut. Kemudian sejauh mana variabel independen (X) mempengaruhi secara parsial terhadap variabel dependen (Y) adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan analisis regresi secara parsial variabel fitur (X1) memiliki nilai thitung sebesar 2,896 lebih besar daripada nilai ttabel yaitu 1,984 dengan tingkat sig. sebesar 0,005 lebih rendah dari 0,05, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sig. antara fitur dengan variabel minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet DANA. Oleh karena itu, hipotesis pertama yang menyatakan bahwa fitur memiliki pengaruh terhadap minat masyarakat dalam

penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA “diterima”.

- 2) Berdasarkan analisis regresi secara parsial variabel kemudahan (X2) memiliki nilai thitung sebesar -2,745 lebih kecil dari nilai ttabel yaitu 1,984 dengan nilai signifikansi sebesar 0,007 lebih rendah dari ambang batas standar 0,05, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif signifikan antara kemudahan dengan variabel minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet DANA. Hipotesis kedua yang menyatakan bahwa kemudahan berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA “diterima”.
- 3) Berdasarkan analisis regresi secara parsial variabel keamanan (X3) memperoleh nilai thitung sebesar 2,715 melebihi nilai nilai ttabel yaitu 1,984 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,008 lebih rendah dari tingkat signifikansi yang diinginkan (0,05), menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sig. antara keamanan dengan variabel minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet DANA. Oleh karena itu, hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa keamanan berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA “diterima”.
- 4) Berdasarkan analisis regresi secara parsial variabel kemanfaatan (X4) memiliki nilai ttabel adalah 1,984 lebih besar dari nilai thitung yaitu 0,821 dan tingkat signifikansi sebesar 0,413 di atas ambang batas 0,05, menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang sig. antara kemanfaatan dengan variabel minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet DANA. Oleh karena itu, hipotesis keempat yang menyatakan bahwa faktor kemanfaatan berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-

wallet pada aplikasi DANA “tidak terbukti kebenarannya”.

- 5) Berdasarkan analisis regresi secara parsial variabel pengetahuan produk (X5) memperoleh nilai t hitung sebesar 7,085 melebihi nilai t tabel sebesar 1,984 dan tingkat signifikansi sebesar 0,000 lebih rendah dari persyaratan 0,05, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sig. antara pengetahuan produk dengan variabel minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet DANA. Analisis statistik memberikan bukti yang mendukung hipotesis kelima yang menyatakan bahwa pengetahuan produk berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA “diterima”.

Uji Simultan (Uji F)

Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA ^a		
Model	F	Sig
1	51,550	0,000

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2024

Nilai *F* hitung pada tabel di atas adalah 51,550 lebih besar dari nilai *F* tabel yaitu 2,30 dengan nilai sig. sebesar 0,000 lebih rendah dari 0,05, dan hal ini menunjukkan bahwa variabel dependen minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet DANA dipengaruhi oleh variabel independen H6 “diterima”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel dependen yaitu minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA secara bersama-sama dipengaruhi oleh variabel independen yaitu fitur X1, kemudahan X2, keamanan X3, kemanfaatan X4, dan pengetahuan produk X5.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Hasil Uji Determinasi (R²)

Model Summary ^b	
Model	R Square
1	0,722

Sumber: Data diolah dengan SPSS 25, 2024

Pembahasan

Pengaruh Fitur (X1) Terhadap Minat (Y) Masyarakat Dalam Penggunaan E-wallet Pada Aplikasi DANA

Rogers (2018), mendefinisikan fitur sebagai atribut atau kemampuan yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan suatu teknologi. Fitur suatu produk mengacu pada atribut atau kemampuan esensial produk tersebut. Atribut-atribut ini dimaksudkan untuk meningkatkan penggunaan produk dan menarik pembeli. Penyedia layanan dompet elektronik menawarkan berbagai layanan, termasuk pembayaran tagihan, transfer uang, penjualan produk digital, dan promosi.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara fitur dan minat masyarakat untuk menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA dengan nilai koefisien regresi berganda sebesar 0,337. Nilai t-hitung fitur sebesar 2,896 melebihi nilai t-tabel ialah 1,984, dan tingkat signifikansinya sebesar 0,005 lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa fitur berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam menggunakan *e-wallet* dapat diterima.

Nilai rata-rata variabel fitur (X1) adalah 3,85, menunjukkan bahwa responden lebih cenderung menjawab setuju, berdasarkan analisis deskriptif tanggapan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna dompet digital DANA memiliki pemahaman yang komprehensif tentang fungsi-fungsi yang disediakan oleh platform. Temuan studi deskriptif ini sejalan dengan hipotesis peneliti yang telah mencapai konsensus bahwa fitur memberikan pengaruh yang signifikan

terhadap tingkat ketertarikan masyarakat untuk menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA.

Hasil penelitian ini, didukung dengan penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Kesuma & Nurbaiti, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa variabel fitur layanan memiliki pengaruh yang positif dan sig. terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan dompet elektronik DANA di kota Medan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Abrilia dan Sudarwanto (2022) menunjukkan bahwa karakteristik fitur berpengaruh signifikan dan positif terhadap tingkat minat penggunaan *e-wallet* dalam aplikasi DANA di Surabaya. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Afdiani (2022) menunjukkan bahwa variabel fitur memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat mahasiswa perbankan syariah untuk memanfaatkan dompet digital, khususnya aplikasi DANA.

Menurut peneliti komponen fitur dari aplikasi DANA berdampak pada minat masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa memasukkan fitur yang lebih menarik dalam aplikasi DANA, seperti berita yang informatif, konten yang menghibur, atau penawaran promosi di dompet elektronik, selain dari iklan, dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dengan layanan tersebut.

Pengaruh Kemudahan (X2) Terhadap Minat (Y) Masyarakat Dalam Penggunaan *E-wallet* Pada Aplikasi DANA

Menurut Sun et al. (2019), kemudahan penggunaan *e-wallet* mengacu pada seberapa mudah pengguna dapat mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur platform *e-wallet* tanpa menghadapi tantangan teknis atau administratif yang besar. Pengguna menilai tingkat upaya yang diperlukan untuk memanfaatkan sistem. Kemahiran dalam menggunakan sistem informasi terlihat jelas dalam proses pengambilan keputusan ketika seseorang memiliki kepercayaan diri dalam ketepatan

dan signifikansi data. Sebaliknya, individu yang kesulitan dalam memanfaatkan informasi tidak akan mampu memanfaatkannya secara efektif (Jogiyanto, 2007).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kemudahan dan minat masyarakat untuk menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA, yang dibuktikan dengan nilai koefisien sebesar -0,307. Kemudahan memiliki nilai t_{hitung} sebesar -2,745 lebih kecil dari nilai t_{tabel} yaitu 1,984 dengan nilai signifikansi sebesar 0,007 lebih rendah dari ambang batas standar 0,05. Hipotesis H2 didukung oleh bukti statistik, yang menegaskan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari kemudahan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA.

Berdasarkan analisis deskriptif jawaban responden, nilai rata-rata variabel kemudahan (X2) yang menunjukkan bahwa responden cenderung menjawab setuju adalah sebesar 3,90. Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa pengguna DANA menilai baik terhadap kemudahan dari *e-wallet* DANA. Hasil studi deskriptif tersebut menantang temuan peneliti yang menyimpulkan bahwa kemudahan penggunaan dompet elektronik pada aplikasi DANA berdampak negatif terhadap minat masyarakat untuk menggunakannya. Adapun berpengaruh negatif variabel kemudahan terhadap variabel minat penggunaan *e-wallet* DANA, hal ini karena masih banyak responden yang jawaban skor 1 dan 2 pada peritem pernyataan. Ini menunjukkan bahwa responden tidak mengetahui kemudahan yang dimaksud oleh *e-wallet* DANA.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa semakin mudah penggunaan aplikasi DANA, maka akan terjadi penurunan keinginan untuk memanfaatkannya. Alokasi DANA yang tidak merata atau terbatasnya pengetahuan mengenai keramahan pengguna dompet

elektronik dalam aplikasi DANA menghalangi konsumen untuk menilai kemudahan dompet elektronik DANA. Selain itu, ada beberapa orang yang memperlumahkan kenyamanan program ini, yang dapat menimbulkan kekhawatiran atas penipuan atau pencurian data. Selain itu, pengguna tertentu mungkin melihat sistem yang terlalu sederhana sebagai sistem yang kurang menarik dan menantang, yang mengakibatkan kurangnya minat mereka (C. Lee & Coughlin, 2015).

Pengaruh Keamanan (X3) Terhadap Minat (Y) Masyarakat Dalam Penggunaan E-wallet Pada Aplikasi DANA

Menurut (Cumming & Johan, 2018), keamanan adalah proses yang melibatkan tindakan pencegahan, deteksi, dan respons terhadap ancaman yang dapat merugikan sistem dan data pengguna. Dalam konteks *e-wallet*, keamanan mencakup berbagai aspek, mulai dari perlindungan data pribadi hingga pencegahan terhadap akses yang tidak sah. Keamanan digital yang baik memberikan rasa aman kepada pengguna dalam melakukan transaksi, sehingga dapat meningkatkan minat dan kepercayaan mereka. Memberikan edukasi kepada pengguna mengenai cara melindungi informasi pribadi mereka sendiri juga merupakan langkah penting. Penelitian dari (Lin & Wang, 2022) menunjukkan bahwa pengguna yang memiliki pengetahuan lebih baik tentang keamanan digital cenderung lebih tertarik untuk menggunakan *e-wallet*.

Berdasarkan hasil penelitian, minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA dipengaruhi secara positif oleh keamanan dilihat dari nilai koefisien 0,213. Sedangkan nilai t_{hitung} sebesar 2,715 melebihi nilai t_{tabel} yaitu 1,984 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,008 lebih rendah dari tingkat signifikansi yang diinginkan (0,05). Oleh karena itu, H3 diterima, hipotesis yang menyatakan bahwa keamanan berpengaruh terhadap

minat masyarakat untuk menggunakan *e-wallet* DANA.

Analisis terhadap jawaban responden menunjukkan bahwa nilai rata-rata variabel keamanan (X3) adalah 3,83, menunjukkan responden cenderung menjawab setuju, hal ini menunjukkan bahwa keamanan yang dimiliki *e-wallet* DANA dapat dirasakan oleh pengguna DANA. Hasil analisis deskriptif tersebut sejalan dengan temuan peneliti bahwasannya keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muhammad Naufal Izza, 2021), yang menunjukkan bahwa faktor keamanan memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap kecenderungan penduduk Kota Kudus dalam memanfaatkan dompet elektronik DANA. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Afdiani, 2022), menyatakan bahwa faktor keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa perbankan syariah dalam menggunakan dompet digital (DANA).

Hal ini menunjukkan bahwa pengguna DANA, sebuah dompet elektronik, mengalami rasa aman ketika terlibat dalam transaksi digital, yang terkait dengan pengamanan informasi pribadi mereka. Meningkatkan keamanan akan mengurangi risiko yang terkait dengan dompet elektronik DANA. Hal ini berpotensi meningkatkan minat pengguna untuk menggunakan dompet digital DANA. Sangat penting untuk menginstruksikan konsumen pada awalnya tentang cara melindungi data pribadi mereka. Menurut sebuah studi yang dilakukan oleh Lin dan Wang (2022), individu yang memiliki pemahaman yang lebih baik tentang keamanan digital cenderung lebih sering menggunakan dompet elektronik.

Pengaruh Kemanfaatan (X4) Terhadap Minat (Y) Masyarakat Dalam Penggunaan *E-wallet* Pada Aplikasi DANA

Menurut Tjini dan Baridwan (2012) dalam (Afolo & Dewi, 2022), Konsep persepsi kegunaan (*perceived utility*) menyatakan bahwa individu percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Minat untuk menggunakan dompet elektronik DANA terutama ditentukan oleh persepsi utilitas yang mereka tawarkan. Menurut (Hadi, 2019) keinginan pengguna dalam memanfaatkan dompet digital meningkat seiring dengan meningkatnya persepsi utilitas. Teori tersebut tidak sejalan dengan temuan peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian, minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA dipengaruhi secara positif oleh kemanfaatan dilihat dari nilai koefisien 0,073. Memiliki nilai t_{tabel} adalah 1,984 lebih besar dari nilai t_{hitung} yaitu 0,821 dan tingkat signifikansi sebesar 0,413 di atas ambang batas 0,05, sehingga H_4 "ditolak". Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa kemanfaatan berpengaruh terhadap minat masyarakat untuk menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA ditolak.

Kajian terhadap respon menunjukkan bahwa mayoritas partisipan lebih memilih setuju, dibuktikan dengan nilai rata-rata variabel kemudahan (X4) sebesar 3,83. Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa pengguna DANA memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap kemanfaatan dompet elektronik. Hasil analisis deskriptif ini menantang kesimpulan peneliti bahwa tingkat minat masyarakat untuk menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA tidak dipengaruhi secara signifikan oleh manfaat. Tidak berpengaruhnya variabel kemanfaatan terhadap variabel minat penggunaan *e-wallet* DANA hal ini karena masih banyak responden yang menjawab skor 1 & 2 pada peritem pernyataan. Ini menandakan bahwa

responden tidak merasakan manfaat yang dalam penggunaan DANA. Hal ini dibuktikan dengan jawaban responden pada tabel diatas, dimana secara rata-rata menjawab setuju, namun jika ditelusuri lebih dalam jawaban responden peritem maka akan diketahui beberapa responden menjawab di skor 1 dan 2 yaitu sangat tidak setuju dan tidak setuju.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Afdiani, 2022) yang mengindikasikan bahwa faktor manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa perbankan syariah dalam menggunakan dompet digital (DANA). Selain itu, penelitian oleh (Ilafi, 2019) menunjukkan bahwa faktor persepsi manfaat tidak memberikan dampak yang positif terhadap minat menggunakan *e-wallet* aplikasi OVO.

Dalam hal ini *e-wallet* pada aplikasi DANA tidak memberikan manfaat kepada masyarakat karena masih terbilang baru bagi mereka, dikalangan pemerintah dan mahasiswa juga masih kurang bahkan belum menggunakan *e-wallet* DANA, maka para pengguna belum merasakan manfaat dari penggunaan *e-wallet* DANA ini secara maksimal dan kurang mengetahui manfaat dompet digital dalam meningkatkan kinerja individu, maka dari itu kurangnya minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* DANA. Pengguna akan merasa bahwa kemudahan yang berlebihan mengindikasikan kurangnya fitur keamanan yang memadai (Sharma & Gupta, 2019). Mereka akan khawatir tentang kerentanan terhadap penipuan atau pencurian data.

Pengaruh Pengetahuan Produk (X5) Terhadap Minat (Y) Masyarakat Dalam Penggunaan *E-wallet* Pada Aplikasi DANA

Menurut (Rogers, 2018), pengetahuan produk adalah fondasi yang mendasari proses pengambilan keputusan konsumen, dimana konsumen yang memiliki pemahaman yang baik tentang produk cenderung memiliki minat yang lebih

tinggi dalam menggunakannya. Pengetahuan produk merujuk pada pemahaman pengguna mengenai fitur, manfaat, dan karakteristik produk tertentu. Selain itu, pengetahuan produk yang memadai juga dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap *e-wallet*, yang pada gilirannya akan memperkuat minat mereka dalam menggunakannya (Chatterjee, 2020).

Hasil penelitian ini menunjukkan variabel pengetahuan produk berpengaruh positif terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA dengan nilai koefisien 0,557. Memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,085 melebihi nilai t_{tabel} sebesar 1,984 dan tingkat signifikansi sebesar 0,000 lebih rendah dari persyaratan 0,05, sehingga H_5 "diterima". Oleh karena itu hipotesis yang menyatakan bahwa pengetahuan produk berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA diterima. Variabel pengetahuan produk, dengan nilai koefisien sebesar 0,557, memiliki dampak yang lebih besar secara signifikan terhadap minat masyarakat untuk mengadopsi dompet elektronik DANA dibandingkan dengan faktor lainnya.

Kajian terhadap jawaban responden menunjukkan bahwa responden cenderung memilih opsi "setuju", terlihat dari nilai rata-rata variabel pengetahuan produk (X_5) yang sebesar 3,85. Hal ini menunjukkan tingkat pengetahuan produk yang cukup baik di kalangan konsumen DANA. Hasil studi deskriptif tersebut sejalan dengan temuan peneliti yang menunjukkan pengetahuan produk berpengaruh signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kesuma & Nurbaiti, 2023), yang menunjukkan bahwa pengetahuan produk berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* Dana. Dalam studinya yang dilakukan (Muhammad Naufal Izza, 2021) menemukan bahwa pengetahuan produk

berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* DANA pada masyarakat kota Kudus.

Dapat disimpulkan bahwa masyarakat, dapat dikatakan, memiliki pemahaman yang cukup tentang produk DANA. Konsumen yang memiliki pengetahuan tentang fitur, keunggulan, dan kualitas produk tertentu cenderung membuat penilaian yang lebih baik. Konsumen dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi akan menunjukkan penalaran logis, kapasitas memori, dan pemikiran analitis yang lebih baik dibandingkan dengan konsumen dengan tingkat pendidikan yang lebih rendah. Pengetahuan produk secara langsung mempengaruhi motivasi pengguna untuk menggunakan dompet elektronik DANA.

Pengaruh Fitur, Kemudahan, Keamanan, Kemanfaatan, Dan Pengetahuan Produk Terhadap Minat Masyarakat Dalam Penggunaan E-wallet Pada Aplikasi DANA

Penelitian uji statistik secara simultan (uji F) memberikan hasil yang menunjukkan bahwa variabel fitur, kemudahan, keamanan, manfaat, dan pengetahuan produk memiliki nilai F_{hitung} ialah 51,550 lebih besar dari nilai F_{tabel} yaitu 2,30 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 lebih rendah dari 0,05, dan hal ini menunjukkan bahwa variabel dependen minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* DANA dipengaruhi oleh variabel independen H_6 "diterima". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel dependen yaitu minat masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA secara bersama-sama dipengaruhi oleh kelima variabel independen. Uji koefisien determinasi menampilkan nilai R square sebesar 0,722. Hal ini menjelaskan bahwa kelima variabel independen fitur, kemudahan, keamanan, kemanfaatan, dan pengetahuan produk memiliki pengaruh secara simultan sebesar 72,2% terhadap minat masyarakat dalam penggunaan *e-*

wallet DANA. Sisanya sebesar 27,8% (100%- 72,2%) dipengaruhi oleh variabel-variabel luar yang tidak digunakan dalam cakupan penelitian ini.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Afdiani, 2022) yang menunjukkan bahwa faktor fitur, kemudahan, keamanan, dan kemanfaatan berpengaruh secara simultan signifikan terhadap minat mahasiswa perbankan syariah dalam menggunakan Aplikasi DANA. Selain itu, penelitian yang dilakukan (Abrilia & Sudarwanto, 2022) menunjukkan bahwa secara simultan kemudahan dan fitur layanan mempunyai pengaruh terhadap minat menggunakan dengan persentase 26,2%, dan 73,8% terpengaruh faktor lain yang tidak diteliti dalam model penelitian ini.

Temuan penelitian yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti keamanan, fitur, kemudahan, manfaat, dan pengetahuan produk secara simultan mempengaruhi minat konsumen untuk menggunakan dompet elektronik dalam aplikasi DANA. Korelasi antara frekuensi pembaruan dan tingkat kemudahan, keamanan, pengetahuan produk, fitur, dan manfaat dalam menggunakan dompet elektronik dalam program DANA menunjukkan bahwa seiring dengan meningkatnya jumlah pembaruan, begitu pula dengan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Minat konsumen terhadap DANA pun akan meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA, sehingga dapat ditarik kesimpulan berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, fitur (X1) berpengaruh positif signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA dengan nilai thitung $2,896 > 1,984$ dan tingkat signifikansi sebesar 0,005.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan (X2) berpengaruh negatif signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA dengan nilai thitung $-2,745 < 1,984$ dan tingkat signifikansi sebesar 0,007.
3. Berdasarkan hasil penelitian, keamanan (X3) memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA dengan nilai thitung $2,715 > 1,984$ dan tingkat signifikansi sebesar 0,008.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemanfaatan (X4) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA dengan nilai thitung $0,821 < 1,984$ dan tingkat signifikansi sebesar 0,413.
5. Berdasarkan hasil penelitian, pengetahuan produk (X5) memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA dengan nilai thitung $7,085 > 1,984$ dan tingkat signifikansi sebesar 0,000.
6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel dependen yaitu minat masyarakat dalam penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA secara bersama-sama dipengaruhi oleh variabel independen yaitu fitur X1, kemudahan X2, keamanan X3, kemanfaatan X4, dan pengetahuan produk X5.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrilia, N. D., & Sudarwanto, T. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layananterhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 1006–1012.
- Afdiani, S. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Perbankan Syariah Dalam Menggunakan Dompet Digital

- (Aplikasi Dana) (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam).
- Afalo, S. C. M., & Dewi, N. N. S. R. T. (2022). Minat Mahasiswa Akuntansi Untrim Sebagai Pengguna E-Wallet Dengan Mempertimbangkan Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Kepercayaan. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(2), 267-277.
- Altara, K. P., & Triyanto, E. (2023). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN E-WALLET (Studi Kasus pada Mahasiswa Akuntansi STIE Surakarta. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(8), 3205-3220.
- Chaniago, S., Berupilihan G., Septa D.N., Mahyudi, & E. N. (2022). Keputusan Pembelian Pengguna OVO Ditinjau dari Kemudahan, Price Discount dan Kepuasan. CV. Global Aksara Pers.
- Chatterjee, S. (2020). Understanding factors influencing consumers' adoption of mobile payment systems: An empirical study. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 57, 102196.
- Chaudhry, S. A., & Chaudhry, A. S. (2020). Encryption in Mobile Payment Systems. *Journal of Information Security*, 11(3), 113–127.
- Cheng, X., Fu, S., & Vreede, G. (2021). A Mixed Method Investigation of Sharing Economy Drivers and Their Impact on Participation Intentions. *International Journal of Information Management*, 56, 102249.
- Chinomona, R., & Mahlangu, V. (2021). The adoption of mobile payment technology: A comparative analysis of Zimbabwe and South Africa. *Journal of Economics and Behavioral Studies*, 13(1), 122–134.
- Cumming, D., & Johan, S. (2018). *Fintech: Growth and Deregulation*. Academic Press.
- Daulay, D. I., Alfiyanna, G., Anggraeni, I., Sitohang, R. A., & Simatupang, T. (2020). Faktor Penentu Penggunaan Dompot Digital pada Konsumen di Daerah Jabodetabek. *Indonesian Business Review*, 3(1), 76–102.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*.
- Farahdiba, E. S. (2019). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pengguna E-wallet (electronic wallet) sebagai alat transaksi terhadap mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus: Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO di Yogyakarta. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019.
- Faridhal, M. (2020). Analisis Transaksi Pembayaran Nontunai Melalui E-Wallet: Perfektif Dari Modifikasi Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2. Perfektif Dari Modifikasi Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2.
- Felita, N., & Taslim, W. S. (2022). Analisis Perbandingan Persepsi Konsumen Pengguna E-Wallet OVO dan GOPAY di Pontianak. *OBIS. Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 4(1), 19.
- Fitriana, R., Debbie, K. S., & Anik, N. H. (2021). Pengendalian Dan Penjaminan Mutu. *Wawasan Ilmu*.
- Gaur, A., & Pathak, A. (2019). *Security and Privacy in FinTech: A Deep Dive*. Springer.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadi, S. (2019). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan E-wallet di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 12(2), 45–56.
- Heriyana. (2020). Pengaruh Kepercayaan dan Keamanan Terhadap Keputusan Mahasiswa dalam Belanja Online (Studi pada Mahasiswa STIE

- Rahmaniyah Sekayu). *Jurnal Ekonomi*, 10(1), 33–39.
- Ilafi, A. P. (2019). Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Untuk Mengadopsi Aplikasi Berbasis Financial Technology (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. ANDI.
- Kesuma, P., & Nurbaiti, N. (2023). Minat Menggunakan E-Wallet Dana Di Kalangan Mahasiswa Di Kota Medan. *Jesya*, 6(1), 694–703.
- Kim, B., Lee, W., & Kim, Y. (2019). The Role of Perceived Ease of Use, Enjoyment and Trust in Users' Continuance Intention in Mobile Payment Services in Korea. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 47, 101–109.
- Kim, D. J., Ferrin, D. L., & Rao, H. R. (2016). Trust and Satisfaction, Two Stepping Stones for Successful E-Commerce Relationships: A Longitudinal Exploration. *Information Systems Research*.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management*. Pearson.
- Kusumadewi, S. D. (2020). Inovasi Layanan Pembayaran Digital dalam Aplikasi DANA. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(1), 45–56.
- Lee, C., & Coughlin, J. F. (2015). Pervasive Computing for an Aging Population: Is Ease of Use a Positive or a Negative Attribute? *Journal of Human-Computer Interaction*.
- Lee, Y., & Lee, J. (2019). Understanding the antecedents of trust in a smartphone application: An empirical study. *Internet Research*, 29(1), 141–159.
- Lin, C. H., & Wang, Y. S. (2022). User Education and Its Impact on E-Wallet Adoption. *Computers & Security*, 104, 102–116.
- Margareta Sherly Kurniawan, Phan Oktavius Theo Adreas Riyadi, dkk. (2022). *Teknologi Keuangan Anak Muda*. Scu Knowledge Media.
- Maulana, F. R., Hasnita, N., & Evriyenni, E. (2020). Pengaruh Pengetahuan Produk Dan Word of Mouth Terhadap Keputusan Nasabah Memilih Bank Syariah. *JIHBIZ :Global Journal of Islamic Banking and Finance.*, 2(2), 124.
- Izza, M. N. (2021). Pengaruh Pengetahuan Produk, Persepsi Manfaat, Pengaruh Sosial, Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet DANA (Studi Pada Pengguna E-Wallet DANA Di Kota Kudus). (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Muhtarom, A., Cholidah, L. N., Priambodo, W., Husen, H., & Ningseh, D. W. A. (2022). Pengaruh Komunikasi Word of Mouth, Kualitas Pelayanan, Kepercayaan Konsumen dan Citra Merek terhadap Loyalitas Pelanggan dimediasi Kepuasan Pelanggan UMKM Kerupuk Tempe pada UD Dua Putra Desa Menongo Kecamatan Sukodadi (Analisis Metode Partial Least Squar. *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)*, 7(2), 115–127.
- Nasution, D.S., Muhammad, M.A., & Ahmad, R. (2019). *EKONOMI DIGITAL*. Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Mataram.
- Nisa, K. (2021). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Digital Payment (Suatu Kajian terhadap Keberadaan Unsur Ribawi). *Jurnal Ekonomi Syariah*, v, 110–115.
- Pasaribu, D. (2022). Kajian Kritis Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Preferensi Mahasiswa Dalam Memilih Pembayaran Elektronik Non Bank. *Global Aksara Pers*.
- Putri, M. A., & Nugroho, A. (2020). Analisis Kemudahan Transaksi Menggunakan E-wallet DANA. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 9(1),

- 67–78.
- Rogers, E. M. (2018). *Diffusion of Innovations*. Simon and Schuster.
- Santoso, D. (2021). Efisiensi Penggunaan E-wallet di Indonesia: Studi Kasus DANA. *Jurnal Keuangan Digital*, 5(2), 23–35.
- Sari, M. A., Aminah, I., & Redyanita, H. (2021). Preferensi Generasi Millennial Dalam Memilih Pembayaran Digital (Studi Kasus Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta Depok). *Ekonomi & Bisnis*, 19(2), 97–106.
- Sari, R., & Lestari, N. (2019). Keamanan Transaksi pada E-wallet: Studi Kasus DANA. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(3), 88–96.
- Sharma, R., & Gupta, S. (2019). Two-Factor Authentication in Digital Payments: Enhancing Security for User Trust. *International Journal of Information Security and Privacy*, 13(4), 54–69.
- Sinambela, L. P. S. dan S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Teoritik dan Praktik*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sun, X., Guo, X., & Sun, L. (2019). Factors influencing the adoption of mobile payment services: an empirical analysis. *Journal of Computer Information Systems*, 1–11.
- Tan, B. L., & Teo, T. S. H. (2021). Privacy Policies and Consumer Trust in E-Wallet Services. *Journal of Strategic Information Systems*, 30(2), 101–116.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quarterly*.
- Wang, H. J., Lee, K. M., & Chen, J. C. (2020). System Reliability and Its Effect on the Adoption of Digital Wallets. *Journal of Computer and System Sciences*, 105, 73–88.
- Wang, Y., Liu, Q., & Lin, X. (2021). An empirical study of factors affecting the use of mobile payment services in China. *International Journal of Information Management*, 57, 102296.
- Wasiaturrahma, Shochrul, R.A., Choryy, S., & Elva, F. (2020). *Fintech Dan Prospek Bisnis Koperasi Syariah*. Scopindo Media Pustaka.
- Wicaksana, S. A. (2022). *Pengukuran Potensi Dan Kompetensi Individual Di Lingkup Industri Dan Organisasi*. Dd Publishing.
- Wicaksono, A., & Nurseto, S. (2018). Pengaruh Kualitas Produk, Fitur Produk dan Harga terhadap Niat Beli Ulang Melalui Kepuasan Konsumen sebagai Variabel Intervening (Studi pada Konsumen Smartphone Xiaomi di Kota Semarang). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 8(1), 1–9.
- Wicaksono, S. R. (2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model (Issue March)*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7754254>
- Wijaya, S., & Gabriel, Y. (2021). *Pajak Penghasilan: Perlakuan Cashback Oleh Perusahaan Dompot Digital*. CV Media Sains Indonesia.
- Witi, F. L. (2021). *Membangun E-Commerce Teori, Strategi Dan Implementasi*. CV.Amarta Media.
- Yulianto, A. (2020). Pengaruh Promosi dan Cashback Terhadap Minat Menggunakan E-wallet. *Jurnal Pemasaran*, 14(4), 134–150.
- Article accounting. (2021). Memahami analisis regresi linear berganda. <Http://accounting.binus.ac.id/2021/0>

8/12/memaami-analisis-regresi-linear-berganda/. (Diakses pada 27 September 2022).

Goodstats, (2023). Metode Pembayaran yang Paling Banyak Digunakan Di Indonesia Penggunaan. <http://goodstats.id/article/metodepembayaran>. (Diakses pada 20 April 2023).

