

# ***The Influence of Perceived Security, Ease of Use, and Lifestyle on the Intensity of E-wallet Use in Generation Z (Study in the Sidoarjo Regional Community)***

## **Pengaruh Persepsi Keamanan, Kemudahan Penggunaan, dan Gaya Hidup Terhadap Intensitas Penggunaan E-wallet Pada Generasi Z (Studi Pada Masyarakat Daerah Sidoarjo)**

Hanifah Silvia Putri<sup>1)</sup>, Wisnu Panggah Setiyono<sup>2)</sup>, Detak Prapanca<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

<sup>2)</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

<sup>3)</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email: wisnu.setiyono@umsida.ac.id

**Abstract.** *This study aims to determine the effect of perceived security, ease of use and lifestyle on the intensity of e-wallet use in the Sidoarjo area. With the rapid development of technology, e-wallets have become a popular payment alternative among the community, especially the younger generation. The research method used is quantitative with data collection through questionnaires distributed to 130 respondents. The results of the analysis show that all independent variables have a positive and significant effect on the intensity of e-wallet use. Perception of security has a coefficient of 0.332, ease of use 0.222 and lifestyle 0.383, with p values each below 0.05, which shows that the higher the perception of security, ease of use, and lifestyle, the higher the intensity of e-wallet use. This study provides important insights into the factors that influence e-wallet use among generation z and emphasizes the need for attention to security and ease aspects in the development of e-wallet services in the future.*

**Keywords -** *Perceived Security, Ease of Use, Lifestyle, and Intensity of Use*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi keamanan, kemudahan penggunaan dan gaya hidup terhadap intensitas penggunaan e-wallet di wilayah sidoarjo. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, *e-wallet* telah menjadi alternatif pembayaran yang populer kalangan masyarakat, terutama generasi muda. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuisioner yang disebarkan kepada 130 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa semua variabel independen memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet*. Persepsi keamanan memiliki koefisien sebesar 0.332, kemudahan penggunaan 0.222 dan gaya hidup 0.383, dengan nilai p masing masing dibawah 0.05, yang menunjukan bahwa semakin tinggi persepsi keamanan, kemudahan penggunaan, dan gaya hidup semakin tinggi pula intensitas penggunaan *e-wallet*. Penelitian ini memberikan wawasan penting mengenai faktor faktor yang mempengaruhi penggunaan e-wallet kalangan generasi z dan menekankan perlunya perhatian terhadap aspek keamanan dan kemudahan dalam pengembangan layanan *e-wallet* di masa depan.

**Kata Kunci -** Persepsi Keamanan, Kemudahan Penggunaan, Gaya Hidup, dan Intensitas Penggunaan

## **I. PENDAHULUAN**

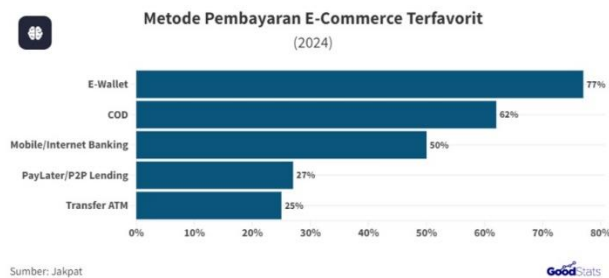
Perkembangan teknologi yang terus berkembang mendorong masyarakat untuk meningkatkan kebutuhan akan barang dan jasa. Dengan berkembangnya teknologi, pengguna dapat melakukan pembelian dengan cara yang lebih mudah dan efisien daripada menggunakan uang tunai saat ingin membeli sesuatu [1]. Sebagian dari masyarakat saat ini merasa bahwa pembayaran dengan uang tunai, atau yang biasa disebut dengan kartal dianggap kurang praktis [2].

Seiring dengan perkembangan finansial teknologi, beragam inovasi telah diciptakan dengan bertujuan untuk menawarkan alternatif baru kepada masyarakat dalam melakukan transaksi. Salah satu inovasi yang terbukti efektif dalam mempermudah kehidupan masyarakat adalah dompet digital atau *e-wallet* [3]. Peran *e-wallet* sangat krusial dalam mengurangi tindakan kriminal di masyarakat, seperti perampokan yang sering terjadi saat ingin melakukan transaksi atau menarik uang tunai dalam jumlah besar [2].

Dompet digital atau *e-wallet* adalah aplikasi atau fitur layanan yang dikembangkan oleh bank bertujuan untuk memudahkan penggunaannya dalam melakukan transaksi atau pembayaran non tunai. Dengan ini berpotensi mengurangi ketergantungan pada uang tunai dan sekaligus meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menggunakan

metode pembayaran digital[4]. Dengan penerapan pembayaran digital tanpa perlu membawa uang cash dalam jumlah banyak sehingga tingkat kejahatan seperti pencurian dan kehilangan uang diprediksi akan menurun[5].

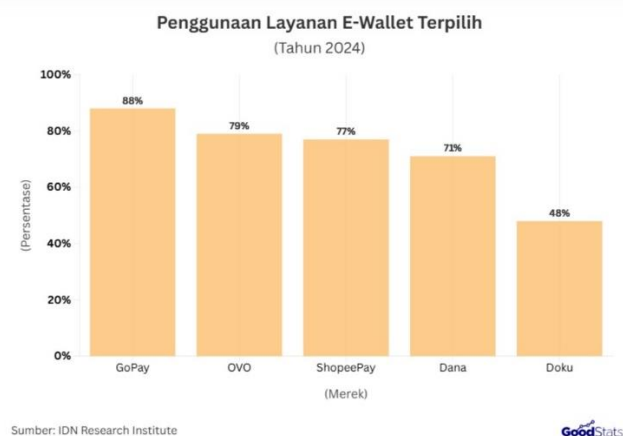
Dalam penelitian ini, objek yang diteliti adalah intensitas pengguna *e-wallet* generasi z di wilayah Sidoarjo. Meskipun masih muda generasi z memiliki tingkat kesadaran dan pengalaman yang tinggi dalam penggunaan *e-wallet*. Saat ini pemasar melihat generasi z, yang lahir antara 1997 hingga 2012. Generasi z adalah generasi yang cerdas dan sangat memahami kecanggihan teknologi saat ini. Terutama mahir dalam penggunaan media sosial, melakukan pembelian barang atau jasa secara daring, serta berinvestasi secara online. Aktivitas jual beli dan pemasaran telah berkembang pesat, semakin banyaknya transaksi yang beralih ke platform digital. Fenomena dapat dilihat dari maraknya kemunculan berbagai aplikasi marketplace seperti Shopee, Bukalapak, Lazada, Tokopedia dan lain sebagainya[6].



Gambar 1. 1. Presentase Metode Pembayaran E-Commerce Terfavorit Pada Tahun 2024  
Sumber: goodstats

Menurut informasi data dari goodstats, *e-wallet* merupakan metode pembayaran *e-commerce* terfavorit yang paling sering digunakan di Indonesia. Dompot digital atau *e-wallet* telah menjadi sistem pembayaran yang sangat digemari ketika berbelanja di platform *e-commerce*. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Jakpat, sebanyak 77% responden lebih memilih menggunakan metode ini untuk berbelanja secara online. Sejak pertama kali muncul di tahun 2007, penggunaan dompet digital di Indonesia telah berkembang pesat, baik untuk keperluan membayar tagihan, investasi, dan lain sebagainya.

Beberapa *e-wallet* yang terkemuka di Indonesia meliputi GoPay, DANA, ShopeePay, OVO, hingga LinkAja. Selain dompet digital, metode cash on delivery (COD) juga memiliki pilihan populer dikalangan masyarakat Indonesia. Meski terdapat sejumlah masalah yang sering terdengar terkait penggunaan COD, banyak orang masih memfavoritkan metode ini untuk mengurangi resiko pencurian data pribadi mereka (Goodstats, 2024).



Gambar 1. 2. Penggunaan Layanan E-wallet Terpilih Pada Tahun 2024  
Sumber :goodstats

GoPay menunjukkan keunggulan yang signifikan dengan tingkat penggunaan 88% diantara generasi milenial dan generasi z. Sebagai anak perusahaan dari layanan transportasi gojek, gopay telah dikenal luas dengan berbagai keuntungannya. Salah satu keuntungan tersebut adalah pilihan pembayaran yang tersedia di aplikasi gojek itu sendiri.

Sementara itu, ovo,shopeepay dan dana tetap bersaing ketat, namun mereka masih tertinggal beberapa poin presentase dengan tingkat penggunaan masing-masing sebesar 79%, 77% dan 71%. Di sisi lain, popularitas aplikasi

doku masih relatif terbatas dengan hanya 48% responden yang menggunakannya. Perkembangan teknologi digital telah mengindikasikan adanya perubahan dalam trend pembayaran di Indonesia. Meskipun metode pembayaran tunai masih tetap digunakan oleh banyak orang, tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran *e-wallet* telah menarik banyak peminat (Goodstats, 2024).

Oleh karena itu, untuk memahami sikap penggunaan dalam menerima teknologi baru dan melakukan pembayaran digital, digunakan pendekatan teori Technology Acceptance Model (TAM). TAM (Technology Acceptance Model), adalah sebuah model yang dirancang untuk memprediksi adopsi aplikasi komputer serta faktor-faktor yang berkaitan erat dengannya [7]. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi manfaat yang dirasakan serta menjalin pembayaran digital (Suwwunipoth, 2016)[8].

Persepsi keamanan merupakan berkaitan dengan perlindungan terhadap ancaman yang dapat membahayakan serta pengendalian informasi pribadi pelanggan saat melakukan transaksi secara online. Risiko keamanan yang dihadapi oleh seseorang dapat mempengaruhi keputusan pengguna dalam menggunakan layanan fintech. Masyarakat cenderung lebih memilih layanan teknologi yang menawarkan tingkat resiko yang rendah [9]. Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan Transaksi Terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana” menunjukkan bahwa keamanan transaksi berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Dana[10]. Namun dalam penelitian yang berjudul “Keputusan Penggunaan *E-wallet* Gopay Berdasarkan Pengaruh Keamanan, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat” menunjukkan bahwa variabel keamanan tidak mempengaruhi keputusan untuk menggunakan *e-wallet* Gopay[11].

Kemudahan penggunaan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan *e-wallet*. Saat ini, penggunaan semakin jarang menggunakan uang tunai karena kemudahan yang ditawarkannya. Dalam proses transaksi, pengguna merasakan kenyamanan dan kepuasan yang lebih besar karena kemudahan tersebut[12]. Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan, Dan Keamanan Transaksi Terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana” menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Dana[10]. Namun dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* Pada Mahasiswa Di Kota Mataram” bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa di Kota Mataram untuk menggunakan *e-wallet*[13].

Gaya hidup juga dapat mempengaruhi intensitas penggunaan *e-wallet*. Gaya hidup merupakan cerminan dari kepribadian seseorang, dan masing masing individu memiliki cara hidup yang unik yang mencerminkan perbedaan diantara mereka[14]. Gaya hidup di kalangan anak muda seringkali ditandai oleh perilaku boros dalam membeli barang – barang dan jasa mahal yang sebenarnya tidak diperlukan. Tindakan ini umumnya dilakukan hanya untuk meningkatkan gengsi dan status sosial[15]. Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan, Dan Keamanan Transaksi Terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana” menunjukkan bahwa pengaruh gaya hidup memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan dalam penggunaan *e-wallet* Dana[10]. Namun dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Gaya Hidup Konsumtif, Financial Literacy dan Persepsi Kemudahan Bertransaksi Terhadap Penggunaan *E-wallet* Pada Generasi Z” hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup konsumtif tidak mempengaruhi penggunaan *e-wallet* di kalangan generasi z [16].

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*). Kesenjangan ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan kajian ulang. Dengan demikian, peneliti merasa tertarik untuk meneliti variabel – variabel yang ada. Oleh karena itu penulis berencana untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Persepsi Keamanan, Kemudahan Penggunaan, dan Gaya Hidup Terhadap Intensitas Penggunaan *E-wallet* Pada Generasi Z (Studi Pada Masyarakat Daerah Sidoarjo)”**

#### a. Rumusan Masalah

Apakah persepsi keamanan, kemudahan penggunaan, dan gaya hidup berpengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet* pada generasi z.

#### b. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah persepsi keamanan berpengaruh signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet* pada generasi z?
2. Apakah kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet* pada generasi z ?
3. Apakah gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet* pada generasi z?

#### c. Kategori SDGS

Kategori SDGS yang sesuai adalah SDGS kategori 8 yaitu pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi dikarenakan SDGS kategori 8 mendorong penggunaan teknologi keuangan seperti *e-wallet* dapat memperluas akses terhadap layanan keuangan dan mendukung pertumbuhan ekonomi.

## II. METODE

### a. Persepsi Keamanan (X1)

Persepsi keamanan dapat diartikan sebagai tingkat keyakinan seseorang terhadap pengiriman informasi ke dalam sistem teknologi dan berlangsung dengan aman. Keamanan informasi itu sendiri merujuk pada perlindungan data dari berbagai ancaman, yang bertujuan untuk memastikan kelangsungan bisnis, mengurangi resiko, serta memaksimalkan laba atas investasi dan peluang yang ada [17]. Terdapat beberapa indikator Persepsi Keamanan antara lain [11]:

1. Tidak khawatir saat memberikan informasi
2. Keyakinan bahwa data tersebut akan terlindungi
3. Rasa percaya bahwa keamanan dana dalam perangkat elektronik terjamin selama proses transaksi

### b. Kemudahan Penggunaan (X2)

Kemudahan Penggunaan merupakan adanya kepercayaan yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan suatu teknologi atau sistem. Kepercayaan ini muncul dari anggapan bahwa teknologi tersebut dapat mempermudah mereka dalam menjalankan aktivitas, termasuk dalam melakukan transaksi (Jogiyanto, 2017)[18]. Indikator Kemudahan Penggunaan antara lain [19]:

1. Kemudahan untuk dipelajari : Sistem yang baru dapat dengan cepat dipahami oleh pengguna.
2. Kemudahan untuk digunakan : Sistem baru dirancang agar pengguna dapat menjalankannya dengan mudah
3. Jelas dan mudah dipahami : Penggunaan sistem baru dapat dimengerti tanpa kesulitan.
4. Menjadi terampil : Pelaku usaha meyakini bahwa dengan menggunakan sistem baru, pengguna akan menjadi lebih mahir dalam memanfaatkan teknologi.

### c. Gaya Hidup (X3)

Gaya hidup mencerminkan nilai – nilai ekonomi dan sosial yang terkait dengan cara seseorang berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan di sekitarnya. Gaya hidup merupakan apakah ingin menjalani hidup hedonis yang penuh dengan kesenangan duniawi, atau memilih gaya hidup frugal yang lebih mengutamakan penghematan[20]. Gaya hidup diukur melalui beberapa indikator, antara lain[21]:

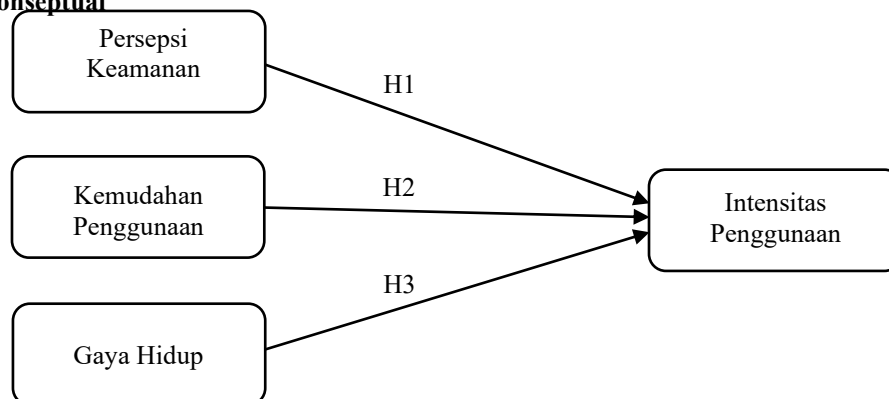
1. Aktivitas : melibatkan berbagai kegiatan yang dijalani individu dalam kehidupan sehari-hari.
2. Minat : mencerminkan minat dan kesenangan individu.
3. Persepsi individu tentang diri sendiri dan orang lain : Mencerminkan ketertarikan dan kesenangan individu, dapat mempengaruhi interaksi sosial serta keputusan yang dibuat.
4. Karakter Dasar : melibatkan kualitas dan nilai – nilai yang membentuk karakter seseorang.

### d. Intensitas Penggunaan (Y1)

Intensitas penggunaan merujuk pada perilaku individu yang mencerminkan seberapa sering seseorang memanfaatkan sesuatu, yang didasari oleh ketakutan yang diperoleh pengalaman masa lalu [22]. Intensitas penggunaan diukur melalui beberapa indikator, antara lain :

1. Frekuensi : seberapa sering seseorang menggunakan aplikasi, yang diukur dari jumlah jam dan menit yang dihabiskan dalam sehari.
2. Durasi : merujuk pada total waktu serta lama akses gadget dalam periode tertentu, seperti beberapa hari dalam seminggu dan minggu dalam sebulan.

### Kerangka konseptual



Gambar 3. 1. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual diatas, maka hipotesis penelitian sebagai berikut :

H1 : Persepsi keamanan berpengaruh terhadap intensitas penggunaan.

H2 : Kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap intensitas penggunaan.

H3 : Gaya hidup berpengaruh terhadap intensitas penggunaan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data yang digunakan adalah data primer. Dalam pendekatan kuantitatif, tanggapan dari responden akan dijelaskan secara deksriptif menggunakan data atau angka.

#### b. Populasi dan Sampel

##### a) Populasi

Populasi merupakan seluruh elemen dari semua subjek yang akan diukur atau diteliti dalam satu wilayah tertentu untuk tujuan generalisasi. Bahwa populasi tidak terbatas pada pengertian sempit hanya orang. Sebaliknya, populasi juga dapat mencakup objek atau subjek lain seperti benda alam, maupun karakter individu[23]. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari generasi z yang tinggal di Kabupaten Sidoarjo dan menggunakan *e-wallet*. Populasi dalam penelitian ini dianggap tidak terbatas (infinite), karena peneliti tidak mengetahui jumlah pasti generasi z di Kabupaten Sidoarjo yang menggunakan pembayaran *e-wallet*.

##### b) Sampel

Sampel merupakan bagian dari suatu populasi yang dipilih untuk penelitian dan mencakup baik jumlah maupun sifat atau karakteristik yang ada dalam populasi tersebut [23].

Berikut adalah kriteria yang diterapkan dalam pemilihan responden untuk penelitian ini :

1. Berdomisili di wilayah kabupaten Sidoarjo
2. Pengguna *e-wallet*
3. Pernah melakukan pembayaran melalui *e-wallet*
4. Generasi Z (Berusia 17 - 28 tahun)

#### c. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode non probability sampling dengan pendekatan purposive sampling. Kriteria pemilihan sampel telah disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu Sampel yang diambil terdiri dari sebagian generasi z yang berusia 17 – 28 Tahun yang telah menggunakan *e-wallet* setidaknya sekali[24]. Penentuan jumlah sampel dapat dilakukan dengan menerapkan rumus perhitungan yang diusulkan oleh Hair (2011), yaitu dengan mengalikan jumlah indikator penelitian dengan angka antara 5 hingga 10. Berikut adalah sampel yang digunakan dalam penelitian ini[25] :

**Jumlah Sampel = Jumlah Indikator x 10**

$$= 13 \times 10$$

$$= 130 \text{ Sampel}$$

Dalam penelitian, peneliti menggunakan sampel sebanyak 10 kali jumlah indikator yang ada, sehingga menghasilkan total 130 sampel dari 13 indikator yang diteliti. Menurut Hair et.al (2011) para peneliti umumnya tidak akan menganalisis faktor sampel yang kurang dari 50 observasi. Sebaiknya, ukuran sampel yang dianjurkan adalah 100 atau lebih[26].

#### d. Data dan Jenis Data

Dalam penelitian ini, data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, data primer yang merupakan informasi yang diperoleh langsung oleh peneliti dari sumbernya. Istilah ini dikenal sebagai data asli atau data yang bersifat terkini. Untuk mengumpulkan data primer, peneliti harus melakukan pengambilan data secara langsung. Berbagai teknik dapat digunakan dalam proses pengumpulan data, seperti wawancara, observasi dan penyebaran kuisioner[27]. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui penyebaran kuisioner

#### e. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data melalui metode survei yang dilakukan dengan cara mengisi kuisioner melalui google form. Survei merupakan suatu proses pengukuran yang bertujuan untuk mengumpulkan data dengan bantuan kuisioner [19].

#### f. Skala Pengukuran

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert karena metode ini memungkinkan responden untuk memberikan penilaian terhadap item dengan menggunakan skala yang terdiri dari lima hingga tujuh poin. Skala likert terdiri dari sejumlah pernyataan yang mencerminkan sikap responden terhadap objek yang sedang diteliti. Setiap pernyataan dinilai pada skala yang mencakup lima poin, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju [28].

STS	Sangat Tidak Setuju	1
TS	Tidak Setuju	2
N	Netral	3
S	Setuju	4
SS	Sangat Setuju	5

Tabel 3. 1.Skala Likert

#### g. Teknis Analisis Data

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan program Smart PLS (Partial Least Square). PLS adalah metode alternatif untuk analisis dengan Structural Equation Modelling (SEM) yang berbasis pada varians. Pengujian Outer Model meliputi Convergent Validity, Discriminant Validity, dan Composite Reliability. Sementara itu, Pengujian Inner Model dilakukan melalui analisis R-Square ( $R^2$ ), dan Uji Hipotesis[29].

##### a.) Analisis Outer Model

##### Convergent Validity

Validitas konvergen merujuk pada hubungan korelasi antara respon dari berbagai variabel yang berbeda saat menilai konstruk yang sama. Hal ini memastikan bahwa variabel – variabel tersebut terkait dengan konstruk laten yang diukur. Sebagai Konsekuensinya, faktor faktor tersebut harus menunjukkan korelasi yang kuat dengan konstruk laten tersebut [29].

##### Discriminant Validity

Validitas diskriminan menjelaskan apakah suatu tes yang dirancang untuk mengukur konstruk tertentu tidak dapat memiliki korelasi dengan tes yang mengukur konstruk lain. Konsep ini berlandaskan pada pemahaman bahwa kita seharusnya tidak mengharapkan hasil yang serupa dari dua tes yang ditujukan untuk mengukur hal yang berbeda[29]. Selain itu dapat melihat metode Fornell dan Lacker, yaitu dengan membandingkan nilai akar kuadrat dari average variance extracted (AVE) untuk setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk tersebut dan yang lainnya dalam model. Apabila nilai akar kuadrat AVE setiap konstruk lebih tinggi dibandingkan nilai korelasi antara konstruk tersebut dan konstruk lain dalam model, maka itu menunjukkan bahwa terdapat validitas diskriminan yang baik [30]

##### Composite Reliability

Keandalan komposit  $CR > 0.7$  (Gefen et al., 2000) menunjukkan bahwa konstruksi GMM dapat diandalkan, menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. Kendala komposit ini mengukur sejauh mana variabel-variabel yang mendasari konstruksi tersebut diwakili dengan baik dalam permodelan persamaan struktural[29].

##### b.) Inner Model

##### R-Square ( $R^2$ )

R-Square ( $R^2$ ) merupakan ukuran statistik yang digunakan untuk mengukur seberapa besar proporsi varians dalam variabel dependen yang dapat diprediksi atau dijelaskan oleh variabel independen. Selain itu, R-Square merupakan sebagai koefisien determinasi dan merupakan alat yang efektif dalam analisis regresi linier[29].

##### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimulai dengan pengumpulan informasi mengenai parameter populasi, dimana statistik sampel digunakan untuk mengukur kemungkinan kebenaran suatu hipotesis. Hipotesis tersebut dibangun berdasarkan data yang tersedia serta keyakinan peneliti mengenai parameter populasi yang bersangkutan[29].

### h. Jadwal Penelitian

No	Jadwal Penelitian	Bulan									
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Pengajuan Judul										
2.	Penyusunan Proposal										
3.	Seminar Proposal										
4.	Pengumpulan Data										
5.	Analisis Data										
6.	Penyusunan Proposal Tugas Akhir										
7.	Sidang Proposal Tugas Akhir										
8.	Penerbitan Artikel										

Tabel 3. 2. Jadwal Penelitian

## IV. PANDUAN PENULISAN PERSAMAAN

### a. Hasil

Penelitian ini mengumpulkan data melalui kuisioner yang telah diisi oleh 130 responden pengguna *e-wallet* pada generasi z di wilayah sidoarjo. Dari analisis data yang dilakukan, diperoleh data mengenai karakteristik responden, termasuk jenis kelamin, usia, status pekerjaan, jenis *e-wallet* yang digunakan, dan intensitas penggunaan *e-wallet*.

#### Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. 1. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis	Frekuensi	Presentase
Laki – Laki	44	33.8%
Perempuan	86	66.2%
<b>Total</b>	<b>130</b>	<b>100%</b>

Sumber : Kuisioner Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel diatas, bahwa jenis kelamin responden didominasi oleh perempuan dibandingkan laki-laki. Terdapat 86 responden perempuan yang mencakup 66.2% dari total, sementara responden laki-laki berjumlah 44 orang dengan presentase 33.8%.

#### Deskripsi Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4. 2. Deskripsi Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Presentase
17-20 Tahun	17	13.1%
21-24 Tahun	100	76.9%
25-28 Tahun	13	10%
<b>Total</b>	<b>130</b>	<b>100%</b>

Sumber : Kuisioner Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel diatas, bahwa sebagian besar responden berusia antara 21 -24 tahun terdiri dari 100 orang dengan presentase 76.9%, kemudian responden yang berusia 17 -20 tahun terdiri dari 17 orang dengan presentase 13.1%, dan responden yang berusia 25 – 28 tahun terdiri dari 13 orang dengan presentase 10%.

#### Deskripsi Responden Berdasarkan Status Pekerjaan

**Tabel 4. 3. Deskripsi Responden Berdasarkan Status Pekerjaan**

Status Pekerjaan	Frekuensi	Presentase
Pelajar/Mahasiswa	79	60.8%
Wiraswasta	25	19.2%
Ibu Rumah Tangga	5	3.8%
Pegawai Negeri	5	3.8%
Pegawai Swasta	12	9.8
Lain-lain	4	3.1%
<b>Total</b>	<b>130</b>	<b>100%</b>

Sumber : Kuisioner Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel diatas, bahwa sebagian besar responden status pekerjaan responden adalah pelajar/mahasiswa terdiri dari 79 orang dengan presentase 60.8%, selanjutnya status pekerjaan responden wirasawasta terdiri dari 25 orang dengan presesntase 19.2%. selanjutnya status pekerjaan responden pegawai swasta terdiri dari 12 orang dengan presentase 9.8%. kemudian status pekerjaan responden sebagai ibu rumah tangga terdiri dari 5 orang dengan presentase 3.8%. kemudian status pekerjaan responden pegawai negeri terdiri dari 5 orang dengan presentase 3.8%. dan status pekerjaan responden lain-lain adalah 4 orang dengan presentasse 3.1%.

#### Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis *E-wallet* Yang Digunakan

**Tabel 4. 4. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis *E-wallet* Yang Digunakan**

Jenis <i>E-Wallet</i>	Frekuensi	Presentase
Dana	46	35.4%
ShopeePay	57	43.8%
Gopay	15	11.5%
OVO	10	7.7%
Doku	0	0%
Lain-lain	2	1.5 %
<b>Total</b>	<b>130</b>	<b>100%</b>

Sumber : Kuisioner Penelitian (2025)

Berdasarkan data dari tabel diatas, aplikasi *e-wallet* yang paling banyak digunakan oleh responden adalah ShopeePay berjumlah 57 orang, kemudian Dana berjumlah 46 orang, kemudian GoPay berjumlah 15 orang, kemudian OVO berjumlah 10 orang, kemudian pengguna *e-wallet* lain- lain berjumlah 2 orang, dan Doku 0 Orang atau tidak ada yang menggunakan *e-wallet* Doku. Dapat disimpulkan bahwa pengguna *e-wallet* ShopeePay yang paling banyak digunakan sebagai alat bertransaksi.

#### Deskripsi Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan *E-wallet*

**Tabel 4. 5. Deskripsi Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan *E-Wallet***

Intensitas Penggunaan	Frekuensi	Presentase
1 Kali	10	7.7%
2-5 Kali	21	16.2%
>5 Kali	99	76.2%
<b>Total</b>	<b>130</b>	<b>100%</b>

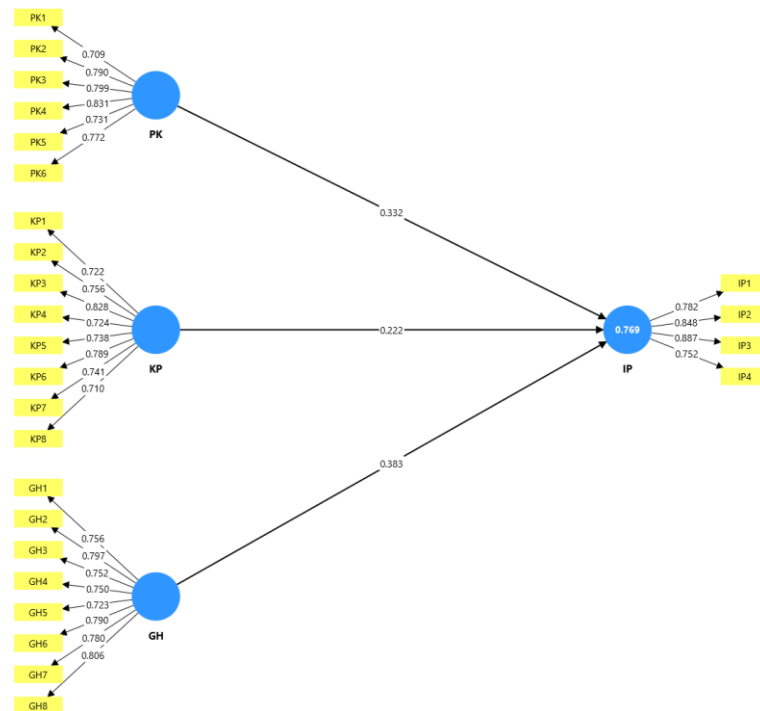
Sumber : Kuisioner Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel diatas, intensitas penggunaan *e-wallet* >5 kali berjumlah 99 orang dengan presentase 76.2%, kemudian intensitas penggunaan *e-wallet* sebanyak 2-5 kali berjumlah 21 orang dengan presentase 16.2%, kemudian intensitas penggunaan *e-wallet* sebanyak 1 kali berjumlah 10 orang dengan presentase 7.7%.



### Pengukuran Analisis Model (*Outer Model*)

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data Partial Least Square (PLS) melalui aplikasi Smart PLS 4.0 Model pengukuran atau outer model diterapkan untuk memahami hubungan antara variabel laten dan indikator. Dalam analisis Smart PLS outer model mencakup dua pengujian utama : uji validitas untuk menilai seberapa baik indikaotr mencerminkan konstruk yang diteliti, dan uji reliabilitas untuk mengevaluasi sejauh mana pengukuran indikator dapat diandalkan dan akurat. Berikut merupakan model dari program smart pls yang dianalisa melalui uji outer model, yang ditampilkan pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4. 1. Loading Factor**

### Hasil Uji *Convergent Validity*

Validitas konvergen berkaitan dengan hubungan antara respon dari berbagai variabel dalam mengukur konstruk yang sama. Validitas konvergen menjamin bahwa variabel memiliki hubungan dengan konstruk laten yang sedang diukur. Dengan demikian, maka faktor seharusnya memiliki hubungan yang erat dengan konstruk laten tersebut. Untuk membuktikan validitas konvergen *AVE* dianalisis (Hamid, 2017: Engellant et al , 2016). Rata- rata varians yang diekstrak (*AVE*) sebagai alat untuk menguji validitas konvergen sangat relevan karena *AVE* dapat menunjukan sejauh mana item-item terdistribusi dalam suatu konstruk (Sujati, 2020). Agar validitas ini dapat dicapai, nilai *AVE* seharusnya lebih besar atau sama dengan 0.5 (Ahmad, 2016)[29].

**Tabel 4. 6 Hasil Uji *Convergent Validity* (*Outer Model*)**

Variabel/ Indikator	Persepsi Keamanan (X1)	Kemudahan Penggunaan (X2)	Gaya Hidup (X3)	Intensitas Penggunaan (Y)
PK1	0,709			
PK2	0,790			
PK3	0,799			
PK4	0,831			
PK5	0,731			
PK6	0,772			
KP1		0,722		
KP2		0,756		
KP3		0,828		

KP4	0,724	
KP5	0,738	
KP6	0,789	
KP7	0,741	
KP8	0,710	
GH1		0,756
GH2		0,797
GH3		0,752
GH4		0,750
GH5		0,723
GH6		0,790
GH7		0,780
GH8		0,806
IP1		0,782
IP2		0,848
IP3		0,887
IP4		0,752

Sumber : Olah Data Smart PLS (2025)

Berdasarkan tabel 4.6 bahwa hasil uji validitas konvergen (*outer loading*), variabel persepsi keamanan, kemudahan penggunaan, gaya hidup dan intensitas penggunaan menunjukkan nilai  $>0.7$  pada masing masing *outer loading*. yang ditandai dengan warna hijau. Ini menunjukkan bahwa setiap indikator memiliki validitas yang baik dan dapat digunakan dalam penelitian berikutnya. Ketentuan untuk nilai *outer loading* adalah harus melebihi nilai kritis yang ditentukan, yaitu  $>0.7$ .

**Tabel 4. 7. Average Variance Extracted (AVE)**

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)	Keterangan
Persepsi Keamanan (X1)	0,598	Valid
Kemudahan Penggunaan (X2)	0,565	Valid
Gaya Hidup (X3)	0,593	Valid
Intensitas Penggunaan (Y1)	0,670	Valid

Sumber : Olah Data Smart PLS (2025)

Berdasarkan tabel 4.7 untuk validitas konvergen, dapat ditentukan berdasarkan nilai *Average Variance Extracted (AVE)*. Nilai *Average Variance Extracted (AVE)* dianggap signifikan jika nilainya melebihi 0.5. Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa nilai *AVE* untuk setiap indikator lebih dari loading factor dan *Average Variance Extracted* telah memenuhi kriteria validitas konvergen.

#### Hasil Uji Discriminant Validity

Validitas diskriminan menunjukkan apakah alat ukur yang dibuat untuk menilai suatu konstruk tertentu tidak berhubungan dengan alat ukur yang dibuat untuk menilai suatu konstruk tertentu tidak berhubungan dengan alat ukur yang menilai konstruk yang lain. Untuk tahap pengujiannya, nilai cross loading dianggap signifikan apabila angkanya  $>0.5$ . *Cross loading* berfungsi untuk menganalisis hubungan indikator dengan konstruk lainnya [29].

**Tabel 4. 8. Cross Loading**

Variabel/ Indikator	Persepsi Keamanan (X1)	Kemudahan Penggunaan (X2)	Gaya Hidup (X3)	Intensitas Penggunaan (Y)
PK1	0,709	0,573	0,535	0,574
PK2	0,790	0,662	0,599	0,653
PK3	0,799	0,589	0,611	0,617
PK4	0,831	0,756	0,730	0,717
PK5	0,731	0,650	0,709	0,666
PK6	0,772	0,710	0,649	0,652
KP1	0,703	0,722	0,618	0,607
KP2	0,602	0,756	0,522	0,601
KP3	0,682	0,828	0,639	0,648

KP4	0,641	<b>0,724</b>	0,581	0,578
KP5	0,617	<b>0,738</b>	0,480	0,527
KP6	0,613	<b>0,789</b>	0,564	0,607
KP7	0,609	<b>0,741</b>	0,520	0,654
KP8	0,677	<b>0,710</b>	0,550	0,503
GH1	0,666	0,638	<b>0,756</b>	0,600
GH2	0,657	0,599	<b>0,797</b>	0,666
GH3	0,633	0,557	<b>0,752</b>	0,600
GH4	0,625	0,604	<b>0,750</b>	0,613
GH5	0,588	0,500	<b>0,723</b>	0,612
GH6	0,602	0,486	<b>0,790</b>	0,643
GH7	0,639	0,556	<b>0,780</b>	0,639
GH8	0,703	0,647	<b>0,806</b>	0,690
IP1	0,622	0,559	0,717	<b>0,717</b>
IP2	0,722	0,679	0,664	<b>0,664</b>
IP3	0,718	0,748	0,730	<b>0,730</b>
IP4	0,684	0,590	0,580	<b>0,580</b>

Sumber : Olah Data Smart PLS (2025)

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa nilai *cross loading* yang dicetak tebal memenuhi syarat *discriminant validity* karena memiliki nilai *cross loading* yang lebih tinggi dalam variabel yang dibentuk dan tidak pada variabel lainnya. Tabel diatas menunjukkan bahwa *cross loading* dari setiap indikator memiliki nilai  $>0.5$ . Dengan demikian, semua indikator disetiap variabel dalam penelitian ini telah memenuhi syarat *discriminant validity*.

#### Hasil Uji Composite Reliability

Keandalan komposit  $CR > 0.7$  (Gefen et al. , 2000) yang menunjukkan bahwa penelitian ini dapat menjawab bahwa konstruksi GMM dapat dipercaya. Keandalan komposit mengindikasi seberapa efisien variabel yang mendasari konstruksi diwakili dalam pemodelan persamaan struktural. Dalam SEM, keandalan konstruksi ditunjukkan melalui *confirmatory factor analysis (CFA)*. Keandalan komposit dihitung melalui analisis pemuatan faktor (Lerdpornkulrat et al. , 2017). Diperbolehkan untuk memiliki koefisien reliabilitas konstruksi  $>0.70$ , Sebuah nilai  $CR \geq 0.7$  diperlukan untuk memastikan keandalan kosntruk (Tentama dan Anindita, 2020)[29].

**Tabel 4. 9. Composite Reliability dan Cronbach's alpha**

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho c)	Keterangan
PK	0,865	0,899	Reliabel
KP	0,890	0,912	Reliabel
GH	0,902	0,921	Reliabel
IP	0,834	0,890	Reliabel

Sumber : Olah Data Smart PLS (2025)

Berdasarkan tabel 4.9 bahwa *Composite Reliability* dan *Cronbach's alpha*, menunjukkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini memiliki nilai  $>0.7$  yang menunjukkan bahwa variabel-variabel tersebut mencapai standar *Composite Reliability*. Selain itu hasil uji *Cronbach's alpha* untuk setiap variabel juga menunjukkan nilai  $>0.7$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel-variabel dalam penelitian ini memenuhi kriteria pengujian reliabilitas.

#### Hasil Pengukuran Model Analisis (Inner Model)

##### R-Square

*R-Square* adalah sebuah ukuran statistik yang digunakan untuk menentukan bagian dari varians dalam variabel dependen yang dapat diperkirakan atau dijelaskan oleh variabel independen. *R-Square* juga sering disebut koefisien determinasi. Ini merupakan alat yang efektif untuk analisis regresi linier. Nilai Koefisien determinasi ( $R^2$ ) seharusnya berada dalam rentang antara 0 hingga 1. Nilai  $R^2$  yang mencapai 0.75, 0.50 dan 0,25 mnunjukkan bahwa model memiliki kekuatan yang tinggi, sedang dan rendah. *R-Square* ( $R^2$ ) digunakan untuk menilai seberapa baik model struktural memprediksi dalam analisis SEM-PLS. Kriteria nilai  $R$  square yang mendekati 0,67 dianggap kuat, 0.33 sebagai sedang, dan 0.19 sebagai lemah (chin dan Wynnne,1999).

Tabel 4. 10. *R-Square*

Variabel	<i>R-square</i>	<i>R-square adjusted</i>
Intensitas Penggunaan	0,769	0,763

Sumber : Olah Data Smart PLS (2025)

Berdasarkan pada tabel 4.10 dapat disimpulkan variabel endogen (Intensitas Penggunaan) memiliki nilai *R-square* 0.769. Ini menunjukkan bahwa variabel-variabel seperti persepsi keamanan, kemudahan penggunaan dan gaya hidup dapat menjelaskan intensitas penggunaan sebesar 77%. Dimana 23% sisanya dapat berpengaruh pada variabel lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

### Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan proses dimana pernyataan atau dugaan tertentu dibuat mengenai parameter populasi, dan statistik dari sampel digunakan untuk mengevaluasi seberapa besar kemungkinan pernyataan tersebut benar. Dugaan ini berdasarkan pada data yang tersedia dan pandangan peneliti mengenai parameter populasi. Dalam pengujian hipotesis, terdapat dua hipotesis yang bertentangan : hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Seorang peneliti memilih sampel secara acak (atau beberapa sampel jika terdapat lebih dari satu kelompok perbandingan), menghitung statistik ringkasan, dan kemudian menilai kemungkinan bahwa data dari sampel mendukung penelitian atau hipotesis alternatif.

Tes nilai  $p$  untuk melaksanakan pengujian hipotesis yang menyatakan  $\beta > 0$ , dengan tingkat signifikansi 0.05 (atau 1-95%), kita menghitung nilai  $P$  satu sisi yang berhubungan dengan koefisien jalur. Umumnya, besaran ini dapat diartikan sebagai kemungkinan bahwa  $\beta$  berasal dari distribusi yang memiliki rata-rata nol dan deviasi standar  $\sigma$ . Jika nilai  $P \leq 0.05$ , hipotesis diterima, tetapi jika lebih dari itu maka hipotesis ditolak [29]. Hasil dari pengujian hipotesis dapat terlibat dari hubungan langsung, tidak langsung, dan total hubungan sebagai berikut.

Tabel 4. 11. Path Coefficient

Variabel	Original sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ( O/STDEV )	P Values	Keterangan
PK -> IP	0,332	0,329	0,117	2,828	0,005	H1 Diterima
KP -> IP	0,222	0,223	0,090	2,461	0,014	H2 Diterima
GH -> IP	0,383	0,386	0,101	3,772	0,000	H3 Diterima

Sumber : Olah Data Smart PLS (2025)

Berdasarkan tabel 4.11 Menunjukkan bahwa :

1. Variabel Persepsi Keamanan (X1) berpengaruh terhadap Intensitas penggunaan (Y) dengan nilai koefisien sebesar 0.332 dan nilai T statistic yang lebih besar dari nilai tabel (1.96) yaitu 2.828 sedangkan untuk nilai P values  $< 0.5$  sebesar 0.005. Sehingga Persepsi Keamanan dapat dinyatakan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Intensitas Penggunaan, untuk hipotesis H1 dinyatakan diterima.
2. Variabel Kemudahan Penggunaan (X2) berpengaruh terhadap Intensitas Penggunaan (Y) dengan nilai koefisien sebesar 0.222 dan nilai T Statistic yang lebih besar dari nilai tabel (1.96) yaitu 2.461 sedangkan untuk nilai P values  $< 0.5$  sebesar 0.014. Sehingga Kemudahan Penggunaan dapat dinyatakan berpengaruh positif signifikan terhadap Intensitas Penggunaan, untuk hipotesis H2 dinyatakan diterima.
3. Variabel Gaya Hidup (X3) berpengaruh terhadap Intensitas Penggunaan (Y) dengan nilai koefisien 0.383 dan nilai T Statistic yang lebih besar dari nilai tabel (1.96) yaitu 3.772 sedangkan untuk nilai P values  $< 0.5$  sebesar 0.000. Sehingga Gaya Hidup dinyatakan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Intensitas Penggunaan, untuk hipotesis H3 dinyatakan diterima.

## b. Pembahasan

### H1 : Pengaruh Persepsi Keamanan terhadap Intensitas Penggunaan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan pada generasi z di wilayah Sidoarjo. Dengan Nilai Koefisien yang diperoleh adalah 0.332 dengan nilai T statistic sebesar 2.828 dan P-value 0.005. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi keamanan yang dirasakan oleh pengguna, semakin tinggi pula intensitas penggunaan *e-wallet*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa persepsi keamanan berperan penting dalam keputusan penggunaan layanan *e-wallet*. Penelitian yang dilakukan oleh [1];[4];[10];[22] menunjukkan bahwa keamanan transaksi berpengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet*. Hal ini mengindikasikan bahwa pengguna cenderung memilih layanan yang menawarkan tingkat resiko yang rendah. Dan penelitian ini tidak searah

dengan penelitian [11] yang menyatakan bahwa variabel keamanan tidak mempengaruhi keputusan untuk menggunakan *e-wallet* Gopay.

Persepsi keamanan terdapat indikator [11] : tidak khawatir saat memberikan informasi, keyakinan bahwa data tersebut akan terlindungi, rasa percaya bahwa keamanan dana dalam perangkat elektronik terjamin selama proses transaksi. Tidak khawatir dalam memberikan informasi yaitu responden merasa aman dalam memberikan data pribadi saat melakukan transaksi menggunakan *e-wallet*, keyakinan data terlindungi yaitu pengguna percaya bahwa data pengguna akan terlindungi dari ancaman yang dapat membahayakan, dan kepercayaan terhadap keamanan data yaitu responden merasa yakin bahwa dana responden aman selama proses transaksi berlangsung.

Maka dari itu, hasil penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai persepsi keamanan dalam meningkatkan intensitas penggunaan *e-wallet*, serta menyoroti perbedaan temuan dengan penelitian lain yang mungkin disebabkan oleh faktor-faktor kontekstual atau karakteristik populasi yang berbeda.

## **H2 : Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Intensitas Penggunaan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan pada generasi z di wilayah Sidoarjo. Dengan Nilai Koefisien yang diperoleh adalah 0.222 dengan nilai T statistic sebesar 2.461 dan P-values 0.014. Hal ini menunjukkan semakin tinggi kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh pengguna semakin tinggi pula intensitas penggunaan *e-wallet*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berperan penting dalam keputusan penggunaan layanan *e-wallet*. Penelitian yang dilakukan oleh [1];[3];[10];[22] menunjukkan bahwa keamanan transaksi berpengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet*. Dan penelitian ini tidak searah dengan penelitian [13] yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa di Kota Mataram untuk menggunakan *e-wallet*.

Kemudahan penggunaan terdapat indikator [19] : kemudahan untuk dipelajari, kemudahan untuk digunakan, jelas dan mudah dipahami, menjadi terampil. Kemudahan untuk dipelajari yaitu merujuk pada seberapa mudah pengguna dapat memahami cara kerja penggunaan *e-wallet*, kemudahan untuk digunakan yaitu mencakup seberapa sederhana penggunaan *e-wallet* saat digunakan oleh pengguna, dan menjadi terampil yaitu mencerminkan kemampuan pengguna untuk menjadi terampil dalam menggunakan *e-wallet* dengan seiring waktu.

Maka dari itu, hasil penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai pentingnya kemudahan penggunaan dalam meningkatkan intensitas penggunaan *e-wallet*, serta menyoroti perbedaan temuan dengan penelitian lain yang mungkin disebabkan oleh faktor-faktor kontekstual atau karakteristik populasi yang berbeda.

## **H3 : Pengaruh Gaya Hidup terhadap Intensitas Penggunaan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan pada generasi z di wilayah Sidoarjo. Dengan Nilai Koefisien yang diperoleh adalah 0.383 dengan nilai T-statistic sebesar 3.772 dan P-values 0.000 menunjukkan hubungan yang kuat antara gaya hidup dan intensitas penggunaan *e-wallet*. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang memiliki gaya hidup yang lebih modern dan digital cenderung menggunakan *e-wallet* lebih sering. Penelitian yang dilakukan oleh [8];[10];[14] menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet*. Dan penelitian ini tidak searah dengan penelitian [16] yang menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup konsumtif tidak mempengaruhi penggunaan *e-wallet* di kalangan generasi z.

Gaya hidup terdapat indikator [21]: aktivitas, minat, persepsi individu tentang diri sendiri dan orang lain, karakter dasar. Aktivitas yaitu responden yang sering berbelanja online dan pembayaran digital cenderung lebih aktif menggunakan *e-wallet*, minat yaitu mencerminkan ketertarikan pengguna terhadap teknologi dan inovasi baru. Generasi z yang dikenal dengan digital natives, memiliki minat yang tinggi terhadap teknologi dan aplikasi baru. Persepsi individu tentang diri sendiri dan orang lain yaitu berperan penting dalam pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa bahwa menggunakan *e-wallet* adalah bagian dari identitas modern dan canggih, mereka akan lebih cenderung untuk menggunakannya.

Maka dari itu, hasil penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai pentingnya gaya hidup dalam meningkatkan intensitas penggunaan *e-wallet*, serta menyoroti perbedaan temuan dengan penelitian lain yang mungkin disebabkan oleh faktor-faktor kontekstual atau karakteristik populasi yang berbeda.

## V. KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh persepsi keamanan, kemudahan penggunaan, dan gaya hidup terhadap intensitas penggunaan *e-wallet* pada generasi z di wilayah Sidoarjo. Melalui penyebaran kuisioner dan pengolahan data menggunakan program Smart PLS 4.0, ditemukan bahwa variabel persepsi keamanan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet* pada generasi z di wilayah Sidoarjo. Serta variabel kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet* pada generasi z di wilayah Sidoarjo. Dan variabel gaya hidup memiliki pengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-wallet* pada generasi z di wilayah Sidoarjo.

Gabungan dari pembahasan hasil penelitian ini memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan *e-wallet*, terutama dikalangan generasi z. Dan menekankan pentingnya persepsi keamanan, kemudahan penggunaan dan gaya hidup dalam meningkatkan intensitas penggunaan *e-wallet*

Meskipun hasil dari penelitian ini memiliki dampak yang signifikan, ada beberapa batasan yang harus diperhatikan. Penelitian ini hanya melibatkan 130 responden dan dilaksanakan di wilayah Sidoarjo. Selain itu, penelitian ini hanya mengeksplorasi variabel seperti persepsi keamanan, kemudahan penggunaan, dan gaya hidup, padahal masih terdapat banyak variabel lain yang dapat mempengaruhi intensitas penggunaan *e-wallet*. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, peneliti berikutnya dapat memperluas populasi yang diteliti, menambah jumlah responden, serta mempertimbangkan variabel lain yang mungkin berpengaruh pada intensitas penggunaan seperti persepsi manfaat, daya tarik iklan, kualitas layanan dan faktor – faktor lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden penelitian pengguna *e-wallet* pada generasi z di wilayah Kabupaten Sidoarjo, yang telah berpartisipasi dalam proses penyelesaian artikel ini. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo atas dukungan selama proses studi, Fakultas Bisnis Hukum dan Ilmu Sosial, serta Program Studi Manajemen.

## REFERENSI

- [1] R. Y. Yuliani Dwi Rahmawati, “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Pada Mahasiswa STIE Bank BPD JATENG,” vol. 2, no. 2, pp. 157–168, 2020.
- [2] S. Rahmadani, “Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* Aplikasi Dana Pada Generasi Milenial di Kecamatan Tanjungpinang Timur,” 2023.
- [3] N. Aisha and E. Kurnia, “Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Daya Tarik Iklan Terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital ‘OVO,’” pp. 153–163, 2022.
- [4] T. S. Rudika Harminingtyas, “Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan terhadap pengguna *e-wallet* pada masyarakat di kota semarang,” pp. 390–395, 2023.
- [5] R. Idayanti and P. Ulandari, “Peran Aplikasi Dompot Digital Indonesia ( Dana ) Dalam Memudahkan Masyarakat Melakukan Pembayaran Digital,” pp. 429–441, 2021.
- [6] I. P. J. Galang Pratama Putra, “Pengaruh gaya hidup, promosi dan keamanan transaksi terhadap keputusan penggunaan dompet digital pada generasi z di kabupaten tabanan,” vol. 10, no. 1, pp. 27–35, 2022.
- [7] I. M. Sunarya, “Pengaruh Faktor Persepsi Terhadap Minat Penggunaan Layanan Dompot Digital ( *E-wallet* ) Melalui Pendekatan Teori Technology Acceptance Model,” vol. 5, no. 3, pp. 1414–1422, 2022.
- [8] I. M. Taruni Risla Hanifah, “Pengaruh Efektivitas, Hedonis, Kemanfaatan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Mahasiswa Universitas Negeri Malang Menggunakan Layanan ShopeePay: Pendekatan Technology Acceptance Model,” pp. 69–83.
- [9] I. M. P. D. P. Ni Luh Putu Rima Susanti, “Pengaruh persepsi kemudahan, kualitas layanan, dan risiko keamanan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* dalam transaksi keuangan,” vol. 12, no. 03, pp. 407–420, 2023.
- [10] H. S. Sheldy Yasi Pralytha, Heny Sidanti, “Pengaruh Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan Transaksi Terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana (Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Madiun).”
- [11] K. Sukmawati and D. Kowanda, “Keputusan Penggunaan *E-wallet* GoPay Berdasarkan Pengaruh Keamanan , Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat,” pp. 62–68, 2022.
- [12] L. D. Pramesti, R. Nur, A. Putri, and M. Student, “Pengaruh Manfaat Dari Kualitas Fitur *E-wallet* Terhadap Gaya Hidup,” vol. 4, no. c, pp. 235–250, 2023.
- [13] N. K. K. Ainia Fatiha Susilo Putri, “Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* Pada Mahasiswa di Kota Mataram,” vol. 4, no. 3, pp. 489–503, 2024.
- [14] Y. Y. U. Reni Marbiyanti, Achmad Munif, Adin Fadilah, “Gaya Hidup, Persepsi, dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* (Studi Pada Mahasiswa Prodi Ekonomi Syariah IAIN Kediri Angkatan 2019-2022),” vol. 04, pp. 85–103, 2024.
- [15] W. P. S. Aprilia Afni Furoidah, Supardi, “Pengaruh Gaya Hidup Hedonisme, Financial Teknologi Dan Locus Of Control Terhadap Perilaku Keuangan Anak Muda,” vol. 7, pp. 8973–8995, 2024.

- [16] E. R. Gustantio, A. Setiawan, and H. Djajadikerta, "Pengaruh Gaya Hidup Konsumtif , Financial Literacy , dan Persepsi Kemudahan Bertransaksi Terhadap Penggunaan *E-wallet* Pada Generasi Z," vol. 4, pp. 11261–11273, 2024.
- [17] A. S. Z. Siti Umul Khoiriyah, Moh. Halim, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology Pada Aplikasi Dana".
- [18] D. Hamdani, R. Setiawan, and A. Saepuloh, "Persepsi Kemudahan terhadap Penggunaan *E-wallet* Serta Dampaknya Pada Kepuasan," vol. 16; No. 1; pp. 025–033, 2022.
- [19] H. M. Aditya Nur Marhaendra, "Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Keamanan Terhadap Kepuasan Pada Pengguna *E-wallet* Dana di Kebumen," vol. 2, no. 2, pp. 84–90, 2023.
- [20] V. Dhimas, F. Rizki, and A. F. Prakoso, "Analisis Pengaruh Media Sosial dan Penggunaan *E-wallet* Terhadap Perilaku Konsumtif Fungsionaris Himpunan Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya Periode 2023," vol. 3, no. 1, pp. 1–17, 2024.
- [21] M. S. Ade Gunawan, Wimpi Siski Pirari, "Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup Terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara," vol. 4, no. 2, pp. 23–35, 2020.
- [22] Y. Handayani and H. S. Nurul Hidayah, Dandy Kurnia, "Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Kemudahan dan Faktor Keamanan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik Pada Generasi Z," vol. 29, no. 1, pp. 164–174.
- [23] A. S. Risha Fatikha Sari, Elvira Pradipta Sutiana, "Pengaruh Potongan Harga Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital Shopeepay," vol. 9, no. 2, 2022.
- [24] A. N. Saraswati and A. Mardhiyah, "Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money di Kalangan Generasi Millenial," vol. 1, no. 2, pp. 47–57, 2022.
- [25] A. A. T. Keisya Tri Amanda, "Analisis Pengetahuan Investasi , Return , dan Risiko Terhadap Minat Berinvestasi Online di Aplikasi Bibit," vol. 7, pp. 3375–3385, 2023.
- [26] R. E. A. Joseph F. Hair JR, William C. Black, Barry J. Babin, *Multivariate Data Analysis*.
- [27] M. A. Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, "Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1," pp. 1–109.
- [28] M. I. K. Hardani, S.Pd., M.Si, Nur Hikmatul Auliya, Grad.Cert.Biotech Helmina Andriani, M.Si, Roushandy Asri Fardani, S.Si., M.Pd, Jumari UStiawaty, S.Si., M.Si, Evi Fatmi Utami, M.Farm., Apt, Dhika Julaijan Sukmana, S.Si., M.Sc, Ria Rahmatul Istiqomah, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, no. March. CV. Pustaka Ilmu, 2020.
- [29] D. R. Rahadi, "Pengantar partial least squares structural equation model(pls- sem) 2023," no. August, 2023.
- [30] P. R. Sihombing, S. Indonesia, A. M. Arsani, and S. Indonesia, *Aplikasi SmartPLS Untuk Statistisi Pemula*, no. March. 2022.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*