

Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA (Studi Kasus pada Generasi Z di Kota Palembang)

Meliza Rahmawati¹, Aslamia Rosa²

^{1,2}Universitas Sriwijaya

mlzrhmwti@gmail.com¹

ABSTRACT

This Research aims to analyze the effect of perceived usefulness and perceived ease of use toward intention to use on e-wallet DANA in Generation Z of Palembang City. The sampling technique that used in this research is non-probability sampling with a purposive sampling method. Type of this research is descriptive quantitative. The Population of this research is E-wallet DANA users which belong to Generation Z category. The data was collected through questionnaire which validity and reliability were already verified and distributed to 100 respondents. The analysis tools in this research are simultaneous test (F test), Partial test (t test) and multiple linear regression analysis. The result of F test shows that the TAM's variables simultaneously affect the Intention to use on user.

Keywords : *perceived usefulness, perceived ease of use, intention to use.*

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital Dana pada Generasi Z Kota Palembang. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Jenis Penelitian yang dipakai ialah deskriptif kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah pengguna *e-wallet* DANA yang termasuk dalam Generasi Z Kota Palembang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dan disebarikan kepada 100 responden. Analisis data yang digunakan ialah dengan uji F, uji T, dan analisis linier berganda. Hasil dari uji F menunjukkan bahwa variabel-variabel yang terdapat pada TAM (*Technology Acceptance Model*) secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan pada pengguna aplikasi tersebut.

Kata kunci : *persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, minat menggunakan.*

PENDAHULUAN

Indonesia termasuk dalam salah satu negara yang mempunyai tingkat pertumbuhan dan perkembangan teknologi yang cukup pesat. Semakin pesat berkembangnya suatu teknologi informasi menjadi hal yang tidak dapat dihindarkan yang telah termasuk dalam bagian salah satu hal fundamental dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Perkembangan teknologi telah mempengaruhi perilaku sistem pembayaran masyarakat Indonesia dimana sistem pembayaran yang digunakan oleh masyarakat Indonesia telah beralih pada sistem pembayaran elektronik (*e-payment*). Perkembangan sistem pembayaran elektronik di Indonesia terus melaju pesat sejalan dengan bertambahnya manfaat yang ditawarkan oleh berbagai layanan pembayaran dan kemudahan dalam bertransaksi sehingga mendorong masyarakat untuk melakukan transaksi non-tunai (*cashless*).

Meningkatnya pengguna aktif internet mendorong inovasi khususnya pada *e-payment* untuk memberikan kemudahan dan manfaat agar dapat diterima oleh masyarakat. Berdasarkan dari hasil survei Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII), terdapat 210,03 juta pengguna internet di Indonesia pada periode tahun 2021-2022 (Dataindonesia.id, 2022). Berdasarkan riset Jakpat terhadap 2.908 responden yang menggunakan transaksi non tunai selama paruh pertama tahun 2022 responden berasal dari kelompok usia Gen X, Millennial, dan Gen Z, serta kelompok SES atas, menengah, dan bawah yang berdomisili di daerah DKI Jakarta, Pulau Jawa, dan luar Pulau Jawa. Hasil survei menyatakan bahwa sebagian besar responden lebih memilih untuk menggunakan dompet digital dalam bertransaksi dibandingkan menggunakan *mobile banking* (Swa.co.id, 2022).

Terjadinya peningkatan penggunaan internet Indonesia mendorong masyarakat untuk beralih ke transaksi non-tunai. Melihat adanya fenomena ini maka penelitian difokuskan pada salah satu kota di Provinsi Sumatera Selatan yaitu Kota Palembang. Akses internet di Kota Palembang dalam rentang tahun 2017-2019 terus mengalami peningkatan. BPS terakhir mencatat bahwa persentase penduduk kota Palembang di atas 5 tahun yang mengakses internet adalah sebesar 57,13% pada tahun 2019. Persentase tersebut meningkat 3.69% dari tahun sebelumnya.

Menurut Michael Dimock yang ditulis dalam artikel '*Defining generation: Where Millennials End and Generation Z Begins*' menjelaskan bahwa Generasi Z adalah individu yang lahir pada rentang tahun 1997 - 2012 (pewresearch.org, 2019). Dari data komposisi kelompok umur masyarakat Kota Palembang yang diperoleh dari BPS, dapat diketahui bahwa Generasi Z mendominasi kelompok masyarakat Kota Palembang setelah Generasi Y (*millennial*).

Generasi Z lahir dan tumbuh di era teknologi yang berkembang pesat. Generasi Z sudah akrab dengan internet dan menjadi sumber utama mereka untuk mencari informasi. Generasi Z juga mempunyai karakteristik terbiasa melakukan berbagai aktivitas pada waktu bersamaan (*multi-tasking*). Dengan berbagai kemudahan dan fitur yang *advanced* yang ditawarkan oleh dompet digital, seperti *voucher promo*, hemat waktu, fleksibilitas serta pendaftaran akun dompet digital yang mudah dibandingkan rekening dan ATM bank konvensional. Generasi Z tergolong dalam generasi muda yang rata-rata masih berstatus sebagai pelajar. Kemudahan kepemilikan yang diberikan oleh dompet digital ini menjadi salah satu hal yang mendorong Generasi Z untuk memilih untuk menggunakan dibandingkan layanan keuangan lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini membahas lebih lanjut mengenai persepsi-persepsi pengguna terhadap minat menggunakan dompet digital Generasi Z di Kota Palembang.

Dari pra-survey yang telah dilakukan menghasilkan bahwa dompet digital DANA menjadi pilihan favorit untuk digunakan oleh generasi Z di Kota Palembang dalam melakukan transaksi dan disusul dengan *shopee-pay* pada peringkat ke-2 dan disusul oleh *go-pay* yang berada di peringkat ke-3. Berdasarkan hasil pra-survei yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dompet digital DANA menjadi pilihan favorite Generasi Z untuk digunakan saat bertransaksi. Oleh karena itu,

penulis menjadikan dompet digital DANA sebagai objek penelitian terhadap penggunaan dompet digital di kalangan Generasi Z di Kota Palembang.

TAM (Technology Acceptance Model)

Sebuah teori perluasan dari *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan *Theory of Planned Behavior (TPB)* yang dikemukakan oleh Ajzen dan Fishbein pada tahun 1980 telah muncul yang diberi nama model penelitian TAM (*Technology Acceptance Model*). Pada tahun 1986, awal mula teori ini dipublikasikan oleh Fred D. Davis yang dimaksudkan untuk menggambarkan model efek penerimaan yang dirasakan pengguna terhadap suatu sistem teknologi informasi. Dikutip dari (Jogiyanto, 2007), Model TAM didefinisikan sebagai sebuah teori yang menjelaskan sistem teknologi informasi yang saat dipakai dianggap berpengaruh oleh pengguna dan memberi penjelasan tentang penerimaan seorang pengguna terhadap penggunaan suatu sistem teknologi informasi.

Persepsi Manfaat

Menurut (Jogiyanto, 2007) mengemukakan definisi *perceived usefulness* atau persepsi manfaat yang dirasakan adalah tingkat kepercayaan seseorang saat menggunakan suatu teknologi tertentu akan membantu dalam meringankan dan meningkatkan kinerjanya. Indikator persepsi manfaat yang dicetuskan oleh (Venkatesh, 2000) yang terdapat pada penelitian ini adalah Meningkatkan Kinerja (*Improves Job Performance*), Menambah Produktivitas (*Increases Productivity*), Meningkatkan Efektifitas (*Enhances Effectiveness*), dan Bermanfaat (*Useful*).

Persepsi Kemudahan Penggunaan

Menurut (Jogiyanto, 2007) Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) yaitu sebagai ukuran kepercayaan seorang pengguna terhadap penggunaan suatu sistem teknologi informasi akan melepaskannya dari suatu usaha, persepsi kemudahan penggunaan juga ditentukan oleh tingkat waktu yang diperlukan dalam penggunaan suatu sistem teknologi informasi dalam tercapainya suatu tujuan penggunaan tertentu. Indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan yang terdapat pada penelitian ini yang dikemukakan oleh (Venkatesh, 2000) yaitu jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*), mudah dipelajari (*Does not require a lot of mental effort*), mudah digunakan (*easy to use*), dan bekerja dengan mudah sesuai dengan yang diinginkan pengguna (*easy to get the system what he/she wants to do*).

Minat Menggunakan

Di dalam (Jogiyanto, 2007), Davis mengemukakan definisi minat sebagai perilaku yang mencerminkan tingkat keinginan dari seorang individu untuk melaksanakan suatu hal tertentu. Minat dalam menggunakan layanan pembayaran elektronik seperti dompet digital adalah tingkat keinginan seorang individu melakukan transaksi dengan layanan pembayaran elektronik khususnya *e-wallet*. Minat menggunakan adalah suatu keinginan seseorang atau alasan yang secara

sadar untuk berencana melakukan atau tidak melakukan beberapa perilaku tertentu kedepannya. Adapun indikator minat menggunakan (*intention to use*) menurut Pavlou (2003) yang diadaptasi dari (Azkariandhi, 2017) yaitu penggunaan, penggunaan ulang, dan penggunaan segera.

PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Hipotesis memiliki arti sebagai jawaban sementara serta jawaban teoritis terhadap perumusan masalah sebuah penelitian (Sugiyono, 2017). Adapun hipotesis penelitian yang telah disusun berdasarkan hubungan variabel dan penelitian-penelitian terdahulu yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

H₁ = Ada Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaa terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA.

H₂ = Ada Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA.

H₃ = Ada Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Sumber Data

Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yaitu data informasi yang berbentuk kalimat verbal bukan berupa simbol angka atau bilangan (Sugiyono, 2015) dan Data Kuantitatif yaitu data yang berbentuk numerik atau data kualitatif yang dinumerikkan (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif yang berasal dari pengisian kuesioner yang disebarkan kepada responden.

Sumber Data

Sumber data yang terdapat pada pada penelitian ini adalah data primer dengan menyebarkan kuesioner melalui media *online*, yaitu *google form* yang diperuntukkan bagi pengguna DANA yang mempunyai dan menggunakan akun DANA khususnya pada kelompok masyarakat yang termasuk dalam Generasi Z di kota Palembang. Penelitian ini juga menggunakan sumber data sekunder). Data sekunder yang digunakan yakni berasal dari artikel yang beredar Internet mengenai penggunaan dompet digital di Indonesia, Buku Sistem Informasi Keperilakuan serta referensi jurnal penelitian terdahulu.

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu kuesioner yang memiliki arti sebagai pengumpulan data primer dengan menyebarkan daftar pertanyaan sehubungan yang dengan masalah penelitian kepada responden yang menjadi pengguna aktif dompet elektronik DANA dan Studi Literatur yaitu pengumpulan informasi atau teori-teori yang berhubungan dengan masalah

penelitian seperti TAM, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Minat Menggunakan.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna aktif jasa dompet elektronik DANA yang termasuk dalam Generasi Z di Kota Palembang. Oleh karena jumlah populasinya terlalu besar dan berubah-ubah, maka sampel dalam penelitian ini dipilih berdasarkan metode pengambilan sampel menggunakan rumus lemeshow (1997):

$$n = \frac{z^2 \frac{1-\alpha}{2} p(1-p)}{d^2}$$
$$n = \frac{(1,96)(0,5)(0,5)}{(0,1)^2}$$
$$= 96,04 \text{ (dibulatkan ke atas menjadi 100)}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

z = Skor z pada kepercayaan 95% (Jika α : 0,05, maka z: 1,96)

P = Estimasi populasi 50% (0,5)

d = Penyimpangan yang ditolerir 10%

Maka dari hasil persamaan rumus diatas didapatkanlah jumlah sampel yang akan diteliti sebesar 100 responden yang tersebar di Kota Palembang.

Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Linier Berganda. Analisis regresi bertujuan untuk peramalan, dimana dalam model tersebut terdapat sebuah variabel dependen dan independen. Regresi Linier Berganda digunakan jika terdapat satu variabel dependen dan dua atau lebih variabel independen. Model analisis linier regresi berganda sebagai berikut (Rangkuty, 2013):

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

Y = Minat Menggunakan

a = Konstanta

b_1, b_2 = Koefisien Regresi Variabel Bebas

X_1 = Persepsi Manfaat

X_2 = Persepsi Kemudahan Penggunaan

e = Tingkat Kesalahan (*Error*)

Pengujian Hipotesis

Uji F (Simultan)

Uji F menguji signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara bersama-sama. Taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian

pada uji F adalah pada tingkat 5% (0,05). Apabila nilai signifikansi <0,05 maka dinyatakan bahwa variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen, sebaliknya apabila nilai signifikansi >0,05 maka dinyatakan bahwa variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2013).

Uji t (Parsial)

Uji t bertujuan untuk mengukur pengaruh satu variabel independen secara individu dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Taraf signifikansi yang penulis gunakan dalam uji t ini adalah pada tingkat 5% (0,05). Apabila nilai signifikansi < 0,05 maka dinyatakan bahwa variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen, sebaliknya apabila nilai signifikansi > 0,05 maka dinyatakan bahwa variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat yang terjadi antara variabel Persepsi Manfaat (X_1) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_2) terhadap variabel Menggunakan (Y). Dalam penelitian ini, Perhitungan statistik dalam analisis regresi berganda menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS (*Statistical Program for Social Science*) Statistics 17. Berikut ini adalah hasil pengolahan data dengan menggunakan program SPSS dijelaskan pada tabel dibawah:

Tabel 1 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.790	1.055		.749	.455
	Persepsi Manfaat	.542	.065	.701	8.357	.000
	Persepsi kemudahan penggunaan	.182	.068	.224	2.670	.009

Sumber: Data primer yang diolah, februari 2023

Berdasarkan tabel 4.13 maka diperoleh persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Y = 0,790 + 0,542X_1 + 0,182X_2 + e$$

Merujuk pada persamaan regresi linier berganda diatas, maka dapat dijabarkan uraiannya sebagai berikut:

1. Konstanta (a) yang diperoleh menunjukkan nilai positif, artinya tanpa adanya peningkatan variabel persepsi manfaat (X_1) dan persepsi kemudahan penggunaan (X_2), maka minat menggunakan (Y) akan tetap sebesar 0,790 satuan.
2. Koefisien variabel persepsi manfaat (b_1) terhadap minat menggunakan (Y) menunjukkan nilai positif, hal ini berarti bahwa apabila terdapat perubahan pada variabel persepsi manfaat (X_1) sebesar satu poin dan variabel lainnya tetap, maka variabel minat menggunakan (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 0,542 satuan.
3. Koefisien variabel persepsi kemudahan penggunaan (b_2) terhadap minat menggunakan (Y) menunjukkan nilai positif, hal ini berarti bahwa apabila terdapat perubahan pada variabel kemudahan penggunaan (X_2) sebesar satu poin dan variabel lainnya tetap, maka variabel minat menggunakan (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 0,182 satuan.

Uji F (Simultan)

Uji F ditunjukkan untuk mengetahui apakah variabel independen (Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan) secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Minat Menggunakan). Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 17.0, didapatkan hasil uji F sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	757.464	2	378.732	202.469	.000 ^a
	Residual	181.446	97	1.871		
	Total	938.910	99			

a. Predictors: (Constant), Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat

b. Dependent Variable: Minat Menggunakan

Sumber: Data primer yang diolah, februari 2023

Tabel di atas menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 202.469 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan menggunakan tingkat kepercayaan 95%, dan nilai $\alpha = 5\%$ (0,05), $df N_1 = 2$, $df N_2 = 97$, maka diperoleh nilai F_{tabel} sebesar 3,09. Sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($202,47 > 3,09$) dan nilai signifikansi $< \alpha$ ($0,000 < 0,05$), artinya nilai probabilitas (sig. 0,000) lebih kecil dari α (0,05) yang berarti bahwa variabel independen (Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Minat Menggunakan). Sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

$H_1 = \text{Diterima}$, Karena Ada Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA.

Uji t (Parsial)

Uji t memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen (Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan) secara individual dalam menjelaskan variabel dependen (Minat Menggunakan) dan juga untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Dari hasil perhitungan analisis uji t menggunakan SPSS, maka didapat tabel uji t sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Uji t
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.790	1.055		.749	.455
	Persepsi Manfaat	.542	.065	.701	8.357	.000
	Persepsi kemudahan penggunaan	.182	.068	.224	2.670	.009

Sumber: Data primer yang diolah, februari 2023

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan dengan menggunakan program SPSS pada tabel di atas maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Nilai t hitung variabel X_1 sebesar 8,357 > 1,660 , dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara variabel Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan dompet digital DANA pada Generasi Z di Kota Palembang.
2. Nilai t hitung variabel X_1 sebesar 2,670 > 1,660 , dengan nilai signifikansi 0,009 < 0,05 yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan dompet digital DANA pada Generasi Z di Kota Palembang.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

$H_2 = \text{Diterima}$, karena ada pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan dompet digital DANA pada Generasi Z di Kota Palembang.

$H_3 = \text{Diterima}$, karena ada pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan dompet digital DANA pada Generasi Z di Kota Palembang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Merujuk pada hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya pada penelitian ini, maka kesimpulan yang dapat ditarik untuk menjawab rumusan masalah yaitu variabel Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan secara simultan dan parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel

Minat Menggunakan serta Variabel yang berpengaruh dominan terhadap minat menggunakan DANA pada penelitian ini adalah variabel persepsi manfaat.

Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu pada Variabel persepsi manfaat hendaknya DANA terus meningkatkan layanannya dengan menghadirkan fitur-fitur khusus yang dapat memberikan manfaat bagi penggunanya terutama pengguna generasi Z. seperti, alat pengatur keuangan ataupun layanan investasi khusus untuk investor muda. Dengan keragaman fitur yang dimiliki, DANA bisa menjadi *e-wallet* yang fleksibel dan *versatile* saat ingin digunakan oleh pengguna. Setelah itu pada variabel persepsi kemudahan penggunaan hendaknya DANA terus mengoptimalkan operasi aplikasinya serta mempunyai desain UI/UX yang mudah dimengerti dan pengguna cepat untuk beradaptasi dalam penggunaannya. Generasi Z merupakan generasi yang mahir teknologi dan mempunyai sifat *multitasking*, oleh karena itu desain aplikasi yang simpel dan dapat beroperasi sesuai dengan yang diinginkan dapat menarik minat Generasi Z untuk menggunakan dompet digital DANA.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrilia, N. D., & Tri, S. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 1006–1012.
- Asja, J. H., Susanti, S., & Fauzi, A. (2021). Pengaruh Manfaat, Kemudahan, dan pendapatan terhadap minat menggunakan paylater (Studi Kasus: Masyarakat DKI Jakarta). *Jurnal Akuntansi, Keuangan, dan Manajemen*, 2(4), 309 - 325.
- Atriani., Permadi, L. A., Rinuastuti, B. H. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Dompet Digital OVO. *Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora*, 6(1), (54-61).
- Azkariandhi, fariz muhammad, & Zaky, A. (2017). Determinan minat menggunakan e-commerce model C2C. *Jurnal Akuntansi*.
- Brahanta, P. G., & Wardhani, K. E. N. (2021). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kemudahan, risiko terhadap minat menggunakan ulang shopeepay di Surabaya. *Jurnal Sains Manajemen*. 7(2), 97-108.
- Bps.go.id. (2021). Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur (Jiwa), 2019-2021. <https://palembangkota.bps.go.id/indicator/12/36/1/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur.html>
- Dataindonesia.co.id. (2022). APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta

Pada 2022. <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>.

- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003.
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 3(2), 27-37.
- Fadhilah, W., Nofiawaty, N., & Nailis, W. (2019). *Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan terhadap minat beli tiket bioskop secara online* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS* (edisi semb). badan penerbit universitas diponegoro.
- Joan, L., & Sitinjak, T. (2019). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay. *Jurnal Manajemen*, 8(2), 27–39.
- Jogiyanto, H. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Andi offset.
- Lemeshow, S., Hosmer, D. W., Klar J., & Lawanga, S.K. (1997). *Besar Sampel dalam Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nofiawaty, N., Iisnawati, I., & Nazaruddin, A. (2020). Consumer loyalty of Shopee's user in South Sumatera through experiential marketing. *Sriwijaya International Journal Of Dynamic Economics and Business*, 3(4), 301-314.
- Naufaldi, I., & Tjokrosaputro, M. (2020). Pengaruh perceived ease of use, perceived usefulness, dan trust terhadap intention to use. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 2(3), 715-722.
- Rahmawati, R. N., & Narsa, I. M. (2019). Intention to use e-learning: aplikasi Technology Acceptance Model (TAM). *Owner: Riset Dan Jurnal Akuntansi*, 3(2), 260-269.
- Rangkuty, F. (2013). Riset Pemasaran. Centro Inti Media.
- Susanti, S., & Fitriami, S. (2021). Analisis Penerimaan Pengguna DANA Sebagai Media Pembayaran Pada Marketplace Lazada Menggunakan TAM. *IJCIT (Indonesian*

Journal on Computer and Information Technology), 6(2).

- Pewresearch.org (2019). *Defining generation: Where Millennials End and Generation Z Begins*. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- Pratama, A. B., & Suputra, I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi*, 27, 927.
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 127–135.
- Ramadhan, A., & Tamba, R. S. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan E-wallet Gopay di wilayah DKI Jakarta. *Abiwarra: Jurnal Vokasi Administrasi Bisnis*, 3(2), 134–139. <https://doi.org/10.31334/abiwarra.v3i2.2218>
- Rodiah, S., & Melati, S. I. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, risiko, dan kepercayaan terhadap minat Menggunakan e-wallet pada generasi millennial di Kota Semarang. *Journal of economic education and entrepreneurship*, 1(2), 66-80.
- Sati, R. A. S., & Ramaditya, M. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus Pada Konsumen Yang Menggunakan Metland Card). *Management*, 1–20.
- Setyawati, R. E. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use Terhadap Behavioral Intention To Use dengan Attitude Towards Using sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus Pada Gopay Dikota Yogyakarta). *Jurnal Ekobis Dewantara*, 3(1), 39-51.
- Sugiyono, P. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Syahril, W. N., & Rikumahu, B. (2019). Penggunaan Technology Acceptance Model (Tam) Dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa Universitas Telkom. *Jurnal Mitra Manajemen*, 3(2), 201–214.
- Swa.co.id. (2022). Survei Jakpat: DANA, Dompot Digital Paling Populer Paruh Pertama 2022. <https://swa.co.id/swa/trends/survei-jakpat-dana-dompot->

digital-paling-populer-paruh-pertama-2022

Venkatesh, V. (2000). Determinants of perceived ease of use: integrating perceived behavioral control, computer anxiety and enjoyment into the technology acceptance model. *Information Systems Research*, 11(1), 3-11.

Wardani, N. A. K., & Putra, I. S. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi behavioral Intention to Use penggunaan Software Akuntansi pada UMKM. *Jurnal Riset Akuntansi Politala*, 5(2), 60-74.

Wartaekonomi.co.id. (2022). DANA Berhasil Meraih Posisi Pertama Aplikasi Kategori Finance di Q3 2022. <https://wartaekonomi.co.id/read454113/dana-berhasil-raih-posisi-pertama-aplikasi-kategori-finance-di-q3-2022>