



**PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN,  
KEMANFAATAN, RISIKO, DAN KEPERCAYAAN  
TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN  
*E-WALLET* PADA GENERASI MILENIAL KOTA  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi**

**Pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh**

**Siti Rodiah**

**NIM 7101416017**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 7 Juli 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Ahmad Nurkhin S.Pd., M.Si  
NIP.198201302009121005

Pembimbing



Inaya Sari Melati S.Pd., M.Pd  
NIP.198912182015042003

**PENGESAHAN KELULUSAN**

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas  
Ekonomi Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : *Senin*

Tanggal : *10 Agustus 2020*

Penguji I



Prof. Dr. Joko Widodo, M.Pd.  
NIP. 196701061991031003

Penguji II



Khasan Setiaji, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19850422014041002

Penguji III



Inaya Sari Melati S.Pd., M.Pd  
NIP.198912182015042003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi



  
Drs. Heri Yanto MBA, PhD.  
NIP. 196307181987021001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Rodiah

NIM : 7101416017

Tempat Tanggal Lahir : Banyumas, 13 Januari 2020

Alamat : Karangrau RT 02 RW 07 Banyumas

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.

Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini adalah jiplakan dari hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 6 Agustus 2020



Siti Rodiah  
NIM 7101416017

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

- ❖ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Allah lah hendaknya kamu berharap. (Q.S. Al- Insyirah: 6-8).
- ❖ Kesuksesan bukanlah suatu akhir, kegagalan tidak berakibat fatal. Keberanianlah yang akan terus berlanjut (Winston Churchill).

### **PERSEMBAHAN**

1. Untuk orangtuaku.
2. Almamaterku Universitas  
Negeri Semarang.

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* pada Generasi Milenial Kota Semarang” ini dapat terselesaikan dengan baik. Tak lupa shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga serta para sahabatnya. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Heri Yanto , MBA., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Ahmad Nurkhin S.Pd, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. Inaya Sari Melati., S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak perhatian serta bimbingan selama penulis menyelesaikan skripsi.

5. Prof. Dr. Joko Widodo, M.Pd. selaku Penguji I dan Khasan Setiaji, S.Pd., M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan masukan ilmu dan motivasi yang membangun agar penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Tusyanah, S.Pd.,M.Pd. dan Dr. Widiyanto, MBA.,M.M, selaku Dosen Wali rombel Pendidikan Ekonomi Koperasi A 2016 yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen pengajar serta staff Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman selama mengikuti perkuliahan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu saya tercinta, Ibu Supinah serta kakak saya Darti dan Triyono, serta keluarga besar saya tercinta yang telah dengan tulus memberikan dukungan, doa, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat tercinta yang telah memotivasi dan memberikan dukungan terbaik kepada saya dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Keluarga besar Hima Pendidikan Ekonomi, MSDK BEMKM UNNES 2019, Tim KKN-M Komodo 2019 yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan oleh penulis satu persatu yang telah berjasa dan membantu, baik moril maupun spiritnya dalam penyusunan skripsi.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat serta hidayah-Nya pada kita semua baik di dunia maupun di akhirat. Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik

Allah SWT, namun penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca pada umumnya dan Almamater pada khususnya

Semarang, 6 Agustus 2020



Siti Rodiah  
NIM 7101416017

## SARI

Rodiah, Siti. 2020. Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* pada Generasi Milenial Kota Semarang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Inaya Sari Melati, S.Pd., M.Pd

**Kata Kunci: Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, Kepercayaan, Minat Menggunakan *E-wallet***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang. Berdasarkan TAM (*Technology Acceptance Model*) persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kebermanfaatan, dan variabel lain yang dalam penelitian ini yaitu persepsi risiko dan kepercayaan merupakan konstruk yang mempengaruhi minat dalam penerimaan individu terhadap teknologi baru. Populasi dalam penelitian ini adalah generasi milenial pengguna *e-wallet* di Kota Semarang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 160 orang. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *incidental sampling*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan analisis regresi linear berganda menggunakan SPSS versi 23.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

Penelitian ini menemukan bahwa masih adanya kelemahan *e-wallet* pada sistem perlindungan data. Oleh sebab itu, saran yang diberikan untuk meningkatkan minat *e-wallet* adalah; pemerintah diharapkan dapat mendukung teknologi keuangan dan meningkatkan perlindungan data pengguna *e-wallet* melalui kebijakan terkait, penyedia layanan *e-wallet* sangat diharapkan untuk dapat meningkatkan inovasi fitur dan meningkatkan perlindungan data pengguna *e-wallet*, akademisi dapat menambahkan jumlah responden dan karakteristik responden seperti lama penggunaan *e-wallet* dan fitur yang paling sering digunakan dan variabel eksternal lain seperti kenyamanan dan promosi.

## **ABSTRACT**

Rodiah, Siti. 2020. The Effect of Ease of Use, Usefulness, Risk, and Trust on Interest in Using E-wallet of Millennial Generation in Semarang City. Final Project. Department of Economics Education. Universitas Negeri Semarang. Advisor Inaya Sari Melati, S.Pd., M.Pd

**Keywords: Ease of Use, Usefulness, Risk, Trust, Interest in Using E-wallet**

This study aims to determine the effect of perceived ease of use, perceived usefulness, perceived risk, and trust in the interest in using e-wallet in the millennial generation of Semarang City. Based on the TAM (Technology Acceptance Model) perceptions of ease of use, perceived usefulness, and other variables in this study namely risk perception and trust are constructs that influence interest in individual acceptance of new technologies. The population in this study is the millennial generation of e-wallet users in the city of Semarang. The sample in this study amounted to 160 people. The sampling technique was incidental sampling. This study uses a quantitative approach. Methods of data collection using questionnaires and interviews.

The results showed that perceived ease of use had a positive effect on interest in using an e-wallet. Perceived usefulness have a positive effect on interest in using an e-wallet. Perceived risk negatively influences the interest in using an e-wallet. Trust has a positive effect on your interest in using an e-wallet. Perceived ease of use, perceived usefulness, perceived risk, and trust together have a significant effect on interest in using an e-wallet.

This research found that there are still e-wallet weaknesses in the data protection system. Therefore, the advice given to increase e-wallet interest is; the government is expected to be able to support financial technology and improve e-wallet user data protection through related policies, e-wallet service providers are expected to be able to improve feature innovations and increase e-wallet user data protection, academics can add the number of respondents and the characteristics of respondents such as the length of e-wallet usage and features that are used most frequently and other external variables such as comfort and promotion.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN KELULUSAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang .....	1
1. 2 Identifikasi Masalah .....	15
1. 3 Cakupan Masalah .....	15
1. 4 Perumusan Masalah.....	15
1. 5 Tujuan Penelitian.....	16
1. 6 Kegunaan Penelitian.....	17
1. 7 Orisinalitas Penelitian.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	19
2.1 Kajian Teori Utama ( <i>Grand Theory</i> ).....	19
2.1.1 <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM).....	19
2.1.2 Minat .....	22
2.2 Kajian Variabel-variabel Penelitian .....	25
2.2.1 Persepsi Kemudahan Penggunaan.....	25
2.2.2 Persepsi Kemanfaatan .....	28
2.2.3 Persepsi Risiko .....	32

2.2.4	Kepercayaan .....	33
2.2.5	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	36
2.3	Kajian Penelitian Terdahulu .....	38
2.4	Kerangka Berpikir .....	40
2.5	Hipotesis Penelitian .....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....		46
3.1	Jenis dan Desain Penelitian .....	46
3.2	Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel .....	46
3.3	Variabel Penelitian .....	48
3.3.1	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	48
3.3.2	Persepsi Kemudahan Penggunaan.....	48
3.3.3	Persepsi Kemanfaatan .....	49
3.3.4	Persepsi Risiko .....	50
3.3.5	Kepercayaan .....	51
3.4	Instrumen Penelitian .....	51
3.4.1	Uji Validitas .....	52
3.4.2	Uji Reliabilitas.....	56
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	57
3.5.1	Wawancara .....	57
3.5.2	Angket atau Kuesioner .....	57
3.6	Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	58
3.6.1	Analisis Deskriptif.....	58
3.6.2	Uji Asumsi Klasik .....	58
3.6.3	Analisis Regresi Linier Berganda .....	60
3.6.4	Uji Hipotesis.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		63
4.1	Hasil Penelitian .....	63
4.1.1	Deskripsi Karakteristik Responden.....	63
4.1.2	Hasil Analisis Statistik Deskriptif .....	66
4.2	Uji Asumsi Klasik .....	73
4.2.1	Uji Normalitas.....	73

4.2.2 Uji Linearitas .....	74
4.2.3 Uji Multikolonieritas.....	77
4.2.4 Uji Heteroskedastisitas .....	78
4.2.5 Analisis Regresi Linear Berganda .....	80
4.3 Uji Hipotesis Penelitian.....	82
4.3.1 Uji Simultan (Uji F).....	82
4.3.2 Uji Parsial (Uji T) .....	83
4.3.3 Koefisien Determinasi Simultan ( $R^2$ ).....	84
4.3.4 Koefisien Determinasi Parsial ( $r^2$ ).....	85
4.4 Pembahasan .....	87
4.4.1 Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Risiko dan Kepercayaan Berpengaruh Positif terhadap Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	87
4.4.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan Berpengaruh Positif terhadap Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	89
4.4.3 Persepsi Kemanfaatan Berpengaruh Positif terhadap Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	91
4.4.4 Persepsi Risiko Berpengaruh Negatif terhadap Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	94
4.4.5 Kepercayaan Berpengaruh Positif terhadap Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	96
5.1 Simpulan.....	98
5.2 Saran .....	99
DAFTAR PUSTAKA .....	100
LAMPIRAN.....	105

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Transaksi Uang Elektronik Tahun 2019.....	3
Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	38
Tabel 3. 1 Hasil Uji Validitas Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	53
Tabel 3. 2 Hasil Uji Coba Validitas Persepsi Kemudahan Penggunaan .....	53
Tabel 3. 3 Hasil Uji Coba Validitas Persepsi Kemanfaatan.....	54
Tabel 3. 4 Hasil Uji Coba Validitas Persepsi Risiko .....	55
Tabel 3. 5 Hasil Uji Coba Validitas Kepercayaan .....	55
Tabel 3. 6 Hasil Uji Coba Reabilitas Instrumen Penelitian .....	56
Tabel 4. 1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	63
Tabel 4. 2 Data Responden Berdasarkan Usia .....	64
Tabel 4. 3 Data Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	64
Tabel 4. 4 Data Responden Berdasarkan Domisili .....	65
Tabel 4. 5 Data Responden Berdasarkan Jumlah Kepemilikan <i>E-wallet</i> .....	65
Tabel 4. 6 Data Responden Berdasarkan Jenis Produk <i>E-wallet</i> yang Dimiliki...	66
Tabel 4. 7 Statistik Deskriptif Variabel Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	67
Tabel 4. 8 Deskripsi Variabel Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	67
Tabel 4. 9 Statistik Deskriptif Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan .....	68
Tabel 4. 10 Deskripsi Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan .....	69
Tabel 4. 11 Statistik Deskriptif Variabel Persepsi Kemanfaatan.....	69
Tabel 4. 12 Deskripsi Variabel Persepsi Kemanfaatan.....	70
Tabel 4. 13 Statistik Deskriptif Variabel Persepsi Risiko.....	71
Tabel 4. 14 Deskripsi Variabel Persepsi Risiko.....	71
Tabel 4. 15 Statistik Deskriptif Variabel Kepercayaan.....	72
Tabel 4. 16 Deskripsi Variabel Kepercayaan.....	73
Tabel 4. 17 Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov (K-S) .....	74
Tabel 4. 18 Hasil Uji Linearitas Variabel Kemudahan Penggunaan dengan Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	75
Tabel 4. 19 Hasil Uji Linearitas Variabel Persepsi Kemanfaatan dengan Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	75

Tabel 4. 20 Hasil Uji Linearitas Variabel Persepsi Risiko dengan Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	76
Tabel 4. 21 Hasil Uji Linearitas Variabel Kepercayaan dengan Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	76
Tabel 4. 22 Hasil Uji Multikolonieritas .....	77
Tabel 4. 23 Hasil Uji Heteroskedastisitas ( <i>Spearman</i> ) .....	79
Tabel 4. 24 Hasil Uji Analisis Regresi Linier .....	80
Tabel 4. 25 Hasil Uji Simultan (Uji F).....	82
Tabel 4. 26 Hasil Uji Parsial (Uji T).....	83
Tabel 4. 27 Hasil Koefisien Determinasi Persepsi Kemudahan penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	85
Tabel 4. 28 Hasil Koefisien Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> .....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Daftar Dompot Digital Terbesar di Indonesia Kuartal IV 2017- Kuartal II 2019 .....	4
Gambar 1. 2 Kepemilikan Produk Keuangan Tunai .....	6
Gambar 1. 3 Jumlah Pengguna <i>E-wallet</i> .....	12
Gambar 1. 4 Alasan Pengguna Memiliki Lebih dari Satu <i>E-wallet</i> .....	13
Gambar 2. 1 <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) .....	21

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. 1 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Instrumen Penelitian .....	106
Lampiran 1. 2 Angket Uji Coba Instrumen Penelitian.....	107
Lampiran 1. 3 Data Responden Angket Uji Coba Instrumen Penelitian .....	112
Lampiran 1. 4 Tabulasi Data Uji Coba Penelitian .....	113
Lampiran 1. 5 Surat Izin Penelitian.....	117
Lampiran 1. 6 Instrumen Wawancara .....	118
Lampiran 1. 7 Kisi-Kisi Angket Penelitian.....	125
Lampiran 1. 8 Angket Penelitian .....	126
Lampiran 1. 9 Data Responden Penelitian.....	131
Lampiran 1. 10 Tabulasi Data Penelitian.....	135

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi di era modern saat ini, menyebabkan penggunaan teknologi berkembang dengan pesat untuk memenuhi kebutuhan manusia di berbagai aspek kehidupan. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan teknologi segala hal dirasa lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya. Dengan pemanfaatan teknologi, masyarakat sangat terbantu untuk mendapatkan sebuah layanan. Sama halnya di bidang keuangan atau finansial juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Teknologi dan finansial memiliki keterkaitan satu sama lain (Ansori, 2019).

Sebuah inovasi perkembangan teknologi di bidang keuangan adalah *Financial Technology* atau *fintech*. *Fintech* bukan merupakan layanan yang diberikan oleh perbankan melainkan model bisnis baru yang saat ini sangat membantu kebutuhan masyarakat. Jasa-jasa yang diberikan oleh perusahaan penyelenggara *fintech* membantu masyarakat dalam melaksanakan transaksi keuangan tanpa memiliki rekening seperti yang ada pada perbankan pada umumnya (Rahma, 2018). *Fintech* menjadi kebutuhan seiring dengan perubahan gaya hidup yang serba praktis. *Fintech* membuat segala bentuk transaksi keuangan menjadi lebih sederhana dan menguntungkan baik dari segi konsumen, segi pelaku atau penyedia layanan, dan negara. Dilihat dari segi makro, *fintech* memberikan manfaat pada negara seperti mendorong transmisi kebijakan ekonomi, meningkatkan kecepatan perputaran uang sehingga meningkatkan ekonomi masyarakat. Meskipun

*fintech* bukan merupakan lembaga keuangan seperti perbankan namun, *fintech* tetap diatur oleh Bank Indonesia agar konsumen atau masyarakat dapat terlindungi. Oleh karena itu, perusahaan penyedia *fintech* wajib mendaftarkan perusahaannya pada Bank Indonesia ataupun Otoritas Jasa Keuangan.

Perkembangan teknologi dalam sistem pembayaran telah menggantikan peranan uang tunai yang dikenal masyarakat sebagai alat pembayaran. Gubernur Bank Indonesia Agus D.W. Martowardojo, pada Kamis, 14 Agustus 2014 di Jakarta secara resmi mencanangkan “Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)” dalam rangka mewujudkan sistem pembayaran yang efisien, aman, dan andal dengan tetap menjunjung tinggi aspek perlindungan konsumen, memperhatikan perluasan akses, dan kepentingan nasional, Bank Indonesia akan meningkatkan elektronifikasi transaksi pembayaran dan peningkatan infrastruktur sistem pembayaran. Umumnya sistem pembayaran non tunai yang lebih efektif dan efisien. (bi.go.id diakses pada tanggal 23 Desember 2019 pukul 21.37 WIB).

Produk-produk *fintech* yang hadir di Indonesia dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Dengan berbagai kemudahan-kemudahan penggunaannya, masyarakat tanpa menyadari telah menggunakan *fintech*, salah satunya adalah penggunaan produk keuangan uang elektronik (Rahma, 2018). Perkembangan *fintech* yang semakin pesat selayaknya berbanding lurus dengan penggunaan uang elektronik yang ikut meningkat. Transaksi penggunaan uang elektronik menunjukkan fluktuatif sepanjang tahun 2019. Data jumlah transaksi uang elektronik tahun 2019 yang disajikan pada Tabel 1.1, sebagai berikut

**Tabel 1. 1**  
**Jumlah Transaksi Uang Elektronik Tahun 2019**

Bulan	Volume	Nominal
Januari	274,687,548	5,817,363
Februari	294,101,832	5,970,262
Maret	423,743,628	8,956,978
April	451,650,065	10,671,171
Mei	422,602,216	12,815,686
Juni	393,695,970	11,874,500
Juli	476,037,115	12,939,443
Agustus	492,317,016	12,878,103
September	490,218,726	13,820,413
Oktober	509,716,339	16,370,715
November	482.734.395	16.080.701

\*Volume dalam satuan transaksi

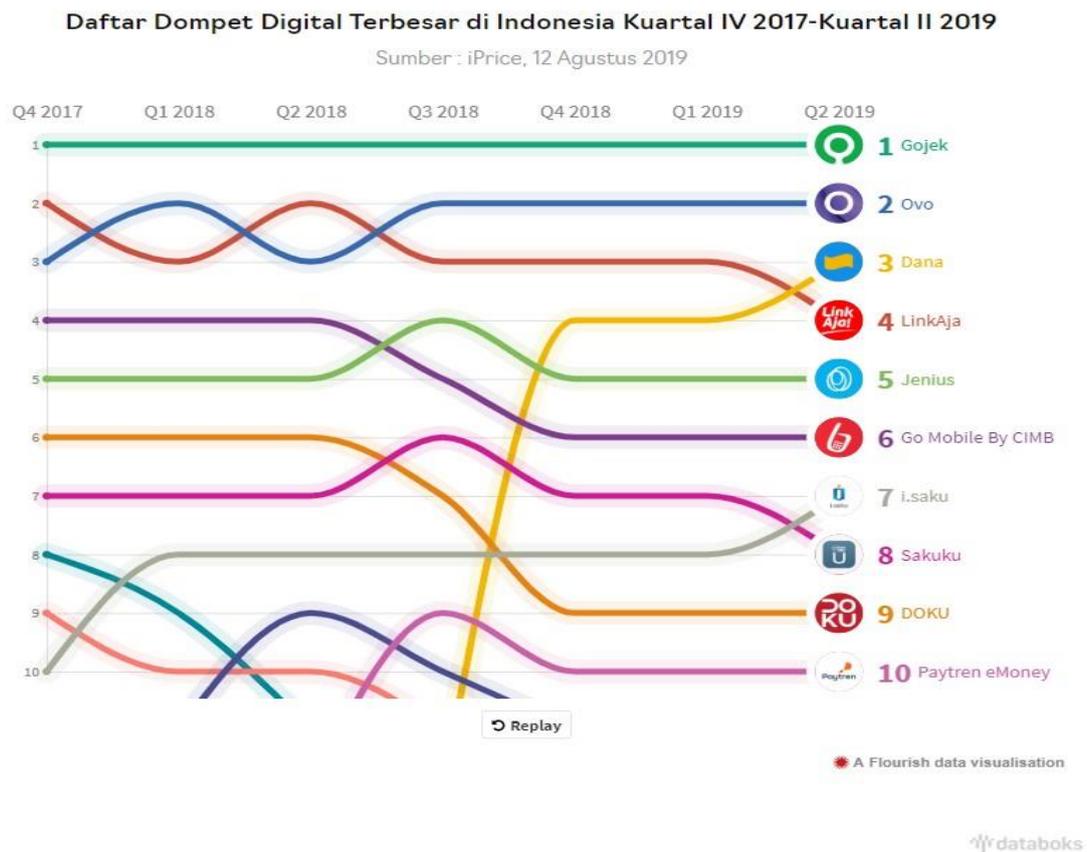
Nominal dalam satuan juta Rp

Sumber : bi.go.id diakses tanggal 23 Desember 2019 pukul 20.40 WIB

Pada awal tahun 2019 volume mencapai 274,687,548 transaksi dan jumlah nominal uang yang digunakan mencapai Rp5.817.363.000.000,00. Transaksi terbanyak dilakukan pada bulan Oktober yakni mencapai volume 509,716,339 transaksi dan jumlah nominal uang yang digunakan mencapai Rp16.370.715.000.000,00. Namun, menjelang akhir tahun 2019 yaitu bulan November baik volume maupun nominal mengalami penurunan. Penurunan tersebut sebesar 10% dari bulan sebelumnya. Jumlah volume menjadi 482.734.395 transaksi uang elektronik dan jumlah nominal transaksi menjadi Rp16.080.701.000.000,00.

Seiring dengan dikenalnya uang elektronik yang berbasis *chip* secara luas di tengah-tengah masyarakat, maka banyak perusahaan *start up* membangun bisnis *fintech* sehingga tercipta yang disebut *e-wallet*. *E-wallet* sebenarnya juga termasuk dalam uang elektronik, perbedaannya pada media penyimpanan uang elektroniknya. *E-wallet* adalah suatu aplikasi yang terkoneksi dengan internet yang

menyimpan nominal uang elektronik. Tidak membutuhkan media kartu, hanya menggunakan *smartphone* yang pasti dibawa oleh masyarakat saat ini maka *e-wallet* bisa digunakan untuk berbagai macam transaksi (Widiyanti, 2020). Berikut beberapa *e-wallet* terbesar di Indonesia tahun 2019.



**Gambar 1. 1**  
**Daftar Dompot Digital Terbesar di Indonesia Kuartal IV 2017-Kuartal II 2019**

Sumber : databooks.id diakses pada tanggal 25 Desember 2019

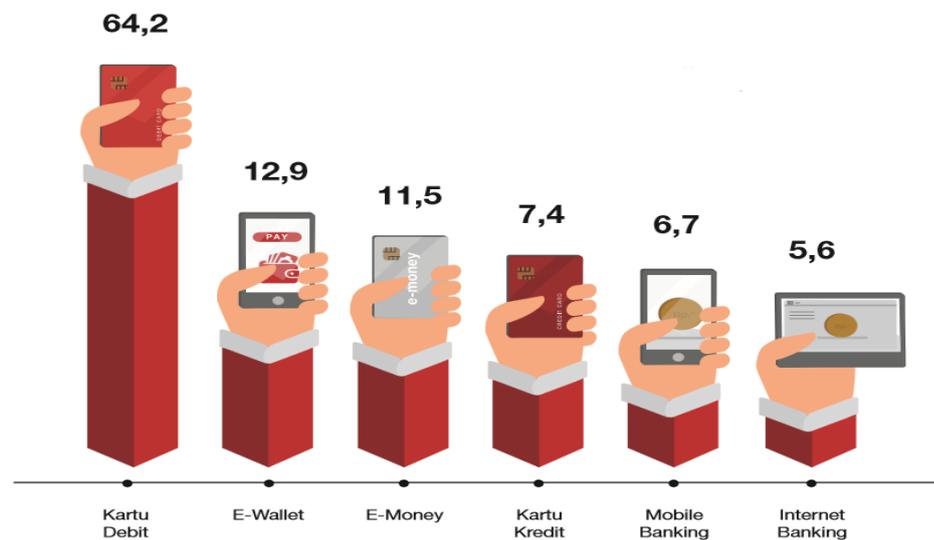
Berdasarkan data dari Bank Indonesia tahun 2019, terdapat 38 dompet digital atau *e-wallet* yang memiliki lisensi resmi. Penelitian *iPrice* dan *App Annie* menyatakan bahwa Go-pay menduduki posisi pertama dengan tingkat pengguna

Indonesia yaitu Go-Jek. Peringkat selanjutnya di raih OVO, Dana, dan Link aja. aktif terbanyak. Go-Pay merupakan salah produk dari *start up decacorn* pertama di

Peningkatan produk *e-wallet* merupakan dorongan dari OJK (Otoritas Jasa Keuangan) dalam upaya meningkatkan perkembangan ekonomi di Indonesia. Potensi perkembangan aplikasi *e-wallet* juga diprediksikan akan semakin gemilang mengingat bonus demografi Indonesia pada tahun 2030 di mana penduduk usia produktif akan lebih besar. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Jayani (2019) bahwa data statistika 2019 menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada 2018 sebanyak 95,2 juta, tumbuh 13,3% dari 2017 yang sebanyak 84 juta jiwa. Pada tahun selanjutnya pengguna internet di Indonesia akan semakin meningkat dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 10,2% pada periode 2018-2023. Pada 2019 jumlah pengguna internet di Indonesia diproyeksikan tumbuh 12,6% dibandingkan 2018, yaitu menjadi 107,2 juta pengguna. Berdasarkan data tersebut, dijelaskan bahwa lebih dari setengah jumlah penduduk Indonesia sudah mengenal dan menggunakan internet (Wijaya C & Kempa, 2018). Hasil survei yang dilakukan APJII mengungkapkan bahwa pengguna internet didominasi rentang usia 20-39 tahun sepanjang 2018 yaitu sebesar 72,2%. Rentang usia tersebut merupakan usia produktif dan sering disebut dengan generasi milenial.

Generasi milenial adalah mereka yang dilahirkan antara tahun 1980 sampai dengan 2000. Pada tahun 2020 generasi milenial memiliki rentang usia 20-40 tahun. Terdapat perilaku milenial yang cukup menarik perhatian adalah pola hidup *cashless*. Pola hidup *cashless* merupakan kegiatan yang transaksi finansial tak dilakukan dengan uang dalam bentuk uang kertas atau koin fisik, namun lebih

melalui transfer informasi digital antar pihak yang bertransaksi. Berikut preferensi produk keuangan non tunai yang menjadi pilihan generasi milenial:



**Gambar 1. 2**  
**Kepemilikan Produk Keuangan Non Tunai**  
 Sumber : IDN *Research Institute* 2019

Jika dilihat dari kepemilikan produk keuangan non tunai, terlihat kecenderungan milenial yang justru jarang membawa uang dalam jumlah banyak. Milenial yang memiliki *e-wallet* jauh lebih sedikit yakni 12,9% dibandingkan dengan milenial yang memiliki kartu debit yang mencapai 64,2%. Milenial yang memiliki *e-money* juga hanya 11,5%. Produk keuangan non tunai, seperti *mobile banking* dan *internet banking* penggunaannya sudah mulai menurun. Artinya, terlihat bahwa generasi milenial belum menggunakan *e-wallet* sebagai produk keuangan utama dalam bertransaksi.

Dari hasil FGD yang dilakukan oleh tim dari IDN *Research Institute* pada tahun 2019 juga menunjukkan bahwa mereka hanya menggunakan uang *cash* untuk kebutuhan kecil, seperti parkir, atau sekedar beli minuman. Mereka juga mengaku

lebih boros jika membawa uang *cash* dalam jumlah banyak. *E-wallet* memberikan kemudahan transaksi di *mercant-merchant* yang sudah memiliki kerjasama tanpa perlu mengeluarkan uang tunai. *E-wallet* sangat sesuai dengan karakteristik generasi milenial.

Tingkat penggunaan sistem informasi yang rendah disebabkan antara lain perilaku pengguna yang menolak sistem teknologi informasi sebagai salah satu solusi menyelesaikan masalah. Perilaku pengguna sistem terbentuk dari sikap dan persepsi pengguna terhadap sistem informasi tersebut. Banyak orang meragukan, apakah teknologi informasi akan memberikan manfaat yang positif untuk manusia dan mudah dipelajari. Salah satu upaya untuk memahami fenomena dan pertanyaan tersebut adalah melalui kajian dan penelitian terhadap teori atau model penerimaan teknologi informasi (Hendro, 2009).

Model penerimaan teknologi yang dikembangkan Davis (1986) menjelaskan penerimaan individu terhadap sistem teknologi informasi. Dua konstruk utama dalam model ini adalah persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan (Jogiyanto, 2007). Pemakai teknologi dalam hal ini *e-wallet* akan memiliki minat menggunakan *e-wallet* jika merasa *e-wallet* bermanfaat dan mudah digunakan. Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat. Selain dua konstruk tersebut, penelitian TAM dapat mengembangkan model dengan menambahkan persepsi risiko dan kepercayaan sebagai variabel eksternal.

Penelitian yang dilakukan oleh Priambodo & Prabawani (2016) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna menggunakan layanan uang elektronik. Hal tersebut dikarenakan kemudahan berupa mudah untuk dipelajari dan mudah dipahami, layanan uang elektronik juga mudah untuk digunakan saat bertransaksi diberbagai *merchant* (pedagang atau toko) yang telah mendukung transaksi uang elektronik, serta kemudahan untuk melakukan isi ulang atau *top-up* pada uang elektroniknya. Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami & Kusumawati (2017) bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Qulub (2019) bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan layanan *e-money* pada masyarakat di Kota Cirebon. Hal ini disebabkan *e-money* tergolong alat pembayaran yang masih baru dibandingkan alat pembayaran lainnya sehingga pengguna *e-money* membutuhkan banyak informasi mengenai cara penggunaan *e-money*.

Penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *cashless* tidak terlepas dari berbagai kendala, baik dari sisi penggunaan dan risikonya. Kasus pembobolan dompet digital yang terjadi belakangan ini membuat pengguna harus semakin berhati-hati. Kasus pembobolan dompet digital yang terjadi di Indonesia justru diakibatkan dari sisi pengguna yang mudah dimanipulasi. Kesadaran masyarakat akan pentingnya keamanan nomor ponsel masih sangat kurang. Padahalodus peretasan melalui nomor ponsel telah merajalela saat ini (diakses [cnbcindonesia.com](http://cnbcindonesia.com) pada tanggal 12 januari 2020 pukul 21.29). Pencurian data

pribadi menjadi suatu risiko dalam penggunaan *e-wallet*. Setyowati (2018) mengungkapkan bahwa model pembayaran dengan menggunakan *Quick Response Code* pada *e-wallet* (QR Code) ini menyimpan potensi masalah (*fraud*) dan telah menuai sorotan dari Bank Indonesia (BI). Hal tersebut dikarenakan kode QR yang bersifat statis atau bisa ditempel di manapun sehingga memungkinkan adanya pencurian data pengguna seperti *personal identification number* (PIN) hingga pencurian uang milik pengguna tersebut. Risiko lainnya terkait dengan tidak adanya autentifikasi lewat aplikasi sehingga pembeli dapat saja berpura-pura sudah membayar atau penjual yang mengaku sudah mengirim barangnya.

Wahyuni et al. (2019) menyatakan bahwa persepsi risiko berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*, sedangkan Priambodo & Prabawani (2016) menyatakan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif pada minat menggunakan *e-money*. Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh Yogananda Dirgantara (2017) menyatakan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif pada minat menggunakan uang elektronik. Persepsi risiko menjadi faktor penghambat minat menggunakan uang elektronik karena beberapa orang masih merasa instrumen uang elektronik belum cukup aman untuk dijadikan sebagai alat transaksi pembayaran karena dirasa masih berisiko merugikan konsumen. Pavlov (2003) menyatakan bahwa faktor lain yang turut berperan dalam pengadopsian suatu teknologi adalah risiko. Risiko yang dikhawatirkan konsumen menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat seseorang menggunakan *e-wallet*.

Kondisi yang terdapat unsur ketidakpastian secara otomatis mengandung risiko. Dalam kondisi yang berisiko diperlukan adanya kepercayaan agar pihak

yang terlibat bersedia untuk mengambil tindakan (Priyono 2017). Hasil penelitian oleh Pratama & Saputra (2019) menyatakan bahwa kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Sedangkan Priyono (2017) menyatakan bahwa kepercayaan berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-wallet* dalam hal ini Go-Pay. Menurut Chauhan (2015), kepercayaan dapat mempengaruhi seseorang dalam berperilaku positif. Kepercayaan telah didefinisikan dengan berbagai perspektif dan salah satu yang sering digunakan adalah yang diajukan oleh Mayer et al. (1995) dalam Priyono (2017) yang secara harfiah mendefinisikan kepercayaan sebagai ketersediaan untuk menjadi tidak pasti sebagai akibat dari penyerahan terhadap pihak lain

Layanan *fintech* seperti *e-wallet* adalah bisnis kepercayaan karena ada dana konsumen yang dipercayakan untuk dikelola dalam sebuah *platform* digital. Terdapat beberapa cara untuk membuat konsumen percaya terhadap layanan *fintech*, salah satunya adalah membangun integritas. Hal tersebut membutuhkan integritas tinggi yang dimulai dari internal perusahaan di segala level. Integritas akan membuahkan ke hasil akhir produk dan merambat ke pengguna. Selain itu, layanan *fintech* juga harus mematuhi regulasi yang ada, mengikuti aturan yang sudah ditetapkan oleh regulator. Misalnya, memenuhi ketentuan untuk lisensi uang elektronik yang dikeluarkan Bank Indonesia dan memakai data *center* lokal. Kemudian layanan *fintech* harus mempertebal sistem keamanan. Membuat sistem keamanan yang sangat ketat demi menunjang kepercayaan konsumen bahwa dana dan data mereka aman (Nabila, 2018)

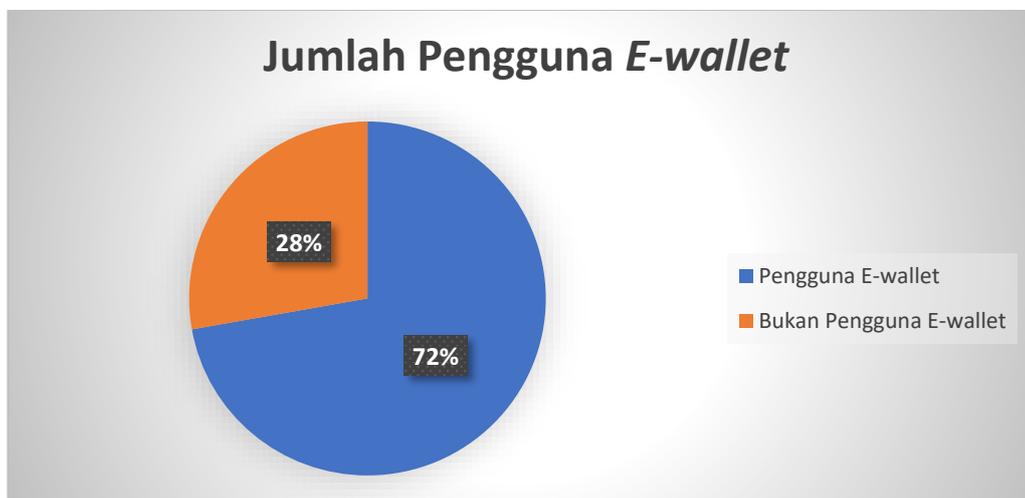
Perkembangan *e-wallet* yang sangat pesat. Namun, tidak ada satupun *e-wallet* yang dapat digunakan untuk segala macam transaksi. Masing-masing *e-wallet* memiliki kelebihan dan kekurangan. Go-Pay misalnya, lebih dari 70% untuk pembiayaan transportasi. Beda lagi dengan Link Aja dan Dana yang lebih digunakan untuk berbelanja di *mercant* yang memiliki ikatan kerjasama. Sedangkan di masa modern ini, masyarakat memerlukan teknologi yang praktis dan mudah digunakan. Hal tersebut menjadikan banyak konsumen terpaksa memiliki lebih dari satu *e-wallet*. Sejalan dengan *Technology Accepted Model* (TAM) bahwa salah satu faktor yang berpengaruh pada penerimaan suatu sistem adalah persepsi kemanfaatan.

Sistem pembayaran elektronik banyak diminati oleh generasi milenial karena memiliki banyak manfaat seperti pembayaran yang mudah karena hanya menggunakan telepon genggam dapat melakukan berbagai macam transaksi. Selain itu, pembayaran dapat dilakukan lebih cepat dan praktis. Penelitian sebelumnya oleh Wibowo & Rosmauli (2015) persepsi kemanfaatan berpengaruh positif pada minat menggunakan *e-money*. Pada penelitian tersebut ditemukan alasan masyarakat menggunakan *e-money* karena mereka masih mengutamakan kemanfaatan untuk membuat pekerjaan mereka menjadi mudah. Berbeda lagi temuan oleh Utami & Kusumawati (2017) bahwa persepsi kemanfaatan penggunaan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Hal ini bisa dipahami bahwa besar kecilnya *e-money* tidak berpengaruh minat menggunakan *e-money* karena manfaat *e-money* sama dengan uang *cash* atau uang tunai (fungsinya sama).

Kota Semarang merupakan Ibu kota Jawa Tengah yang memiliki jumlah penduduk sebesar 1,79 juta jiwa. Sedangkan usia produktif mencapai 73% dari jumlah penduduk keseluruhan. Selain itu, Kota Semarang menjadi tujuan merantau bagi pelajar maupun pekerja (databooks.katadata.co.id diakses tanggal 25 Desember 2019 pukul 18.54 WIB). Sehingga, Kota Semarang banyak ditinggali oleh generasi milenial yang produktif. Oleh karena itu, Kota Semarang menjadi objek dalam penelitian ini.

Observasi awal dilakukan pada 36 responden generasi milenial di Kota Semarang. Responden berumur 20-40 tahun yang terdiri dari mahasiswa dan karyawan. Mahasiswa dari kampus UNNES, UNIKA, dan UNDIP. Karyawan swasta dan beberapa pemilik bisnis UMKM di sekitar kawasan UNNES.

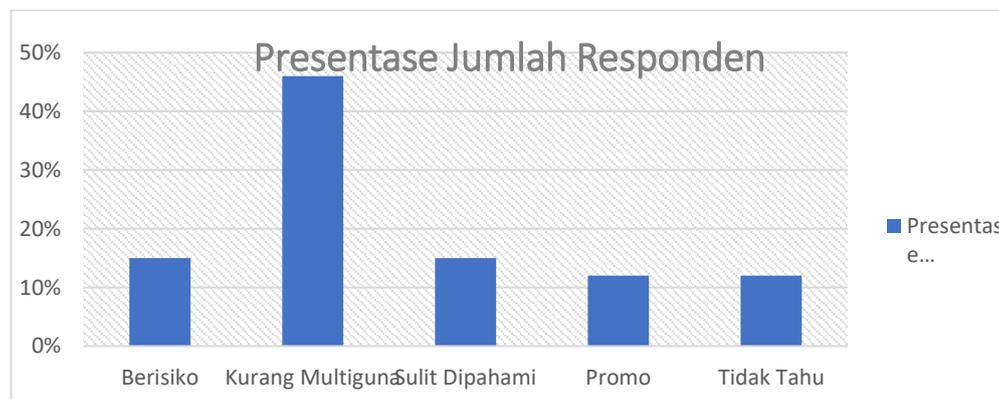
Berikut gambar jumlah pengguna *e-wallet*:



**Gambar 1.3**  
**Jumlah Pengguna E-wallet**  
Sumber : Data diolah, 2020

Gambar di atas menunjukkan bahwa 26 responden atau sebesar 72% generasi milenial menggunakan *e-wallet* dan 10 responden atau sebesar 28%

generasi milenial tidak menggunakan *e-wallet*. Namun, banyak generasi milenial yang menggunakan lebih dari satu *e-wallet*. Berikut alasan responden menggunakan lebih dari satu produk *e-wallet* :



**Gambar 1. 4**  
**Alasan Pengguna Memiliki Lebih dari Satu *E-wallet***

Sumber : Data diolah, 2020

Responden yang memilih alasan kurang multiguna sebesar 46%. Kurang multiguna yang dimaksud adalah pengguna tidak bisa melakukan berbagai macam transaksi dalam satu *e-wallet* sehingga memaksa mereka memiliki beberapa *e-wallet* dengan manfaat yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan yang bervariasi. Sulit dipahami memiliki presentase sebesar 15% yang berarti responden merasakan adanya kesulitan untuk memahami cara kerja *e-wallet*, memiliki risiko memiliki presentase sebesar 15% yang berarti bahwa responden memiliki kekhawatiran akan kerugian yang mungkin terjadi saat menggunakan *e-wallet*, promo yang kurang memiliki presentase sebesar 12% dan responden yang menjawab tidak tahu memiliki presentase 12%. Peneliti menarik simpulan bahwa *e-wallet* memiliki kekurangan yang menjadi penyebab responden memiliki berbagai jenis *e-wallet* untuk memudahkan transaksi sesuai kebutuhan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka ditetapkan identifikasi dan rumusan masalah penelitian yaitu salah satu bukti perkembangan teknologi yang pesat ialah berkembangnya teknologi keuangan berupa *e-wallet* sebagai alat pembayaran sehingga muncul berbagai kemudahan dan manfaat yang dirasakan dalam pemenuhan kebutuhan. Transaksi menggunakan *e-wallet* memberikan kepraktisan dalam bertransaksi yang berpengaruh pada keinginan seseorang menggunakan *e-wallet* sebagai salah satu cara bertransaksi keuangan. Persepsi kemudahan penggunaan pada seorang pengguna memungkinkan pengguna semakin sering menggunakan *e-wallet* untuk bertransaksi, sehingga hal ini dapat menyebabkan semakin tinggi tingkat persepsi kemudahan penggunaan maka semakin tinggi pula minat untuk menggunakan *e-wallet*. Persepsi kemanfaatan pada *e-wallet* memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan *e-wallet* sebagai alat pembayaran dalam rangka pemenuhan kebutuhan, sehingga hal tersebut memungkinkan semakin tinggi persepsi kemanfaatan semakin tinggi pula minat untuk menggunakan *e-wallet*. Namun, berkembangnya *e-wallet* tidak terlepas dari berbagai kendala, baik dari sisi penggunaan ataupun risiko yang mungkin didapatkan, sehingga hal tersebut memungkinkan semakin tinggi persepsi risiko pengguna yang didapatkan saat menggunakan *e-wallet* maka semakin rendah minat menggunakan *e-wallet*. Kondisi *e-wallet* yang berisiko diperlukan adanya kepercayaan terhadap penyedia *e-wallet*, sehingga memungkinkan semakin tinggi kepercayaan pengguna terhadap penyedia *e-wallet* semakin tinggi pula minatnya menggunakan *e-wallet*. Oleh karena itu, perlu diidentifikasi **Pengaruh**

## **Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* pada Generasi Milenial Kota Semarang.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Pengguna uang elektronik tahun 2019 fluktuatif.
2. *E-wallet* tidak diikuti dengan keamanan perlindungan data pengguna. Data pengguna yang mudah diretas menjadi salah satu risiko dari penggunaan *e-wallet*.
3. Belum ada *e-wallet* yang dapat yang multiguna atau bisa beragam transaksi.

### **1.3 Cakupan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka cakupan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada generasi milenial Kota Semarang.
2. Variabel yang digunakan terbatas hanya persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, kepercayaan, dan minat menggunakan *e-wallet*.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang?

2. Apakah terdapat pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang?
3. Apakah terdapat pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang?
4. Apakah terdapat pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang?
5. Apakah terdapat pengaruh kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian yang ingin dicapai penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.
3. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.
4. Untuk mengetahui pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.
5. Untuk mengetahui pengaruh kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.

## 1.6 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penulis berharap penelitian ini dapat berguna untuk berbagai pihak, antar lain:

### 1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu yang bermanfaat terhadap masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* untuk bertransaksi.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan masukan untuk perusahaan *e-wallet* mengenai faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Kota Semarang sehingga pihak *e-wallet* dapat meningkatkan layanan pada aplikasi *e-wallet*.
- c. Sebagai referensi pada penelitian–penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan persepsi pengaruh kemudahan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

### 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

- a. Bagi penulis setelah dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang penggunaan *e-wallet*.
- b. Bagi akademisi hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan informasi dalam penerapan ilmu pengetahuan dalam mengetahui minat penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa.

### 1. 7 Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas pada penelitian digunakan untuk melihat seberapa orisinal penelitian sekarang, yang dapat dilihat dari variabel penelitian, indikator penelitian, jenis penelitian,, letak penelitian, waktu penelitian, dan objek penelitian Hal tersebut merupakan salah satu cara untuk menghindari adanya plagiat serta untuk mengomparasikan sesuai yang memiliki kesamaan. Penelitian ini mengkaji pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, persepsi kepercayaan, terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada studi kasus generasi milenial di Kota Semarang.

Orisinalitas pada penelitian ini terletak pada segi variabel. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Seetharaman (2017) dan Pratama & Saputra (2019) terletak pada variabel persepsi risiko sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet*. Begitupun penelitian yang dilakukan oleh Priambodo & Prabawani (2016) dan Anton et al. (2018) variabel yang menjadi orinalitas adalah persepsi kepercayaan. Selanjutnya, letak penelitian berada di Kota Semarang, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Priambodo & Prabawani (2016). Namun, objek penelitian tersebut adalah warga Kota Semarang secara umum. Sedangkan, pada penelitian ini lebih khusus pada generasi milenial Kota Semarang

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Teori Utama (*Grand Theory*)

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

Menurut Jogiyanto (2007) model penerimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang digunakan oleh pemakai. Teori ini dikenalkan oleh Davis (1986). Teori ini dikembangkan adaptasi dari *Theory Reasoned Action* atau TRA yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen (1980). TAM adalah salah satu teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umum digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. TAM memiliki tujuan untuk memberikan penjelasan atas faktor penentu adopsi dari perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan teknologi informasi itu sendiri.

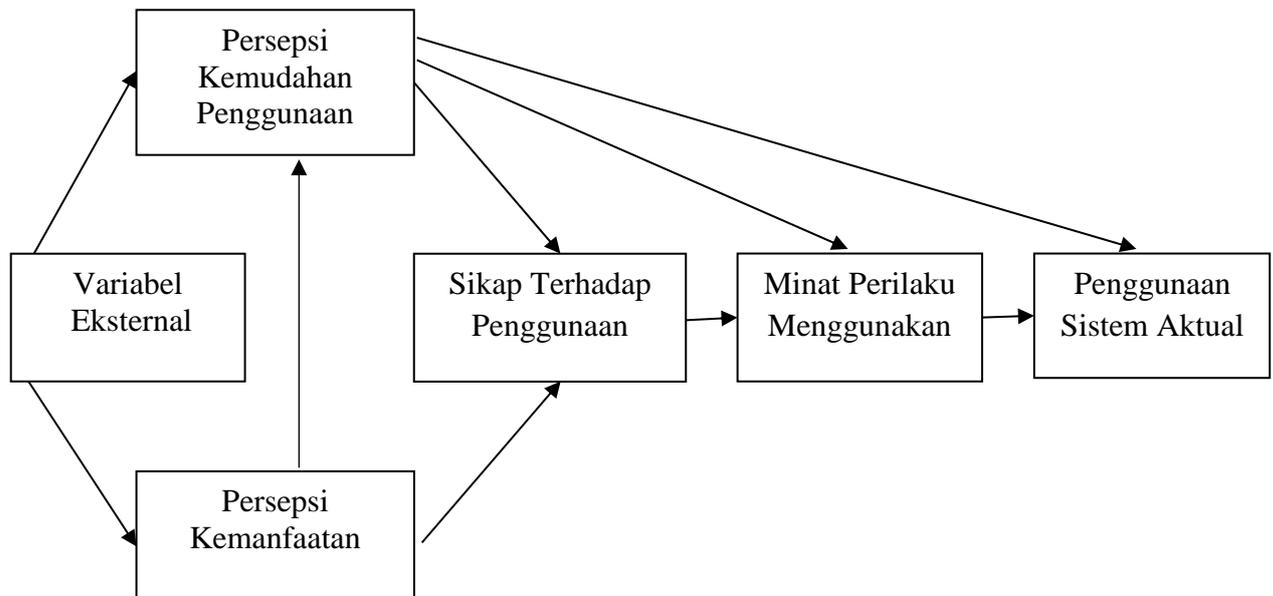
TAM menambahkan dua konstruk utama ke dalam model TRA. Dua konstruk tersebut adalah persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Model TAM menunjukkan bahwa ketika pengguna disajikan dengan teknologi baru, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan penggunaan adalah dua faktor yang mempengaruhi keputusan tentang bagaimana dan kapan mereka akan menggunakan teknologi baru. TAM mendefinisikan dua persepsi dari pemakai teknologi yang memiliki suatu dampak pada penerimaan mereka. TAM menekankan persepsi pemakai tentang “bagaimana kegunaan sistem untuk saya” dan “semudah apakah sistem itu digunakan”.

Kegunaan dan kemudahan adalah dua faktor kuat yang mempengaruhi penerimaan atas teknologi dan merupakan determinan fundamental dalam penerimaan pemakai. Para pakar ahli meyakini bahwa untuk membuat suatu teknologi bisa diterima dengan baik oleh konsumen untuk mau mengadopsi suatu teknologi tersebut, maka teknologi tersebut harus memenuhi syarat model penerimaan teknologi (Seetharaman, 2017).

Penelitian Adams et al. (1992) mereplikasi dengan mengembangkan TAM dengan hasil menunjukkan bahwa pengukuran konstruk kemanfaatan persepsian (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease to use*) adalah valid dan reliabel untuk situasi dan sistem informasi berbeda (Jogiyanto, 2007). Tujuan dari studi menggunakan TAM sebagai dasar teorinya adalah untuk menjelaskan faktor-faktor apa saja yang menentukan tingkat penerimaan penggunaan komputer, sekaligus untuk menjelaskan perilaku akhir pengguna pada sebuah teknologi. Lebih lanjut, Davis et al. (1989) dalam Nugroho (2012) mengimplementasikan model konseptual TAM ke dalam praktik, yang menunjukkan hasil tingkat minat dan penerimaan seseorang terhadap sistem informasi atau teknologi.

TAM memberikan kerangka dasar untuk penelusuran pengaruh faktor eksternal terhadap kepercayaan, sikap, dan tujuan pengguna kerangka TAM memiliki enam variabel penting dalam model ini yang dapat membantu menjelaskan diterimanya sebuah sistem teknologi baru dalam masyarakat, yaitu persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, sikap terhadap

penggunaan, minat menggunakan dan penggunaan sistem aktual. Model tersebut disajikan pada Gambar 2.1 berikut:



**Gambar 2. 1 *Technology Acceptance Model (TAM)***

Sumber: Jogiyanto (2007)

Berdasarkan Gambar 2.1 terdapat enam konstruk yang mempengaruhi penerimaan teknologi. Enam konstruk tersebut adalah sebagai berikut :

1. Variabel eksternal dalam model TAM digunakan untuk mengembangkan model dengan menambahkan beberapa variabel yang dapat menerangkan lebih lanjut penerimaan seseorang menggunakan teknologi.
2. Persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Dengan demikian, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang

merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

3. Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya.
4. Sikap terhadap penggunaan didefinisikan sebagai perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan penggunaan sistem informasi yang telah ditentukan.
5. Minat perilaku menggunakan adalah suatu keinginan seseorang melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku jika mempunyai keinginan atau minat untuk melakukannya.
6. Penggunaan sistem actual adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam sistem penggunaan sistem teknologi informasi, perilaku adalah penggunaan sesungguhnya dari teknologi.

### 2.1.2 Minat

Minat didefinisikan sebagai keinginan untuk melakukan sesuatu, minat tidak selalu statis. Minat dapat berubah dengan sejalannya waktu (Jogiyanto, 2007). Menurut Saraswati (2013) minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan atau keinginan hal tertentu. Kenyataan yang sebenarnya, minat dapat berubah-ubah sesuai dengan kehendak yang diinginkan suatu individu yang bersangkutan. Minat

tidak hanya selalu bersifat tetap. Semakin panjang lama waktunya, minat yang akan dialami akan terjadi perubahan yang semakin besar. Begitu juga sebaliknya, apabila lama waktu semakin kecil, terjadinya perubahan minat dapat diminimalisir.

Minat merupakan salah satu aspek psikologis yang mempunyai pengaruh cukup besar terhadap perilaku. Selain itu, minat juga merupakan sumber motivasi yang akan mengarahkan seseorang dalam melakukan apa yang mereka lakukan. Mengingat perilaku merupakan tindakan aktual individu akibat faktor-faktor yang mempengaruhinya berhubungan dengan konsumsi (Schiffman dan Kanuk, 2008). Menurut Havelka (2004) minat adalah kemungkinan subyektif bahwa individu akan melakukan perilaku yang spesifik, dengan mempertimbangkan tipe dari kepercayaan yang merupakan target individu dan atribut dari perilaku..

Minat tidak akan muncul dengan sendirinya secara tiba-tiba dari dalam diri individu. Minat dapat timbul pada diri seseorang melalui proses. Dengan adanya perhatian dan interaksi dengan lingkungan, maka minat tersebut dapat berkembang. Munculnya minat ini biasanya ditandai dengan adanya dorongan, perhatian, rasa senang, kemampuan, dan kecocokan atau kesesuaian. Timbulnya minat seseorang disebabkan oleh beberapa hal, yaitu rasa tertarik atau rasa senang, perhatian dan kebutuhan. Minat timbul karena perasaan senang serta tendensi yang dinamis untuk berperilaku atas dasar ketertarikan seseorang pada jenis-jenis kegiatan tertentu. Perasaan senang seseorang akan menimbulkan dorongan-dorongan dalam dirinya untuk segera beraktifitas.

Menurut Smadi (2012) faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut :

1. Faktor kebutuhan dari dalam.

Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.

2. Faktor motif sosial.

Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada.

3. Faktor emosional.

Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu.

Menurut Shih dan Fang (2004) menyatakan bahwa minat perilaku merupakan prediksi yang baik dari sebuah penggunaan teknologi oleh pemakai sistem. Minat perilaku adalah keinginan untuk melakukan perilaku. Minat belum berupa perilakunya. *Theory of Reasoned Action* (TRA) menjelaskan bahwa perilaku dilakukan karena individual mempunyai minat atau keinginan untuk melakukannya. Minat perilaku akan menentukan perilaku. Ekspresi-ekspresi dari minat perilaku seharusnya berhubungan dengan prediksi dengan akurasi tinggi terhadap kegiatan *volitional* yang terkait. Literatur perilaku memberi banyak contoh yang menunjukkan bahwa minat-minat dapat memprediksi kegiatan-kegiatan yang beraneka ragam sampai ke kegiatan-kegiatan yang mempunyai dampak pribadi dan sosial yang signifikan (Jogiyanto, 2007). Menurut Slameto (1995) menyatakan Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Jadi apabila seseorang berminat untuk

memperhatikan suatu aktivitas dan melakukan aktivitas yang dilakukan pasti dengan dilandasi rasa senang dalam melakukannya. Jika menimbulkan rasa senang, maka seseorang di masa yang akan datang akan secara terus-menerus ingin menggunakannya

## **2.2 Kajian Variabel-variabel Penelitian**

### **2.2.1 Persepsi Kemudahan Penggunaan**

Menurut Davis (1989) mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan sebagai keyakinan akan kemudahan, yaitu tingkatan di mana pengguna percaya bahwa teknologi atau sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Intensitas dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan. Persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan seberapa jauh seorang pengguna teknologi aplikasi *online* berpandangan bahwa teknologi tersebut tidak banyak memerlukan upaya yang rumit (Jogiyanto, 2007).

Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Dari definisi tersebut, maka dapat diketahui bahwa persepsi kemudahan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya (Jogiyanto, 2007).

Menurut Kademaunga & Phiri (2019) persepsi kemudahan penggunaan yaitu tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari usaha. Persepsi kemudahan penggunaan dapat berkontribusi dengan cara

yang berperan dalam meningkatkan kinerja seseorang. Karena kenyataan bahwa pengguna harus mengerahkan sedikit usaha dengan alat yang mudah digunakan, ia akan mampu upaya cadang untuk menyelesaikan tugas-tugas lain.

Persepsi kemudahan penggunaan dalam menggunakan teknologi dipengaruhi beberapa faktor. Persepsi kemudahan penggunaan dalam menggunakan teknologi dipengaruhi beberapa faktor:

1. Faktor pertama berfokus pada teknologi itu sendiri, contohnya pengalaman pengguna terhadap penggunaan teknologi yang sejenis.
2. Faktor kedua adalah reputasi akan teknologi tersebut yang diperoleh pengguna. Reputasi yang baik yang didengar oleh pengguna akan mendorong keyakinan pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut.
3. Faktor ketiga yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan menggunakan teknologi adalah tersedianya mekanisme pendukung yang handal. Mekanisme pendukung yang terpercaya akan membuat pengguna merasa nyaman dan merasa yakin, bahwa terdapat mekanisme pendukung yang handal jika terjadi kesulitan dalam menggunakan teknologi, maka mendorong persepsi pengguna ke arah lebih positif.

Persepsi kemudahan penggunaan memiliki beberapa sumber indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur. Berikut merupakan beberapa indikator kemudahan menurut Pratiwi et al. (2017):

1. Penggunaan yang mudah dipelajari.
2. Interaksi yang jelas dan mudah dipahami.
3. Interaksi tidak membutuhkan usaha yang besar.

4. Mudah digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

Sedangkan menurut Venkatesh & Davis (2000) dalam Oentario et al. (2017), persepsi kemudahan penggunaan dibagi menjadi beberapa dimensi antara lain:

1. *Clear and understandable* (interaksi individu dengan sistem jelas dan mudah dimengerti).
2. *Does not require a lot of mental effort* (tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan sistem tersebut).
3. *Easy to use* (sistem mudah digunakan).
4. *Easy to get the system to do what he/she wants to do* (mudah mengoperasikan sistem sesuai dengan apa yang ingin individu kerjakan).

Menurut Davis (1989) dalam Jogiyanto (2007) membagi konstruk untuk pengukuran persepsi kemudahan penggunaan menjadi 6, antara lain:

1. *Easy to Learn* (mudah dipelajari)  
Sistem informasi yang digunakan mudah untuk dipelajari cara pengoperasiannya.
2. *Controllable* (mudah dikontrol)  
Sistem informasi yang digunakan mudah dikontrol sesuai dengan apa yang diinginkan pengguna.
3. *Clear & Understandable* (jelas dan mudah dipahami)  
Sistem informasi yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna..
4. *Flexible* (fleksibel)

Sistem informasi yang digunakan fleksibel untuk transaksi keuangan oleh pengguna.

5. *Easy to Become Skillful* (mudah menjadi terampil)

Penggunaan sistem informasi yang menjadikan terampil atau mahir bagi pengguna.

6. *Easy to Use* (mudah digunakan)

Sistem informasi mudah untuk digunakan oleh pengguna.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan adalah keyakinan pengguna mengenai kemudahan yang dirasakan dalam menggunakan sistem informasi. Indikator yang digunakan pada variabel persepsi kemudahan penggunaan dari Davis (1989) dalam Jogiyanto (2007) yaitu mudah dipelajari, mudah dikontrol, jelas dan mudah dipahami, fleksibel, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan.

### **2.2.2 Persepsi Kemanfaatan**

Davis (1989) dalam Jogiyanto (2007) mendefinisikan persepsi kemanfaatan sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana pengguna percaya bahwa teknologi atau sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. Persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut diketahui bahwa persepsi kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka ia tidak akan menggunakannya.

Menurut Gefen et al. (2003) dalam Priyono (2017) mengungkapkan bahwa persepsi kemanfaatan menunjukkan penilaian subjektif dari manfaat yang ditawarkan oleh aplikasi untuk mempermudah mendapatkan jasa yang diinginkannya. Penilaian positif terhadap faktor persepsi kemanfaatan dianggap akan menggerakkan minat pengguna dalam menggunakan teknologi. Jika seseorang meyakini bahwa suatu sistem mampu memberikan manfaat atau sistem yang digunakan berguna maka seseorang tersebut akan menggunakannya. Konsep manfaat dari sistem yang digunakan adalah berkaitan dengan produktivitas, kinerja dalam mengerjakan tugas, efektifitas, pentingnya bagi pekerjaan serta kebermanfaat secara keseluruhan (Pratiwi et al. 2017).

Sistem pembayaran elektronik seperti *e-wallet* memberikan banyak manfaat daripada menggunakan uang tunai maupun non-tunai. Penggunaan *e-wallet* dapat menghindarkan dari kesalahan penghitungan kembalian, waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan transaksi menggunakan *e-wallet* lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan alat pembayaran seperti ATM, kartu debit, kartu kredit yang memerlukan PIN atau tanda tangan pengguna.

Persepsi kemanfaatan memiliki beberapa sumber indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur. Menurut Pratiwi et al. (2017) indikator pengukur persepsi kemanfaatan terdiri dari:

1. Meningkatkan produktivitas.
2. Meningkatkan keefektifan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengurangi waktu bertransaksi.
4. Sangat bermanfaat.

Venkatesh dan Davis (2000) dalam Oentario et al (2017) membagi dimensi persepsi kemanfaatan menjadi berikut:

1. *Improves job performance* (penggunaan sistem mampu meningkatkan kinerja individu).
2. *Increases productivity* (penggunaan sistem mampu menambah tingkat produktifitas individu).
3. *Increases effectiveness* (penggunaan sistem mampu meningkatkan efektifitas kinerja individu).
4. *The system is useful* (penggunaan sistem bermanfaat bagi individu).

Menurut Davis (1989) dalam Jogiyanto (2007) membagi konstruk untuk pengukuran persepsi kemanfaatan menjadi 6, antara lain :

1. *Work More Quickly* (mempercepat pekerjaan)  
Sistem informasi menjadikan pekerjaan yang dilakukan oleh pengguna dapat dikerjakan lebih cepat.
2. *Job Performance* (meningkatkan kinerja pekerjaan)  
Sistem informasi dapat meningkatkan kinerja pekerjaan pengguna.
3. *Increase Productivity* (meningkatkan produktivitas)  
Sistem informasi dimanapun dan kapanpun dapat meningkatkan produktivitas pengguna.
4. *Effectiveness* (efektivitas)  
Penggunaan sistem informasi dapat meningkatkan keefektifan dalam pekerjaan.
5. *Makes Job Easier* (mempermudah pekerjaan)

Sistem informasi memberikan kemudahan dalam pekerjaan sehingga lebih efisien.

6. *Useful* (bermanfaat)

Sistem informasi dapat memberikan kebermanfaatan yang mendukung pekerjaan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan mempengaruhi secara positif dan signifikan terhadap penggunaan sistem informasi. Selain itu konstruk persepsi kemanfaatan merupakan konstruk paling signifikan dan penting mempengaruhi sikap, minat dan perilaku di dalam menggunakan teknologi informasi dibandingkan dengan konstruk yang lain. Persepsi kemanfaatan dapat diukur dari beberapa faktor sebagai berikut:

1. Kegunaan, meliputi beberapa ukuran yaitu menjadikan pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, dan dapat menambah produktivitas.
2. Efektivitas, meliputi beberapa dimensi ukuran yaitu dapat mempertinggi efektivitas serta dapat mengembangkan kinerja pekerjaan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka secara sederhana persepsi kemanfaatan adalah keyakinan pengguna sistem informasi mengenai manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh pengguna. Indikator persepsi kemanfaatan yang digunakan pada penelitian ini adalah indikator yang diungkapkan oleh Davis (1989) dalam Jogyanto (2007) yaitu mempercepat pekerjaan, meningkatkan kinerja pekerjaan, meningkatkan produktivitas, meningkatkan produktivitas, efektivitas, mempermudah pekerjaan, dan bermanfaat.

### 2.2.3 Persepsi Risiko

Berdasarkan penelitian yang ada saat ini, terdapat dua bentuk ketidakpastian yang dapat muncul dalam adopsi teknologi baru, yaitu ketidakpastian lingkungan (*environmental uncertainty*) dan ketidakpastian perilaku (*behavioural uncertainty*). Ketidakpastian lingkungan berasal dari jaringan komunikasi teknologi yang berada di luar kendali pengguna termasuk operator teknologi informasi turut kesulitan untuk mengendalikan (Priyono, 2017). Menurut Sjöberg et al. (2004) dalam Andriyano (2014) persepsi risiko merupakan penaksiran subyektif mengenai probabilitas tipe yang menspesifikkan kecelakaan yang terjadi dan bagaimana kekhawatiran akan konsekuensi yang ditimbulkan. Persepsi risiko mencakup evaluasi kemungkinan atas konsekuensi dari akibat yang negatif.

Persepsi risiko diperkenalkan oleh Bauer (1960) yang diartikan sebagai sesuatu yang dihadapi oleh pelanggan sadar dan tidak sadar ketika mereka membuat keputusan pembelian. Persepsi risiko memiliki peranan yang kuat untuk mengurangi minat konsumen untuk mengambil bagian dari transaksi elektronik sehingga persepsi risiko dimungkinkan akan berpengaruh negatif pada minat konsumen dalam menggunakan produk teknologi informasi (Yogananda & Dirgantara, 2017).

Menurut Pavlou (2003) mengungkapkan bahwa persepsi risiko merupakan suatu persepsi-persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan. Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur persepsi risiko pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Berupa adanya risiko tertentu

Mengetahui informasi-informasi terkait risiko atau kerugian yang akan didapat saat menggunakan produk atau layanan.

2. Mengalami kerugian

Kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada saat menggunakan produk atau layanan yang dapat merugikan pengguna.

3. Pemikiran bahwa berisiko

Berpikir tentang kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi sebagai suatu konsekuensi negatif dari penggunaan sebuah produk atau layanan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka secara sederhana persepsi risiko merupakan kepercayaan akan ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan oleh pengguna dalam bertransaksi menggunakan layanan. Indikator persepsi risiko yang digunakan pada penelitian ini adalah indikator yang diungkapkan oleh Pavlou (2003) yaitu berupa adanya risiko tertentu, mengalami kerugian, dan pemikiran bahwa berisiko.

#### **2.2.4 Kepercayaan**

Kondisi yang terdapat unsur ketidakpastian, secara otomatis mengandung risiko. Kondisi yang berisiko, diperlukan adanya kepercayaan agar pihak yang terlibat bersedia untuk mengambil tindakan Mayer & Davis (1995) dalam Priyono (2017). Kepercayaan adalah faktor higienis. Kurangnya kepercayaan dianggap sebagai hambatan untuk mengadopsi *e-wallet* (Seetharaman, 2017). Kepercayaan membantu pengguna untuk mengatasi kekhawatiran yang dihadapinya dan mendorong mereka untuk mengadopsi sebuah produk. Kepercayaan yang dimiliki mampu mengatasi adanya persepsi yang muncul. Meskipun mereka percaya akan

adanya risiko, akan tetapi adanya kepercayaan tetap mendorong mereka untuk mengadopsi teknologi tersebut.

Jogiyanto (2007) menyatakan bahwa variabel kepercayaan merupakan turunan dari konstruk kontrol perilaku persepsi pada model *Theory of Planned Behavior* (TPB). Saat mempercayai sesuatu, perasaan takut dan curiga yang dirasakan seseorang akan berkurang. Persepsi kepercayaan didefinisikan sebagai keyakinan subjektif bahwa sebuah pihak akan memenuhi kewajibannya sesuai dengan ekspektasi dari pihak yang mempercayai (Lu et al., 2011). Kepercayaan mengacu pada keyakinan pelanggan bahwa janji-janji yang diberikan perusahaan kepada pelanggan dapat dipercaya dan memberikan aksi yang saling menguntungkan mengacu kepada perusahaan (Fajarratri, 2010).

Kepercayaan dijelaskan sebagai hal yang paling menonjol dalam interaksi sosial dan ekonomis dimana ketidakpastian sering muncul. Penelitian terdahulu mengatakan bahwa gagasan mengenai kepercayaan diyakini menjadi hal utama dalam transaksi jual beli. *Trust* adalah kepercayaan pihak tertentu terhadap yang lain dalam melakukan hubungan transaksi berdasarkan suatu keyakinan bahwa orang yang dipercayainya tersebut akan memenuhi segala kewajibannya secara baik sesuai yang diharapkan (Wong, 2017). Kepercayaan telah diyakini sebagai salah satu alasan seseorang mengadopsi suatu teknologi.

Kepercayaan memiliki beberapa sumber indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur Menurut Mayer & Davis (1995) dalam Priyono (2017), kepercayaan dapat dibentuk melalui tiga dimensi yaitu:

1. Kemampuan (*ability*).

Mengacu pada kompetensi dan karakteristik dari penyedia usaha.

2. Kebaikan hati (*benevolence*).

Merupakan kemauan dalam memberikan kepuasan yang saling menguntungkan kedua belah pihak.

3. Integritas (*integrity*)

Berkaitan dengan bagaimana perilaku dalam menjalankan usahanya, apakah informasi yang diberikan kepada nasabah benar dan sesuai dengan fakta atau tidak.

Menurut Utami & Kusumaningsih (2016) terdapat 3 indikator mengenai kepercayaan (*trust*). Ketiga indikator tersebut adalah :

1. Menjaga kerahasiaan data pengguna
2. Menjaga kepercayaan pengguna
3. Menjaga keamanan proses transaksi

Sindi Pamungkas (2018) dalam Chauhan (2018) mengukur kepercayaan dengan indikator sebagai berikut :

1. Terpercaya.
2. Perlindungan terhadap produk.
3. Keamanan produk.
4. Menjaga kualitas produk.

Berdasarkan penjelasan di atas maka secara sederhana kepercayaan adalah keyakinan bahwa yang pihak yang dipercayai tersebut akan memenuhi segala kewajibannya secara baik sesuai yang diharapkan. Indikator kepercayaan yang digunakan pada penelitian ini adalah indikator yang diungkapkan menurut Mayer

& Davis (1995) dalam Priyono (2017) yaitu kemampuan, kebaikan hati, dan integritas.

### **2.2.5 Minat Menggunakan *E-wallet***

Menurut Davis (1986) dalam Jogiyanto (2007), minat merupakan perilaku yang didefinisikan sebagai tingkatan dari seberapa kuat minat seseorang untuk melakukan suatu hal tertentu. Sedangkan menurut Kotler & Keller (2012) dalam Priambodo & Prabawani (2016) minat adalah sesuatu yang timbul setelah melihat rangsangan dari produk yang dilihatnya. Kemudian, dalam penelitian yang dilakukan oleh Tjini & Baridwan (2012) disebutkan bahwa minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan tertentu. Sehingga, jika seorang individu menilai adanya kemudahan, kebermanfaatan, risiko, dan kepercayaan, yang dirasa dan dicapai dari penggunaan teknologi tersebut, di saat itulah akan mendatangkan minat menggunakannya lagi.

Minat menggunakan *e-wallet* didefinisikan sebagai tingkat keinginan individu untuk menggunakan layanan *e-wallet* sebagai alat pembayaran. Suatu aktivitas akan dilakukan atau tidak bergantung pada minat seseorang terhadap aktivitas tersebut. Minat merupakan motivator yang kuat untuk melakukan suatu aktivitas. Minat berfungsi sebagai daya penggerak yang mengarahkan seseorang melakukan kegiatan tertentu yang spesifik (Seetharaman, 2017).

Indikator minat menurut Walgito (2004) terdiri dari tiga indikator, sebagai berikut:

1. Ketertarikan pada obyek minat, yaitu calon konsumen atau konsumen memiliki perhatian yang selalu tertuju dan terpusat pada sistem.

2. Perasaan senang, yaitu calon konsumen atau konsumen yang berminat untuk menggunakan sistem terlihat memiliki perasaan senang dalam menggunakan sistem dalam bertransaksi.
3. Kecenderungan untuk menggunakan, yaitu sering tidaknya calon konsumen atau konsumen berkeinginan untuk menggunakan sistem dalam bertransaksi sehari-hari. Konsumen yang minat menggunakannya tinggi akan terlihat dari frekuensinya dalam menggunakan sistem yang tinggi

Menurut Priambodo & Priambodo (2016) minat untuk menggunakan terdiri dari beberapa indikator, antara lain:

- 1) Keinginan untuk menggunakan  
Ketertarikan terhadap sistem informasi sehingga muncul rasa penasaran dan rasa ingin menggunakan produk uang elektronik.
- 2) Selalu mencoba menggunakan  
Usaha yang dilakukan untuk terus menggunakan uang elektronik.
- 3) Berlanjut di masa yang akan datang  
Suatu keterbiasaan, dan kenyamanan dalam penggunaan uang elektronik sehingga merasa ingin terus menggunakan lebih lama lagi.

Berdasarkan penjelasan diatas maka secara sederhana minat menggunakan *e-wallet* merupakan suatu keinginan untuk menggunakan layanan *e-wallet* sebagai alat pembayaran. Indikator minat menggunakan sistem informasi yang digunakan pada penelitian ini adalah indikator yang diungkapkan menurut Priambodo & Priambodo (2016) yaitu keinginan untuk menggunakan, selalu mencoba menggunakan, dan berlanjut di masa yang akan datang.

### 2.3 Kajian Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian telah dilakukan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat menggunakan teknologi oleh para peneliti sebelumnya, baik dalam model aslinya maupun yang dimodifikasi. Berikut beberapa rangkuman penelitian yang relevan:

**Tabel 2. 1**  
**Kajian Penelitian Terdahulu**

No	Judul dan Penulis	Variabel	Hasil Penelitian
1.	Analisis pengaruh <i>trust</i> dan <i>risk</i> dalam penerimaan teknologi dompet elektronik Go-Pay ( Anjar Priyono 2017)	Variabel independen : <i>risk, trust, perceived usefullnes</i> Variabel dependen : <i>intention to use</i>	Hasil Penelitian : menunjukkan <i>perceived usefullnes</i> dan <i>risk</i> berpengaruh terhadap <i>intention to use</i> dompet elektronik, <i>trust</i> berpengaruh terhadap <i>intention to use</i> dompet elektronik
2..	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik (Andhika Bayu Pratama & Dewa Gede Dharma Suputra 2017)	Variabel independen : persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, tingkat kepercayaan variabel dependen :minat menggunakan uang elektronik	Hasil Penelitian : menunjukkan persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan tingkat kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik.
3.	Persepsi Mahasiswa dalam Menggunakan <i>E-Money</i> (Adi Firman Ramadhan 2016)	Variabel independen : persepsi manfaat , persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan persepsi keamanan	Hasil Penelitian : menunjukkan persepsi manfaat tidak berpengaruh pada minat menggunakan <i>e-money</i> , Persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan persepsi keamanan

		Variabel dependen : minat menggunakan <i>e-money</i>	
4.	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik Studi Kasus pada Masyarakat di Kota Semarang (Singgih Priambodo & Bulan Prabuwani 2016)	Variabel independen : persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko Variabel dependen : minat menggunakan layanan uang elektronik	Hasil Penelitian : menunjukkan persepsi manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan, persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan, serta persepsi risiko memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik
5.	<i>The Effect Of Risk Factors and Trust Factors on doption of Electronic Wallet Using TAM Models Case Study: E-wallet Ovo in Bandung</i> (Muhammad Fakhrisyad Wiradimaja, Brady Rikumahu 2019)	Variabel independen : <i>perceived usefulness, perceived ease of use, perceived risk, dan trust</i> Variabel dependen : <i>intention to transact online.</i>	Hasil Penelitian : menunjukkan <i>perceived usefulness, perceived ease of use, perceived risk, dan trust</i> berpengaruh signifikan positif terhadap <i>intention to transact online.</i>
6.	“Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-Money Card</i> (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline di Jakarta	Variabel independen : persepsi manfaat, persepsi kemudahan, fitur layanan dan kepercayaan Variabel dependen : Minat menggunakan <i>e-money</i>	Hasil Penelitian : menunjukkan persepsi manfaat, persepsi kemudahan, fitur layanan dan kepercayaan pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-money</i>

7.	Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan <i>E-money</i> (Seti Utami & Kusumawati2 017)	Variabel independen : kegunaan, kemudahan, dan keamanan Variabel dependen : minat menggunakan <i>e-money</i>	Hasil Penelitian menunjukkan kegunaan <i>e-money</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>e-money</i> , kemudahan <i>e-money</i> berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakna <i>e-money</i> , keamanan <i>e-money</i> berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakna <i>e-money</i>
----	--	---	---

#### 2.4 Kerangka Berpikir

Salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem informasi adalah model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*). Dua konstruk utama dalam model ini adalah persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan. Serta variabel eksternal yaitu persepsi risiko dan kepercayaan. Berdasarkan model di atas, maka peneliti membuat kerangka pemikiran dan hipotesis sebagai berikut:

*E-wallet* merupakan salah satu wujud dari kemajuan teknologi. Penggunaan *e-wallet* memindahkan konsep uang hanya bisa disimpan dalam dompet berbentuk fisik dan disimpan pada bank. Saat ini terdapat wabah Covid-19 yang mengharuskan masyarakat untuk selalu menjaga kebersihan. Tanpa disadari uang merupakan salah satu benda yang rawan menularkan virus tersebut. Oleh karena itu, pentingnya untuk beralih dari penggunaan uang *cash* ke digital.

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan hal yang penting bagi pengguna *e-wallet*. Bila pengguna meyakini bahwa *e-wallet* sulit untuk digunakan tentu tidak diminati oleh generasi milenial yang memiliki ciri minimalis. Sebaliknya, bila *e-wallet* dirasa mudah dalam penggunaannya maka minat menggunakan *e-wallet* semakin tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Yogananda & Dirgantara (2017) mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan membuat pengguna berminat menggunakan uang elektronik karena uang elektronik dinilai mudah untuk digunakan sebagai suatu sarana pembayaran transaksi dan mudah untuk dipelajari cara penggunaannya. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, Febrilia et al. (2020) menyatakan jika seseorang merasa bahwa aplikasi yang ia miliki tidak membutuhkan usaha yang keras dalam pengoperasiannya, maka minat orang tersebut untuk kembali menggunakan sistem aplikasi yang sama pun akan semakin besar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Chen (2019) dan Makanyeza (2017).

Manfaat yang dapat dirasakan oleh pengguna *e-wallet* berbeda-beda. Hal yang membedakan adalah kebutuhan dari masing-masing pengguna. Seperti untuk pelaku UMKM membutuhkan *e-wallet* sebab memudahkan pembayaran para konsumen, untuk kebutuhan sehari-hari misalnya pembelian pulsa, makanan, token listrik, kuota internet, hingga kebutuhan hiburan seperti tiket nonton. Keyakinan pengguna melihat berbagai manfaat *e-wallet* yang didapatkan setelah menggunakan *e-wallet* dapat memicu untuk meningkatkan minat untuk menggunakan *e-wallet*.

Maghfira (2018) menyatakan bahwa sebelum mengambil keputusan seseorang memiliki banyak pertimbangan, salah satunya adalah

mempertimbangkan manfaat dari suatu produk atau layanan yang akan diambil atau digunakan, seseorang akan menggunakan produk atau layanan yang dapat memberikan keuntungan dan manfaat untuk mendukung kinerja pekerjaan mereka menjadi lebih efektif dan juga dalam hal-hal lain. Selain itu, Jogiyanto (2007) menemukan bahwa konstruk persepsi kemanfaatan merupakan penyebab utama minat menggunakan sistem. Dengan demikian, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Jadi dalam hal ini persepsi kemanfaatan yang tinggi dapat menjadi sebab minat yang tinggi pula untuk menggunakan *e-wallet*.

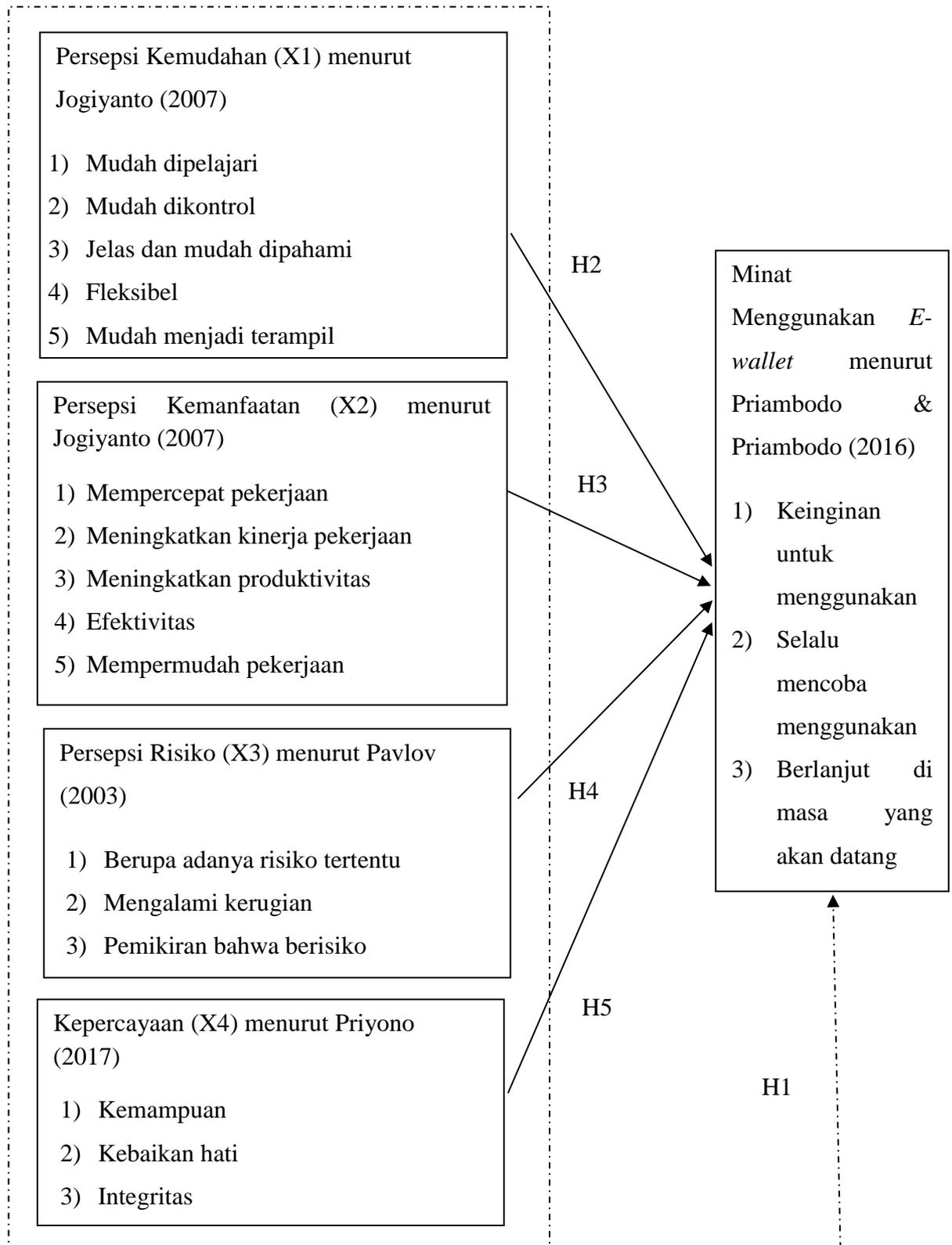
Banyak manfaat yang didapatkan menggunakan *e-wallet*. Namun tetap harus memperhatikan kemungkinan risiko dapat merugikan pengguna. Seperti peretasan data privasi hingga kehilangan saldo dalam *e-wallet*. Tingkat keamanan masing-masing *e-wallet* berbeda. Maka diperlukan kepercayaan dari pengguna pada penyedia layanan *e-wallet*.

Penelitian Priambodo & Prabawani (2016) menyatakan bahwa persepsi risiko memiliki peranan yang kuat untuk mengurangi minat masyarakat menggunakan uang elektronik untuk mengambil bagian dalam kegiatan bertransaksi sehingga persepsi risiko dimungkinkan akan berpengaruh negatif untuk melakukan suatu transaksi. Namun, bila terjadi suatu konsekuensi atau ketidakpastian pada saat bertransaksi maka tidak selamanya pengguna teknologi tidak menginginkan untuk menggunakan kembali, tetapi akan mempertimbangkan lagi untuk menggunakan atau tidak menggunakannya. Kondisi yang terdapat unsur

ketidakpastian, secara otomatis mengandung risiko, dan dalam kondisi yang berisiko, diperlukan adanya kepercayaan agar pihak yang terlibat bersedia untuk mengambil tindakan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hampshire (2017) dan Chen (2019).

Kepercayaan merupakan pondasi bisnis yang penting. Transaksi bisnis antara dua pihak akan terjadi apabila saling mempercayai. Kepercayaan tidak begitu saja dapat diakui mitra bisnis. Kepercayaan harus dibangun mulai awal dan dapat dibuktikan. Kepercayaan merujuk pada suatu konsep yang terdiri dari tiga karakter, yaitu kemampuan, *benevolence*, dan integritas. Kepercayaan yang dimiliki pengguna *e-wallet* mampu mengatasi adanya persepsi yang muncul. Meskipun mereka percaya akan adanya risiko, akan tetapi adanya kepercayaan tetap mendorong mereka untuk mengadopsi teknologi (Priyono, 2017). Artinya, semakin tinggi tingkat kepercayaan pengguna terhadap penyedia layanan *e-wallet* maka semakin tinggi pula minat untuk menggunakannya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Shanker (2018) dan Prayitno (2018).

Berdasarkan uraian di atas, gambaran menyeluruh tentang penelitian ini yang menyangkut tentang pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan persepsi kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* dapat disederhanakan dalam kerangka berpikir sebagai berikut:



**Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir**

## 2.5 Hipotesis Penelitian

Adapun rumusan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H1: Ada pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan persepsi kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.
- H2: Ada pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.
- H3: Ada pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.
- H4: Ada pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.
- H5: Ada pengaruh kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis dan Desain Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel-variabel penelitian secara angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Penelitian ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Metode survei digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang ilamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data misalnya dengan mengedarkan kuesioner dan wawancara. Adapun desain penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif karena pengujian variabel yang akan dilakukan menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel dengan angka dan analisis data yang dipakai menggunakan prosedur statistik dengan bantuan SPSS. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

#### **3.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel**

Populasi pada penelitian ini adalah generasi milenial Kota Semarang yang memiliki rentang umur 20 sampai 40 tahun pada tahun 2020 dan telah menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran non tunai. Generasi milenial dipilih

karena pola hidup *cashless* atau penggunaan digital untuk pembayaran. Kota Semarang merupakan ibu kota dari Provinsi Jawa Tengah, sehingga menjadi tempat urbanisasi para pekerja dari warga luar kota. Selain itu, Kota Semarang merupakan salah satu tujuan tempat menempuh pendidikan karena memiliki beberapa kampus negeri maupun swasta. Hal tersebut menjadi pertimbangan peneliti dalam menentukan populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada populasi ini adalah teknik *sampling incidental*. Menurut Sugiyono (2015) teknik *sampling incidental* adalah penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan atau insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data. Adapun kriteria yang dapat dijadikan sampel yaitu:

1. Pernah atau sedang menggunakan *e-wallet*
2. Sedang tinggal Kota Semarang
3. Usia 20 atau 40 tahun

Penentuan jumlah sampel minimal yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pernyataan Hair et al., (2010) bahwa jumlah sampel sebagai responden harus disesuaikan dengan jumlah indikator pertanyaan yang digunakan pada kuesioner, dengan asumsi  $n \times 5$  *observed variable* (indikator) sampai dengan  $n \times 10$  *observed variable* (indikator). Dalam penelitian ini jumlah item adalah 32 item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur 5 variabel, sehingga jumlah responden yang digunakan adalah 32 item pernyataan dikali 5 sama dengan 160 responden

### **3.3 Variabel Penelitian**

#### **3.3.1 Minat Menggunakan *E-wallet***

Minat Menggunakan *E-wallet* (Y) dalam penelitian ini dijadikan sebagai variabel dependen. Minat menggunakan *e-wallet* merupakan suatu keinginan untuk menggunakan layanan *e-wallet* sebagai alat pembayaran. Berikut Indikator minat menggunakan *e-wallet*:

1. Keinginan untuk menggunakan,  
Ketertarikan terhadap *e-wallet* sehingga muncul rasa penasaran dan rasa ingin menggunakannya.
2. Selalu mencoba menggunakan  
Usaha yang dilakukan untuk terus menggunakan *e-wallet*.
3. Berlanjut di masa yang akan datang  
Keinginan untuk terus menggunakan *e-wallet* dalam jangka waktu yang lebih lama.

#### **3.3.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan**

Persepsi Kemudahan (X1) dalam penelitian ini dijadikan sebagai variabel independen. Persepsi kemanfaatan adalah keyakinan pengguna mengenai kemudahan yang dirasakan dalam menggunakan *e-wallet*. Berikut indikator persepsi kemudahan :

1. *Easy to Learn* (mudah dipelajari)  
*E-wallet* yang digunakan mudah untuk dipelajari cara pengoperasiannya.
2. *Controllable* (mudah dikontrol)

*E-wallet* yang digunakan mudah dikontrol sesuai dengan apa yang diinginkan pengguna.

3. *Clear & Understandable* (jelas dan mudah dipahami)

*E-wallet* yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna..

4. *Flexible* (fleksibel)

*E-wallet* yang digunakan fleksibel untuk transaksi keuangan oleh pengguna.

5. *Easy to Become Skillful* (mudah menjadi terampil)

Penggunaan sistem *e-wallet* yang menjadikan pengguna terampil atau mahir.

6. *Easy to Use* (mudah digunakan)

*E-wallet* mudah untuk digunakan oleh pengguna.

### **3.3.3 Persepsi Kemanfaatan**

Persepsi Kemanfaatan (X2) dalam penelitian ini dijadikan sebagai variabel independen. Persepsi kemanfaatan adalah keyakinan pengguna *e-wallet* mengenai manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh pengguna. Berikut Indikator persepsi kemanfaatan:

1. *Work More Quickly* (mempercepat pekerjaan)

*E-wallet* menjadikan pekerjaan yang dilakukan oleh pengguna dapat dikerjakan lebih cepat.

2. *Job Performance* (meningkatkan kinerja pekerjaan)

Sistem kerja *e-wallet* dapat meningkatkan kinerja pekerjaan pengguna.

3. *Increase Productivity* (meningkatkan produktivitas)

Sistem kerja *e-wallet* dimanapun dan kapanpun dapat meningkatkan produktivitas pengguna.

4. *Effectiveness* (efektivitas)

Penggunaan *e-wallet* dapat meningkatkan keefektifan dalam pekerjaan.

5. *Makes Job Easier* (mempermudah pekerjaan)

*E-wallet* memberikan kemudahan dalam pekerjaan sehingga lebih efisien.

6. *Useful* (bermanfaat)

Sistem *e-wallet* dapat memberikan kebermanfaatan yang mendukung pekerjaan

### 3.3.4 Persepsi Risiko

Persepsi Risiko (X3) dalam penelitian ini dijadikan sebagai variabel independen. Persepsi risiko merupakan kepercayaan akan ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan oleh pengguna dalam bertransaksi menggunakan *e-wallet*. Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur persepsi risiko, sebagai berikut:

1. Berupa adanya risiko tertentu

Mengetahui informasi-informasi terkait risiko atau kerugian yang akan didapat saat menggunakan *e-wallet*.

2. Mengalami kerugian

Kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada saat menggunakan *e-wallet* yang dapat merugikan pengguna.

3. Pemikiran bahwa berisiko

Berpikir tentang kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi sebagai suatu konsekuensi negatif dari penggunaan *e-wallet*.

### 3.3.5 Kepercayaan

Kepercayaan (X4) dalam penelitian ini dijadikan sebagai variabel independen. Kepercayaan adalah keyakinan bahwa penyedia *e-wallet* akan memenuhi segala kewajiban kepada para pengguna secara baik sesuai yang diharapkan. Beberapa indikator kepercayaan sebagai berikut:

1. Kemampuan (*ability*).

Mengacu pada kelebihan apa yang dimiliki oleh *e-wallet*.

2. Kebaikan hati (*benevolence*).

Kepuasan yang diberikan untuk saling menguntungkan pihak pengguna dan penyedia *e-wallet*.

3. Integritas (*integrity*)

Berkaitan dengan bagaimana penyedia *e-wallet* memberikan layanan, apakah benar dan sesuai dengan fakta atau tidak.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik (Sugiyono, 2015). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang menggunakan instrumen penelitian yaitu pedoman angket (kuesioner).

### 3.4.1 Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang menggunakan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015). Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali,2016). Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengukur sah tidaknya angket dari variabel minat menggunakan *e-wallet*, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, risiko, dan kepercayaan. Uji validitas dalam penelitian ini di ukur menggunakan program pengolahan data IBM SPSS Statistic 23. Jika nilai siginifikansi lebih kecil dari 0,05 atau 5% maka instrumen penelitian dinyatakan valid dan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 5% maka instrumen penelitian dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam peneloitian.

Instrumen pada penelitian ini diujikan pada 30 orang generasi milenial Kota Semarang sebagai responden uji coba penelitian. Hasil uji coba penelitian dengan 32 pernyataan yang mewakili lima variabel yaitu minat menggunakan *e-wallet*, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepi risiko, dan kepercayaan. Berikut ini hasil uji coba validitas disajikan pada masing-masing variabel:

1. Variabel Minat menggunakan *E-wallet*

Variabel minat menggunakan *e-wallet* terdapat 9 pernyataan. Hasil uji validitas variabel minat menggunakan *e-wallet* dijabarkan dalam Tabel 3.1. berikut:

**Tabel 3. 1**  
**Hasil Uji Validitas Minat Menggunakan *E-wallet***

No. Item	Nilai Sig. (2 tailed)	Nilai alfa (0,05)	Kriteria	Keterangan
1.	0,001	0,050	Valid	Digunakan
2.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
3.	0,006	0,050	Valid	Digunakan
4.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
5.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
6.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
7.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
8.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
9.	0,000	0,050	Valid	Digunakan

Sumber: Data primer diolah, 2020

Berdasarkan uji validitas variabel minat menggunakan *e-wallet* yang ditunjukkan pada tabel 3.1 dapat dilihat bahwa dari 9 pernyataan tidak terdapat butir pernyataan yang tidak valid. Artinya semua butir pernyataan di atas valid karena memiliki nilai (*Sig. 2 tailed*) < 0,050 sehingga pernyataan tersebut valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel minat menggunakan *e-wallet*.

## 2. Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan

Variabel persepsi kemudahan penggunaan terdapat 6 pernyataan. Hasil uji validitas persepsi kemudahan penggunaan dijabarkan dalam Tabel 3.2 berikut:

**Tabel 3. 2**  
**Hasil Uji Coba Validitas Persepsi Kemudahan Penggunaan**

No. Item	Nilai Sig. (2 tailed)	Nilai alfa (0,05)	Kriteria	Keterangan
1.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
2.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
3.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
4.	0,019	0,050	Valid	Digunakan
5.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
6.	0,000	0,050	Valid	Digunakan

Sumber: Data primer diolah, 2020

Berdasarkan uji validitas variabel persepsi kemudahan penggunaan yang ditunjukkan pada Tabel 3.2 dapat dilihat bahwa dari 6 pernyataan tidak terdapat butir pernyataan yang tidak valid. Artinya semua butir pernyataan di atas valid karena memiliki nilai (*Sig. 2 tailed*) < 0,050 sehingga pernyataan tersebut valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel persepsi kemudahan penggunaan.

### 3. Variabel Persepsi Kemanfaatan

Variabel persepsi kemanfaatan terdapat 6 pernyataan. Hasil uji validitas variabel persepsi kemanfaatan dijabarkan dalam Tabel 3.3 berikut:

**Tabel 3. 3**  
**Hasil Uji Coba Validitas Persepsi Kemanfaatan**

No. Item	Nilai Sig. (2 tailed)	Nilai alfa (0,05)	Kriteria	Keterangan
1.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
2.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
3.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
4.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
5.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
6.	0,000	0,050	Valid	Digunakan

Sumber: Data primer diolah, 2020

Berdasarkan uji validitas variabel persepsi kemanfaatan yang ditunjukkan pada Tabel 3.3 dapat dilihat bahwa dari 6 pernyataan tidak terdapat butir pernyataan yang tidak valid. Artinya semua butir pernyataan di atas valid karena memiliki nilai (*Sig. 2 tailed*) < 0,050 sehingga pernyataan tersebut valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel persepsi kemanfaatan.

### 4. Variabel Persepsi Risiko

Variabel persepsi risiko terdapat 4 pernyataan. Hasil uji validitas variabel persepsi risiko dijabarkan dalam Tabel 3.4 berikut:

**Tabel 3. 4**  
**Hasil Uji Coba Validitas Persepsi Risiko**

No. Item	Nilai Sig. (2 tailed)	Nilai alfa (0,05)	Kriteria	Keterangan
1.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
2.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
3.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
4.	0,000	0,050	Valid	Digunakan

Sumber: Data primer diolah, 2020

Berdasarkan uji validitas variabel risiko yang ditunjukkan pada Tabel dapat di lihat bahwa dari 4 pernyataan tidak terdapat butir pernyataan yang tidak valid. Artinya semua butir pernyataan di atas valid karena memiliki nilai (*Sig. 2 tailed*) < 0,050 sehingga pernyataan tersebut valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel persepsi risiko.

#### 5. Variabel Kepercayaan

Variabel kepercayaan terdapat 7 pernyataan. Hasil uji validitas variabel persepsi kepercayaan dijabarkan dalam Tabel 3.5 berikut:

**Tabel 3. 5**  
**Hasil Uji Coba Validitas Kepercayaan**

No. Item	Nilai Sig. (2 tailed)	Nilai alfa (0,05)	Kriteria	Keterangan
1.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
2.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
3.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
4.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
5.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
6.	0,000	0,050	Valid	Digunakan
7.	0,000	0,050	Valid	Digunakan

Sumber: Data primer diolah, 2020

Berdasarkan uji validitas kepercayaan yang ditunjukkan pada Tabel 3.5 dapat di lihat bahwa dari 7 pernyataan tidak terdapat butir pernyataan yang tidak valid.

Artinya semua butir pernyataan di atas valid karena memiliki nilai (Sig. 2 tailed) < 0,050 sehingga pernyataan tersebut valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel kepercayaan.

### 3.4.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sampai sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran dilakukan dua kali atau lebih. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Arikunto, 2013). Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* >0,70 (Ghozali, 2016). Hasil dari uji reliabilitas instrumen penelitian disajikan dalam Tabel 3.6 berikut:

**Tabel 3. 6**  
**Hasil Uji Coba Reabilitas Instrumen Penelitian**

Variabel	Cronchbach's Alpha	Kriteria	Hasil
Minat Menggunakan <i>E-wallet</i>	0,770	>0,70	Reliabel
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,786	>0,70	Reliabel
Persepsi Kemanfaatan	0,709	>0,70	Reliabel
Persepsi Risiko	0,828	>0,70	Reliabel
Kepercayaan	0,808	>0,70	Reliabel

Sumber: Data primer diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 3.6 di atas, nilai *Cronbach Alpha* untuk variabel minat menggunakan *e-wallet* sebesar 0,770. Sedangkan untuk variabel persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,786. Untuk

variabel persepsi kemanfaatan menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,709. Untuk variabel persepsi risiko menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,828. Variabel kepercayaan menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,808. Dari keempat variabel tersebut nilai *Cronbach Alpha*  $> 0,70$ , dengan demikian dapat dikatakan bahwa variabel minat menggunakan *e-wallet*, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, dan kepercayaan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber primer. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2015). Sedangkan teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

#### **3.5.1 Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengetahui hal-hal dari responden lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Pada penelitian ini wawancara digunakan untuk mencari permasalahan yang ada terkait *e-wallet* pada generasi milenial yang berhubungan dengan persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan.

#### **3.5.2 Angket atau Kuesioner**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2015). Pada penelitian ini, kuesioner yang

digunakan adalah kuesioner tertutup sehingga responden hanya memilih jawaban yang yang disediakan peneliti dengan memberikan tanda centang pada kolom dan tempat yang sesuai.

### **3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Pada penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, melakukan tabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2015).

#### **3.6.1 Analisis Deskriptif**

Menurut Sugiyono (2015) analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini analisis deskripsi yang digunakan adalah perhitungan persentase, yang digunakan untuk menjelaskan masing-masing variabel dalam penelitian.

#### **3.6.2 Uji Asumsi Klasik**

##### **3.6.2.1 Uji Normalitas**

Tujuan uji normalitas adalah untuk menentukan apakah variabel berdistribusi normal atau tidak. Jika berdistribusi normal, maka uji hipotesis menggunakan statistik parametris, sedangkan jika tidak maka uji hipotesis

menggunakan non parametris. Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Uji normalitas data bisa dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Kolmogorof-Smirnov* (K-S) dengan pengolahan menggunakan program IBM SPSS Statistics 23. Jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka data berdistribusi normal (Ghozali, 2016).

### **3.6.2.2 Uji Linearitas**

Uji linearitas digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau salah. Dengan uji linearitas akan diperoleh informasi apakah model empiris sebaiknya linear, kuadrat, atau kubik (Ghozali, 2011: 166). Pada pengujian linieritas bisa dilihat melalui kolom *linearity* pada tabel ANOVA yang pengolahannya dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS *Statistics* 23 dengan taraf signifikansi  $<0,05$ . Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi  $<0,05$ .

### **3.6.2.3 Uji Multikolinearitas**

Uji multikolinearitas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan (korelasi) yang signifikan antar variabel bebas. Jika terdapat hubungan yang cukup tinggi, berarti ada aspek yang sama diukur pada variabel bebas. Hal ini tidak layak untuk menentukan kontribusi secara bersama-sama variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji multikolinearitas dilakukan dengan program IBM SPSS *Statistics* 23 dengan uji regresi, dengan patokan VIP (*variance inflatioin factor*) dan nilai toleransi (Ghozali, 2016). Model regresi dinyatakan bebas dari multikolinearitas jika nilai toleransi  $\geq 0,10$  dan  $VIF \geq 10$ .

### 3.6.2.4 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain (Ghozali, 2016). Model yang baik adalah homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Terdapat dua cara untuk mengetahui terjadi heteroskedastisitas atau tidak, yaitu dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics 23, salah satunya dengan menggunakan *uji rank spearman*. Jika probabilitas signifikannya  $>0,05$  maka tidak terjadi heteroskedastisitas dalam persamaan regresi tersebut. Selain itu, dapat juga dilihat melalui grafik *scatter plot*, jika terlihat titik-titik menyebar secara acak, serta tersebar baik di atas maupun di bawah titik 0 pada sumbu Y, berarti model regresi tersebut tidak mengandung heteroskedastisitas.

### 3.6.3 Analisis Regresi Linier Berganda

#### 3.6.3.1 Persamaan Regresi

Analisis regresi adalah studi mengenai ketergantungan satu variabel, yaitu variabel dependen, terhadap satu atau lebih variabel lainnya, yaitu variabel penjelas, dengan tujuan mengestimasi dan/atau memperkirakan nilai rerata atau rata-rata (populasi) variabel dependen dari nilai yang diketahui atau nilai tetap dari variabel penjelas (Gujarati, 2010).

Berdasarkan uraian diatas, maka model regresinya adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + U_i$$

Keterangan:

Y = variabel dependen (minat menggunakan *e-wallet*)

$a$  = konstanta

$b_1, b_2$  = koefisien regresi

$X_1, X_2, X_3, X_4$  = variabel bebas (persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan)

$U_i$  = variabel pengganggu

### **3.6.4 Uji Hipotesis**

#### **3.6.4.1 Uji Signifikasi Simultan (Uji F)**

Menurut Ghozali (2016) Uji F pada dasarnya merupakan pengujian hipotesis yang menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen/terikat. Kreteria pengambilan keputusan adalah jika probabilitas  $<0,05$ , maka  $H_1$  diterima. Sebaliknya, jika probabilitas  $>0,05$  maka  $H_1$  ditolak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 23.

#### **3.6.4.2 Uji Signifikan Parsial (Uji T)**

Uji T digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2016). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS 23, dengan membandingkan antara signifikansi hitung masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan membandingkan probabilitas dengan taraf signifikansi 5%. Apabila perhitungan signifikan hitung masing-masing variabel independen ( $X_1 X_2 X_3 X_4$ )  $<0,05$  maka  $H_2, H_3, H_4$  dan  $H_5$  diterima. Sebaliknya, jika probabilitas  $>0,05$  maka  $H_2, H_3, H_4$  dan  $H_5$  ditolak. Uji T menggunakan

dengan tingkat signifikansi 5%. Apabila nilai probabilitas signifikansi  $t < 0,05$  maka  $H_a$  diterima, sedangkan jika nilai probabilitas signifikansi  $t > 0,05$  maka  $H_a$  ditolak.

#### **3.6.4.3 Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) mengukur seberapa jauh kemampuan model regresi dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen (Ghozali, 2016).

#### **3.6.4.4 Koefisien Determinasi Parsial ( $r^2$ )**

Koefisien determinasi parsial ( $r^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa jauh masing-masing variabel independen dalam menerangkan variasi variabel dependen. Besarnya pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen diketahui dari besarnya koefisien determinasi secara parsial ( $r^2$ ) dari masing-masing variabel. Untuk melihat hasil parsial ( $r^2$ ) dapat dilihat dari tabel *coefficients* pada kolom parsial yang hasilnya dikuadratkan terlebih dahulu

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dilakukan pada generasi milenial Kota Semarang jumlah sampel sebesar 160 orang. Data yang diperoleh dari pengisian angket kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk deskripsi karakteristik responden, analisis deskriptif, regresi linear berganda, uji hipotesis, dan koefisien determinasi, sehingga dapat diketahui informasi dari masing-masing variabel, yaitu minat menggunakan *e-wallet* Y, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan sebagai variabel X.

##### 4.1.1 Deskripsi Karakteristik Responden

Karakteristik responden pada penelitian ini berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 1**  
**Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	F	Presentasi
Laki-laki	62	39%
Perempuan	98	61%
Total	160	100%

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.1, jumlah responden pada penelitian ini berjumlah 160 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden paling banyak adalah responden jenis kelamin perempuan sebesar 98 orang atau 61%. Adapun karakteristik responden berdasarkan usia pada penelitian ini ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 2**  
**Data Responden Berdasarkan Usia**

Usia	F	Presentasi
20-25	141	87%
26-30	11	7%
31-35	4	3%
36-40	4	3%
Total	160	100%

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.2 diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa responden paling banyak dengan usia 20 sampai 25 tahun yaitu sebanyak 141 orang atau 87%. Selain usia, karakteristik responden berdasarkan pekerjaan pada penelitian ini ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 3**  
**Data Responden Berdasarkan Pekerjaan**

Pekerjaan	F	Presentasi
Mahasiswa/Pelajar	127	79,4%
Karyawan Swasta	16	10,0%
Wiraswasta	7	4,4%
Driver Ojek	2	1,2%
Dosen	2	1,2%
Polisi	1	0,6%
Guru	5	3,2%
Total	160	100%

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.3, diperoleh data kelompok pekerjaan responden yang bervariasi. Kelompok pekerjaan responden didominasi oleh mahasiswa atau pelajar sebanyak 127 orang atau 79,4%. Selain pekerjaan, karakteristik responden dapat digolongkan berdasarkan letak domisili, Berikut data penelitian yang didapatkan:

**Tabel 4. 4**  
**Data Responden Berdasarkan Domisili**

<b>Kecamatan</b>	<b>F</b>	<b>Presentasi</b>
GunungPati	81	50,6%
Tembalang	21	13,2%
Ngaliyan	12	7,6%
Semarang Selatan	5	3,1%
Semarang Utara	4	2,5%
Semarang Timur	4	2,5%
Semarang Barat	2	1,2%
Banyumanik	8	5,1%
Candisari	3	1,9%
Gajah Mungkur	5	3,1%
Mijen	2	1,2%
Genuk	2	1,2%
Pedurungan	4	2,5%
Semarang Tengah	2	1,2%
Gayamsari	3	1,9%
Tugu	2	1,2%
Total	160	100%

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.4, dapat diketahui bahwa domisili responden dari berbagai kecamatan di Kota Semarang. Hasil tersebut menunjukkan responden didominasi oleh responden yang domisili Kecamatan Gunungpati. Dari 160 responden penelitian, didapatkan data aplikasi *e-wallet* yang dimiliki. Berikut merupakan jumlah aplikasi *e-wallet* yang dimiliki responden:

**Tabel 4. 5**  
**Data Responden Berdasarkan Jumlah Kepemilikan *E-wallet***

<b>Jumlah <i>E-wallet</i></b>	<b>F</b>	<b>Presentasi</b>
1	52	32%
>1	108	68%
Total	160	100%

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.5, dapat diketahui bahwa sebagian besar berjumlah lebih dari satu *e-wallet* sebanyak 108 orang atau 68%. Jumlah *e-wallet* yang dimiliki oleh responden bermacam-macam. Artinya untuk memenuhi kebutuhan, responden menggunakan berbagai *e-wallet*. Sisanya yaitu 32% atau sebanyak 52 orang menggunakan satu *e-wallet*.

**Tabel 4. 6**  
**Data Responden Berdasarkan Jenis Produk *E-wallet* yang Dimiliki**

<b>Produk <i>E-wallet</i></b>	<b>F</b>	<b>Presentasi</b>
Go-Pay	100	26,4%
OVO	89	23,5%
Dana	77	20,3%
Link Aja	34	9,0%
Shopee Pay	71	18,9%
Jenius	5	1,3%
Doku	3	0,8%

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.6, diperoleh data jenis *e-wallet* yang digunakan oleh responden. Produk *e-wallet* yang paling banyak digunakan adalah Go-Pay yaitu sebanyak 100 orang atau 26,4%. OVO menempati posisi kedua terbanyak yaitu 89 orang atau 23,5%. Hal tersebut tidak mengherankan karena Go-Pay dan OVO memiliki kelebihan daripada *e-wallet* yang lain yaitu dapat digunakan untuk pembayaran transportasi online.

#### **4.1.2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian dari masing-masing variabel agar lebih mudah dipahami dan dapat memberikan informasi yang bermakna. Dalam penelitian ini, variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, kepercayaan, dan minat

menggunakan *e-wallet* akan dideskripsikan menggunakan analisis deskriptif yang secara rinci akan dibahas seperti di bawah ini.

#### 4.1.2.1 Analisis Deskriptif Variabel Minat Menggunakan *E-wallet* (MME)

Dalam perhitungan analisis deskriptif untuk variabel minat menggunakan *e-wallet* menggunakan bantuan SPSS Versi 23 diperoleh data pada Tabel 4.7.

**Tabel 4. 7**  
**Statistik Deskriptif Variabel Minat Menggunakan *E-wallet***

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
MME	160	18	45	36.08	5.511
Valid N (listwise)	160				

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa dari 9 pertanyaan yang diberikan pada variabel minat menggunakan *e-wallet* dengan nilai tertinggi adalah 45 dan nilai terendah adalah 18. Rata-rata minat menggunakan *e-wallet* sebesar 36,08 berada pada kategori tinggi. Kriteria ini mengacu pada deskripsi variabel minat menggunakan *e-wallet* pada Tabel 4.8 berikut ini:

**Tabel 4. 8**  
**Deskripsi Variabel Minat Menggunakan *E-wallet***

No	Interval	F	Presentasi	Kriteria
1	38 – 45	63	39%	Sangat Tinggi
2	31 – 37	93	58%	Tinggi
3	24 – 20	2	1%	Cukup
4	17 – 23	2	1%	Rendah
5	9 – 16	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		160		
Rata-rata				36,08
Kriteria				Tinggi

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diketahui bahwa sebagian besar generasi milenial Kota Semarang yaitu sebanyak 93 dari 162 orang atau sebesar 59% dari jumlah sampel memiliki minat menggunakan *e-wallet* dengan kategori tinggi. Bahkan terdapat 63 orang atau 39% generasi milenial memiliki minat menggunakan *e-wallet* dengan kategori sangat tinggi. Selain itu terdapat 2 orang atau 1% generasi milenial memiliki minat menggunakan *e-wallet* dengan kategori cukup dan 2 orang atau 1% generasi milenial memiliki minat menggunakan *e-wallet* rendah.

#### 4.1.2.2 Analisis Deskriptif Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan

Dalam perhitungan analisis deskriptif untuk variabel persepsi kemudahan penggunaan menggunakan bantuan SPSS Versi 23 diperoleh data pada Tabel 4.9.

**Tabel 4. 9**  
**Statistik Deskriptif Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (KP)**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KP	160	12	30	23.41	2.744
Valid N (listwise)	160				

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa dari 6 pertanyaan yang diberikan pada variabel persepsi kemudahan penggunaan dengan nilai tertinggi adalah 30 dan nilai terendah adalah 12. Rata-rata persepsi kemudahan penggunaan sebesar 23,41 berada pada kategori tinggi. Kriteria ini mengacu pada deskripsi variabel persepsi kemudahan penggunaan pada Tabel 4.10 berikut ini:

**Tabel 4. 10**  
**Deskripsi Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan**

No	Interval	F	Presentasi	Kriteria
1	26 – 30	40	25%	Sangat Tinggi
2	21 – 25	105	66%	Tinggi
3	16 – 20	13	8%	Cukup
4	10 – 15	2	1%	Rendah
5	6 – 10	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		160		
Rata-rata				23,41
Kriteria				Tinggi

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.10, dapat diketahui bahwa sebagian besar generasi milenial Kota Semarang yaitu sebanyak 105 orang dari 160 generasi milenial atau sebesar 66% dari jumlah sampel memiliki persepsi kemudahan penggunaan dengan kategori tinggi. Bahkan terdapat 40 orang atau 53% generasi milenial mempertimbangkan persepsi kemudahan penggunaan dengan kategori sangat tinggi. Selain itu, terdapat 13 orang atau 8% generasi milenial mempertimbangkan kemudahan penggunaan kategori sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan persepsi kemudahan penggunaan sangat mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet*.

#### 4.1.2.3 Analisis Deskriptif Variabel Persepsi Kemanfaatan

Dalam perhitungan analisis deskriptif untuk variabel persepsi kemanfaatan menggunakan bantuan SPSS Versi 23 diperoleh data pada Tabel 4.11.

**Tabel 4. 11**  
**Statistik Deskriptif Variabel Persepsi Kemanfaatan (KM)**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KM	160	8	30	22.81	4.747
Valid N (listwise)	160				

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Tabel 4.11 menunjukkan bahwa dari 6 pertanyaan yang diberikan pada variabel persepsi kemanfaatan dengan nilai tertinggi adalah 30 dan nilai terendah adalah 8. Rata-rata persepsi kemanfaatan (KM) sebesar 22,81 berada pada kategori tinggi. Kriteria ini mengacu pada deskripsi variabel persepsi kemanfaatan pada Tabel 4.12 berikut ini:

**Tabel 4. 12**  
**Deskripsi Variabel Persepsi Kemanfaatan**

No	Interval	F	Presentasi	Kriteria
1	26 – 30	43	27%	Sangat Tinggi
2	21 – 25	64	40%	Tinggi
3	16 – 20	42	26%	Cukup
4	10 – 15	10	6%	Rendah
5	6 – 10	1	1%	Sangat Rendah
Jumlah		160		
Rata-rata				22.81
Kriteria				Tinggi

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.12 dapat diketahui bahwa sebagian besar generasi milenial Kota Semarang yaitu sebanyak 64 orang dari 160 generasi milenial atau sebesar 40% dari jumlah sampel memiliki persepsi kemanfaatan dengan kategori tinggi. Bahkan terdapat 43 orang atau 27% generasi milenial mempertimbangkan persepsi kemanfaatan dengan kategori sangat tinggi. Selain itu, terdapat 42 orang atau 26% generasi milenial mempertimbangkan persepsi kemanfaatan dengan kategori cukup. Terdapat 10 orang atau 6% generasi milenial mempertimbangkan persepsi kemanfaatan dengan kategori rendah dan 1 orang atau 1% generasi milenial mempertimbangkan persepsi kemanfaatan dengan kategori sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan sangat mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet*.

#### 4.1.2.4 Analisis Deskriptif Variabel Persepsi Risiko

Dalam perhitungan analisis deskriptif untuk variabel persepsi risiko menggunakan bantuan SPSS Versi 23 diperoleh data pada Tabel 4.14.

**Tabel 4. 13**  
**Statistik Deskriptif Variabel Persepsi Risiko (R)**

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
R	160	8	18	13.04	2.240
Valid N (listwise)	160				

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa dari 4 pertanyaan yang diberikan pada variabel persepsi risiko dengan nilai tertinggi adalah 18 dan nilai terendah adalah 8. Rata-rata persepsi risiko sebesar 13,04 berada pada kategori cukup. Kriteria ini mengacu pada deskripsi variabel persepsi risiko pada Tabel 4.14 berikut ini:

**Tabel 4. 14**  
**Deskripsi Variabel Persepsi Risiko**

No	Interval	F	Presentasi	Kriteria
1	17 – 20	0	0 %	Sangat Tinggi
2	14 – 16	16	10%	Tinggi
3	11 – 23	127	79%	Cukup
4	8 – 10	17	11%	Rendah
5	4 – 7	0	0 %	Sangat Rendah
Jumlah		160	100%	
Rata-rata				13.04
Kriteria				Cukup

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.14 dapat diketahui bahwa sebagian besar generasi milenial Kota Semarang yaitu sebanyak 127 orang dari 160 generasi milenial atau sebesar 79% dari jumlah sampel memiliki persepsi risiko dengan kategori cukup. Bahkan terdapat 16 orang atau 10% generasi milenial mempertimbangkan persepsi

risiko dengan kategori tinggi. Selain itu, terdapat 17 orang atau 11% generasi milenial mempertimbangkan persepsi risiko dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa persepsi risiko cukup mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet*.

#### 4.1.2.5 Analisis Deskriptif Variabel Kepercayaan

Dalam perhitungan analisis deskriptif untuk variabel kepercayaan menggunakan bantuan SPSS Versi 23 diperoleh data pada Tabel 4.15.

**Tabel 4. 15**  
**Statistik Deskriptif Variabel Kepercayaan (KC)**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KC	160	14	35	25.08	4.326
Valid N (listwise)	160				

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Tabel 4.15 menunjukkan bahwa dari 7 pertanyaan yang diberikan pada variabel kepercayaan dengan nilai tertinggi adalah 35 dan nilai terendah adalah 14. Rata-rata kepercayaan sebesar 25,08 berada pada kategori tinggi. Kriteria ini mengacu pada deskripsi variabel kepercayaan pada Tabel 4.16 berikut ini:

**Tabel 4. 16**  
**Deskripsi Variabel Kepercayaan**

No	Interval	F	Presentasi	Kriteria
1	31 – 35	11	7%	Sangat Tinggi
2	25 – 30	79	49%	Tinggi
3	19 – 24	61	38%	Cukup
4	13 – 18	9	6%	Rendah
5	7 – 12	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		160	100%	
Rata-rata				25.08
Kriteria				Tinggi

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.16 dapat diketahui bahwa sebagian besar generasi milenial Kota Semarang yaitu sebanyak 79 orang dari 160 generasi milenial atau sebesar 49% dari jumlah sampel memiliki kepercayaan dengan kategori tinggi. Bahkan terdapat 11 orang atau 7% generasi milenial mempertimbangkan kepercayaan dengan kategori sangat tinggi. Selain itu, terdapat 61 orang atau 38% generasi milenial mempertimbangkan kepercayaan dengan kategori cukup dan terdapat 9 orang atau 6% generasi milenial mempertimbangkan kepercayaan dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kepercayaan sangat mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet*.

## 4.2 Uji Asumsi Klasik

### 4.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *statistic non parametric Kolmogorov Smirnov* (K-S). Pengambilan keputusan ini didasarkan pada probabilitas yakni jika probabilitas  $>0,05$ , maka data penelitian tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan membuat hipotesis:

H<sub>0</sub>: data residual berdistribusi normal

H<sub>a</sub>: data residual tidak berdistribusi normal

Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 17**  
**Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov (K-S)**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		Unstandardized Residual
N		160
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.00048375
Most Extreme Differences	Absolute	.047
	Positive	.047
	Negative	-.032
Test Statistic		.047
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.17 Dapat diketahui bahwa nilai probabilitas signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) adalah 0,200 artinya residual model berdistribusi normal. Hal ini berarti H<sub>0</sub> diterima atau residual berdistribusi normal, karena nilai signifikansi data adalah >0,05.

#### **4.2.2 Uji Linearitas**

Uji linearitas digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Dasar pengujiannya dengan melihat pada tabel ANOVA. Jika nilai signifikansi pada Tabel ANOVA < 0,05 dapat disimpulkan bahwa hubungan variabel bersifat linear. Hasil uji linearitas dengan menggunakan bantuan Program IBM SPSS versi 23 dapat dilihat pada Tabel 4.19 berikut.:

**Tabel 4. 18**  
**Hasil Uji Linearitas Variabel Kemudahan Penggunaan (KP) dengan Minat Menggunakan E-wallet (MME)**

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
MME * KP	Between Groups	(Combined)	2168.003	14	154.857	8.438	.000
		Linearity	1870.164	1	1870.164	101.903	.000
		Deviation from Linearity	297.838	13	22.911	1.248	.251
	Within Groups		2661.097	145	18.352		
	Total		4829.100	159			

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Pada Tabel 4.18 menunjukkan bahwa linearitas memiliki signifikan  $<0,05$  yaitu 0,000 dan *deviation from linearity*  $>0,05$  yaitu 0,251 artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel minat menggunakan *e-wallet* dengan variabel persepsi kemudahan penggunaan.

**Tabel 4. 19**  
**Hasil Uji Linearitas Variabel Persepsi Kemanfaatan (KM) dengan Minat Menggunakan E-wallet (MME)**

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
MME * KM	Between Groups	(Combined)	1770.581	19	93.188	4.266	.000
		Linearity	1133.559	1	1133.559	51.887	.000
		Deviation from Linearity	637.022	18	35.390	1.620	.063
	Within Groups		3058.519	140	21.847		
	Total		4829.100	159			

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.19 dapat menunjukkan bahwa *linearity* memiliki signifikan  $< 0,05$  yaitu 0,000 dan *deviation from linearity*  $>0,05$  yaitu 0,063 artinya

terdapat hubungan yang linear antara variabel minat menggunakan *e-wallet* dengan persepsi kemanfaatan.

**Tabel 4. 20**  
**Hasil Uji Linearitas Variabel Persepsi Risiko (R) dengan Minat Menggunakan *E-wallet* (MME)**

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
MME * R	Between Groups	(Combined)	421.916	10	42.192	1.426	.174
		Linearity	156.594	1	156.594	5.294	.023
		Deviation from Linearity	265.322	9	29.480	.997	.445
	Within Groups		4407.184	149	29.578		
	Total		4829.100	159			

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.20 dapat menunjukkan bahwa linearitas memiliki signifikan  $< 0,05$  yaitu 0,023 dan *deviation from linearity*  $> 0,05$  yaitu 0,445 artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel minat menggunakan *e-wallet* dengan variabel persepsi risiko.

**Tabel 4. 21**  
**Hasil Uji Linearitas Variabel Kepercayaan (KC) dengan Minat Menggunakan *E-wallet* (MME)**

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
MME * KC	Between Groups	(Combined)	1290.304	19	67.911	2.687	.000
		Linearity	735.066	1	735.066	29.080	.000
		Deviation from Linearity	555.238	18	30.847	1.220	.253
	Within Groups		3538.796	140	25.277		
	Total		4829.100	159			

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.21 dapat menunjukkan bahwa linearitas memiliki signifikan  $< 0,05$  yaitu 0,000 dan *deviation from linearity*  $> 0,05$  yaitu 0,253 artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel minat menggunakan *e-wallet* dengan variabel kepercayaan.

#### 4.2.3 Uji Multikolonieritas

Uji multikolonieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya kolerasi antara variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi kolerasi diantara variabel bebas. Hasil dari uji multikolonieritas disajikan dengan tabel berikut:

**Tabel 4. 22**  
**Hasil Uji Multikolonieritas**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	10.096	3.471		2.909	.004		
	KP	.955	.142	.476	6.717	.000	.678	1.475
	KM	.226	.080	.195	2.824	.005	.714	1.401
	R	-.437	.144	-.178	-3.031	.003	.989	1.011
	KC	.165	.082	.130	2.022	.045	.824	1.214

a. Dependent Variable: MME

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.22 di atas dapat diketahui bahwa nilai *tolerance* variabel persepsi kemudahan penggunaan yaitu sebesar 0,678, variabel persepsi kemanfaatan yaitu sebesar 0,714, variabel persepsi risiko yaitu sebesar 0,989, dan variabel kepercayaan yaitu sebesar 0,824. Sementara itu nilai VIF variabel persepsi

kemudahan penggunaan yaitu sebesar 1,475, variabel persepsi kemanfaatan sebesar 1,401, variabel persepsi risiko yaitu sebesar 1,011, dan variabel kepercayaan yaitu sebesar  $1,214 < 10,00$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas dan analisis data ini dapat dilanjutkan.

#### **4.2.4 Uji Heteroskedastisitas**

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variabel dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Jika varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Ada beberapa cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas di antaranya dengan melihat grafik plot dan *rank spearman*. Jika nilai signifikansinya  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengandung adanya heteroskedastisitas. Hasil uji heteroskedastisitas menggunakan uji *rank spearman* disajikan bentuk tabel berikut:

**Tabel 4. 23**  
**Hasil Uji Heteroskedastisitas (*Spearman*)**

**Correlations**

			KP	KM	R	KC	Unstand ardized Residual
Spearman's rho	KP	Correlation Coefficient	1.000	.503*	.028	.286*	.023
		Sig. (2-tailed)	.	.000	.729	.000	.773
		N	160	160	160	160	160
	KM	Correlation Coefficient	.503*	1.000	-.005	.330*	.030
		Sig. (2-tailed)	.000	.	.950	.000	.710
		N	160	160	160	160	160
	R	Correlation Coefficient	.028	-.005	1.000	-.079	.012
		Sig. (2-tailed)	.729	.950	.	.321	.877
		N	160	160	160	160	160
	KC	Correlation Coefficient	.286*	.330*	-.079	1.000	-.008
		Sig. (2-tailed)	.000	.000	.321	.	.919
		N	160	160	160	160	160
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	.023	.030	.012	-.008	1.000
		Sig. (2-tailed)	.773	.710	.877	.919	.
		N	160	160	160	160	160

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.23, *output* dari uji *rank spearman* di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk variabel persepsi kemudahan penggunaan sebesar 0,733, variabel persepsi kemanfaatan sebesar 0,710, variabel persepsi risiko sebesar 0,877, dan kepercayaan sebesar 0,919. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Artinya dari *output* di atas menunjukkan bahwa

tidak ada satupun variabel independen yang signifikan secara statistik mempengaruhi variabel dependen atau tidak terjadi heteroskedastisitas.

#### 4.2.5 Analisis Regresi Linear Berganda

Model analisis regresi linear berganda bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang. Hasil analisis regresi linear berganda disajikan pada Tabel 4.24 berikut ini:

**Tabel 4. 24**  
**Hasil Uji Analisis Regresi Linier**

Model		Coefficients <sup>a</sup>			T	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients		
		B		Beta		
1	(Constant)	10.096	3.471		2.909	.004
	KP	.955	.142	.476	6.717	.000
	KM	.226	.080	.195	2.824	.005
	R	-.437	.144	-.178	-3.031	.003
	KC	.165	.082	.130	2.022	.045

a. Dependent Variable: MME

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda pada Tabel 4.24 maka diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y=10,096+0,955X_1+0,226X_2-0,437X_3+0,165X_4$$

Persamaan regresi di atas, memiliki makna sebagai berikut:

1. Konstanta (a) sebesar 10,096, yang berarti tanpa dipengaruhi oleh variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko,

kepercayaan (seluruh variabel bebas bernilai 0) maka minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang sebesar 10,096.

2. Koefisien regresi variabel persepsi kemudahan penggunaan (X1) menunjukkan bahwa koefisien regresi X1 sebesar 0,955. Hal ini menjelaskan bahwa setiap peningkatan variabel persepsi kemudahan penggunaan (X1) sebesar satu satuan maka akan menyebabkan peningkatan persepsi kemudahan penggunaan sebesar 0,955 dengan asumsi variabel persepsi kemanfaatan (X2), persepsi risiko (X3), dan kepercayaan (X4) tetap.
3. Koefisien regresi variabel persepsi kemanfaatan (X2) menunjukkan bahwa koefisien regresi X2 sebesar 0,226. Hal ini menjelaskan bahwa setiap peningkatan variabel persepsi kemanfaatan (X2) sebesar satu satuan maka akan menyebabkan peningkatan persepsi kemanfaatan sebesar 0,226 dengan asumsi variabel persepsi kemudahan penggunaan (X1), persepsi risiko (X3), dan kepercayaan (X4) tetap.
4. Koefisien regresi variabel persepsi risiko (X3) menunjukkan bahwa koefisien regresi X3 sebesar -0,437. Hal ini menjelaskan bahwa setiap peningkatan variabel persepsi risiko (X3) sebesar satu satuan maka akan menyebabkan penurunan persepsi kemanfaatan sebesar 0,437 dengan asumsi variabel persepsi kemudahan penggunaan (X1), persepsi risiko (X3), dan kepercayaan (X4) tetap.
5. Koefisien regresi variabel kepercayaan (X4) menunjukkan bahwa koefisien regresi X4 sebesar 0,165. Hal ini menjelaskan bahwa setiap peningkatan variabel kepercayaan (X4) sebesar satu satuan maka akan menyebabkan peningkatan kepercayaan sebesar 0,165 dengan asumsi variabel persepsi

kemudahan penggunaan (X1), persepsi kemanfaatan (X2), dan persepsi risiko (X3) tetap.

### 4.3 Uji Hipotesis Penelitian

#### 4.3.1 Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan dilakukan dengan menggunakan Program IBM SPSS versi 23 untuk mengetahui apakah semua variabel bebas (persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, kepercayaan) mempunyai pengaruh bersama-sama terhadap variabel terikat yaitu minat menggunakan *e-wallet*. Pengujian dilakukan dengan membandingkan antara nilai signifikansi hitung dengan signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Apabila perhitungan signifikansi hitung  $< \alpha (5\%)$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat secara bersamasama. Hasil uji F disajikan pada Tabel 4.25:

**Tabel 4. 25**  
**Hasil Uji Simultan (Uji F)**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2284.485	4	571.121	34.789	.000 <sup>b</sup>
	Residual	2544.615	155	16.417		
	Total	4829.100	159			

a. Dependent Variable: MME

b. Predictors: (Constant), KC, R, KM, KP

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.25 menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji F lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 yang berarti variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan secara bersama-sama atau simultan mempengaruhi terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.

### 4.3.2 Uji Parsial (Uji T)

Uji parsial digunakan untuk menguji kemaknaan koefisien parsial. Melalui alat bantu Program IBM SPSS versi 23 dibandingkan antara signifikansi hitung masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan nilai signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Apabila perhitungan signifikansi hitung masing-masing variabel  $< \alpha$  (5%) maka  $H_0$  ditolak yang artinya variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Hasil uji t ditunjukkan pada Tabel 4.26 berikut:

**Tabel 4. 26**  
**Hasil Uji Parsial (Uji T)**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	10.096	3.471		2.909	.004
	KP	.955	.142	.476	6.717	.000
	KM	.226	.080	.195	2.824	.005
	R	-.437	.144	-.178	-3.031	.003
	KC	.165	.082	.130	2.022	.045

a. Dependent Variable: MME

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.26 menunjukkan nilai signifikansi uji t untuk masing-masing variabel bebas dijelaskan, sebagai berikut:

#### 1. Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (KP)

Variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai *coefficients* B positif sebesar 0,476 dengan nilai Sig. sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga hal ini menunjukkan bahwa  $H_2$  diterima atau terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.

## 2. Variabel Persepsi Kemanfaatan (KM)

Variabel persepsi kemanfaatan memiliki nilai *coefficients* B positif sebesar 0,195 dengan nilai Sig. sebesar  $0,005 < 0,05$ , sehingga hal ini menunjukkan bahwa H3 diterima atau terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.

## 3. Variabel Persepsi Risiko (R)

Variabel persepsi risiko memiliki nilai *coefficients* B negatif sebesar -0,178 dengan nilai Sig. sebesar  $0,003 > 0,05$ , sehingga hal ini menunjukkan bahwa H4 diterima terdapat pengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang

## 4. Variabel Kepercayaan (KC)

Variabel kepercayaan memiliki nilai *coefficients* B positif sebesar 0,130 dengan nilai Sig. sebesar  $0,045 < 0,05$ , sehingga hal ini menunjukkan bahwa H5 diterima atau terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.

### 4.3.3 Koefisien Determinasi Simultan ( $R^2$ )

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan secara bersama-sama atau simultan mempengaruhi terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang. Sehingga untuk mengetahui kontribusi simultan dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi pada *output* Program IBM SPSS versi 23 yaitu pada tabel *Model*

*Summary* pada kolom *Adjusted R Square*. Hasil koefisien determinasi model regresi linier berganda ditunjukkan pada Tabel 4.27 sebagai berikut:

**Tabel 4. 27**  
**Hasil Koefisien Determinasi Persepsi Kemudahan Penggunaan (KP), Persepsi Kemanfaatan (KM), Persepsi Risiko (R), dan Kepercayaan (KC) terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* (MME)**

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.688 <sup>a</sup>	.473	.459	4.052

a. Predictors: (Constant), KC, R, KM, KP

b. Dependent Variable: MME

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.27 menunjukkan bahwa nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,473 atau 45,9%. Ini berarti sebesar 44,9% variabel minat menggunakan *e-wallet* mampu dijelaskan oleh variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan. Sedangkan sisanya sebesar 54,1% dijelaskan oleh faktor lain di luar model.

#### 4.3.4 Koefisien Determinasi Parsial ( $r^2$ )

Koefisien determinasi ( $r^2$ ) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi yang diberikan oleh masing-masing variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang secara parsial. Hasil dari koefisien determinasi parsial model regresi linear berganda ditunjukkan pada Tabel 4.28 berikut:

Tabel 4. 28

Hasil Koefisien Persepsi Kemudahan Penggunaan (KP), Persepsi Kemanfaatan (KM), Persepsi Risiko (R), dan Kepercayaan (KC) terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* (MME)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Correlations		
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1	(Constant)	10.096	3.471		2.909	.004			
	KP	.955	.142	.476	6.717	.000	.622	.475	.392
	KM	.226	.080	.195	2.824	.005	.484	.221	.165
	R	-.437	.144	-.178	-3.031	.003	-.180	-.237	-.177
	KC	.165	.082	.130	2.022	.045	.390	.160	.118

a. Dependent Variable: MME

Sumber: Data penelitian diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 4.28 besar kontribusi variabel persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* adalah  $(0,475)^2 \times 100\% = 22,5\%$ . Dengan demikian secara parsial variabel persepsi kemudahan penggunaan (X1) mempengaruhi variabel minat menggunakan *e-wallet* (Y) sebesar 22,5%. Besarnya kontribusi variabel persepsi kemanfaatan terhadap variabel minat menggunakan *e-wallet* adalah  $(0,221)^2 \times 100\% = 4,8\%$ . Hal ini menunjukkan bahwa secara parsial variabel persepsi kemanfaatan (X2) mempengaruhi variabel minat menggunakan *e-wallet* (Y) sebesar 4,8%. Variabel persepsi risiko memberikan kontribusi secara parsial terhadap minat menggunakan *e-wallet* sebesar  $(-0,237)^2 \times 100\% = -5,6\%$ . Maka dapat dikatakan bahwa secara parsial variabel persepsi risiko

(X3) mempengaruhi variabel minat menggunakan *e-wallet* (Y) sebesar -5,6%. Variabel kepercayaan memberikan kontribusi secara parsial terhadap minat menggunakan *e-wallet* sebesar  $(0,160)^2 \times 100\% = 2,5\%$ . Hal ini menunjukkan bahwa secara parsial variabel kepercayaan (X4) mempengaruhi variabel minat menggunakan *e-wallet* (Y) sebesar 2,5%.

#### **4.4 Pembahasan**

##### **4.4.1 Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Risiko dan Kepercayaan Berpengaruh Positif terhadap Minat Menggunakan *E-wallet***

Berdasarkan Tabel 4.28 di atas, besarnya *Adjusted R Square* sebesar 0,459 atau 45,9%. Ini berarti sebesar 45,9% minat menggunakan *e-wallet* mampu dijelaskan oleh variabel persepsi persepsi kemudahan penggunaan, persepsi persepsi kemanfaatan, persepsi persepsi risiko, dan kepercayaan. Sedangkan, sisanya sebesar 54,1% dijelaskan oleh faktor lain di luar model atau terdapat pengaruh secara simultan variabel persepsi persepsi kemudahan penggunaan, persepsi persepsi kemanfaatan, persepsi persepsi risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.

Hasil analisis deskriptif variabel minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang termasuk dalam kategori tinggi. Kemudian analisis deskriptif dari masing-masing variabel independen menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan masuk dalam kategori tinggi, variabel persepsi kemanfaatan masuk dalam kategori tinggi, persepsi risiko masuk dalam kategori cukup, dan yang terakhir variabel kepercayaan termasuk dalam kategori tinggi. Kombinasi dari keempat variabel independen tersebut secara simultan mengalami

kenaikan atau penurunan sebesar satu satuan, maka variabel dependen juga akan mengalami peningkatan atau penurunan. Minat menggunakan *e-wallet* berada pada kategori tinggi yang artinya bahwa generasi milenial Kota Semarang memiliki minat yang tinggi untuk menggunakan *e-wallet*.

Sejalan dengan hasil tersebut, wawancara yang dilakukan pada beberapa responden menunjukkan minat menggunakan *e-wallet* yang tinggi. Seperti yang dikatakan Eko Yogo bahwa “Selama masih dibutuhkan dan memberikan manfaat saya pasti akan menggunakan *e-wallet*”. Selanjutnya, Alfian Aditama menyatakan bahwa “Dilihat dari sisi kemanfaatan saya yakin akan tetap menggunakan *e-wallet*, karena lebih banyak manfaat yang didapatkan dibanding dengan kerugian.”. Kemudian wawancara yang dilakukan dengan Rahmad Hadi bahwa “Saya masih yakin akan terus menggunakan *e-wallet* melihat banyak manfaat yang didapatkan”

Domisili responden pada penelitian ini tersebar di enam belas kecamatan Kota Semarang. Selain itu, Responden memiliki latar belakang pekerjaan yang bervariasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa *e-wallet* diminati oleh banyak kalangan pada generasi milenial kota Semarang. Penelitian ini membuktikan teori *Technology Acceptance Model* dalam Jogiyanto (2007) menyatakan bahwa keputusan untuk menerima sebuah teknologi informasi dipengaruhi dua konstruk utama yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy to use*). Sementara itu, Kim et al. (2007) juga menyatakan bahwa persepsi risiko dapat mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan layanan internet untuk bertransaksi secara negatif. Chandra & Theng dalam Shankar & Datta (2018) menyatakan bahwa kepercayaan sebagai konstruk

paling penting dibandingkan dengan faktor lain. Penelitian tentang minat menggunakan *e-wallet* juga pernah dilakukan sebelumnya oleh Yogananda & Dirgantara (2017) yang menyatakan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, dan kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik, namun persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan uang elektronik.

#### **4.4.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan Berpengaruh Positif terhadap Minat Menggunakan *E-wallet***

Berdasarkan data yang diolah, variabel persepsi kemudahan penggunaan memberikan hasil *coefficients* B positif sebesar 0,476 dan nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Hasil analisis deskriptif variabel persepsi kemudahan pengguna pada minat generasi milenial Kota Semarang dalam menggunakan *e-wallet* menggambarkan rata-rata dari persepsi kemudahan penggunaan adalah sebesar 23,41 atau dalam kategori tinggi. Maka dapat dikatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan generasi milenial berada dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat generasi milenial Kota Semarang dalam menggunakan *e-wallet*.

Dari hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa H2 yang menjelaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan menggunakan layanan sistem pembayaran non tunai *e-wallet* diterima atau terbukti. Sehingga apabila persepsi kemudahan penggunaan meningkat ataupun menurun maka akan diikuti dengan peningkatan maupun

penurunan minat terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Persepsi kemudahan penggunaan merupakan faktor penting dalam minat menggunakan sistem berdasarkan *Technology Acceptance Model* yang dikembangkan oleh Davis 1989. Persepsi kemudahan penggunaan dalam penelitian ini adalah persepsi generasi milenial Kota Semarang dalam penggunaan *e-wallet* yang mudah dan tidak memerlukan banyak usaha. Hal tersebut akan menimbulkan minat atau tidaknya generasi milenial Kota Semarang terhadap *e-wallet*.

Berdasarkan data, responden paling banyak menggunakan *e-wallet* adalah kelompok mahasiswa. Pada penelitian ini kelompok mahasiswa memiliki rentang usia 20-25 tahun. Usia tersebut akan lebih mudah menerima teknologi baru. *E-wallet* merupakan teknologi baru yang mempermudah akses pembayaran. Hanya dengan *scan qrcode* maka transaksi dilakukan dengan cepat dan mudah. Responden juga didominasi oleh perempuan sebanyak 61% atau 98 orang. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Vankastesh dan Morris (2000) dalam Jogiyanto (2007) bahwa perempuan lebih mudah dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan dari penggunaan teknologi.

Jumlah *e-wallet* yang digunakan responden bervariasi. Ada yang hanya menggunakan satu hingga lima *e-wallet* dalam satu ponsel. Pada observasi awal penelitian ini, alasan responden menggunakan lebih dari satu *e-wallet* dikarenakan *e-wallet* sulit dipahami. Petunjuk dan menu pada tampilan *e-wallet* seharusnya mudah dipahami agar pengguna tidak kesulitan dalam penggunaan. Hal tersebut penting, mengingat pengguna *e-wallet* bukan hanya kalangan mahasiswa atau pelajar namun masyarakat secara umum.

Hasil penelitian ini menunjukkan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan menggunakan *e-wallet*. Hasil tersebut konsisten dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Ramadhan et al. (2016) bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*. Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo & Rosmauli (2015) mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami & Kusumawati (2017) bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.

#### **4.4.3 Persepsi Kemanfaatan Berpengaruh Positif terhadap Minat Menggunakan *E-wallet***

Berdasarkan data yang diolah variabel persepsi kemudahan memberikan hasil *coefficients* B positif sebesar 0,195 dan nilai signifikansi sebesar  $0,005 < 0,05$ . Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa persepsi persepsi kemanfaatan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Hasil analisis deskriptif variabel persepsi kemanfaatan pada minat generasi milenial Kota Semarang dalam menggunakan *e-wallet* menggambarkan rata-rata dari persepsi kemudahan penggunaan adalah sebesar 22,81 atau dalam kategori tinggi. Maka dapat dikatakan bahwa persepsi kemanfaatan generasi milenial berada dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat generasi milenial Kota Semarang dalam menggunakan *e-wallet*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kebermanfaatan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet* mungkin dikarenakan responden yang diambil pada penelitian ini adalah generasi milenial yang berusia 20-40 tahun. Generasi milenial terkenal dengan gaya hidup yang *cashless*. Pola hidup tersebut sesuai dengan manfaat *e-wallet* yang ditawarkan seperti pembayaran transportasi, pembelian pulsa atau listrik, pembelian makanan dan lainnya hanya melalui *smartphone*. Sehingga responden penelitian ini menikmati manfaat yang ditawarkan oleh layanan *e-wallet*.

Jumlah *e-wallet* yang digunakan responden bervariasi. Responden dapat menggunakan satu hingga lima *e-wallet* dalam satu ponsel. Pada observasi awal penelitian ini, alasan responden menggunakan lebih dari satu *e-wallet* dikarenakan kurang multiguna. Pengguna memerlukan *e-wallet* yang bisa menjangkau seluruh kebutuhan akses pembayaran. Pembayaran yang dimaksud seperti transportasi, makanan, listrik, hiburan dan kebutuhan lainnya dalam satu sistem *e-wallet*.

Persepsi kemanfaatan pada responden juga berkaitan pada manfaat yang dirasakan dalam pekerjaan. Responden pada penelitian ini didominasi oleh kelompok mahasiswa. Namun, manfaat *e-wallet* tidak hanya dirasakan oleh mahasiswa, melainkan juga masyarakat luas secara umum. Berbagai macam pekerjaan menggunakan *e-wallet* untuk memperoleh manfaat sesuai kebutuhan. Pada penelitian ini responden memiliki berbagai macam latar belakang pekerjaan seperti karyawan swasta, wiraswasta, guru, dosen, polisi, dan *driver* ojek *online*. Manfaat yang bisa dirasakan wiraswasta contohnya adalah mempermudah pembayaran dari pelanggan. Saat ini juga sedang terjadi wabah covid-19, manfaat

*e-wallet* lebih terasa karena salah satu upaya mencegah penyebaran adalah mengurangi penggunaan uang dalam bentuk fisik.

Pada model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) telah banyak penelitian untuk menguji penerimaan teknologi oleh pemakai sistem. Sejalan dengan model tersebut, Taylor dan Todd (1995) dalam Jogiyanto (2007) menemukan bahwa konstruk persepsi kemanfaatan merupakan penyebab utama minat menggunakan sistem. Teknologi keuangan merupakan sistem teknologi yang masih baru dan penting untuk dimanfaatkan. Jika para konsumen tidak menerima manfaat dari *e-wallet*, maka penggunaan *e-wallet* untuk menjawab kebutuhan konsumen menjadi sia-sia.

Dari hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa H3 yang menjelaskan bahwa persepsi kemanfaatan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial dalam menggunakan menggunakan layanan sistem pembayaran non tunai *e-wallet* diterima atau terbukti. Sehingga apabila persepsi kemanfaatan *e-wallet* meningkat ataupun menurun maka akan diikuti dengan peningkatan maupun penurunan minat terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Sari et al. (2018) bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif signifikan terhadap Go-Pay dan Link Aja. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Syahril & Rikumahu (2019) dimana hasil yang didapat dari penelitian tersebut menunjukkan persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money*. Hasil Penelitian yang dilakukan Anarjia & Rante (2019) tersebut menunjukkan

persepsi persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik Sakuku.

#### **4.4.4 Persepsi Risiko Berpengaruh Negatif terhadap Minat Menggunakan *E-wallet***

Berdasarkan data yang diolah variabel persepsi persepsi risiko kemudahan memberikan hasil *coefficients* B negatif sebesar -0,237 dan nilai signifikansi sebesar  $0,003 < 0,05$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat generasi milenial dalam menggunakan *e-wallet*. Hasil analisis deskriptif variabel persepsi risiko pada minat generasi milenial Kota Semarang dalam menggunakan *e-wallet* menggambarkan rata-rata dari persepsi risiko adalah sebesar 13,04 atau dalam kategori cukup. Maka dapat dikatakan bahwa persepsi risiko generasi milenial berada dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi risiko merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat generasi milenial Kota Semarang dalam menggunakan *e-wallet*.

Hasil yang menunjukkan bahwa persepsi persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan dikarenakan adanya ketidakpastian atau jaminan yang pasti terkait penggunaan *e-wallet*. Sebelum menggunakan suatu teknologi informasi, seseorang tentunya akan mempertimbangkan persepsi risiko dari penggunaan teknologi tersebut. Ketika persepsi risiko menjadi tinggi, akan ada motivasi untuk menghindari menggunakannya. Begitu juga sebaliknya, ketika persepsi risiko rendah, maka motivasi untuk menggunakannya semakin tinggi.

Safeena et al. (2010) menambahkan persepsi risiko pada model TAM untuk menguji pengaruhnya terhadap minat penggunaan sebuah sistem *internet banking*.

Persepsi risiko dianggap sebagai ketidakpastian yang dirasakan terkait kemungkinan konsekuensi negatif dari penggunaan suatu produk atau layanan. Pada observasi awal penelitian ini ditemukan bahwa para pengguna *e-wallet* mengalami kekhawatiran *e-wallet* yang digunakan berisiko. Maraknya risiko peretasan data pada teknologi digital menjadi salah satu pertimbangan masyarakat menggunakan produk *fintech* salah satunya *e-wallet*.

Risiko menjadi perhatian bagi pengguna *e-wallet*. Sejalan dengan wawancara yang dilakukan pada beberapa responden. Wawancara dengan Nurul Indah mengungkapkan “Pernah merasa khawatir dan takut dalam *menggunakan e-wallet*, saya pernah menggunakan aplikasi Dana untuk membeli token listrik seharga seratus ribu rupiah saldonya sudah berkurang tapi lama tidak terkirim”. Kemudian Iis Fepriyani mengungkapkan “Sebenarnya khawatir *engga* khawatir *sih* kak, takutnya uang saya hilang.”. Selanjutnya Halimah Nurisa mengungkapkan “Belakangan ini ada info mengenai pembobolan data pribadi gitu, jadi saya mulai khawatir *menggunakan e-wallet*”.

Dari hasil pengujian di atas, dapat disimpulkan bahwa H4 yang menjelaskan bahwa persepsi persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat generasi milenial dalam menggunakan layanan sistem pembayaran non tunai *e-wallet* diterima atau terbukti. Sehingga apabila tingkat persepsi risiko pada *e-wallet* meningkat ataupun menurun maka akan diikuti dengan peningkatan maupun penurunan minat terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Hasil ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya Priambodo & Prabawani (2016) yang menunjukkan persepsi persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat

menggunakan layanan uang elektronik. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktabriantono et al. (2017) yang menyatakan bahwa variabel persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan uang elektronik.

#### **4.4.5 Kepercayaan Berpengaruh Positif terhadap Minat Menggunakan *E-wallet***

Berdasarkan data yang diolah, variabel kepercayaan memberikan hasil *coefficients* B positif sebesar 0,130 dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial menggunakan *e-wallet*. Hasil analisis deskriptif variabel kepercayaan pada minat generasi milenial Kota Semarang dalam menggunakan *e-wallet* menggambarkan rata-rata dari kepercayaan adalah sebesar 25,08 atau dalam kategori tinggi. Maka dapat dikatakan bahwa kepercayaan generasi milenial berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat generasi milenial Kota Semarang dalam menggunakan *e-wallet*

Dari hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa H5 yang menjelaskan bahwa kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial dalam menggunakan layanan sistem pembayaran non tunai *e-wallet* diterima terbukti. Sehingga apabila tingkat kepercayaan pada *e-wallet* meningkat ataupun menurun maka akan diikuti dengan peningkatan maupun penurunan minat terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* dikarenakan produk *e-wallet* yang memberikan kepuasan dalam penggunaannya. Penerimaan

dalam bentuk kepercayaan maka akan mendatangkan minat bagi pengguna untuk terus menggunakan *e-wallet*. Sehingga jika seorang individu sudah memiliki kepercayaan terhadap suatu teknologi maka akan meningkatkan minatnya dalam menggunakan teknologi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Priyono (2017) yang menyatakan bahwa dalam kondisi yang terdapat unsur ketidakpastian, secara otomatis mengandung risiko. Dalam kondisi yang berisiko, diperlukan adanya kepercayaan agar pihak yang terlibat bersedia untuk mengambil tindakan. Transaksi digital mengandung ketidakpastian dan risiko yang besar. Oleh karena itu, pengguna *e-wallet* perlu membangun kepercayaan untuk mengurangi anggapan risiko. Pengguna yang yakin dan percaya akan layanan *e-wallet*, maka akan menggunakan dan menganggap *e-wallet* menghasilkan dampak yang positif bagi para penggunanya.

Hasil pengujian diatas disimpulkan bahwa kepercayaan berpengaruh positif pada minat menggunakan *e-wallet*. Hasil tersebut didukung dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Shanker & Datta (2018) yang menunjukkan bahwa kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan pembayaran mobile. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Listiani (2018) yang menyatakan bahwa variabel kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Penelitian lain oleh Romadloniyah & Prayitno (2018) juga menyatakan bahwa variabel kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, serta kepercayaan secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang. Hal ini berarti tinggi rendahnya persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, serta kepercayaan mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.
2. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang. Hal ini berarti tinggi rendahnya persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.
3. Persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang. Hal ini berarti tinggi rendahnya persepsi kemanfaatan mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.
4. Persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang. Hal ini berarti tinggi rendahnya persepsi risiko mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.

5. Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang. Hal ini berarti tinggi rendahnya kepercayaan mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk pemerintah, memberikan dukungan kepada industri teknologi keuangan berupa kebijakan yang dapat mendorong pertumbuhan industri tersebut. Selain itu, diperlukan kebijakan untuk meningkatkan perlindungan konsumen atau pengguna *e-wallet* agar meminimalisir kerugian dan risiko lain dari penggunaan *e-wallet*.
2. Untuk penyedia layanan *e-wallet*, meningkatkan inovasi dan menambah fitur atau menu yang lebih multiguna, serta meningkatkan perlindungan terhadap data pengguna *e-wallet* untuk menghindari risiko yang tidak diharapkan.
3. Untuk akademisi, diharapkan pada penelitian yang selanjutnya untuk menambahkan jumlah responden dan menambahkan karakteristik responden seperti lama penggunaan *e-wallet* dan fitur yang paling sering digunakan serta variabel eksternal lain seperti kenyamanan dan promosi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Smadi, M. & Al-Wabel. (2012). *The Impact of E-Banking on the Performance of Jordanian Banks*. Journal of Internet Banking and Commerce. vol. 29, pp.130-141.
- Amarjia, K., & Rante, J. (2019). *Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik Sakuku PT. Bank Central Asia KCU Karawang*, Jurnal Sistem Informasi Vol. 1 No, 2 1-8
- Anjelina. (2018) *Persepsi Konsumen Pada Penggunaan E-Money*. Jurnal of Applied Managerial Accounting Vol 2, No. 2 Page 219-231
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bimo, Walgito. (2004). *Pengantar psikologi Umum*. Jakarta: Penerbit Andi
- Bank Indonesia. (2019). *Statistik Sistem Pembayaran*. <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/contents/transaksi.aspx> (diakses tanggal 23 Desember 2019)
- Chauhan, S. (2015) *Acceptance of Mobile by Poor Citizens of India: Integrating Trust Into the Technology Acceptance Model*. Info. 17. 58-68
- Chawla, D., & Joshi, H. (2019). *Scale Development and Validation for Measuring the Adoption of Mobile Banking Services*. Global Business Review 20(2) 434-457, 2019
- Chen, N.H. (2019). *“Extending a TAM-TTF model with perceptions toward telematics adoption”*. Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics, Vol. 31, No. 1, pp.37-54.
- Fajarratri, Dwi Astuti (2010). *Studi Mengenai Persepsi Resiko (Perceived Risk) Terhadap Minat Beli Online Shopping (Kasus Pada Toko Online www.kaskus.com)*. Jurnal Sains Pemasaran Volume IX, No. 2, September 2010, halaman 111 – 12.
- Febrilia, I., Pratiwi, S., & Djatikusumo, I. (2020). *Minat Penggunaan Cashless Payment System- Dompot Digital pada Mahasiswa di FE UNJ*. Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI) Vol 11, No. 1
- Ghozali, Imam. (2016) *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Undip
- Gujarati, Damodar N. (2010). *Ekonometrika Dasar*. Jakarta: Erlangga
- Hair, et al. (2010). *Multivariate Data Analysis (7<sup>th</sup> ed)*. United States : Person
- Hampshire, C. (2017). *A mixed methods empirical exploration of UK consumer perceptions of trust, risk and usefulness of mobile payments*. International Journal of Bank Marketing, Vol. 35, No. 3, pp. 354-369.
- Hastuti, Rahjeng Kusumo. (2020). *Waspada! Akun Dompot Digital Rawan Dibobol Hacker*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200104173743-37-127676/waspada-akun-dompot-digital-rawan-dibobol-hacker> (diakses tanggal 12 januari 2020)
- Havelka, Douglas. 2004. *Students Beliefs and Attitudes Toward Technology*. Information Systems Education Journal. Vol 1 No. 40. December 27, 2003
- IDN Research Institute. (2019). *Indonesia Milenial Report*.

- Jati, W., R., (2015) *Less Cash Society: Menakar Mode Konsumerisme Baru Kelas Menengah Indonesia*. Jurnal Socioteknologi Institut Teknologi Bandung, Vol 14, No 2
- Jayani, Dwi Hadya. (2019). *Daftar Dompok Digital Terbesar di Indonesia*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/08/23/inilah-daftar-dompok-digital-terbesar-di-indonesia> (diakses pada tanggal 25 Desember 2019)
- Jogiyanto. (2007) *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi Offset
- Kademaunga, C., & Phiri, J.. (2019). *Factors Affecting Successful Implementation of Electronic Procurement in Government Institutions Based on the Technology Acceptance Model*. *Open Journal Bussines and Management*7, 1705-1714
- Kim, D. J., Ferrin, D. L., dan Rao, H. R., (2007). *A trust-based consumer decision making model in electronic commerce: The role of trust, perceived risk, and their antecedents*, Proceedings of Ninth Americas Conference on Information Systems, pp157-167
- Kusnandar, Viva Budy. (2019). *Berapa Jumlah Penduduk Kota Semarang?*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/18/berapa-jumlah-penduduk-kota-semarang> (diakses tanggal 25 Desember 2019)
- Listiani, Uly Yeni. (2018). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Money pada Mahasiswa FEB UMS. *Skripsi.*, Surakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMS
- Lu, Y. , Yang, S., Chau, P. Y. K., & Cao, Y. (2011). *Dynamics between the trust transfer process and intention to use mobile payment services: A cross-environment perspective*. *Information & Management*, 48(December (8)),393–40
- Maghfira. 2018. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Sistem Pembayaran Go-Pay. *Skripsi*. Yogyakarta. Fakultas Ekonomi UII
- Makanyeza, C. (2017). “*Determinants of consumers’ intention to adopt mobile banking services in Zimbabwe*”. *International Journal of Bank Marketing*, Vol. 35, No. 6, pp. 997- 1017.
- Nabilah, F. N. (2018). *Pengaruh Harga dan Kepercayaan Konsumen Memediasi Kualitas Website Terhadap Niat Pembelian Ulang Tiket Hotel Traveloka di Surabaya*. Manajemen STIE Perbanas, 1–23
- Nugroho, A., Najib, M., & Simanjuntak, M. (2018). *Faktor yang Mempengaruhi Minat Konsumen dalam Penggunaan Uang Elektronik dengan Teori Rencana Perilaku*. *Jurnal Ilmu Konsumen* Vol. 03, No. 01, 15-27
- Oentario, Y., Harianto, A., & Irawati, J. (2017). *Pengaruh Usefulness, Ease of Use, Risk Terhadap Intention to Buy Online Patisserie Melalui Consumer attitude Berbasis Media Sosial di Surabaya*. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, Vol. 11 No. 1
- Oktabriantoro, A., Sulindawati, N., Dewi, P. (2017). *Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Keamanan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan E-banking pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha*. *e-Journal S1 Ak Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 8 No, 2

- Pavlou, P. A. (2003). *Consumer Acceptance of Electronic Commerce: Integrating Trust and Risk with The Technology Acceptance Model*. International Journal of Electronic Commerce. Vol. 7, No. 3. Hlm. 69-103.
- Pratama, B., & Suputra, D. (2019). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik*. E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana Vol.27. 927 - 953
- Pratita, B., Pratikto, H., & Sutrisno. (2017). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Pelanggan di Kober Bar Malang*. Jurnal Pendidikan Vol. 5 No.4
- Pratiwi, T., Indriani, F., & Sugiarto. (2017). *Analisis Pengaruh Technology Readyness Terhadap Minat Menggunakan T-CASH di Kota Semarang*. Jurnal Bisnis Strategi Vol. 26 No. 1 Juli 2017 halaman 76 – 88
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik*.
- Priyono, Anjar. (2017). *Analisis pengaruh trust dan risk dalam penerimaan teknologi dompet elektronik Go-Pay*. Jurnal Siasat Bisnis Vol. 21 No. 1, 2017, 88-106
- Qulub, A. (2019). *Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko terhadap Minat Menggunakan Layanan E-money*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Walisongo
- Rahma, T. (2018). *Persepsi Masyarakat Kota Medan terhadap Penggunaan Financial Technology (Fintech)*. Jurnal At-Tawassuth, Vol. III, No. 1, 642 – 661
- Rahmatika, U., & Andryzal, F. (2019). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Electronic Money : Integrasi Model TAM-TPB dengan Perceived Risk*. Jurnal Nominal Volume VIII Nomor 2 2019
- Ramadhan, A., Prasetyo, A., & Irviana, L. (2016). *Persepsi Mahasiswa dalam Menggunakan e-money*. Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis Vol 13 (2) Oktober 2016
- Romadhloniyah, A., & Prayitno, D. (2018) *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Daya Guna, Persepsi Kepercayaan, dan Persepsi Manfaat terhadap Minat Nasabah dalam menggunakan E-money pada Bank BRI Lamongan*. Jurnal Penelitian Ekonomi dan Akuntansi Vol III No. 2
- Safeena, Rahmath, Abdullah, & Hema Date. (2010). *Customer Perspektif on E-Business Value : case Study on Internet Banking*. Journal of Internet Banking and Commerce. Vol. 15, No. 1
- Sari, M., Lisniawati, R., Novitasari, Vidyasari, R. (2018) *Analisa Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-wallet*. Jurnal Ekonomi & Bisnis Vol. 18 No. 2 Hal: 126-134.
- Seetharaman, et al. (2017). *Factors Influencing Behavioural Intention to Use the Mobile Wallet in Singapore*. Journal of Applied Economics and Business Research 7(2): 116-136

- Segara, Tirta. (2014). *Bank Indonesia Menganangkan Gerakan Nasional Non Tunai*. [https://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/pages/sp\\_165814.aspx](https://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/pages/sp_165814.aspx) (diakses pada tanggal 23 Desember 2019)
- Setyowati, D. (2018), *Tren baru pembayaran kode QR yang menyimpan masalah*. <https://katadata.co.id/berita/2018/09/11/tren-baru-pembayaran-kode-qr-yangmenyimpan-masalah> (diakses pada tanggal 18 Maret 2020).
- Shankar, A., & Datta, B. (2018). *Factors affecting mobile payment adoption intention: An Indian perspective*. *Global Business Review*, 19(3\_suppl), S72–S89
- Shih Ya-Yueh and Fang Kwoting. (2014). *The use of a Decomposed Theory of Planned Behavior to Study Internet Banking in Taiwan*. Internet Research; Academic Research Library.
- Sjöberg, L., Bjørg-Elin M., dan Torbjørn R. (2004). *Explaining Risk Perception. An Evaluation of The Psychometric Paradigm In Risk Perception Research*. Norwegian University of Science and Technology, Department of Psychology.
- Slameto. (1995). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Subyanto, Wahyu. (2019). *Hasil Riset iPrice: Dompok Digital Lokal Paling Banyak Dipakai di Indonesia*. <https://nextren.grid.id/read/011833462/hasil-riset-iphone-dompok-digital-lokal-paling-banyak-dipakai-di-indonesia?page=all> (diakses pada tanggal 25 Desember 2019)
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta .
- Syahril, W., & Rikumahu, B. (2019). *Penggunaan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan e-money Pada Mahasiswa Universitas Telkom*. *JMM Online Vol.3 No.2 Februari 2019* 201-204
- Tjini, S., & Baridwan, Z.. (2012). *Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Kenyamanan Terhadap Minat Penggunaan Sistem Internet Banking*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya Vol 1 No 2*
- Utami, S., & Kusumawati. (2017). *Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan E-money*. *Jurnal Balance Vol. XIV No.2 2017*
- Wahyudin, A. (2015). *Metodologi Penelitian: Penelitian Bisnis & Pendidikan*. Semarang: Unnes Press .
- Wibowo, S., & Rosmauli, D. (2015). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan e-money Card*. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia Vol. 6 No. 1 2018*
- Widiyanti, W. (2020). *Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet OVO di Depok*. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan Volume 7 No. 1*

- Wijaya C, & Kempa, & S. (2018). *Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, Kualitas Informasi Terhadap Kepuasan Konsumen Melalui Keputusan Pembelian Produk Fashion di Lazada*. AGORA Vol.6 No. 2,
- Wiradimaja, M., & Rikumahu, B. (2019). *The Effect Of Risk Factors and Trust Factors on doption of Electronic Wallet Using TAM Models Case Study: E-wallet Ovo in Bandung*. e-Proceeding of Management Vol. 6, No. 2
- Wong, David. (2017). *Pengaruh Ability, Benevolence dan Integrity Terhadap Trust, Serta Implikasinya Terhadap Partisipasi Pelanggan E-Commerce : Studi Kasus Pada Pelanggan E-commerce di UBM*. Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT Vol.2, No.2, Juni 2017: 155 – 168
- Yogananda, A., & Dirgantara, I. (2017). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Uang elektronik*. Diponegoro Journal Of Management Volume 6, Nomor 4, Tahun 2017, Halaman 1-7

# LAMPIRAN

**Lampiran 1. 1 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Instrumen Penelitian**

<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Soal</b>
<b>1.</b>	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i>	1) Adanya risiko tertentu 2) Mengalami kerugian 3) Pemikiran bahwa berisiko	1,2,3,4  5,6 7,8,9
<b>2.</b>	Persepsi Kemudahan Penggunaan	1) Mudah dipelajari 2) Mudah dikontrol 3) Jelas dan mudah dipahami 4) fleksibel 5) Mudah menjadi terampil 6) Mudah digunakan	10 11 12 13 14 15
<b>3.</b>	Persepsi Kemanfaatan	1) Mempercepat pekerjaan 2) Meningkatkan kinerja pekerjaan 3) Meningkatkan produktivitas 4) Eefektivitas 5) Mempermudah pekerjaan 6) Bermanfaat	16  17 18 19 20 21
<b>4.</b>	Persepsi Risiko	1) Berupa adanya risiko tertentu 2) Mengalami kerugian 3) Pemikiran bahwa berisiko	22  23,24 25
<b>5.</b>	Kepercayaan	1) Kemampuan 2) Kebaikan hati 3) Integritas	26,27,28 29,30 31,32

**Lampiran 1. 2 Angket Uji Coba Instrumen Penelitian**  
**ANGKET UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN**  
**Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan**  
**Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet***  
**(Persepsi Generasi Milenial Kota Semarang)**

**A. Pengantar**

Dengan hormat,

Bahwa saya saai ini sedang menyusun skripsi dengan judul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* (Persepsi Generasi Milenial Kota Semarang) Skripsi ini merupakan persyaratan untuk menyelesaikan studi Strata 1 (S1) di Universitas Negeri Semarang.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon bantuan Saudara untuk bersedia menjadi responden dalam penelitian yang saya lakukan. Angket ini bukan merupakan alat tes yang mengukur benar atau salah dan tidaknya akan berpengaruh apapun terhadap kondisi Saudara. Oleh karena itu, diharapkan Saudara dapat menjawab dengan jujur dan apa adanya sesuai dengan keadaan Saudara.

Atas bantuan dan kesediaan Saudara berikan, saya ucapkan terima kasih.

Semarang, 2 Mei 2020

Hormat Saya,

Siti Rodiah

7101416017

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Tulislah identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan secara teliti sebelum menjawab.
3. Beri tanda *check list* (√) pada alternatif jawaban yang di pilih.
4. Anda hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja dan semua pertanyaan atau pernyataan diharapkan tidak ada yang dikosongkan.
5. Isilah angket dengan jujur sesuai pada keadaan diri anda.

**B. Keterangan:**

- SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
RR : Ragu-Ragu  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

**C. Identitas Responden (Mohon diisi lengkap):**

- Nama :  
Usia :  
Jenis kelamin :  
Pekerjaan :  
Berapa *e-wallet* yang dimiliki :  
Produk *e-wallet* yang dimiliki :  
Domisili saat ini :  
Kecamatan :  
Nama kampus/instansi/tempat kerja :

### ANGKET UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

#### Minat Menggunakan *E-wallet*

No.	Uraian Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya bermaksud menggunakan <i>e-wallet</i> dalam beberapa bulan mendatang					
2	Dengan asumsi bahwa saya memiliki akses ke <i>e-wallet</i> , saya bermaksud menggunakannya.					
3	Saya percaya akan bermanfaat bagi saya untuk mengadopsi <i>e-wallet</i> .					
4	<i>E-wallet</i> sangat penting untuk memenuhi kebutuhan pembayaran saya.					
5	Saya bersedia mencoba lebih banyak layanan <i>e-wallet</i> melalui ponsel.					
6	Saya akan sangat menyarankan orang lain untuk menggunakan <i>e-wallet</i>					
7	.Saya sangat mungkin mengadopsi <i>e-wallet</i> di masa depan.					
8	Saya berencana untuk menggunakan <i>e-wallet</i> secara teratur di masa depan.					
9	Saya berharap penggunaan <i>e-wallet</i> terus berlanjut di masa depan					

#### Persepsi Kemudahan Penggunaan

No.	Uraian Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
10	Mudah bagi saya belajar mengoperasikan <i>e-wallet</i>					
11.	Saya merasa mudah menggunakan <i>e-wallet</i> untuk melakukan apa yang saya inginkan					
12.	Interaksi saya dengan sistem <i>e-wallet</i> jelas dan mudah untuk saya pahami					
13.	Sistem <i>e-wallet</i> tidak fleksibel untuk bertransaksi					
14.	Mudah bagi saya menjadi terampil dalam menggunakan <i>e-wallet</i>					
15.	Secara keseluruhan, saya merasa sistem <i>e-wallet</i> mudah digunakan					

**Persepsi Kemanfaatan**

<b>No.</b>	<b>Ur aian Pernyataan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>R</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
16.	<i>E-wallet</i> memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat					
17.	Menggunakan <i>e-wallet</i> meningkatkan kinerja pekerjaan saya					
18.	Menggunakan <i>e-wallet</i> meningkatkan produktivitas saya					
19.	Menggunakan <i>e-wallet</i> meningkatkan keefektifan saya dalam pekerjaan					
20.	Menggunakan <i>e-wallet</i> memudahkan pekerjaan saya					
21.	Secara keseluruhan, saya menemukan sistem <i>e-wallet</i> berguna dalam pekerjaan saya					

**Persepsi Risiko**

<b>No.</b>	<b>Uraian Pernyataan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>R</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
22.	Saya merasa tidak aman memberikan informasi pribadi melalui <i>e-wallet</i>					
23.	Saya khawatir orang lain dapat mengakses <i>e-wallet</i> saya					
24.	Saya takut <i>e-wallet</i> dapat memproses pembayaran secara tidak benar					
25.	Saya takut <i>e-wallet</i> tidak memberikan kompensasi ketika terjadi kesalahan					

**Kepercayaan**

No.	Uraian Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
26.	Saya menganggap <i>e-wallet</i> aman.					
27.	Saya percaya <i>e-wallet</i> untuk menjaga privasi saya.					
28.	Saya merasa yakin tentang keamanan <i>e-wallet</i>					
29.	Saya percaya bahwa transaksi yang dilakukan melalui <i>e-wallet</i> aman dan pribadi.					
30.	Saya merasa bahwa penyedia <i>e-wallet</i> memiliki kemampuan untuk melindungi privasi saya.					
31.	Saya percaya perlindungan privasi <i>e-wallet</i> kepada pengguna					
32.	<i>E-wallet</i> memiliki kontrol keamanan yang ketat, saya percaya bahwa informasi mengenai transaksi saya tidak akan diketahui orang lain					

**Lampiran 1. 3 Data Responden Angket Uji Coba Instrumen Penelitian**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Pekerjaan</b>	<b>Kecamatan</b>
1	Nor Ahmadi	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
2	Fifi Alvianti	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
3	Hafizh Adib	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
4	Maula Shafira Arindi P	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
5	Dwi Novitarini	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
6	Mashuroh	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
7	Maulis Taroh	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Barat
8	Nur Umi Rahma F.	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
9	Rifonita Belinda	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
10	Fahma rasyida	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
11	Kinanti Sekar T.	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
12	Fredy darindo putra	Karyawan Swasta	Genuk
13	Dewi Arina Rusda	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
14	Ika Anggitaningrum	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
15	Ahmad Rozikin	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
16	Ariyani Mia A.	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
17	Hayatun Nisa	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
18	Tri Hidayanti	Mahasiswa Part timer	Gunungpati
19	Suparlan	Wiraswasta	Gunungpati
20	Yasri Martatatina	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
21	Annisa Dewi Puspita	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
22	Selvi Kusuma W.	Mahasiswa/Pelajar	Gayamsari
23	Maylani Putri	Karyawan Swasta	Gayamsari
24	MJ Sammy	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Barat
25	Isyhar	Mahasiswa/Pelajar	Mijen
26	Fathan febriano	Karyawan Swasta	Banyumanik
27	Bachtiar Triatmaja	Mahasiswa/Pelajar	Pedurungan
28	Anik Rahmawati	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
29	Barbara Aurum K.	Karyawan Swasta	Gunungpati
30	Dika Pratista M.	Karyawan Swasta	Gunungpati

Lampiran 1. 4 Tabulasi Data Uji Coba Penelitian

Kode Resp.	Minat Menggunakan E-wallet										Kemudahan Penggunaan						
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL (Y)	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	TOTAL (X1)
R-1	5	5	4	5	5	5	5	4	3	41	4	4	4	2	3	2	19
R-2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	5	4	4	4	4	4	25
R-3	4	4	4	5	5	3	4	4	4	37	4	4	4	2	4	4	22
R-4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	33	3	3	3	3	3	3	18
R-5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	4	5	5	1	5	5	25
R-6	2	2	5	5	5	5	5	5	5	39	5	5	5	1	5	5	26
R-7	4	3	4	5	4	4	5	5	4	38	3	4	4	3	5	5	24
R-8	3	4	4	4	4	3	4	3	3	32	3	4	4	2	3	4	20
R-9	4	3	4	4	4	4	4	3	3	33	4	4	4	2	4	4	22
R-10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	3	3	4	4	22
R-11	4	3	5	2	1	1	3	3	4	26	3	2	3	4	5	3	20
R-12	4	4	5	5	5	4	4	5	5	41	4	4	4	2	4	5	23
R-13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	4	5	4	1	5	5	24
R-14	3	4	4	4	4	3	5	3	5	35	5	5	5	1	5	5	26
R-15	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	4	4	4	2	4	4	22
R-16	4	4	4	3	2	3	5	4	4	33	4	4	4	2	4	4	22
R-17	2	4	4	4	2	4	4	2	4	30	4	4	4	4	4	4	24
R-18	3	4	4	4	4	3	4	4	4	34	5	5	4	3	4	4	25
R-19	4	2	4	4	4	3	3	3	3	30	5	4	4	2	5	5	25
R-20	5	5	4	4	5	4	4	5	5	41	5	5	5	1	5	5	26
R-21	5	4	5	5	5	4	5	5	5	43	5	5	5	2	5	5	27
R-22	5	3	4	4	4	4	4	3	4	35	5	5	5	1	3	3	22
R-23	4	4	4	4	4	3	4	4	5	36	4	4	4	1	4	4	21

Kode Resp.	Minat Menggunakan E-wallet										Kemudahan Penggunaan						
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL (Y)	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	TOTAL (X1)
R-24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	5	4	3	5	4	4	25
R-25	5	5	4	5	5	5	5	5	5	44	5	5	5	1	5	5	26
R-26	4	4	4	4	4	4	5	4	4	37	4	5	4	2	4	4	23
R-27	3	3	4	4	4	4	4	4	4	34	3	3	3	3	3	4	19
R-28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	18
R-29	4	3	4	4	4	3	4	4	4	34	4	4	4	4	4	4	24
R-30	3	4	4	4	4	3	4	4	4	34	4	4	4	2	4	4	22

Kode Resp.	Persepsi Kemanfaatan							Persepsi Risiko					Kepercayaan							
	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	TOTAL (X2)	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	TOTAL (X3)	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X4.7	TOTAL (X4)
R-1	3	3	3	3	4	4	20	2	2	2	3	9	4	4	4	4	4	4	4	28
R-2	3	3	4	4	3	4	21	4	4	4	4	16	4	4	3	4	4	4	4	27
R-3	4	4	4	4	4	4	24	3	4	3	4	14	4	4	4	4	4	4	4	28
R-4	3	3	4	3	3	4	20	3	3	3	3	12	4	4	4	4	4	4	3	27
R-5	5	5	5	5	5	5	30	3	4	4	4	15	5	5	5	4	4	4	4	31
R-6	5	5	5	5	5	5	30	2	2	2	2	8	5	5	5	5	5	5	5	35
R-7	4	4	4	4	4	4	24	3	4	3	4	14	4	4	4	4	3	4	4	27
R-8	4	3	3	4	4	4	22	2	2	4	4	12	3	4	3	3	4	4	4	25
R-9	3	3	3	3	3	3	18	3	4	4	4	15	3	3	3	3	3	3	3	21
R-10	3	2	3	3	3	3	17	3	5	5	5	18	4	4	4	4	4	4	4	28
R-11	4	5	4	2	2	4	21	5	5	4	4	18	3	4	5	3	4	5	5	29
R-12	4	3	4	4	4	4	23	3	5	4	4	16	4	4	3	4	4	4	4	27
R-13	5	5	5	5	5	5	30	2	3	4	5	14	4	4	4	4	4	4	4	28
R-14	5	5	5	5	5	5	30	1	1	1	1	4	5	5	5	5	5	5	5	35
R-15	4	4	4	4	4	4	24	5	5	4	4	18	4	3	3	3	3	3	3	22
R-16	4	4	4	4	4	4	24	2	2	2	2	8	4	4	4	4	4	4	4	28
R-17	2	2	2	2	2	2	12	4	4	4	4	16	2	2	2	2	2	2	2	14
R-18	4	4	4	4	4	4	24	3	2	3	4	12	4	4	4	4	4	4	4	28
R-19	5	3	3	3	4	3	21	2	2	2	3	9	4	4	4	4	4	4	4	28
R-20	5	5	5	5	5	5	30	4	3	2	3	12	4	4	5	4	4	5	4	30
R-21	5	4	4	4	4	5	26	4	5	5	5	19	2	2	3	3	2	2	3	17
R-22	4	4	4	4	4	4	24	3	4	3	4	14	4	4	4	4	4	4	4	28
R-23	4	4	4	4	4	4	24	2	3	2	2	9	4	4	4	4	4	4	4	28
R-24	4	5	4	4	4	3	24	4	3	4	5	16	4	4	4	4	3	3	3	25



## Lampiran 1. 5 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**FAKULTAS EKONOMI**  
Gedung L1, Kampus Sekaran Gunungpati Semarang - 50229  
Telepon +6224-8508015, Faksimile +6224-8508015  
Laman: <http://fe.unnes.ac.id>, surel: [fe@mail.unnes.ac.id](mailto:fe@mail.unnes.ac.id)

Nomor : B/4876/UN37.1.7/LT/2020 30 April 2020  
Hal : Izin Penelitian

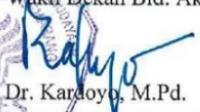
Yth. Kepala Kantor Otoritas Jasa Keuangan Regional Jawa Tengah  
dan Daerah Istimewa Yogyakarta  
Jl. Kyai Saleh No. 12-14 Semarang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Siti Rodiah  
NIM : 7101416017  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi (Pendidikan Koperasi), S1  
Semester : Genap  
Tahun akademik : 2019/2020  
Judul : Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-wallet (Persepsi Generasi Milenial Kota Semarang)

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 1 Mei 2020 s.d selesai.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n. Dekan FE  
Wakil Dekan Bid. Akademik,  
  
Dr. Kardoyo, M.Pd.  
NIP 196205291986011001

Tembusan:  
Dekan FE;  
Universitas Negeri Semarang



**Lampiran 1. 6 Instrumen Wawancara**

Nama : .....

Umur : .....

Pekerjaan : .....

Domisi : .....

1. Apakah anda pernah atau sedang menggunakan *e-wallet*?
2. Apakah anda merasa mudah dalam penggunaan *e-wallet*?
3. Manfaat apa yang anda rasakan sebagai pengguna *e-wallet*?
4. Apakah Anda merasa khawatir selama menggunakan *e-wallet*?
5. Apakah anda yakin *e-wallet* dapat menjaga data privasi pengguna?
6. Apakah anda yakin akan terus menggunakan *e-wallet*?

Nama : Iis Fepriyani

Umur : 22 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

Domisi : Gunungpati

1. Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Pernah kak, sekarang saya juga lagi pakai.

2. Apakah Anda merasa mudah dalam penggunaan *e-wallet*?

Jawab : Iyaa mudah, karena bisa membantu saya dalam melakukan transaksi digital.

3. Manfaat apa yang Anda rasakan sebagai pengguna *e-wallet*?

Jawab : Manfaatnya yang pertama, mmmmm saya bisa membayar tagihan rumah seperti listrik, BPJS, terus juga bisa pesen makanan online.

4. Apakah Anda merasa khawatir selama menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Sebenarnya khawatir engga khawatir si kak, takutnya uang saya hilang. Tapi mau engga mau jaman sekarang harus dituntut menggunakan *e-wallet*.

5. Apakah Anda yakin *e-wallet* dapat menjaga data privasi pengguna?

Jawab : Saya yakin tapi pernah khawatir soalnya kan pernah ada datanya diretas, diperjualbelikan.

6. Apakah Anda yakin akan terus menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Yakin, soalnya kan sekarang jamannya semakin canggih terus juga teknologi semakin berkembang. Kayanya orang-orang akan lebih banyak pakai *e-wallet* deh dari uang kertas.

Nama : Nurul Indah  
Umur : 22 tahun  
Pekerjaan : Admin Online Shop  
Domisi : Semarang Timur

1. Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Aaaa... saya pernah menggunakan *e-wallet* dan sedang menggunakan *e-wallet*.

2. Apakah Anda merasa mudah dalam penggunaan *e-wallet*?

Jawab : Iya mudah karen saya jadi mempersingkat waktu dan lebih efisien juga sih kak.

3. Manfaat apa yang Anda rasakan sebagai pengguna *e-wallet*?

Jawab : eeehm manfaatnya banyak jadinya, e selain selain efisiensi waktu saya juga jadi lebih mudah karena *e-wallet* juga ada di handphone gitu ya.

4. Apakah Anda merasa khawatir selama menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Pernah merasa khawatir dan takut dalam menggunakan *e-wallet*, saya pernah menggunakan aplikasi Dana untuk membeli token listrik seharga seratus ribu rupiah saldonya sudah berkurang tapi lama tidak terkirim.

5. Apakah Anda yakin *e-wallet* dapat menjaga data privasi pengguna?

Jawab : aaamm yakin, yakin karna *e-wallet* dapat menjaga data privasi saya.

6. Apakah Anda yakin akan terus menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Ya tadi, karena banyak manfaat yang dirasakan kak.

Nama : Halimah Nurisa  
Umur : 22 tahun  
Pekerjaan : Karyawan swasta  
Domisi : Gajahmungkur

1. Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Saat ini saya sedang menggunakan *e-wallet*

2. Apakah Anda merasa mudah dalam penggunaan *e-wallet*?

Jawab : Pada awalnya sebenarnya saya merasa kesulitan Cuma karena mungkin karena terbiasa jadinya saya mulai merasa nyaman karena kan eee dirasa lebih mudah dan hemat waktu.

3. Manfaat apa yang Anda rasakan sebagai pengguna *e-wallet*?

Jawab : Sebenarnya banyak manfaat yang saya peroleh ya, seperti pembayaran token listrik terus juga transaksi online kan sekarang banyak yang menyediakan pembayaran online.

4. Apakah Anda merasa khawatir selama menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Belakangan ini ada info mengenai pembobolan data pribadi gitu, jadi saya mulai khawatir menggunakan *e-wallet*.

5. Apakah Anda yakin *e-wallet* dapat menjaga data privasi pengguna?

Jawab : Sebenarnya saya yakin selagi tidak ada dari pihak-pihak tertentu yang melakukan kejahatan seperti mencuri data pengguna *e-wallet* itu sendiri.

6. Apakah Anda yakin akan terus menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Untuk mengikuti perkembangan zaman yang kan seperti yang kita lihat banyak transaksi-transaksi yang menyediakan pembayaran online, jadinya saya memutuskan untuk terus menggunakan *e-wallet*..

Nama : Eko Yogo  
Umur : 28 tahun  
Pekerjaan : Wiraswasta  
Domisi : Gunungpati

1. Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan *e-wallet*?

Jawab : ya saat ini saya masih menggunakan *e-wallet*

2. Apakah Anda merasa mudah dalam penggunaan *e-wallet*?

Jawab : ohya mudah menurut saya tapi ada beberapa pelanggan saya yang merasa kesulitan pada pada saat melakukan pembelian.

3. Manfaat apa yang Anda rasakan sebagai pengguna *e-wallet*?

Jawab : banyak sih, salah satunya membantu saya mengenalkan produk saya.

4. Apakah Anda merasa khawatir selama menggunakan *e-wallet*?

Jawab : yakin aman, konsumen saya mayoritas banyak yang menggunakan *e-wallet*.

5. Apakah Anda yakin *e-wallet* dapat menjaga data privasi pengguna?

Jawab : selama ini saya masih yakin, tapi sih harapannya sistemnya bisa diperbaiki jadi data pengguna lebih aman.

6. Apakah Anda yakin akan terus menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Selama masih dibutuhkan dan memberikan manfaat saya pasti akan menggunakan *e-wallet*.

Nama : Rahmad Hadi S.D

Umur : 22 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

Domisi : Ngaliyan

1. Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Pernah .

2. Apakah Anda merasa mudah dalam penggunaan *e-wallet*?

Jawab : Mudah sih.

3. Manfaat apa yang Anda rasakan sebagai pengguna *e-wallet*?

Jawab : Hmmm, bisa dapat promo pas jajan ataupun *cashback* transaksi.

4. Apakah Anda merasa khawatir selama menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Tidak, karena sudah banyak yang pakai terus juga saya pakai *e-wallet* yang sudah terdaftar di OJK.

5. Apakah Anda yakin *e-wallet* dapat menjaga data privasi pengguna?

Jawab : Setengah yakin sih, soalnya kan emang lagi marak pencurian data. Kaya kasus *marketplace* kemarin.

6. Apakah Anda yakin akan terus menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Saya masih yakin akan terus menggunakan *e-wallet* melihat banyak manfaat yang didapatkan.

Nama : Alfian Aditama  
Umur : 22 tahun  
Pekerjaan : Karyawan swasta  
Domisi : Pedurungan

1. Apakah Anda pernah atau sedang menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Kebetulan saya sedang menggunakan *e-wallet* kak.

2. Apakah Anda merasa mudah dalam penggunaan *e-wallet*?

Jawab : Untuk secara keseluruhan penggunaannya tidak begitu mudah.

3. Manfaat apa yang Anda rasakan sebagai pengguna *e-wallet*?

Jawab : Banyak, khususnya untuk menunjang kebutuhan bulanan seperti beli pulsa, token listrik, ya bayar pulsa, bayar listrik seperti itu kak.

4. Apakah Anda merasa khawatir selama menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Untuk kekhawatirannya lebih ke dari kemanan data-data pribadi si kak, takut akan *hacker-hacker*.

5. Apakah Anda yakin *e-wallet* dapat menjaga data privasi pengguna?

Jawab : Kalau menurut saya kurang yakin, di zaman seperti sekarang ini data bisa jadi kena *hack* begitu kak. Saya merasa kurang aman.

6. Apakah Anda yakin akan terus menggunakan *e-wallet*?

Jawab : Dilihat dari sisi kemanfaatan saya yakin akan tetap menggunakan *e-wallet* kak, karena lebih banyak manfaat yang didapatkan dibanding dengan kerugian.

**Lampiran 1. 7 Kisi-Kisi Angket Penelitian**

No	Variabel	Indikator	Soal
1.	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i>	1) Adanya risiko tertentu	1,2,3,4
		2) Mengalami kerugian	5,6
		3) Pemikiran bahwa berisiko	7,8,9
2.	Persepsi Kemudahan Penggunaan	1) Mudah dipelajari	10
		2) Mudah dikontrol	11
		3) Jelas dan mudah dipahami	12
		4) fleksibel	13
		5) Mudah menjadi terampil	14
		6) Mudah digunakan	15
3.	Persepsi Kemanfaatan	1) Mempercepat pekerjaan	16
		2) Meningkatkan kinerja pekerjaan	17
		3) Meningkatkan produktivitas	18
		4) Efektivitas	19
		5) Mempermudah pekerjaan	20
		6) Bermanfaat	21
4.	Persepsi Risiko	1) Berupa adanya risiko tertentu	22
		2) Mengalami kerugian	23,24
		3) Pemikiran bahwa berisiko	25
5.	Kepercayaan	1) Kemampuan	26,27,28
		2) Kebaikan hati	29,30
		3) Integritas	31,32

## Lampiran 1. 8 Angket Penelitian

### ANGKET PENELITIAN

#### **Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* (Persepsi Generasi Milenial Kota Semarang)**

##### **A. Pengantar**

Dengan hormat,

Bahwa saya saat ini sedang menyusun skripsi dengan judul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* (Persepsi Generasi Milenial Kota Semarang) Skripsi ini merupakan persyaratan untuk menyelesaikan studi Strata 1 (S1) di Universitas Negeri Semarang.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon bantuan Saudara untuk bersedia menjadi responden dalam penelitian yang saya lakukan. Angket ini bukan merupakan alat tes yang mengukur benar atau salah dan tidaknya akan berpengaruh apapun terhadap kondisi Saudara. Oleh karena itu, diharapkan Saudara dapat menjawab dengan jujur dan apa adanya sesuai dengan keadaan Saudara.

Atas bantuan dan kesediaan Saudara berikan, saya ucapkan terima kasih.

Semarang, 15 Mei 2020

Hormat Saya,

Siti Rodiah

7101416017

**B. Petunjuk Pengisian**

6. Tulislah identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
7. Bacalah setiap pernyataan secara teliti sebelum menjawab.
8. Beri tanda *check list* (√) pada alternatif jawaban yang di pilih.
9. Anda hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja dan semua pertanyaan atau pernyataan diharapkan tidak ada yang dikosongkan.
10. Isilah angket dengan jujur sesuai pada keadaan diri anda.

**C. Keterangan:**

- SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
RR : Ragu-Ragu  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

**D. Identitas Responden (Mohon diisi lengkap):**

- Nama :  
Usia :  
Jenis kelamin :  
Pekerjaan :  
Berapa *e-wallet* yang dimiliki :  
Produk *e-wallet* yang dimiliki :  
Domisili saat ini :  
Kecamatan :  
Nama kampus/instansi/tempat kerja :

### ANGKET UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

#### Minat Menggunakan *E-wallet*

No.	Uraian Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya bermaksud menggunakan <i>e-wallet</i> dalam beberapa bulan mendatang					
2	Dengan asumsi bahwa saya memiliki akses ke <i>e-wallet</i> , saya bermaksud menggunakannya.					
3	Saya percaya akan bermanfaat bagi saya untuk mengadopsi <i>e-wallet</i> .					
4	<i>E-wallet</i> sangat penting untuk memenuhi kebutuhan pembayaran saya.					
5	Saya bersedia mencoba lebih banyak layanan <i>e-wallet</i> melalui ponsel.					
6	Saya akan sangat menyarankan orang lain untuk menggunakan <i>e-wallet</i>					
7	.Saya sangat mungkin mengadopsi <i>e-wallet</i> di masa depan.					
8	Saya berencana untuk menggunakan <i>e-wallet</i> secara teratur di masa depan.					
9	Saya berharap penggunaan <i>e-wallet</i> terus berlanjut di masa depan					

#### Persepsi Kemudahan Penggunaan

No.	Uraian Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
10	Mudah bagi saya belajar mengoperasikan <i>e-wallet</i>					
11.	Saya merasa mudah menggunakan <i>e-wallet</i> untuk melakukan apa yang saya inginkan					
12.	Interaksi saya dengan sistem <i>e-wallet</i> jelas dan mudah untuk saya pahami					
13.	Sistem <i>e-wallet</i> tidak fleksibel untuk bertransaksi					
14.	Mudah bagi saya menjadi terampil dalam menggunakan <i>e-wallet</i>					
15.	Secara keseluruhan, saya merasa sistem <i>e-wallet</i> mudah digunakan					

**Persepsi Kemanfaatan**

<b>No.</b>	<b>Ur aian Pernyataan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>R</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
16.	<i>E-wallet</i> memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat					
17.	Menggunakan <i>e-wallet</i> meningkatkan kinerja pekerjaan saya					
18.	Menggunakan <i>e-wallet</i> meningkatkan produktivitas saya					
19.	Menggunakan <i>e-wallet</i> meningkatkan keefektifan saya dalam pekerjaan					
20.	Menggunakan <i>e-wallet</i> memudahkan pekerjaan saya					
21.	Secara keseluruhan, saya menemukan sistem <i>e-wallet</i> berguna dalam pekerjaan saya					

**Persepsi Risiko**

<b>No.</b>	<b>Uraian Pernyataan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>R</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
22.	Saya merasa tidak aman memberikan informasi pribadi melalui <i>e-wallet</i>					
23.	Saya khawatir orang lain dapat mengakses <i>e-wallet</i> saya					
24.	Saya takut <i>e-wallet</i> dapat memproses pembayaran secara tidak benar					
25.	Saya takut <i>e-wallet</i> tidak memberikan kompensasi ketika terjadi kesalahan					

**Kepercayaan**

No.	Uraian Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
26.	Saya menganggap <i>e-wallet</i> aman.					
27.	Saya percaya <i>e-wallet</i> untuk menjaga privasi saya.					
28.	Saya merasa yakin tentang keamanan <i>e-wallet</i>					
29.	Saya percaya bahwa transaksi yang dilakukan melalui <i>e-wallet</i> aman dan pribadi.					
30.	Saya merasa bahwa penyedia <i>e-wallet</i> memiliki kemampuan untuk melindungi privasi saya.					
31.	Saya percaya perlindungan privasi <i>e-wallet</i> kepada pengguna					
32.	<i>E-wallet</i> memiliki kontrol keamanan yang ketat, saya percaya bahwa informasi mengenai transaksi saya tidak akan diketahui orang lain					

**Lampiran 1. 9 Data Responden Penelitian**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Pekerjaan</b>	<b>Kecamatan</b>
1	Sigit Eka Pramono	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
2	Umare	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
3	Krisdarefa karim	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
4	Iis Fepriyani	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
5	Nida Alhurriyah	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
6	Fajar Sujudi	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
7	Frisca Anjaningrum	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
8	Fajrie novardhan winadi	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
9	Ismi Susanti	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
10	Dini Oktaviani	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
11	Farahisa Reizka	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Utara
12	Eva Nur Hidayah	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
13	Anwar Muhammad	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
14	Ardiansyah Kamal	Mahasiswa/Pelajar	Pedurungan
15	Dobby Al Weichert	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
16	Nina Farliana	Dosen pramubakti	Gunungpati
17	Halimah Nurrisa	Karyawan Swasta	Tembalang
18	Septiana	Karyawan Swasta	Gajah Mungkur
19	Arum Yuliya L.	Karyawan Swasta	Gunungpati
20	Kristianto	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
21	Indah Setia Ningrum	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
22	Yogie Okta Maydi	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
23	Vicky Vidira Sukma Jeni	Mahasiswa/Pelajar	Candisari
24	Rahmatul Farikhah	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
25	Dwi Aryuningsih	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
26	Sartika	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
27	Iva Faulana	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
28	Fajar Setiawan	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
29	Ifan Alfatah	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
30	Gitsha Savera	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
31	Anita rizkiyanti	Mahasiswa/Pelajar	Gayamsari
32	Nur Fadilla Fitriani	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
33	Anna	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Utara
34	Andini Ullistyokarna P.	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
35	Afri R.	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
36	Taufiq Hidayat	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
37	Rizki cheva	Mahasiswa/Pelajar	Gajah Mungkur
38	Ema Karomah Zulfa	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
39	Fattah Alma'ruf	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
40	Mentari	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
41	Yusuf Abdul Rahman	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
42	Azam Jauhari	Karyawan Swasta	Ngaliyan
43	Yulia Kartika N.	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Pekerjaan</b>	<b>Kecamatan</b>
44	Puteri Indah	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
45	Tri Lestari	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
46	Nilam Cahya Sukma	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
47	Ery Iriyanto	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
48	Rajib Dzakyasyam	Mahasiswa/Pelajar	Gayamsari
49	Elsa Dwi pricilia	Mahasiswa/Pelajar	Ngaliyan
50	Retno Purwati	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
51	Elita Sari	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
52	Achmad Yusuf F.	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
53	Angga Waskitha WT	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
54	Reika Hana Pratiwi	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
55	Muhammad Izzul Haq	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
56	Gina Gisella	Mahasiswa/Pelajar	Mijen
57	Nasoikhul Amaliyah	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
58	Alfida Damayanti S.	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
59	Putri Nurul Hidayah	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
60	Atras Fariz Arfian	Mahasiswa/Pelajar	Banyumanik
61	Mega Sinta Dewi	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Timur
62	Muhammad Rafly R.	Mahasiswa/Pelajar	Genuk
63	Salma Nur Azizah	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
64	Wachid solichin	Karyawan Swasta	Banyumanik
65	Azzahra Mufida Rahma	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Selatan
66	Safira Hasbiyah	Mahasiswa/Pelajar	Banyumanik
67	Risang Soko Jayeng	Mahasiswa/Pelajar	Banyumanik
68	Yakut	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
69	Lidwina Christine	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
70	Diah Safitri	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
71	Casmuti	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
72	Erwin Purwanti	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
73	Amadhea	Mahasiswa/Pelajar	Pedurungan
74	Sri Suharti	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Tengah
75	Mila Santika	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
76	Candra Danu Eriko	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
77	Agung Prasetyo	Karyawan Swasta	Gunungpati
78	Nurul Indah	Online shop	Semarang Timur
79	Agus Saibumi	PNS	Gajah Mungkur
80	Anna Lusi	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
81	Yunita Lestari	Karyawan Swasta	Banyumanik
82	Arika cahyaningrum	Karyawan Swasta	Gunungpati
83	Angesti Suciani	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Barat
84	Taman Indiana	Karyawan Swasta	Tembalang
85	Ismi Ayati	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
86	Andy David	Mahasiswa/Pelajar	Ngaliyan

No.	Nama	Pekerjaan	Kecamatan
87	Mumtaz Ammarul Haq	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
88	Devi Nuraini	Mahasiswa/Pelajar	Ngaliyan
89	Shofi Aulia	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Barat
90	Pramudhya Aditama R.	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
91	Pramesthi Ode M	Mahasiswa/Pelajar	Candisari
92	Ilham alafiannurmansyah	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
93	Dony Vega Prayogo	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
94	Muhammad Oktania	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
95	Kamila yasmin	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
96	Qasyid Zhafran	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Selatan
97	Purwono	Wiraswasta	Gunungpati
98	Ali murlin	Wiraswasta	Gunungpati
99	Rahmita Wardiyani P.	Guru	Genuk
100	Eriyani Safitri	Guru	Pedurungan
101	Novan Satriawan	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
102	Galih Prabowo Yekti	Wiraswasta	Semarang Tengah
103	Eko Yogo WS	Wiraswasta	Gunungpati
104	Sandy	Karyawan Swasta	Banyumanik
105	Yudha Fathkur R.	Ojek Online	Semarang Timur
106	Endah	Karyawan Swasta	Gunungpati
107	Reni septyan	Karyawan Swasta	Ngaliyan
108	Afifah Trista A.	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
109	Dyong wahyuni	Guru	Gayamsari
110	Alfian Adiatma	Karyawan Swasta	Tugu
111	Diharto	Guru	Gunungpati
112	Virly Rachma A.	Karyawan Swasta	Gunungpati
113	Indri Nugraheni A.	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
114	Muallipul Arobi	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
115	Dwiary Ratnasari	Mahasiswa/Pelajar	Ngaliyan
116	Dwi Refiana Maulida N.	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
117	Sakti Putri Sholihah	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
118	Kurnia Selvyana	Mahasiswa/Pelajar	Ngaliyan
119	Mei Suryani	Mahasiswa/Pelajar	Ngaliyan
120	William Anderson D.	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
121	Diah Tri Murniati	Mahasiswa/Pelajar	Ngaliyan
122	Nur Risqiani Putri	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
123	Riko Hasnianto	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
124	Rahmad Hadi SD	Mahasiswa/Pelajar	Ngaliyan
125	Arrizqunafi	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
126	Bitasika	Karyawan Swasta	Candisari
127	Kemal	PNS	Ngaliyan
128	Triana Aprellia P.	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
129	Muhammad Qifthirul A	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Pekerjaan</b>	<b>Kecamatan</b>
130	Khanifa Nafis Lutfiana	Mahasiswa/Pelajar	Gajah Mungkur
131	Felicia	Mahasiswa/Pelajar	Banyumanik
132	Lutfiana Husnawati	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
133	Ade wijayanti	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
134	Rian Nurahman	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
135	Sima Natasya	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
136	Isti Nurul Hidayah	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Selatan
137	Erfina Nurfitri Rifani	Mahasiswa/Pelajar	Mijen
138	Denico Ramadhani	Mahasiswa/Pelajar	Pedurungan
139	Hajijatun Asriyaningsih	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
140	Andre	Mahasiswa/Pelajar	Tugu
141	Putri Nurul Hidayah	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
142	Supriyono	Drefer gojek	Gunungpati
143	Agung	Wiraswasta	Semarang Selatan
144	Ansharullah widiansyah	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
145	Eloys Adisty	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
146	Bambang Wulan Mei Tri	PNS	Gajah Mungkur
147	Triyant	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
148	Diah Malaka Syakilah	Mahasiswa/Pelajar	Ngaliyan
149	Diatri Aprilia	Mahasiswa/Pelajar	Banyumanik
150	Fida Asmauliyana	Karyawan Swasta	Semarang Utara
151	Apriliya Wahyuningsih	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Utara
152	Siti Zahra Zahrona	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
153	Tegar Setiawan	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
154	Muhamad Arif	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
155	Mulyani Indah Lestari	Mahasiswa/Pelajar	Gunungpati
156	Hanindita	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
157	Chumaidatul miroah	Wiraswasta	Gunungpati
158	Mega Sinta Dewi	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Timur
159	Salma Nur Azizah	Mahasiswa/Pelajar	Tembalang
160	Erna Putri	Mahasiswa/Pelajar	Semarang Selatan

Lampiran 1. 10 Tabulasi Data Penelitian

Kode Resp.	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i>										Persepsi Kemudahan Penggunaan						
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL (Y)	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	TOTAL (X1)
R-1	4	3	3	4	4	3	4	4	5	34	4	3	4	2	3	4	20
R-2	4	3	3	4	5	5	3	4	4	35	4	4	4	2	3	3	20
R-3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	2	4	4	22
R-4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	32	5	4	4	3	4	3	23
R-5	5	4	4	5	5	4	5	5	3	40	5	4	4	3	4	5	25
R-6	4	5	5	5	4	5	5	5	5	43	5	5	5	2	4	5	26
R-7	2	3	3	4	4	3	3	4	3	29	3	3	2	3	4	3	18
R-8	5	5	5	5	5	4	5	5	3	42	4	5	4	3	3	3	22
R-9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	4	4	4	4	4	4	24
R-10	3	5	5	4	4	4	4	4	5	38	4	5	5	1	4	4	23
R-11	3	3	3	4	4	4	3	4	5	33	5	5	5	2	4	4	25
R-12	3	2	4	3	3	3	3	4	5	30	5	5	5	2	5	5	27
R-13	3	4	3	3	4	2	4	4	4	31	4	4	4	4	4	4	24
R-14	5	5	3	3	3	4	3	3	3	32	5	5	4	1	5	5	25
R-15	3	3	3	3	4	3	4	3	3	29	4	4	4	3	4	4	23
R-16	2	3	3	4	3	3	3	4	5	30	5	5	5	2	3	3	23
R-17	4	3	3	4	3	3	3	3	3	29	5	5	5	3	5	5	28
R-18	4	2	2	3	3	3	3	3	4	27	3	4	4	4	3	3	21
R-19	3	3	3	2	5	2	2	2	4	26	5	5	5	2	5	5	27
R-20	5	4	4	5	5	5	5	3	5	41	4	4	5	3	5	5	26

Kode Resp.	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i>										Persepsi Kemudahan Penggunaan						
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL (Y)	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	TOTAL (X1)
R-21	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	5	4	4	1	4	4	22
R-22	3	3	4	4	5	5	4	5	5	38	4	4	4	3	4	4	23
R-23	4	4	5	5	5	4	5	5	4	41	4	5	4	1	5	4	23
R-24	3	2	5	5	5	5	5	5	4	39	5	5	5	3	5	4	27
R-25	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44	5	5	5	2	5	4	26
R-26	4	4	5	3	3	3	4	4	4	34	3	3	4	4	3	4	21
R-27	4	3	4	5	4	4	4	3	4	35	3	3	5	3	3	4	21
R-28	5	3	4	4	4	4	4	4	5	37	5	5	4	3	4	4	25
R-29	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35	4	5	5	2	4	4	24
R-30	4	4	4	4	4	5	5	4	2	36	4	4	3	2	4	4	21
R-31	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	3	4	4	5	4	4	24
R-32	5	5	4	4	4	4	4	4	5	39	5	4	5	3	4	4	25
R-33	2	2	3	4	4	3	4	4	2	28	2	3	2	3	3	4	17
R-34	5	4	4	4	5	4	4	4	4	38	5	4	4	2	4	5	24
R-35	3	3	3	4	4	3	3	3	3	29	4	4	4	3	4	4	23
R-36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	2	5	5	27
R-37	3	3	4	4	5	4	5	5	4	37	5	5	5	2	4	4	25
R-38	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	4	4	4	2	4	4	22
R-39	3	4	4	4	4	4	4	3	3	33	4	4	4	2	4	4	22
R-40	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	4	4	4	3	4	4	23
R-41	4	4	4	4	4	3	4	3	4	34	4	4	4	4	4	4	24

Kode Resp.	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i>										Persepsi Kemudahan Penggunaan						
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL (Y)	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	TOTAL (X1)
R-42	4	4	4	4	4	3	4	4	3	34	4	4	4	3	4	4	23
R-43	4	5	5	5	5	4	5	3	4	40	4	4	4	5	4	4	25
R-44	2	4	4	4	4	2	3	4	4	31	4	4	5	4	5	5	27
R-45	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	4	4	4	4	4	4	24
R-46	4	3	3	5	5	5	5	5	4	39	5	5	5	3	5	5	28
R-47	3	4	4	4	4	3	4	4	4	34	4	4	4	4	3	4	23
R-48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	3	4	4	23
R-49	3	4	5	5	5	4	5	4	5	40	5	5	5	2	5	4	26
R-50	3	4	4	4	4	3	3	4	4	33	5	5	4	2	5	5	26
R-51	4	4	4	5	4	4	4	4	5	38	4	5	5	1	4	4	23
R-52	5	4	4	5	4	4	5	5	4	40	5	5	5	1	5	1	22
R-53	3	3	3	4	4	3	4	3	4	31	4	4	4	3	4	3	22
R-54	3	2	3	3	3	2	1	3	3	23	3	3	3	4	3	3	19
R-55	4	4	4	5	5	5	5	4	4	40	4	5	5	3	4	5	26
R-56	3	3	3	3	4	3	4	3	4	30	3	4	3	3	4	4	21
R-57	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	30
R-58	5	3	4	4	4	5	5	5	5	40	5	4	4	2	4	5	24
R-59	3	2	2	3	3	3	3	2	3	24	4	2	4	4	4	4	22
R-60	3	4	4	3	4	4	4	4	4	34	4	4	4	3	4	4	23
R-61	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	1	4	5	25
R-62	3	2	3	1	2	2	4	2	3	22	3	3	2	4	3	2	17

Kode Resp.	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i>										Persepsi Kemudahan Penggunaan						
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL (Y)	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	TOTAL (X1)
R-63	3	1	3	4	4	3	4	2	4	28	4	4	4	2	3	4	21
R-64	2	3	1	3	4	2	4	3	3	25	4	4	4	2	3	4	21
R-65	3	2	2	5	5	4	5	5	5	36	5	5	4	2	4	5	25
R-66	4	4	4	4	4	3	3	3	3	32	4	3	3	4	3	3	20
R-67	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	3	4	5	27
R-68	4	5	5	4	4	5	5	4	4	40	4	4	4	3	4	4	23
R-69	4	5	5	5	5	4	5	3	4	40	5	5	4	3	4	5	26
R-70	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	3	3	3	3	3	19
R-71	3	2	4	4	4	3	3	4	4	31	4	4	4	3	3	3	21
R-72	4	4	4	4	4	5	5	4	5	39	4	5	4	1	4	4	22
R-73	3	3	3	4	4	4	4	4	4	33	4	4	4	4	4	4	24
R-74	5	5	5	4	4	3	3	4	3	36	4	3	4	3	3	4	21
R-75	4	5	4	4	4	3	4	4	3	35	5	4	5	1	4	5	24
R-76	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	3	5	5	28
R-77	4	4	4	4	4	3	4	3	4	34	4	4	4	2	4	4	22
R-78	1	5	5	5	5	5	5	5	5	41	5	5	5	5	5	5	30
R-79	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	1	5	5	26
R-80	5	5	5	5	5	4	5	5	5	44	5	5	5	1	5	5	26
R-81	4	4	4	4	4	3	4	3	3	33	5	4	4	2	4	4	23
R-82	4	3	4	4	4	4	4	4	3	34	4	4	4	2	4	4	22
R-83	2	4	5	4	5	5	5	4	4	38	4	4	4	2	4	4	22

Kode Resp.	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i>										Persepsi Kemudahan Penggunaan						
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL (Y)	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	TOTAL (X1)
R-84	5	5	5	5	5	5	4	4	5	43	5	5	5	2	5	5	27
R-85	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	1	5	5	26
R-86	4	4	4	4	4	3	4	3	5	35	4	4	4	4	4	4	24
R-87	3	4	4	4	4	4	4	3	4	34	3	3	3	3	3	3	18
R-88	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	4	4	5	2	5	5	25
R-89	5	3	5	4	4	4	4	5	3	37	4	5	4	4	5	4	26
R-90	4	3	4	4	4	5	5	5	4	38	4	4	4	3	4	4	23
R-91	4	4	4	4	4	4	5	5	4	38	4	4	5	1	4	5	23
R-92	4	4	5	4	4	4	5	4	5	39	5	5	4	2	4	4	24
R-93	5	3	3	5	5	4	5	5	3	38	5	5	5	1	3	5	24
R-94	4	5	5	5	5	5	5	5	4	43	4	4	4	2	3	4	21
R-95	3	3	4	4	4	4	5	4	4	35	4	4	4	2	4	4	22
R-96	4	4	4	4	4	4	4	4	2	34	4	4	4	2	4	4	22
R-97	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	2	4	4	22
R-98	3	4	5	4	5	5	4	4	4	38	4	4	4	2	4	4	22
R-99	5	4	5	5	5	4	5	4	4	41	4	5	5	3	4	5	26
R-100	4	4	4	5	5	5	5	4	5	41	5	5	5	2	4	4	25
R-101	5	5	5	5	5	5	4	4	5	43	5	5	5	2	5	5	27
R-102	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	1	5	5	26
R-103	4	4	4	4	5	4	4	4	4	37	4	4	4	3	3	4	22
R-104	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	1	5	5	26

Kode Resp.	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i>										Persepsi Kemudahan Penggunaan						
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL (Y)	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	TOTAL (X1)
R-105	2	5	5	5	5	5	5	5	5	42	5	5	5	2	5	5	27
R-106	5	3	5	5	5	5	5	5	5	43	5	5	5	2	5	5	27
R-107	2	2	2	3	3	3	4	3	3	25	4	3	4	3	3	4	21
R-108	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	4	4	4	4	4	4	24
R-109	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	12
R-110	4	4	4	5	4	4	4	4	5	38	4	4	4	4	5	4	25
R-111	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	4	3	5	5	27
R-112	4	4	4	3	2	4	4	4	4	33	4	4	4	2	4	4	22
R-113	5	4	4	4	4	4	4	4	4	37	4	4	4	4	4	4	24
R-114	4	4	4	3	3	3	4	3	1	29	3	3	2	3	3	3	17
R-115	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	3	4	4	23
R-116	4	4	4	4	4	5	5	5	5	40	4	4	4	2	4	4	22
R-117	5	5	5	3	3	4	4	2	2	33	5	4	3	1	5	5	23
R-118	4	4	4	4	5	3	4	3	4	35	5	5	4	3	4	4	25
R-119	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	4	4	24
R-120	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	2	4	4	22
R-121	4	5	5	4	4	3	3	4	5	37	5	5	5	1	5	5	26
R-122	4	4	5	3	3	2	3	3	4	31	5	4	4	2	3	5	23
R-123	4	1	4	4	4	4	4	4	4	33	4	4	4	4	4	4	24
R-124	4	4	5	4	4	3	4	4	3	35	5	3	4	3	4	3	22
R-125	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	1	5	5	26

Kode Resp.	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i>										Persepsi Kemudahan Penggunaan						
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL (Y)	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	TOTAL (X1)
R-126	3	3	5	5	4	3	3	1	4	31	5	3	3	3	4	3	21
R-127	4	5	5	5	5	3	4	5	5	41	5	4	5	2	4	4	24
R-128	4	4	4	4	4	4	5	4	4	37	4	5	4	2	4	4	23
R-129	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	1	5	5	26
R-130	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	1	4	4	21
R-131	5	5	5	4	5	5	5	5	5	44	5	5	5	2	5	5	27
R-132	3	4	4	4	4	4	5	3	4	35	4	4	4	2	4	4	22
R-133	4	5	4	4	4	4	4	5	5	39	5	5	5	2	5	5	27
R-134	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	18
R-135	1	5	5	4	4	3	3	3	5	33	5	5	5	2	5	5	27
R-136	4	4	4	4	4	4	5	4	4	37	4	4	4	4	4	4	24
R-137	5	5	5	4	5	5	5	5	5	44	5	5	5	1	5	5	26
R-138	3	4	4	4	4	3	3	3	3	31	4	4	4	3	4	4	23
R-139	5	5	5	5	5	5	5	3	5	43	4	4	4	1	4	4	21
R-140	4	4	4	5	4	4	5	5	5	40	5	4	4	2	5	4	24
R-141	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	3	4	4	23
R-142	4	5	5	4	3	3	3	3	3	33	5	5	5	2	4	5	26
R-143	3	5	4	4	4	4	4	4	3	35	5	3	4	2	4	5	23
R-144	3	4	4	3	3	3	4	4	4	32	4	4	4	2	4	4	22
R-145	5	5	4	5	5	4	5	5	5	43	4	5	5	1	5	5	25
R-146	2	2	2	3	2	2	2	2	2	19	3	2	2	2	2	3	14

Kode Resp.	Minat Menggunakan <i>E-wallet</i>										Persepsi Kemudahan Penggunaan						
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	TOTAL (Y)	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	TOTAL (X1)
R-147	5	2	4	3	2	3	3	3	3	28	4	4	3	2	3	3	19
R-148	3	4	4	4	4	3	3	4	4	33	4	4	4	3	4	4	23
R-149	5	5	5	5	5	5	5	5	4	44	5	4	5	1	5	5	25
R-150	4	3	4	4	4	3	4	4	4	34	4	4	4	4	4	4	24
R-151	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	4	4	24
R-152	4	4	4	4	4	4	5	4	5	38	5	5	5	2	4	5	26
R-153	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	3	4	4	4	23
R-154	4	4	5	4	5	3	4	4	5	38	4	4	3	2	4	3	20
R-155	4	4	4	5	5	4	5	4	4	39	4	4	3	2	4	4	21
R-156	4	4	4	4	5	4	5	4	5	39	4	4	3	2	4	5	22
R-157	4	3	3	4	4	3	3	4	3	31	5	5	5	1	5	5	26
R-158	3	4	4	4	4	4	4	5	4	36	4	3	4	3	4	4	22
R-159	3	4	4	4	4	3	4	3	4	33	4	3	4	4	3	4	22
R-160	5	4	4	4	4	4	4	4	3	36	4	3	5	2	4	4	22



Kode Resp.	Persepsi Kemanfaatan							Persepsi Risiko					Kepercayaan							
	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	TOTAL (X2)	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	TOTAL (X3)	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X.7	TOTAL (X4)
R-21	4	4	4	4	4	4	24	2	3	4	3	12	4	4	4	4	4	4	4	28
R-22	3	3	3	3	3	3	18	3	5	4	3	15	3	3	3	3	3	3	3	21
R-23	5	5	5	5	4	4	28	2	3	4	3	12	4	4	4	4	4	4	4	28
R-24	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	5	14	2	3	3	3	3	3	3	20
R-25	5	4	4	5	5	4	27	4	3	4	4	15	3	4	3	3	3	3	4	23
R-26	3	3	3	3	3	3	18	3	3	4	5	15	4	3	3	3	3	3	3	22
R-27	3	4	3	4	4	4	22	2	3	4	5	14	3	3	3	1	2	2	3	17
R-28	4	4	3	4	4	4	23	2	3	3	4	12	4	5	4	5	5	5	5	33
R-29	4	4	4	4	4	5	25	5	3	3	4	15	3	3	3	3	3	4	5	24
R-30	3	3	2	3	2	3	16	3	4	3	5	15	3	3	3	3	3	3	3	21
R-31	2	2	2	2	2	2	12	3	3	2	3	11	3	3	3	3	3	3	3	21
R-32	4	4	4	4	4	4	24	3	4	4	2	13	4	4	4	4	5	4	4	29
R-33	2	3	3	2	3	2	15	5	5	4	4	18	1	3	2	2	2	2	2	14
R-34	3	3	4	4	4	4	22	2	4	3	4	13	4	4	4	4	4	4	4	28
R-35	5	3	3	3	3	3	20	4	3	3	4	14	3	3	3	3	3	3	3	21
R-36	5	5	5	5	5	5	30	2	3	3	2	10	4	4	4	4	4	4	4	28
R-37	4	4	4	5	5	4	26	3	4	2	2	11	3	3	3	3	3	3	3	21
R-38	4	4	4	4	4	4	24	2	4	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	21
R-39	4	3	3	3	4	4	21	2	3	4	4	13	4	4	4	4	4	4	3	27
R-40	4	4	4	4	4	4	24	3	2	4	4	13	3	4	3	4	4	4	3	25
R-41	4	4	4	4	4	4	24	2	2	2	4	10	4	4	3	4	3	4	3	25

Kode Resp.	Persepsi Kemanfaatan							Persepsi Risiko					Kepercayaan							
	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	TOTAL (X2)	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	TOTAL (X3)	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X.7	TOTAL (X4)
R-42	4	3	3	4	4	4	22	3	3	3	4	13	3	3	3	3	3	3	3	21
R-43	3	3	3	2	3	3	17	3	4	3	5	15	4	4	4	4	4	4	4	28
R-44	4	4	4	4	4	4	24	3	4	5	5	17	4	4	4	4	4	4	4	28
R-45	4	4	5	4	4	4	25	3	4	5	5	17	4	4	4	4	5	4	4	29
R-46	5	5	4	5	5	4	28	3	4	5	5	17	4	4	4	4	4	4	4	28
R-47	3	4	4	4	4	4	23	2	3	4	2	11	4	4	4	4	4	4	4	28
R-48	4	4	4	4	4	4	24	3	4	4	4	15	3	4	3	4	4	2	3	23
R-49	5	5	3	5	4	4	26	4	3	5	5	17	4	4	3	4	4	4	4	27
R-50	5	3	3	3	3	4	21	3	3	3	4	13	4	4	3	3	3	3	4	24
R-51	4	5	5	4	4	4	26	5	3	4	4	16	4	5	5	5	5	5	5	34
R-52	4	5	5	4	5	4	27	3	3	4	5	15	5	5	4	5	4	4	5	32
R-53	3	3	3	3	3	3	18	4	4	3	3	14	4	4	4	4	4	4	4	28
R-54	4	3	3	4	3	4	21	5	3	4	5	17	3	3	3	3	3	3	3	21
R-55	5	5	5	5	5	5	30	5	3	3	3	14	3	3	3	3	3	3	3	21
R-56	3	3	3	3	3	3	18	3	4	3	4	14	3	3	4	3	3	3	3	22
R-57	5	5	5	5	5	5	30	5	3	3	4	15	4	4	4	4	4	4	4	28
R-58	5	5	5	5	5	5	30	2	4	4	2	12	4	4	4	4	5	5	4	30
R-59	2	2	2	2	2	2	12	4	3	2	4	13	3	3	3	3	3	3	3	21
R-60	4	4	3	3	3	4	21	4	4	3	3	14	3	4	3	4	4	4	4	26
R-61	3	3	3	3	3	3	18	4	3	4	3	14	4	4	4	4	5	5	5	31
R-62	4	3	4	4	3	2	20	4	2	4	4	14	3	2	2	2	3	3	2	17





Kode Resp.	Persepsi Kemanfaatan							Persepsi Risiko					Kepercayaan							
	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	TOTAL (X2)	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	TOTAL (X3)	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X.7	TOTAL (X4)
R-105	5	5	5	5	5	4	29	3	4	3	4	14	3	4	4	4	4	4	3	26
R-106	5	5	5	5	5	5	30	1	4	4	2	11	4	4	4	4	4	4	4	28
R-107	3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	4	12	3	3	3	3	4	4	3	23
R-108	4	4	4	4	4	4	24	2	2	4	2	10	4	4	4	4	4	4	5	29
R-109	2	2	2	2	2	2	12	3	3	2	4	12	2	2	2	2	2	2	2	14
R-110	5	5	5	5	5	4	29	1	5	4	2	12	3	3	3	4	4	4	4	25
R-111	4	5	4	5	5	4	27	2	4	2	3	11	3	3	3	3	4	3	4	23
R-112	3	4	4	4	4	4	23	2	4	2	3	11	3	4	3	4	4	4	4	26
R-113	4	4	4	4	4	4	24	3	3	3	4	13	4	4	4	4	4	4	4	28
R-114	3	3	3	4	4	3	20	3	2	2	4	11	3	3	3	3	3	3	3	21
R-115	4	4	4	4	3	4	23	2	3	3	4	12	4	3	3	3	4	4	3	24
R-116	4	4	4	4	4	4	24	3	2	3	4	12	4	4	4	4	4	4	4	28
R-117	3	2	3	2	2	2	14	3	2	3	2	10	4	3	4	4	4	4	4	27
R-118	3	3	4	3	3	3	19	2	4	3	3	12	4	4	4	4	5	5	4	30
R-119	4	4	3	4	4	4	23	2	5	2	3	12	4	4	4	4	4	4	4	28
R-120	4	4	4	4	4	4	24	4	2	2	3	11	4	4	4	4	4	4	4	28
R-121	5	4	4	4	4	5	26	4	2	3	4	13	4	4	4	4	5	5	5	31
R-122	4	2	3	3	4	3	19	2	4	3	3	12	3	3	3	4	4	3	3	23
R-123	4	4	4	4	4	4	24	2	3	4	4	13	4	4	4	4	4	4	4	28
R-124	3	4	5	3	3	4	22	4	3	3	2	12	4	4	4	4	4	3	4	27
R-125	5	5	5	5	5	5	30	3	4	4	5	16	3	4	3	3	4	3	3	23



