

Pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, risiko terhadap minat menggunakan dompet elektronik

Muhammad Farid Iffat, Ayu Chairina Laksmi

Universitas Islam Indonesia
e-mail: muhammadfarid271@gmail.com

Abstrak

This study aims to analyse and determine the variables perceived benefits, perceived ease of use, perceived risk can influence people's interest in using electronic wallet services. This research was conducted using a quantitative method using a questionnaire distributed online. The number of respondents in this study was 265 in the people of Medan City. This study uses data analysis with Structural Equation Modelling analysis with the Partial Least Square (PLS) method assisted by SmartPLS 3.0 software. The results of this study indicate that perceived benefits, perceived ease of use, and perceived risks have a positive and significant impact on the intention to use electronic wallets.

Keywords: SEM, perceived of perceived benefits, perceived ease of use, perceived risk

DOI: [10.20885/ncaf.vol5.art50](https://doi.org/10.20885/ncaf.vol5.art50)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang paling nyata dirasakan adalah perkembangan pada lingkup perekonomian, yang dahulu masyarakat menggunakan alat pembayaran tunai seperti uang kertas (*cash based*), kini banyak yang mulai menggunakan transaksi nontunai dalam aktivitas transaksi hariannya.

Salah satu contoh produk ekonomi digital yang sedang berkembang di Indonesia adalah dompet elektronik. Selain mudah dan praktis, penggunaan dompet elektronik juga menjadi alternatif pembayaran nirkontak (*contactless*) yang dipilih masyarakat demi menghindari penularan virus corona selama pandemi *Covid-19*.

Menurut Mutia (2021) dikutip dari *Mobile Wallets Report 2021* menyatakan bahwa total pengguna *e-wallet* di Indonesia tahun 2021 tercatat sebesar 63,6 juta pengguna dan diprediksi tahun 2025 akan terus tumbuh hingga 205 juta pengguna. Survei *Indonesia Digital Payment 2021* juga menyebutkan bahwa terdapat 5 aplikasi dompet elektronik yang populer di Indonesia, yaitu DANA, OVO, GO-PAY, SHOPEE-PAY, dan LinkAja. Beberapa dompet elektronik yang populer di Indonesia ini terintegrasi dengan aplikasi *e-commerce* dan aplikasi jasa transportasi seperti Gojek dan Grab, integrasi ini berpengaruh terhadap minat pengguna untuk menggunakan dompet elektronik, dengan adanya integrasi dengan dompet elektronik dinilai lebih memudahkan pengguna untuk bertransaksi.

Minat masyarakat dalam penggunaan dompet elektronik ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, mulai dari faktor kepraktisan, faktor efektivitas dari penggunaannya, kemudahan dalam penggunaannya, dan faktor lain yang menarik minat penggunaannya dalam transaksi *online*. Jika jumlah pengguna (*user*) bertambah dan digunakan lebih banyak, maka teknologi tersebut dapat dikatakan berhasil. Oleh karena itu, minat menggunakan teknologi menjadi faktor penting (Yuesti dan Merawati, 2019).

Seiring bertambahnya jumlah aplikasi dompet elektronik, risiko aktivitas kriminal di internet juga meningkat. Berbagai bentuk kejahatan internet (*cyber fraud/internet fraud/scam*) tetap menjadi ancaman bagi keberlangsungan dompet elektronik, hal ini juga yang menjadi konsen pengguna dalam memilih untuk menggunakan dompet elektronik sebagai alat transaksi secara *online*. Pilihan masyarakat mengenai penggunaan dompet elektronik juga dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan. Semakin banyak konsumen menemukan layanan dompet elektronik berguna, semakin banyak pula intensitas mereka menggunakan layanan dompet elektronik tersebut.

Manik (2020) dalam Sumatra.bisnis.com menyatakan bahwa pengguna internet di Sumatera Utara adalah tertinggi di pulau Sumatera dan sebanyak 75 persen dari seluruh populasi di Sumatera

Utara tersambung dengan akses internet. Pada tahun 2019 tercatat perekonomian Kota Medan tumbuh sekitar 5,93 persen. Jenis usaha yang memanfaatkan informasi dan komunikasi sebanyak 8,92 persen. Manik (2020) juga menyatakan bahwa Pemerintah Provinsi Sumatera Utara juga telah menyatakan untuk segera melakukan percepatan transformasi teknologi dan digitalisasi bisnis di kota Medan. Data ini menunjukkan bahwa Kota Medan memiliki potensi yang luar biasa dalam hal penerapan teknologi dalam bidang ekonomi.

Menurut Ariyani (2019) perwakilan Bank Indonesia Sumatera Utara dikutip dari sumatera.bisnis.com (2019) menyatakan bahwa lebih dari 70% pengguna dompet elektronik di Sumatera Utara ada di Medan, dan Platform dompet digital yang tercatat di antaranya OVO, Gopay, Link Aja, Dana dan ShopeePay.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi dompet elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan dompet elektronik. Penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian (Marra dan Darista, 2021). Perbedaan terletak pada jenis platform yang digunakan, dalam penelitian terdahulu dilakukan pada pengguna platform e-money yaitu OVO. Sedangkan pada penelitian ini perusahaan berfokus pada dompet elektronik OVO, Go-Pay, ShopeePay, DANA, dan LinkAja sebagai penyedia layanan dompet elektronik. Dipilihnya aplikasi dompet elektronik tersebut sebagai objek penelitian karena merupakan dompet elektronik yang tengah menjadi trend dalam transaksi pembayaran di kalangan masyarakat.

TINJAUAN LITERATUR

Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model yang diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986. TAM merupakan salah satu model yang dirancang untuk menganalisis aspek yang memengaruhi diterimanya suatu teknologi informasi. Pada TAM, tingkat penerimaan penggunaan suatu teknologi informasi menetapkan bahwa terdapat lima konstruk utama yaitu, persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*perceived of usefulness*), sikap dalam menggunakan (*attitude toward using*), perilaku untuk menggunakan kembali (*behavioral intention to use*) dan penggunaan actual (*actual system usage*) (Davis, 1989).

Theory of Planned Behavior (TPB)

Teori ini dikemukakan oleh Azjen (1991), teori ini dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA). Teori ini menyatakan bahwa tekad dapat memengaruhi seseorang dalam menggunakan suatu teknologi informasi. Pada teori ini menjelaskan bahwa tekad seseorang untuk melakukan tindakan tertentu.

Dompet Elektronik

Dompet elektronik merupakan sarana elektronik yang dimaksudkan untuk menyimpan data instrumen pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, dompet elektronik dapat menampung dana untuk melakukan transaksi pembayaran (Bank Indonesia 2016).

Persepsi Manfaat

Menurut Gefen dkk., dalam (Priyono, 2017) memberi definisi bahwa persepsi manfaat memberikan penilaian subjektif tentang salah satu keuntungan yang ditawarkan oleh sistem untuk mempermudah dalam memperoleh jasa yang diinginkan pengguna. Effendy (2020) mengatakan persepsi manfaat yang dirasakan dalam penggunaan dompet elektronik diklasifikasikan ke dalam tiga aspek yaitu manfaat ekonomi, kenyamanan, dan proses transaksi.

Persepsi Kemudahan Penggunaan

Menurut Jogiyanto (2017) persepsi kemudahan penggunaan dimaknai sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem teknologi tertentu akan bebas dari usaha. Davis (1989) mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan sebagai tingkat kadar kepercayaan seseorang terhadap suatu teknologi bahwa teknologi yang ia gunakan dapat dengan mudah dipahami dan digunakan.

Pengguna meyakini bahwa teknologi informasi yang mudah dipahami dan mudah dioperasikan sebagai karakteristik kemudahan penggunaan.

Persepsi Risiko

Menurut Nurdin dkk, (2020), risiko didefinisikan sebagai ambiguitas yang akan diperoleh pengguna (*user*) dalam melakukan kegiatan tertentu. Rodiah dan Melati (2020) mendefinisikan risiko sebagai kepercayaan akan adanya ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan oleh pengguna dalam melakukan transaksi dengan menggunakan layanan. Risiko memiliki dua efek yaitu efek positif atau disebut juga dengan peluang atau *opportunity*, dan efek negatif atau yang disebut juga dengan ancaman atau *threat*.

Minat Penggunaan

Menurut Walgito dalam Nurdin dkk (2020) mendefinisikan minat sebagai sejauh mana seseorang memiliki ketertarikan terhadap sesuatu dan mempunyai hasrat untuk ingin mengetahui dan mempelajari lebih lanjut. Rasa ketertarikan tersebut didorong oleh kesadaran yang tinggi karena keinginan yang kuat untuk mencapai tujuannya. Dalam penelitian ini minat dapat didefinisikan sebagai ketertarikan individu dalam bertransaksi menggunakan dompet elektronik.

PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Dompet Elektronik

Jogiyanto (2017) mendefinisikan *perceived usefulness* adalah kepercayaan seseorang dalam menggunakan teknologi dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya (*as the extent to which a person believes that using a technology will enhance her or his performance.*), yang memiliki arti, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna, maka dia akan menggunakannya.

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Permadi dkk. (2020), Rodiah & Melati (2020) yang menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Namun hasil berbeda ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Esthiningrum dan Permatasari (2019) di mana penelitian tersebut menyatakan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan dalam transaksi menggunakan *e-money*.

Berdasarkan teori *Theory of Planned Behaviour* (TPB), suatu sistem atau teknologi yang dianggap mudah oleh seseorang, maka akan banyak orang yang akan menggunakannya. Dalam hal penggunaan dompet elektronik manfaat yang dimaksudkan adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemakaiannya.

H1: Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat penggunaan dompet elektronik

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompet Elektronik

Menurut Davis (1989) kemudahan penggunaan dimaknai sebagai tingkat atau situasi di mana seseorang merasa bahwa ketika mereka menggunakan suatu sistem tertentu, mereka tidak perlu kemampuan yang tinggi atau komprehensif untuk dapat mengoperasikan sistem tersebut atau dapat dikatakan seseorang tersebut dapat dengan mudah mengoperasikan sistem tersebut.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Marra dan Darista (2021), menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital Gopay. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh Esthiningrum dan Permatasari (2019) di mana penelitian tersebut menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan dalam transaksi menggunakan *e-money*.

Berdasarkan teori TAM menunjukkan bahwa persepsi manfaat merupakan struktur yang paling signifikan dan penting yang memengaruhi sikap, minat, dan perilaku di dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan konstruk yang lain (Davis, 1989). Penggunaan dompet elektronik dianggap mudah dalam penggunaannya karena tidak perlu membawa uang tunai, selain itu penggunaannya juga mudah, cepat, dan menghemat waktu.

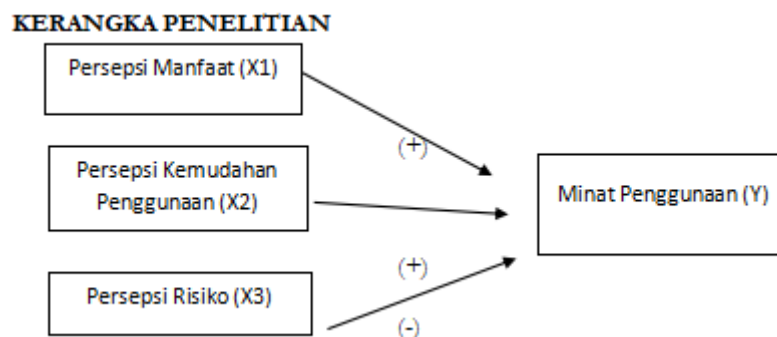
H2: Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan dompet elektronik

Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan

Rodiah dan Melati (2020) mendefinisikan risiko sebagai kepercayaan akan adanya ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan oleh pengguna dalam melakukan transaksi dengan menggunakan layanan. Penelitian terdahulu oleh Mahardika & Fauzi (2021) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi risiko dengan minat penggunaan dompet elektronik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rodiah & Melati (2020) menunjukkan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital pada generasi millennial di kota Semarang.

Persepsi risiko ini didasari oleh teori TPB, sistem atau teknologi yang dianggap mudah dan digunakan oleh banyak orang akan memiliki risiko-risiko yang dikhawatirkan oleh para penggunanya. Risiko yang dirasakan juga dapat menyebabkan pelanggan mengurangi penggunaan dompet elektronik. Selain itu, akan semakin banyak kejahatan yang akan terjadi jika sebuah sistem atau teknologi sering digunakan. Sebaliknya, semakin rendah risiko yang dimiliki, maka pengguna akan berminat menggunakan layanan.

H3: Persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan dompet elektronik



Gambar 1 Kerangka Penelitian

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan untuk mengambil sampel adalah metode *purposive sampling*, dengan total minimum sampel sebanyak 240 sampel. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan masyarakat Kota Medan yang memiliki salah satu aplikasi dompet elektronik dan pernah menggunakan minimal salah satu layanan dompet elektronik OVO, Go-Pay, Shopee-Pay, Dana dan LinkAja sebagai alat pembayaran nontunai, di mana jumlah populasi tidak diketahui.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung. Data primer diperoleh dari hasil kuesioner yang telah disebar secara online kepada responden yang telah memenuhi kriteria.

Penelitian ini menggunakan variabel independen yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko. Variabel dependen penelitian ini adalah minat penggunaan.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 1. Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
X1	265	9.00	45.00	40.75	5.15
X2	265	7.00	35.00	32.07	4.05
X3	265	10.00	35.00	27.80	5.70
Y	265	5.00	25.00	22.41	3.22

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel analisis statistik deskriptif diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk variabel X1, didapatkan nilai minimum 9.00 dan nilai maksimum 45.00. Nilai rata-rata dari variabel tersebut 40.75 dengan standar deviasi 5.15.

Hasil analisis statistik deskriptif untuk variabel X2 menunjukkan nilai minimum 7.00 dan nilai maksimum 35.00. Nilai rata-rata dari variabel tersebut 32.07 dengan standar deviasi 4.05.

Hasil analisis statistik deskriptif untuk variabel X3 menunjukkan nilai minimum 10.00 dan nilai maksimum 35.00. Nilai rata-rata dari variabel tersebut 27.80 dengan standar deviasi 5.70.

Hasil analisis statistik deskriptif untuk variabel (Y) menunjukkan nilai minimum 5.00 dan nilai maksimum 25.00. Nilai rata-rata dari variabel tersebut 22.41 dengan standar deviasi 3.22.

Uji Pengukuran (Outer Model) Convergent Validity

Tabel 2
Nilai *Loading Factor* Akhir

Variabel	Kode Item	Nilai <i>Loading Factor</i>	Ket.
Persepsi Manfaat (PM)	PM1	0.863	Valid
	PM2	0.810	Valid
	PM3	0.797	Valid
	PM4	0.824	Valid
	PM6	0.719	Valid
	PM7	0.782	Valid
	PM8	0.791	Valid
	PM9	0.742	Valid
	PKP1	0.854	Valid
Persepsi Kemudahan Penggunaan (PKP)	PKP2	0.853	Valid
	PKP3	0.874	Valid
	PKP4	0.832	Valid
	PKP5	0.889	Valid
	PKP6	0.818	Valid
	PKP7	0.862	Valid
	PR1	0.802	Valid
Persepsi Risiko	PR2	0.873	Valid
	PR4	0.835	Valid
	PR5	0.861	Valid
	PR6	0.783	Valid
	PR7	0.847	Valid
Minat Penggunaan	MP1	0.844	Valid
	MP2	0.792	Valid
	MP3	0.898	Valid
	MP4	0.821	Valid
	MP5	0.883	Valid

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai *loading factor* pada semua item pertanyaan dari semua variabel dinyatakan valid, hal ini dikarenakan nilai *loading factor* dari setiap item pertanyaan memiliki nilai di atas 0.70.

Tabel 3. Nilai AVE

Variabel	AVE	Keterangan
Persepsi Manfaat (PM)	0.632	Valid
Persepsi Kemudahan Penggunaan (PKP)	0.731	Valid
Persepsi Risiko (PR)	0.700	Valid
Minat Penggunaan (MP)	0.720	Valid

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh variabel memiliki nilai AVE di atas 0.50 yang berarti bahwa seluruh konstruk memenuhi nilai persyaratan pada uji *convergent validity*.

Discriminant Validity

Tabel 4. Nilai Akar Kuadrat AVE

Variabel	AVE	Akar Kuadrat AVE
Persepsi Manfaat (PM)	0.632	0.795
Persepsi Kemudahan Penggunaan (PKP)	0.731	0.855
Persepsi Risiko (PR)	0.700	0.837
Minat Penggunaan (MP)	0.720	0.849

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Tabel 5. Latent Variable Correlations

	PM	PKP	PR	MP
PM	0.795			
PKP	0.838	0.855		
PR	0.583	0.520	0.837	
MP	0.829	0.783	0.629	0.849

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Tabel 4 dan 5 memperlihatkan nilai dari AVE dan nilai akar kuadrat AVE. Dapat dilihat bahwa secara keseluruhan nilai akar kuadrat AVE lebih tinggi dari korelasi antar konstruk.

Tabel 6 . Cross Loading

	Persepsi Manfaat	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Persepsi Risiko	Minat Penggunaan
PM1	0.870	0.733	0.477	0.769
PM2	0.811	0.732	0.362	0.655
PM3	0.792	0.605	0.538	0.670
PM4	0.830	0.682	0.489	0.682
PM6	0.724	0.586	0.375	0.593
PM7	0.770	0.593	0.501	0.616
PM8	0.805	0.730	0.420	0.654
PM9	0.750	0.657	0.548	0.616
PKP1	0.724	0.854	0.433	0.664
PKP2	0.702	0.853	0.458	0.678
PKP3	0.718	0.874	0.412	0.702
PKP4	0.675	0.832	0.446	0.638
PKP5	0.742	0.889	0.507	0.708
PKP6	0.662	0.818	0.464	0.607
PKP7	0.784	0.862	0.395	0.682
PR1	0.565	0.573	0.819	0.599
PR2	0.450	0.400	0.881	0.488
PR4	0.452	0.413	0.817	0.464
PR5	0.405	0.392	0.855	0.434
PR6	0.508	0.393	0.792	0.571
PR7	0.503	0.404	0.852	0.552
MP1	0.730	0.646	0.549	0.844
MP2	0.639	0.603	0.550	0.793
MP3	0.755	0.690	0.544	0.898
MP4	0.676	0.675	0.459	0.822
MP5	0.712	0.706	0.566	0.883

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Pada Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil cross loading dari setiap indikator item pertanyaan memiliki koefisien korelasi yang lebih tinggi dari setiap konstruksinya dibandingkan dengan konstruks lainnya, dengan kata lain data telah memenuhi syarat uji *discriminant validity* dan dinyatakan seluruh item valid.

Uji Reliabilitas

Tabel 7
Uji Reliabilitas

Konstruk	Composit e Reliability	Cronbrach's Alpha	Kriteria	Ket.
PM	0.932	0.916	0.7	Reliabel
PKP	0.950	0.938	0.7	Reliabel
PR	0.933	0.914	0.7	Reliabel
MP	0.928	0.902	0.7	Reliabel

Sumber: Data Primer Diolah, 2022

Tabel 7 menunjukkan bahwa seluruh variabel baik dalam cronbach's alpha maupun composite reliability memiliki nilai lebih besar dari 0.70, dan pengujian validitas dengan menggunakan AVE dengan nilai >0.50 . Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel adalah valid dan reliabel dan dapat dilanjutkan untuk pengujian *inner model*.

Hasil Uji Inner Model

Goodness-fit Model

Tabel 8
R-Squared

Konstruk	R-Squared	Adjusted R-Square
Minat Penggunaan	0.742	0.739

Sumber: Data Primer Diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 8 di atas menampilkan hasil dari koefisien determinasi pada variabel minat penggunaan (*adjusted R-Square*) sebesar 0.739. Hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa variabel minat penggunaan yang dapat dipengaruhi oleh variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko.

Pengujian Hipotesis

Tabel 9
Uji Hipotesis

Hipotesis	Path	Original Sample	T statistics (O/STDEV)	P Values	Ket.
H1	PM → MP	0.477	5.433	0.000	Didukung oleh data
H2	PKP → MP	0.276	3.360	0.001	Didukung oleh data
H3	PR → MP	0.208	3.960	0.000	Didukung oleh data

Sumber: Data Primer Diolah, 2022

Pembahasan

Persepsi Manfaat berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat memiliki nilai *original sample* (O) sebesar 0.477, dan nilai *p-values* sebesar $0.000 < 0.05$. Hasil ini menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet elektronik, di mana ketika dompet elektronik tersebut dianggap memiliki manfaat, maka semakin banyak yang menggunakannya. Dalam hal penggunaan dompet elektronik, manfaat yang dimaksudkan adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemakaiannya.

Hal ini sejalan dengan teori *Theory of Planned Behaviour* (TPB) yang menyatakan bahwa suatu sistem atau teknologi yang dianggap mudah oleh seseorang, maka akan banyak orang yang akan menggunakannya.

Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai *original sample* (O) sebesar 0.276, dan nilai *p-values* sebesar $0.001 < 0.05$. Hasil ini menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet elektronik, di mana semakin banyak perusahaan meningkatkan kemudahan penggunaan dalam sistemnya, maka konsumen akan semakin setia untuk menggunakan sistem tersebut karena konsumen tidak memiliki masalah dalam mengaksesnya. Hal ini sejalan dengan teori TAM yang menunjukkan bahwa persepsi manfaat merupakan struktur yang paling signifikan dan penting yang memengaruhi sikap, minat, dan perilaku di dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan konstruk yang lain (Davis, 1989).

Persepsi Risiko berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa variabel persepsi risiko memiliki nilai *original sample* (O) sebesar 0.208, dan nilai *p-values* sebesar $0.000 < 0.05$. Hasil ini menyatakan bahwa persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet elektronik, hipotesis ketiga tidak didukung oleh data.

Semakin rendahnya risiko maka pengguna akan berminat menggunakan layanan. Sehingga hipotesis tidak didukung oleh data. Sedangkan menurut hasil data diperoleh bahwa persepsi risiko memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan. Responden pada penelitian ini menilai persepsi risiko sebagai bentuk peluang dalam memanfaatkan layanan dompet elektronik. Tingkat keamanan yang tinggi menjadi salah satu alasan kenapa orang merasa aman dalam menggunakan dompet elektronik tersebut dan terdapat pengaruh lain diluar penelitian yang menjadi pertimbangan sehingga mempengaruhi penilaian responden terhadap persepsi risiko menjadi positif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan penelitian ini adalah: (1) Persepsi manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet elektronik. Dompet elektronik OVO, Shopee-Pay, DANA, Go-Pay, LinkAja dinilai efektif dan efisien dalam melakukan transaksi sehari-hari. (2) Persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet elektronik. Dompet elektronik OVO, Shopee-Pay, DANA, Go-Pay, LinkAja dinilai dapat dengan mudah dioperasikan, mudah dimengerti, dan memerlukan usaha yang minim untuk menguasainya. (3) Persepsi Risiko memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet elektronik OVO, Shopee-Pay, DANA, Go-Pay, LinkAja. Di mana ketika penyedia layanan jasa tersebut dapat mengurangi tingkat risiko yang dikhawatirkan oleh penggunanya, maka semakin tinggi minat pengguna dalam bertransaksi menggunakan layanan tersebut.

DAFTAR REFERENSI

- Ariyani, D. S. (2019). *70 Persen Pengguna Dompet Digital Sumut Ada di Medan*. Sumatra Bisnis. <https://sumatra.bisnis.com/read/20190402/534/907368/70-persen-pengguna-dompet-digital-sumut-ada-di-medan>.
- Azjen, I. (1991). *The theory of planned behavior. Organizational behavior and human decision processes. The Theory of Planned Behavior. Organizational Behavior and Human Decision Processes*. 2, 179–211.
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. 13(3), 319–340.
- Effendy, F. (2020). *Pengaruh Perceived of Benefit Terhadap Niat untuk Menggunakan Layanan Dompet Digital di Kalangan*. 15(2), 1–11.

- Esthiningrum, A., & Permatasari, S. (2019). Pendekatan Theory Rasoned Action (Tra) dan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Minat Transaksi Menggunakan E-Money. *Paradigma Pengembangan Ekonomi Kreatif Di Era 4.0*, 6(2), 163–172.
- Jogiyanto, H. (2017). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta, Andi Offset.
- Mahardika, M. S., & Fauzi, A. (2021). *Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan Financial Technology (Fintech) Payment Linkaja Syariah*. 1(3), 233–244.
- Manik, C. E. M. (2020). *Pengguna Internet di Sumatera Utara Tertinggi di Pulau Sumatera*. <https://sumatra.bisnis.com/read/20201106/533/1314356/pengguna-internet-di-sumut-tertinggi-di-pulau-sumatra>
- Marra, S., & Darista, R. (2021). *Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Ovo Sebagai Alat Pembayaran E-Money*. July.
- Mutia, A. C. (2021). *Survei: OVO Rajai Pangsa Pasar E-Wallet Indonesia pada 2020*. Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/14/survei-ovo-rajai-pangsa-pasar-e-wallet-indonesia-pada-2020>
- Nurdin, Azizah, W. N., & Rusli. (2020). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. *Jurnal Perbankan Keuangan Syariah*, 02.
- Peraturan Bank Indonesia. (2016). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran*. https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/pbi_184016.aspx
- Permadi, L. A., Atriani, & Rinuastuti, B. H. (2020). Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Persepsi Risiko Terhadap Kepuasan Belanja Online dalam Menggunakan E-Commerce Shopee di Kelurahan Tanjungsari, Kecamatan Taman Sidoarjo. *Journal of Sustainability Bussiness Research (JSBR)*, 1(1), 317–328. <https://doi.org/10.36456/jsbr.v1i1.3000>
- Priyono, A. (2017). Analisis pengaruh trust dan risk dalam penerimaan teknologi dompet elektronik Go-Pay. *Jurnal Siasat Bisnis*, 21(1), 88–106. <https://doi.org/10.20885/jsb.vol21.iss1.art6>
- Rodiah, S., & Melati, S. I. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(2), 66–80.
- Yuesti, A., & Merawati, L. K. (2019). *Akuntansi Keperilakuan* (1st ed.). CV. Noah Aletheia.