



## Social Influence, Usability And Security On The Intensity of DANA e-Wallet Use

Indah Umiyati, Trisandi Eka Putri, Neng Maya

Stie Sutaatmadja Subang, Indonesia

[mayapeo@gmail.com](mailto:mayapeo@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

#### Histori Artikel :

Tgl. Masuk : 01 Juni 2021

Tgl. Diterima : 28 Juni 2021

Tersedia Online : 30 Juni 2021

#### Keywords:

Social Influence, Usability, Security, Intensity Of Use, E-Wallet

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine the effect of social, usability and security on the intensity of DANA e-Wallet use. The data used in this research is primary data by distributing questionnaires openly via google form. The method used in sampling is non-probability sampling with convenience sampling technique with a total sample of 200 student respondents using DANA e-Wallet in Subang Regency. Data analysis using IMB SPSS Statistics 22.*

*The results of the study the coefficient of determination R<sup>2</sup> was 25.9% while the remaining 74.1% was influenced by variables not examined in this study. The results of the partial test (T test) of social influence variables, usability variables, and security variables have a positive effect on the intensity of using DANA e-Wallet. The results of the simultaneous test (F test) show that the social influence, usability, and security simultaneously affect the intensity of using DANA e-Wallet.*

## PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah sangat cepat mengambil peran masyarakat umum di era globalisasi ini. Dengan pesatnya perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam tatanan kehidupan baik dalam bidang sosial, maupun ekonomi yang merubah pola pikir dan sistem pembayaran transaksi masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan tersebut sangat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Kemudahan dan kenyamanan selalu mengarah pada aktivitas yang dapat dilakukan secara otomatis tanpa harus mengeluarkan tenaga, pikiran, waktu, dan biaya yang lebih besar.

Arus digitalisasi menjadi bagian yang paling utama dalam perkembangan teknologi dan informasi. Hal ini juga di

dukung oleh semakin meningkatnya penggunaan gadget sebagai media digital yang sudah tidak asing lagi diseluruh lapisan masyarakat. Aplikasi berbasis Android dan IOS menjadi pilihan utama masyarakat dalam berkegiatan sehari-hari. Dunia ekonomi dan keuangan juga tidak terlewatkan oleh arus digitalisasi ini. Ekonomi digital adalah transformasi digital yang mempengaruhi sector sosial dan ekonomi yang berasal dari meningkatkan interkoneksi dari fungsi pekerjaan dan teknologi yang semakin canggih (Nurul Faizah, 2020).

Bank Indonesia berdasarkan peraturan No.18/40/PBI/2016 menyatakan inovasi, khususnya yang berkaitan dengan financial technology (fintech) dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat, termasuk di bidang jasa sistem pembayaran, baik dari sisi instrumen, penyelenggaraan, mekanisme, maupun infrastruktur penyelenggaraan pemrosesan

transaksi pembayaran. Pada era digital saat ini, financial technology (fintech) menjadi suatu metode layanan keuangan yang populer. Pemanfaatan kemajuan teknologi dan informasi dalam kegiatan perekonomian secara khusus pada sistem pembayaran dapat kita rasakan dengan adanya pembayaran non-tunai yang merupakan metode pembayaran digital tanpa menggunakan uang fisik (Billy dan Iwan, 2017).

E-wallet atau dompet digital pada umumnya merupakan bagian dari e-money yang juga masuk dalam kategori data yang disimpan di dalam server (*server based*). E-wallet memungkinkan pengguna untuk dapat menyimpan informasi terkait keuangan saldo di dalam server dari ponsel pengguna, yang tergantung dari operatornya. Dengan penggunaan e-wallet nantinya konsumen dapat menggunakan ponsel cerdas (*smartphone*) untuk membayar atau melakukan pembelian produk tanpa menggunakan kartu. Semua data sudah tersimpan terlebih dahulu ke dalam server telekomunikasi, sehingga hal ini pengguna tidak perlu repot membawa uang tunai atau kartu untuk bisa melakukan transaksi. Dengan hadirnya e-wallet tentunya akan memberikan suatu kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan kegiatan transaksi yang dimana akan menjadi daya dorong masyarakat untuk lebih memilih berbelanja baik secara mobile payment maupun offline. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bothun et al (2013), ada beberapa manfaat yang diberikan saat masyarakat menggunakan mobile payment antara lain dapat lebih hemat misalnya transaksi mobile payment lebih cepat dan praktis dari transaksi menggunakan uang tunai dimana tidak perlu memberikan uang kembalian dan beberapa jasa penyedia mobile payment terkadang memberikan kemudahan pada merchant untuk membuat promo yang menarik bagi para pelanggannya dimana nantinya konsumen akan mendapatkan beberapa promo seperti diskon dan promo lainnya ketika konsumen bertransaksi menggunakan mobile payment. Dengan hadirnya e-

wallet nantinya masyarakat tidak perlu lagi membawa uang banyak ke dalam saku saat akan melakukan kegiatan transaksi, seperti yang terjadi pada aplikasi DANA.

Berdasarkan data terbaru yang dirilis PT Espay Debit Indonesia Koe sebagai operator uang elektronik DANA mencatat kenaikan transaksi 50% sejak awal tahun hingga pertengahan Mei 2020. Chief Executive Officer DANA Vincent Iswara menyatakan jumlah pengguna juga bertambah menjadi 40 juta pengguna. Pada akhir 2019 masih 30 juta pengguna. Menilai pertumbuhan ini tidak terlepas dari percepatan digitalisasi yang terjadi di masyarakat. Hal ini menyebabkan pengguna DANA semakin bertambah dan semakin sering melakukan transaksi.

Fenomena di kalangan mahasiswa aplikasi ini sudah banyak digunakan, dari hasil survey yang dilakukan kepada 20 mahasiswa pengguna e-wallet DANA yang ada di Kabupaten Subang, mereka merasakan banyak sekali hal yang didapat ketika menggunakan e-wallet DANA, fitur yang diberikan ketika menggunakan DANA salah satunya mudah digunakan, selain dapat mentransfer uang ke sesama pengguna DANA, kita juga bisa dapat mentransfer uang ke berbagai jenis bank yang sudah bekerja sama dengan pihak DANA, bahkan DANA memberikan kemudahan dimana transaksi yang kita lakukan tanpa ada potongan atau biaya administrasi, hal tersebut yang membuat tertarik mahasiswa menggunakan e-wallet DANA. Selain bisa digunakan untuk melakukan transfer fitur lain yang diberikan DANA ialah dapat digunakan untuk melakukan pembelian pulsa, pembayaran listrik, top up game, pembayaran BPJS, pembelian tiket bioskop dan masih banyak lainnya. Banyak diskon dan promo menarik yang ditawarkan oleh e-wallet DANA. Hal lain yang disukai pengguna e-wallet DANA adalah pembayaran top up yang sangat mudah, dimana kita bisa melakukan top up tanpa perlu pergi ke ATM terlebih dahulu karena top up DANA dapat dilakukan di Alfamart dan Alfamidi, hal tersebut yang membuat mahasiswa merasa harus menggunakan e-wallet DANA karena penggunaannya yang mudah, keamanan yang terjamin dan

tidak sulit saat penggunaannya. Rata –rata mahasiswa di subang sudah menggunakan dana selama satu tahun dan mereka mengetahui aplikasi dana dari iklan di sosial media, ada dari rekomendasi temannya dan ada juga yang dari televisi.

Penggunaan *e-Wallet* DANA tidak terlepas dari faktor- faktor yang mempengaruhi antara lain faktor pertama ialah faktor pengaruh lingkungan sosial. Dalam hal ini seseorang akan menggunakan suatu teknologi jika ada orang lain yang menganjurkan untuk menggunakannya. Perilaku individu sering berubah seiring dengan pengaruh lingkungan sosial yang akan diterimanya. Pengaruh sosial yang dirasakan dan dukungan-dukungan yang diperoleh seseorang pengguna teknologi ini dapat dinyatakan sebagai aspek sosial influence (Davis, 1989:137). Ketika kita berada dalam lingkungan yang dimana orang-orangnya sudah mendominasi menggunakan layanan mobile payment, secara tidak langsung kita akan mengikuti penggunaan mobile payment tersebut.

Dilansir dari iPrice (2019), keterkaitan konsumen untuk menggunakan aplikasi e-wallet semakin populer dikarenakan kemudahan dalam mendapatkannya, *user* hanya perlu mendaftar dengan mengisi aplikasi singkat, dengan persyaratan yang minimal dan tidak diperlukannya pemeriksaan kredit, membuatnya cocok untuk semua kalangan masyarakat. Hal ini menunjukkan adanya kegunaan yang dapat dirasakan (*perceived usefulness*) secara nyata oleh pengguna aplikasi dompet digital. Kegunaan yang di rasakan oleh pengguna yang ditawarkan oleh DANA diharapkan dapat meningkatkan intensitas penggunaan aplikasi e-Wallet tersebut, dan juga agar dapat diterima oleh kalangan mahasiswa. Hal ini di dukung dengan hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Karim(2017) yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap intensitas penggunaan layanan berbasis online.

Faktor selanjutnya yang mempengaruhi yaitu dari segi keamanan. Definisi keamanan menurut

Raharjo (2005) keamanan informasi adalah bagaimana kita dapat mencegah penipuan (*cheating*) atau paling tidak mendeteksi adanya penipuan di sebuah sistem yang berbasis informasi. Dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik. Keamanan informasi dapat diartikan sebagai usaha-usaha yang dilakukan untuk mencegah dan menghadapi tindakan criminal terkait informasi serta berusaha meminimalkan dampak yang ditimbulkan akibat tindakan criminal tersebut.

Penelitian ini mengembangkan penelitian Ahmad dan Widiartanto (2019) dengan menambahkan variabel pengaruh sosial, dan mengganti variabel keputusan penggunaan dengan intensitas penggunaan. Berdasarkan fenomena dan latar belakang yang tela dijabarkan diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “**Pengaruh Sosial, Kegunaan, Dan Keamanan Terhadap Intensitas Penggunaan E-Wallet DANA (Studi Pada Mahasiswa Pengguna E-Wallet DANA Di Kabupaten Subang)**”

## KERANGKA TEORITIS DAN PEMBANGUNAN HIPOTESIS

### Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (UTAUT 2)

Unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT 2) adalah model penerimaan penggunaan yang berpengaruh dan banyak diangkat untuk melaksanakan riset yang berhubungan dengan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi informasi yang lebih berpusat pada konteks konsumen (Venkatesh et al., 2003). Model UTAUT 2 dikembangkan pada tahun 2012, terdiri atas tujuh variabel independen yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influencer*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit*, serta dua variabel dependen yaitu *behavioral intention* dan *use behavior*.

### Intensitas penggunaan e-Wallet Sistem Informasi Akuntansi

Menurut Wijayanto (2001), Sistem Informasi Akuntansi adalah penyusunan laporan keuangan yang dibentuk dalam data keuangan sehingga menghasilkan informasi keuangan, sedangkan menurut Romney (2005), Sistem Informasi Akuntansi adalah sumber daya manusia dalam suatu organisasi yang bertanggung jawab yaitu, (1) Persiapan informasi keuangan, (2) Informasi yang diperoleh dari mengumpulkan dan memproses berbagai transaksi perusahaan.

### **Intensitas**

Menurut Tubbs & Moss (1983) menerangkan bahwa intensitas merupakan suatu momentum yang dipengaruhi oleh waktu. Suatu momentum yang cenderung untuk diketahui dengan waktu tertentu. Intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkatan frekuensi dan durasi yang nampak ketika melakukan suatu hal (Marhaeni,2012). Menurut Depdiknas (2011) frekuensi merupakan keseringan atau jumlah pemakaian suatu unsur dalam jangka waktu tertentu. Tingkatan frekuensi nampak pada ukuran beberapa kali seseorang dalam melakukan suatu kegiatan. Sedangkan durasi adalah lamanya sesuatu berlangsung, rentang waktu. Durasi nampak pada seberapa lama seseorang melakukan suatu kegiatan. Suatu tingkatan pada intensitas dapat muncul dari banyaknya stimulus fisik yang diterima . (Ardianto, Elvinaro, 2004)

### **E-Wallet**

Mengacu pada peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016, e-wallet adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran, antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dana tau uang elektronik, yang dapat menampung dana untuk melakukan pembayaran. E-wallet adalah implementasi perangkat lunak yang membolehkan pengguna untuk menyimpan uang secara digital , pembayaran digital dan berbagai jenis transaksi tanpa uang tunai, tidak menggunakan media seperti kartu dan hanya melakukan transakis perangkat

seperti komputer atau smartphone. Berbeda dengan kartu kredit atau kartu debit , transaksi menggunakan e-wallet secara langsung tidak melalui pihak ketiga atau intermediary (Amoroso,2011;15)

### **Dana**

Dana adalah dompet digital di Indonesia yang didesain untuk menjadikan setiap transaksi nontunai atau nonkartu secara digital, baik online maupun offline dapat berjalan dengan cepat, praktis dan tetap terjamin keamanannya (Dana.id). talenta-talenta terbaik Indonesia terus mengembangkan Dana sebagai dompet digital berplatform terbuka yang siap dimanfaatkan untuk mendukung setiap aktivitas ekonomi dan gaya hidup digital semua kalangan masyarakat Indonesia. Dengan Dana masyarakat bisa menjadi lebih produktif ,efisien dan kompeten. Dana juga dapat dioptimalkan untuk mendukung komitmen pemerintah menghemat biaya produksi dan distribusi uang fisik, serta meningkatkan literasi dan inklusi keuangan masyarakat Indonesia. Dana adalah bukti bahwa Indonesia mampu membangun serta mengembangkan teknologi dan infrastruktur ekonomi digital yang selalu siap diandalkan.

### **Pengaruh Sosial**

Pengaruh sosial adalah psikologi sosial yang menyelidiki bagaimana orang dipengaruhi oleh tekanan baik kenyataan atau perkiraan orang atau kelompok lain untuk mengubah sikap , kepercayaan,persepsi, atau tingkah laku orang lain. Menurut (Sangadji, 2013:76) pengaruh sosial termasuk kedalam pengaruh besar dalam proses keputusan konsumen. Perilaku konsumen juga akan dipengaruhi oleh masyarakat atau faktor sosial yang melingkarnya. Pengaruh sosial akan menjadi bahan pertimbangan konsumen dalam menentukan penggunaan pemakaian terhadap minat beli dan keputusan untuk menggunakan suatu produk.

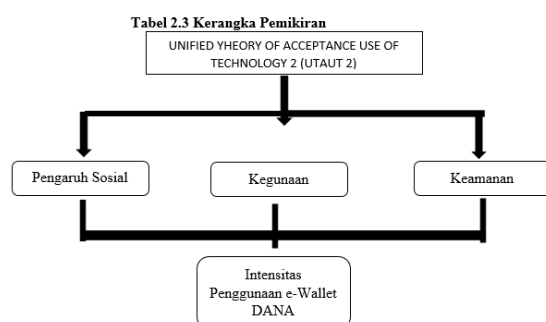
### **Kegunaan**

persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Jogiyanto,2007;180). Sebuah sistem yang tinggi dalam persepsi kegunaannya akan membantu pengguna percaya pada hubungan antara penggunaan dengan kinerja positif (Davis,1989;15). Persepsi kegunaan juga merupakan persepsi seseorang terhadap kemanfaatan yang diartikan sebagai suatu ukuran dimana suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi siapa saja yang menggunakannya (Wibowo,2006:85).

### Keamanan

Keamanan merupakan salah satu aspek dari sebuah sistem informasi. Keamanan dalam transaksi online ialah mengenai bagaimana dapat mencegah penipuan (*cheating*) atau minimal dapat mencegah adanya tindakan penipuan dalam sebuah sistem yang berbasis informasi, dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik (Saputri, 2015). Menurut Ahmad dan Pambudi (2014) keamanan adalah kemampuan untuk melindungi informasi atau data konsumen dari tindakan penipuan dan pencurian dalam bisnis perbankan online

### Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka pemikiran

### Pengaruh sosial terhadap intensitas penggunaan e-wallet Dana

Pengaruh sosial adalah psikologi sosial yang menyelidiki bagaimana orang dipengaruhi oleh tekanan baik kenyataan

atau perkiraan orang atau kelompok lain untuk mengubah sikap, kepercayaan, persepsi, atau tingkah laku orang lain. Menurut Venkatesh et al (2003) dalam Nur Diana (2018) pengaruh sosial mencerminkan pendapat dari seorang teman pengguna teknologi, kerabat atau atasan untuk menggunakan teknologi. Pengaruh sosial dirasakan dan dukungan dukungan yang diperoleh seseorang pengguna teknologi ini dapat dinyatakan sebagai aspek pengaruh sosial. Sumber pengaruh sosial dapat melalui peraturan dalam kelompok yang berlaku, keluarga individu, kelompok budaya dimana individu berada, sumber sumber tersebut yang akan mempengaruhi individu dalam intensitas penggunaan e-wallet tersebut.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Bayu Setiawan (2020) menunjukan bahwa pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap penggunaan. Hal ini karena faktor eksternal (keluarga, teman, dan lingkungan) pengguna layanan e-wallet DANA telah banyak yang paham dan mengerti tentang layanan e-wallet sehingga pengaruh sosial bersifat positif dalam artian banyak faktor eksternal (keluarga, teman, dan lingkungan) mengizinkan bahkan mereka merekomendasikan penggunaan layanan e-wallet DANA.

### H1: Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap intensitas penggunaan e-Wallet DANA

#### Pengaruh kegunaan terhadap intensitas penggunaan e-wallet Dana

Tobbin dan Kuwornu (2011) dalam pamungkas (2018) menyatakan bahwa persepsi kegunaan sebagai tingkat dimana seseorang berfikir, bahwa menggunakan suatu sistem akan meningkatkan kinerjanya. Phonthanakitittwaworn et al, (2016) menyatakan terkait kegunaan ialah sejauh mana seseorang percaya, bahwa menggunakan layanan mobile payment dapat meningkatkan kinerja serta produktivitasnya dalam melakukan transaksi pembayaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Bayu Setiawan (2020) menunjukan bahwa pengaruh kegunaan berpengaruh signifikan, artinya bahwa dalam layanan e-Wallet DANA pengguna merasakan manfaat positif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna saat ini, dimana dibutuhkan suatu sistem pembayaran yang terlepas dari keterbatasan ruang dan waktu.

## **H2 : Kegunaan Berpengaruh Positif Terhadap Intensitas Penggunaan E-Wallet DANA**

### **Pengaruh keamanan terhadap intensitas penggunaan e-wallet Dana**

Keamanan merupakan kepercayaan seseorang bahwa setiap aktivitas atau transaksi yang dilakukan memiliki keamanan yang tinggi dan setiap informasi pribadi yang diberikan terjamin keamanannya (Amini et al, 2011). Saputri (2015) menyimpulkan bahwa keamanan adalah bagaimana seseorang merasa bebas dari cedera fisik dan psikologi serta mendapatkan proteksi perlindungan pada saat bertransaksi karena keamanan saat bertransaksi meliputi data dan informasi sehingga dapat menimbulkan rasa aman. Ketika E-Wallet DANA sudah dapat menjamin keamanan penggunanya hal tersebut akan menjadikan tolak ukur bagi pengguna intensitas E-Wallet DANA

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sulistyio et al, (2017) menunjukan bahwa keamanan berpengaruh positif terhadap intensitas penggunaan e-Wallet. Semakin tinggi keamanan e-Wallet maka semakin tinggi pula intensitas penggunaan e-Wallet dikalangan mahasiswa.

### **H3: Keamanan Berpengaruh Positif Terhadap Intesnsitas Penggunaan E-Wallet DANA**

### **Pengaruh sosial, kegunaan dan keamanan terhadap intensitas penggunaan e-wallet Dana**

Menurut Venkatesh et al (2003) dalam Nur Diana (2018) pengaruh sosial mencerminkan pendapat dari seorang teman pengguna teknologi, kerabat atau atasan untuk menggunakan teknologi.

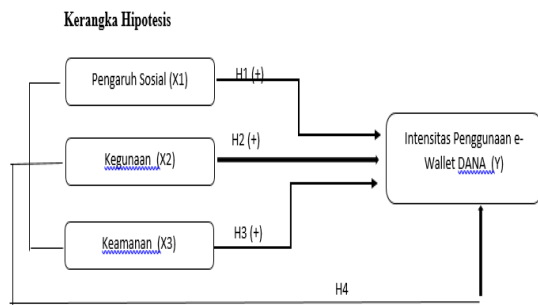
Pengaruh sosial dirasakan dan dukungan dukungan yang diperoleh seseorang pengguna teknologi ini dapat dinyatrakan sebagai aspek pengaruh sosial. Seperti yang dijelaskan oleh Bayu Setiawan (2020) bahwa pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap penggunaan, dalam artian banyak faktor eksternal (keluarga, teman, dan lingkungan) mengizinkan bahkan mereka merekomendasikan penggunaan layanan e-wallet DANA.

Phonthanukitittaworn et al, (2016) menyatakan terkait kegunaan ialah sejauh mana seseorang percaya, bahwa menggunakan layanan mobile payment dapat meningkatkan kinerja serta produktivitasnya dalam melakukan transaksi pembayaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Bayu Setiawan (2020) menunjukan bahwa pengaruh kegunaan berpengaruh signifikan, artinya bahwa dalam layanan e-Wallet DANA pengguna merasakan manfaat positif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna saat ini, dimana dibutuhkan suatu sistem pembayaran yang terlepas dari keterbatasan ruang dan waktu

Keamanan merupakan kepercayaan seseorang bahwa setiap aktivitas atau transaksi yang dilakukan memiliki keamanan yang tinggi dan setiap informasi pribadi yang diberikan terjamin keamanannya (Amini et al, 2011). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sulistyio et al, (2017) menunjukan bahwa keamanan berpengaruh positif terhadap penggunaan e-Wallet. Semakin tinggi keamanan e-Wallet maka semakin tinggi pula intensitas penggunaan e-Wallet dikalangan mahasiswa.

### **H4: pengaruh sosial, kegunaan dan keamanan berpengaruh positif terhadap intensitas penggunaan e-Wallet DANA.**

**Kerangka Hipotesis**



Kalimat pertama paragraf kedua dituliskan di sini. Dst dst. [Arial, 11, regular, single space].

**METODOLOGI PENELITIAN**

**Populasi dan Sampel**

Populasi yang di gunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa pengguna E-wallet Dana Di Kota Subang. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Kota Subang yang menggunakan E-Wallet Dana. Namun karena pada penelitian ini besar populasi tidak dapat diketahui berapa banyak jumlah pastinya, maka untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus menurut (Ferdinand, 2006). Rumus tersebut sebagai berikut:

$$n = 25 \times \text{Variabel Independen}$$

$$n = 25 \times 3 \text{ Variabel Independen}$$

$$n = 75$$

Dari hasil perhitungan tersebut dapat ditentukan sebanyak 75 sampel penelitian yang dilakukan. Alasan peneliti menggunakan rumus diatas adalah karena ketidakpastian populasi masyarakat pengguna E-Wallet Dana di Kabupaten Subang dengan jumlah yang berubah-ubah.

**Teknik Pengambilan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah *nonprobability sampling* dengan menggunakan teknik *convenience sampling*. Dimana menurut Sekaran (2016) *convenience sampling* adalah sebagai kumpulan informasi dari anggota-anggota populasi yang mudah diperoleh dan mampu menyediakan informasi tersebut. Dengan demikian siapa saja

yang dapat memberikan informasi baik secara tidak sengaja atau kebetulan bertemu dengan peneliti, dapat digunakan sebagai sampel, bila dilihat orang yang memberikan informasi-informasi tersebut cocok sebagai sumber data.

**Jenis, Sumber, dan Teknik Pengumpulan Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Untuk memperoleh data primer, metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah menggunakan kuesioner dan wawancara dengan responden.

**Definisi Variabel dan Operasionalisasi Variabel**

Variabel merupakan suatu nilai dari kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan (Sugiyono, 2017:19). variabel independen (X) adalah Pengaruh sosial (X1), Kegunaan (X2), Keamanan (X3) sedangkan untuk variabel dependen (Y) adalah Intensitas Penggunaan.

**Tabel 3.1**  
Operasionaisasi Variabel

Variabel	Definisi Variabel	Pengukuran	Skala
Pengaruh Sosial (X1)	Pengaruh sosial adalah psikologi sosial yang menyelidiki bagaimana orang dipengaruhi oleh tekanan baik kenyataan atau perkiraan orang atau kelompok lain untuk mengubah sikap, kepercayaan, persepsi, atau tingkah laku orang lain. (Sangadji, 2013:76)	1. Peraturan 2. Keluarga 3. Pengaruh lingkungan 4. Budaya  (Kotler Keller,2007)	Likert
Kegunaan (X2)	Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja	Menggunakan e-wallet Dana akan meningkatkan efektivitas pembayaran	Likert

	pekerjaannya (Jogiyanto, 2007:180)		
	<i>Times Interest Earned (TIE)</i> merupakan rasio yang digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan untuk membayar beban tetap berupa bunga menggunakan <i>EBIT (Earning before interest and Taxes)</i> atau laba sebelum bunga dan pajak (Kasmir, 2015)	Menggunakan e-wallet akan memudahkan dalam transaksi pembayaran.	Rasio
Keamanan (X3)	Salah satu aspek dari sebuah sistem informasi. Keamanan dalam transaksi online ialah mengenai bagaimana dapat mencegah penipuan ( <i>cheating</i> ) atau minimal dapat mencegah adanya tindakan penipuan dalam sebuah sistem yang berbasis informasi, dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik (Saputri, 2015)	CR = $\frac{\text{Aktiva Lancar}}{\text{U. Lancar} \times 100\%}$ (Nurdiana, 2018)	Likert
Intensitas Penggunaan (Y)	1. Frekuensi menggunakan Dana 2. Durasi menggunakan Dana (Ardianto, Elvinaro, 2004)	3. Frekuensi menggunakan Dana 4. Durasi menggunakan Dana (Ardianto, Elvinaro, 2004)	Likert

## Teknik Analisis Data

### Analisis Statistik Deskriptif

Peneliti menggunakan analisis deskriptif yaitu statistik yang digunakan sebagai alat untuk menganalisis data menggunakan cara pendeskripsian atau penggambaran data yang telah dikumpulkan dengan tujuan dan dibuat kesimpulan yang generalisasi atau umum (Sugiono, 2015).

### Asumsi Klasik

#### Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Pengujian normalitas digunakan dengan melihat normal probability plot yang membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Pada prinsipnya normalitas dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik atau dengan melihat histogram dari residualnya. Dasar pengambilan keputusan (Imam Ghozali, 2006) :

- Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- Jika data menyebar jauh dari diagonal dan atau tidak mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogram tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

#### Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen) (Ghozali, 2006). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Multikolinearitas dapat diukur dari nilai *tolerance* dan *varian inflation (VIF)*. Jika nilai *tolerance* > 0,1 dan *VIF* < 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinearitas antar variabel bebas dalam model regresi.



Namun jika nilai *tolerance* < 0,1 dan VIF > 10, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat multikolinearitas antar variabel bebas dalam model regresi

### Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika varians berbeda disebut heteroskedstisitas. Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2005).

### Uji Hipotesis Data

#### Analisis regresi linear berganda

Uji regresi berganda digunakan peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas (X) yang terdiri dari pengaruh sosial (X1), kegunaan (X2),keamanan (X3) terhadap variabel terikat (Y) yaitu intensitas penggunaan e-wallet DANA. Untuk memperoleh hasil yang lebih terarah, peneliti menggunakan bantuan SPSS. Persamaan model regresi linear berganda yang digunakan adalah:

$$Y = X1 + X2 + X3$$

Keterangan:

Y = intensitas penggunaan e-wallet DANA

X1 = Pengaruh sosial

X2 = kegunaan

X3 =keamanan

### Uji Parsial (Uji T)

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2006). Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut (Ghozali, 2006) :

- Jika angka probabilitas signifikansi > 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak. Hal ini berarti bahwa variabel bebas (Pengaruh Sosial, Kegunaan, dan Keamanan) secara individual tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap

variabel terikat (Intensitas Penggunaan).

- Jika angka probabilitas signifikansi < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini berarti bahwa variabel bebas (Pengaruh Sosial, Kegunaan,dan Keamanan) secara individual memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Intensitas Penggunaan)

### Koefisien Determinasi (R2)

Analisis determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh model yang digunakan dapat menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 sampai dengan 1. Semakin kecil nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat sangat terbatas. Nilai koefisien determinasi yang semakin mendekati satu menunjukkan bahwa variabel bebas yang digunakan memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel terikat.

### Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat secara bersama – sama atau simultan. Pengujian dilakukan dengan membandingkan antara F hitung dan F tabel pada taraf signifikansi sebesar 5 % = 0,05. Dasar penarikan kesimpulan atas pengujian ini adalah sebagai  $\alpha$  atau berikut :

- Jika F hitung > F tabel maka H1 ditolak dan H0 diterima. Hal ini berarti bahwa variabel bebas secara bersama – sama atau simultan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- Jika F hitung < F tabel maka H1 diterima dan H0 ditolak. Hal ini berarti bahwa variabel bebas secara bersama – sama atau simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Selain cara diatas ada cara lain untuk melihat nilai signifikansi F pada *output* yang dihasilkan regresi dengan

menggunakan SPSS dengan *significance level* 0,05 = 5%. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari nilai  $\alpha$  maka hipotesis ditolak, maka dari itu model regresi tidak *fit*. Dan sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari  $\alpha$  maka hipotesis diterima, maka dari itu model regresi *fit*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Analisis Deskriptif Penelitian**

**Uji Statistik Deskripsi**

**Deskripsi Variabel Pengaruh Sosial**

**Tabel 4.4**  
**Deskripsi Variabel Pengaruh Sosial**  
**Deskriptif Statistics**

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
PENGARUH SOSIAL	200	16	26	42	7156	35,78	3.054
Valid N (listwise)	200						

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

Output tampilan SPSS menunjukan jumlah responden (N) ada 200, dari 200 nilai dari minimum terkait variabel pengaruh sosial adalah 26 dan nilai maksimumnya 42 Nilai range merupakan selisih nilai maksimum dan nilai minimum yaitu sebesar 16 dan nilai sum merupakan penjumlahan dari 200 tentang pengaruh sosial yaitu 7156. Rata-rata jawaban kuisioner terkait variabel pengaruh sosial dari 200 yaitu 35,78 dengan standar deviasi sebesar 3.054 sehingga rata-rata jawaban responden berada pada kriteria setuju ( $35,78/ 9 = 3,975$ ). Untuk masing-masing jawaban responden, maka diperoleh hasil seperti yang tersaji pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.5**  
**Deskripsi Masing-Masing Jawaban**  
**Variabel Pengaruh Sosial**

No	Indikator	No. Pertanyaan	Mean	Kriteria
1	Peraturan	1	4.40	Sangat Setuju
		2	4.10	Setuju
2	Keluarga	3	3.53	Setuju
		4	3.31	Ragu- Ragu
		5	4.12	Setuju
3	Pengaruh Keluarga	6	4.11	Setuju
		7	4.03	Setuju
4	Budaya	8	4.11	Setuju
		9	4.04	Setuju
<b>Rata-rata penilaian</b>			3,975	Setuju

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

**Deskripsi Variabel Kegunaan**

**Tabel 4.6**  
**Deskripsi Variabel kegunaan**  
**Deskriptif Statistics**

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
KEGUNAAN	200	9	11	20	3383	16.92	16.37
Valid N (listwise)	200						

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

Output tampilan SPSS menunjukan jumlah responden (N) ada 200, dari 200 nilai dari minimum terkait variabel kegunaan adalah 11 dan nilai maksimumnya 20. Nilai range merupakan selisih nilai maksimum dan nilai minimum yaitu sebesar 9 dan nilai sum merupakan penjumlahan dari 200 tentang pengaruh sosial yaitu 3383. Rata-rata jawaban kuisioner terkait variabel kegunaan dari 200 yaitu 16,92 dengan standar deviasi sebesar 16.37 sehingga rata-rata jawaban responden berada pada kriteria setuju ( $16,92/4 = 4,23$ ). Untuk masing-masing jawaban responden, maka diperoleh hasil seperti yang tersaji pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.7**  
**Deskripsi Masing-Masing Jawaban**  
**Variabel Kegunaan**

No	Indikator	No. Pertanyaan	Mean	Kriteria
1	Meningkatkan efektifitas	10	4.25	Sangat Setuju
		11	4.35	Sangat Setuju
2	Mrmudahkan transaksi	12	4.16	Setuju
		13	4.16	Setuju
<b>Rata-rata penilaian</b>			4,32	Sangat Setuju

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

**Deskriptif Variabel Keamanan**

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
KEAMANAN	200	14	16	30	4817	24.08	2.259
Valid N (listwise)	200						

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

Output tampilan SPSS menunjukan jumlah responden (N) ada 200, dari 200 nilai dari minimum terkait variabel

keamanan adalah 16 dan nilai maksimumnya 30. Nilai range merupakan selisih nilai maksimum dan nilai minimum yaitu sebesar 14 dan nilai sum merupakan penjumlahan dari 200 tentang keamanan yaitu 4817. Rata-rata jawaban kuisioner terkait variabel keamanan dari 200 yaitu 24,08 dengan standar deviasi sebesar 2,259 sehingga rata-rata jawaban responden berada pada kriteria setuju ( $24,08 / 6 = 4,013$ ). Untuk masing-masing jawaban responden, maka diperoleh hasil seperti yang tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9

#### Deskripsi Masing-Masing Jawaban Variabel Keamanan

No	Indikator	No. Pertanyaan	Mean	Kriteria
1	Rasa Aman	14	4.26	Sangat Setuju
2	Keamanan	15	3.97	Setuju
3.	Jaminan	16	3.89	Setuju
4.	Akses Sistem	17	3.38	Ragu- Ragu
5.	Data Pribadi	18	4.08	Setuju
6.	Historis Data	19	4.04	Setuju
Rata-rata penilaian			4,013	Setuju

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

#### Deskripsi Variabel Intensitas Penggunaan

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
INTENSITAS PENGGUNAAN	200	6	4	10	1494	7.47	1.701
Valid N (listwise)	200						

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

Output tampilan SPSS menunjukan jumlah respo dari 200 nilai dari minimum terkait variabel intensitas penggunaan adalah 4 dan nilai maksimumnya 10 . Nilai range merupakan selisih nilai maksimum dan nilai minimum yaitu sebesar 6 dan nilai sum merupakan penjumlahan dari 200 tentang keamanan yaitu 1494 . Rata-rata jawaban kuisioner terkait variabel intensitas penggunaan dari 200 yaitu 7,47 dengan standar deviasi sebesar 1.701 sehingga rata-rata jawaban responden berada pada kriteria setuju ( $7,47/6=3,735$ ). Untuk masing-masing jawaban responden, maka diperoleh hasil seperti yang tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11

#### Deskripsi Masing-Masing Jawaban Variabel Intensita Penggunaan

		Pertanyaan		
1	Durasi	20	3.80	Setuju
2	Frekuensi	21	3.67	Setuju
Rata-rata penilaian			3,735	Setuju

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

#### Uji Kualitas Data

##### Uji Validitas

Dalam penelitian ini pengujian validitas dilakukan terhadap 200 responden. Hasil uji validitas dengan kuisioner dengan  $df = 200 - 2 = 198$ , pada tingkat signifikansi sebesar 5% atau 0,05 diperoleh  $r_{tabel} = 0,1381$ . Pengambilan keputusan berdasarkan nilai jika  $r_{hitung}$  (*corrected Item Correlation*) lebih besar dari  $r_{tabel}$  dan nilai positif maka butir atau pertanyaan atau indikator tersebut dikatakan valid (Sugiyono, 2015:207)

##### Uji Validasi Variabel Pengaruh Sosial

Pengujian validitas untuk kuisioner pengaruh sosial terdapat 9 pernyataan. Berdasarkan tabel dibawah maka dapat dilihat bahwa seluruh pernyataan untuk variabel X1 memiliki status valid, karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sebesar 0,1381

Tabel 4.12

#### Hasil Uji Validasi Pilot Test Pengaruh Sosial

Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X1.1	0,285	0,1381	Valid
X1.2	0,293	0,1381	Valid
X1.3	0,372	0,1381	Valid
X1.4	0,365	0,1381	Valid
X1.5	0,420	0,1381	Valid
X1.6	0,274	0,1381	Valid
X1.7	0,429	0,1381	Valid
X1.8	0,279	0,1381	Valid
X1.9	0,264	0,1381	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

##### Uji Validitas Variabel Kegunaan

Pengujian validitas untuk kuisioner kemanfaatan terdapat 4 pertanyaan. Berdasarkan tabel dibawah maka dapat dilihat bahwa seluruh pernyataan untuk variabel X2 memiliki status valid, karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sebesar 0,1381.

Tabel 4.13

#### Hasil Uji Validasi Pilot Test Kegunaan

Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X2.1	0,582	0,1381	Valid
X2.2	0,478	0,1381	Valid
X2.3	0,605	0,1381	Valid

X2.4	0,733	0,1381	Valid
------	-------	--------	-------

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

### Uji Validitas Variabel Keamanan

Pengujian validitas untuk kuisioner kualitas informasi terdapat 6 pernyataan. Berdasarkan tabel dibawah maka dapat dilihat bahwa seluruh pernyataan untuk variabel X3 memiliki status valid , karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sebesar 0,1381.

**Tabel 4.14**  
**Hasil Uji Validasi Pilot Test Keamanan**

Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X3.1	0,500	0,1381	Valid
X3.2	0,534	0,1381	Valid
X3.3	0,531	0,1381	Valid
X3.4	0,575	0,1381	Valid
X3.5	0,464	0,1381	Valid
X3.6	0,405	0,1381	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

### Uji Validitas Variabel Intensitas Penggunaan

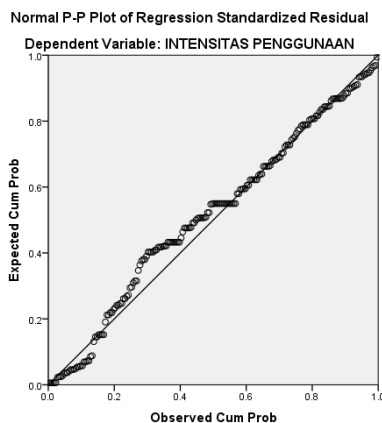
Pengujian validitas untuk kuisioner intensitas penggunaan terdapat 2 pertanyaan. Berdasarkan tabel dibawah maka dapat dilihat bahwa seluruh pernyataan untuk variabel Y memiliki status valid, karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sebesar 0,1381

**Tabel 4.15**  
**Hasil Uji Validasi Pilot Test Intensitas Penggunaan**

Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Y1	0,810	0,1381	Valid
Y2	0,810	0,1381	Valid

Sumber : Data primer yang diolah, 2021

### Hasil Uji Asumsi Klasik Uji Normalitas



**Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas**  
Sumber: Data primer yang diolah, 2021

Grafik diatas menunjukan grafik normal P-Plot, grafik diatas menunjukan bahwa titik-titik menyebar disekitar garis diagonal dan juga mengikuti arah garis diagonal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

### Uji Multikolinearitas

model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Multikolinearitas dapat diukur dari nilai *tolerance* dan *varian inflation* (VIF). Jika nilai *tolerance*  $> 0,1$  dan  $VIF < 10$ , maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinearitas antara variabel bebas dalam model regresi. Namun jika nilai *tolerance*  $< 0,1$  atau  $VIF > 10$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat multikolinearitas antar variabel bebas dalam model regresi.

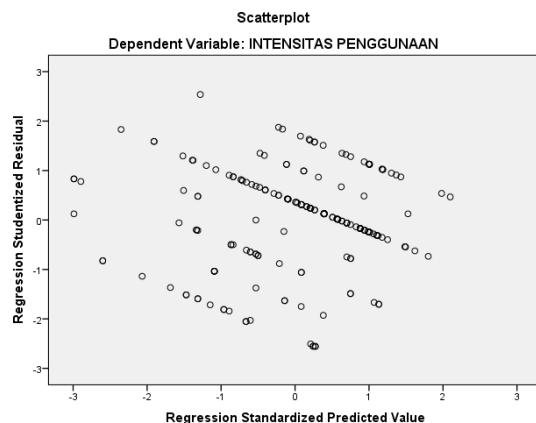
**Tabel 4.17**  
**Hasil Uji Multikolinearitas**

Model	Collinearity Statistic		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Pengaruh Sosial (X1)	0,795	1.258	tidak ada multikolinearitas
Kegunaan (X2)	0,709	1.410	tidak ada multikolinearitas
Keamanan (X3)	0,730	1.369	tidak ada multikolinearitas

sumber: Data primer yang diolah, 2021

### Uji Heteroskedastisitas

Dari grafik di bawah terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak serta tersebar artinya bahwa seluruh variabel pada penelitian ini bebas dari masalah heteroskedastisitas.



## Hasil Uji Hipotesis

### Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 4.18

Hasil Uji Regresi Berganda				
Model		Unstandardized	T	Sig.
		Coefficients		
		B		
1	(constant)	-0,546	0,374	0,709
	PENGARUH SOSIAL	0,272	7,128	0,000
	KEGUNAAN	-0,328	-4,364	0,000
	KEAMANAN	0,160	2,975	0,003

a. Dependent Variabel : INTENSITAS PENGGUNAAN

$Y = -0,546 + 0,272X_1 - 0,328X_2 + 0,160X_3$   
 Dari persamaan regresi di atas dapat memiliki disimpulkan bahwa :

1. Nilai konstanta sebesar -0,546 berarti bahwa persepsi pengaruh sosial, kegunaan dan keamanan memiliki nilai nol maka intensitas penggunaan *e-Wallet* sebesar -0,546.
2. Nilai koefisien regresi sebesar 0,272 pada variabel pengaruh sosial (X1) mengartikan bahwa jika pengaruh sosial mengalami peningkatan satu-satuan maka intensitas penggunaan akan mengalami peningkatan sebesar 0,272.
3. Nilai koefisien regresi -0,328 pada variabel kegunaan (X2) mengartikan jika persepsi kegunaan mengalami peningkatan satu-satuan maka intensitas penggunaan akan mengalami penurunan sebesar -0,328.
4. Nilai koefisien regresi 0,160 pada variabel keamanan (X3) mengartikan jika persepsi keamanan mengalami peningkatan satu-satuan maka intensitas penggunaan akan mengalami peningkatan sebesar 0,160.

### Uji Parsial (Uji T)

Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut (Ghozali, 2006):

- Jika angka probabilitas signifikansi > 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak.
- Jika angka probabilitas signifikansi < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima.

Tabel 4.19

Hasil Uji T

Model		Unstandardized	T	Sig.
		Coefficients		
		B		
1	(constant)	-0,546	0,374	0,709
	PENGARUH SOSIAL	0,272	7,128	0,000
	KEGUNAAN	-0,328	-4,364	0,000
	KEAMANAN	0,160	2,975	0,003

a. Dependent Variabel : INTENSITAS PENGGUNAAN

Sumber: data primer yang diolah, 2021

### 1. Hipotesis pertama (H1)

Variabel pengaruh sosial (X1) memiliki nilai signifikan sebesar 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 (< 0,05). Maka dari itu hipotesis pertama (H1) diterima, artinya variabel pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap intensitas penggunaan.

### 2. Hipotesis kedua (H2)

Variabel kegunaan (X2) memiliki nilai signifikan sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih dari 0,05 (< 0,05). Maka dari itu hipotesis kedua (H2) diterima, artinya variabel kegunaan berpengaruh positif terhadap intensitas penggunaan.

### 3. Hipotesis ketiga (H3)

Variabel keamanan (X3) memiliki nilai signifikan sebesar 0,003 dimana nilai tersebut lebih dari 0,05 (< 0,05). Maka dari itu hipotesis ketiga (H3) diiterima, artinya variabel keamanan berpengaruh positif terhadap intensitas penggunaan.

Berdasarkan hasil dari uji parsial atau uji t di atas pada masing-masing variabel, terdapat hasil yang menunjukkan bahwa variabel pengaruh sosial, kegunaan, keamanan berpengaruh terhadap variabel intensitas penggunaan.

### Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Tabel 4.20

#### Hasil Uji Determinasi (R<sup>2</sup>)

<b>Adjusted R Square</b>
--------------------------

0,259
-------

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

Berdasarkan tabel koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai *Adjusted R Square* adalah sebesar 0,259 atau 25,9%. Nilai tersebut mengartikan bahwa variabel kemudahan, kemanfaatan, kualitas informasi, dan risiko berpengaruh terhadap variabel keputusan penggunaan sebesar 25,9%, sedangkan sisanya (100%

- 25,9% = 74,1%) dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti pada penelitian ini.

### Uji Simultan (Uji F)

**Tab 4.21**  
**Hasil Uji Simultan (Uji F)**

F	Sig
24.233	0,000

sumber: Data primer yang diolah, 2021

Berdasarkan tabel hasil uji simultan menunjukkan bahwa nilai signifikan adalah sebesar 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 ( $< 0,05$ ), hal ini menunjukkan bahwa variabel independen yang terdiri dari pengaruh sosial, kegunaan dan keamanan secara simultan atau bersama-sama berpengaruh terhadap intensitas penggunaan, maka dari itu hipotesis kelima (H4) diterima.

### Pembahasan

#### Pengaruh sosial Terhadap Intensitas Penggunaan e-Wallet DANA

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dibuktikan bahwa variabel pengaruh sosial (X1) berpengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan, dilihat dari nilai signifikansi variabel pengaruh sosial yaitu 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05. Maka hal ini berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan kata lain bahwa variabel pengaruh sosial mempunyai pengaruh positif terhadap intensitas penggunaan.

Berdasarkan hasil penelitian ini sesuai dengan yang dilakukan oleh Bayu Setiawan (2019) yang meneliti mengenai pengaruh persepsi kegunaan, kemudahan pengaruh sosial dan kepercayaan terhadap minat perilaku penggunaan teknologi *e-Wallet* dengan pendekatan *technology acceptance model* (TAM) dan Habitillah Hinati (2019) yang meneliti kemudahan, kepercayaan dan keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik syariah di masyarakat DKI Jakarta.

#### Pengaruh kegunaan Terhadap Intensitas Penggunaan e-Wallet DANA

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dibuktikan bahwa persepsi kegunaan (X2) berpengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan *e-Wallet*, dilihat dari nilai signifikansi variabel kegunaan yaitu 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05. Maka hal ini berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan kata lain bahwa variabel kegunaan berpengaruh positif terhadap intensitas penggunaan.

Hasil penelitian ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Novera Delfi Permata (2020) yang mengenai pengaruh subjective norm, kegunaan, keamanan, dan manfaat terhadap minat penggunaan berlanjut electronic money OVO (Studi pada mahasiswa Surakarta). Namun penelitian ini tidak sependapat dengan Bayu Setiawan (2019) yang meneliti mengenai pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, pengaruh sosial, dan kepercayaan terhadap minat perilaku penggunaan teknologi *e-Wallet* dengan pendekatan *technology acceptance model* (TAM)

#### Pengaruh Keamanan Terhadap Intensitas Penggunaan e-Wallet DANA

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dibuktikan bahwa variabel keamanan (X3) berpengaruh positif signifikan terhadap intensitas penggunaan, dilihat dari nilai signifikansi variabel pengaruh sosial yaitu 0,003 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05. Maka hal ini berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan kata lain bahwa variabel keamanan mempunyai pengaruh positif terhadap intensitas penggunaan.

Hasil penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Bayu setiawan (2019) yang meneliti mengenai pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan pengaruh sosial dan kepercayaan terhadap minat perilaku penggunaan teknologi *e-Wallet* dengan pendekatan *technology acceptance model* (TAM) (Studi pada pengguna layanan e-Wallet di

Bandar Lampung), namun penelitian ini tidak sepadan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hibatillah Hinati (2019) yang mengatakan bahwa persepsi keamanan memengaruhi secara tidak signifikan dapat diartikan bahwa keamanan tidak memiliki keterkaitan dengan jaminan keamanan serta kerahasiaan data dengan minat menggunakan uang elektronik.

### **Pengaruh Sosial, Kegunaan, Dan Keamanan Terhadap Intensitas Penggunaan e-Wallet DANA**

berdasarkan tabel hasil uji simultan (uji f) menunjukan bahwa nilai signifikan adalah sebesar 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 ( $< 0,05$ ). Dan besarnya pengaruh sosial, kegunaan dan keamanan sebesar 25,9%, hal ini dibuktikan dengan uji koefisien determinasi sebesar  $0,259 \times 100\% = 25,9\%$  sedangkan sisanya 74,1% ( $100\% - 25,9\%$ ) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dapat disimpulkan bahwa variabel independen yang terdiri dari pengaruh sosial, kegunaan dan keamanan secara simultan atau bersama-sama berpengaruh terhadap intensitas penggunaan *e-wallet* DANA pada mahasiswa pengguna *e-Wallet* DANA di Kabupaten Subang, sehingga hipotesis kelima diterima.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan data yang telah didapatkan dan pengujian yang telah dilakukan mengenai pengaruh sosial, kegunaan dan keamanan terhadap intensitas penggunaan *e-Wallet* DANA, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap intensitas penggunaan *e-wallet* DANA pada mahasiswa di Kabupaten Subang. Dapat diartikan bahwa semakin tinggi persepsi pengaruh sosial tentang penggunaan *e-Wallet* yang terjadi di masyarakat maka semakin tinggi pula tingkat intensitas penggunaannya

2. Kegunaan berpengaruh positif terhadap intensitas penggunaan *e-Wallet* DANA pada mahasiswa di Kabupaten Subang. Bahwa dalam penggunaan layanan *e-Wallet* DANA pengguna merasakan manfaat positif kegunaan yang di berikan oleh *e-Wallet* DANA sehingga mempengaruhi intensitas penggunaan.
3. Keamanan berpengaruh positif terhadap intensitas penggunaan *e-Wallet* DANA pada mahasiswa di kabupaten subang. Ketika keamanan yang diberikan oleh pihak *e-Wallet* sudah dirasakan oleh pengguna *e-Wallet* maka konsumen akan terus meningkatkan intensitas penggunaannya dalam menggunakan *e-Wallet* DANA tersebut. Hal ini berdampak pada transaksi transaksi yang dilakukan oleh pengguna *e-Wallet* itu sendiri.
4. Pengaruh sosial, kegunaan dan keamanan secara simultan atau bersama-sama berpengaruh terhadap intensitas penggunaan *e-Wallet* DANA pada mahasiswa di Kabupaten Subang.

### **Keterbatasan Penelitian**

Meskipun penelitian ini telah dirancang dan dilakukan dengan sebaik-baiknya, namun masih terdapat beberapa keterbatasan. Adapun keterbatasan pada penelitian ini antara lain :

1. Penelitian ini tidak dapat mengontrol jawaban responden, dimana responden bisa saja tidak memperhatikan dengan benar pernyataan dalam kuesioner dan tidak sungguh-sungguh dalam menjawab pernyataannya.
2. Penelitian ini hanya dilakukan kepada mahasiswa pengguna *e-wallet* DANA yang berada di Kabupaten Subang, sehingga data yang digunakan tidak dapat menggambarkan secara keseluruhan mengenai intensitas penggunaan *e-wallet* DANA.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian, berikut ini adalah saran yang diajukan peneliti bagi penelitian selanjutnya :

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengambil sampel yang lebih besar dan tidak hanya pada pengguna *e-wallet* DANA yang berada di Kabupaten Subang saja, agar dapat memperoleh hasil penelitian yang lebih baik.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan variabel pendukung lainnya seperti variabel manfaat dan variabel kepercayaan yang diduga dapat mempengaruhi keputusan penggunaan *e-wallet*.

### REFERENCES

- Amaroso, D. (2011). *Building A Research Model Wallet Consumer* .
- Ardianto, Elvinaro & Lukiati Komala Erdinaya. (2004). *Komunikasi Massa*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Billy Aji Wicaksono dan Iwan Krisnadi, " Analisis Pengembangan Strategi Bisnis Perusahaan Fintech di Indonesia (Studi Kasus Pada PT. Amarta Mikro Fintek), Hasil Penelitian Kompetitif Universitas Indonesia, 2017.
- Brandon, D. a. (2009 ). *Prospective teacher finansial knowledge and teaching selfefficacy* . *Journal of Family & Consumer Siences Eduation.*, Vol. 27 (1). Pp 14-28.
- Brandon, d. s. (2009). *prospective teaHERS FINANIAL KNOWLEDGE AND TRa*.
- Davis, F.D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology*. *MIS Quarterly*, 13 (3), 319-340. Erlangga
- Departemen Pendidikan Nasional. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dehghan, A. A. (2012). *Offering A Coneptual Model Of Technology Acceptane In E-Banking Based On The Costomers' Satisfaction And Trust*. *Leecture Notes In Electrical Engineering* .
- Destia, Sella. (2019). *Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening*.
- Dzulhalida, R. d. (2015). *Analisis Minat Masyarakat Terhadap Penggunaan Layanan E-money Di Indonesia Dengan Menggunakan Model Modifikasi Unified Theory Of Acceptance And Use Tehnology 2 (UTAUT 2)*. 15(2) : 155-166.
- Hartono Musakini, J. (2014). *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktik Aplikasi Bisnis. In Analisis Bisnis* .
- Hinati, H. (2019). *Pengaruh Sosial, Kemudahan, Kepercayaan Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Syariah Di Masyarakat DKI Jakarta*
- Jigoyanto. (2007). *Sistem Teknologi Keperilakuan*. Yogyakarta : Andi
- Juhri, K & Citra, K D. 2017. *Kepercayaan Dan Penerimaan Layanan Mobile Money T-Cash Di Bandung Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*
- Karim, M. (2017). *Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Go-Pay Menggunakan TAM (Technology Acceptance Model) Terhadap Intensitas Penggunaan Layanan Gojek*.



- Kotler, P. a. (2018). "Prinsip-Prinsip Pemasaran ". Edisi 12, Jilid 1 . jakarta
- Mahendra, Y. (2017). *Pengaruh Perceived Security Terhadap Pengabdopsian In-App Purchase Pada Aplikasi Mobile*. JNTETI, Vol.6, No.2.
- Mulyasari, H., Thi, T., Dan, B., & Wijaya, A. B. M. (2014). *Analisis Jenis Sistem Pembayaran Elektronik Dalam Transaksi E-Commerce Di Indonesia*. 2014(Sentika).
- Pambudi, A. d. (t.thn.). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking* . jurnal studi manajemen 8(1).
- Pamungkgas, S. (2018). *Pengaruh Kepercayaan, Kegunaan, Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Mobile Money T-Cash ( Study Pada Mahasiswa Perbankan Syariah IAIN Surakarta)* .
- Phonthanukitithaworn, C. S. (2015). user intentions to adopt mobile payment services : A study of early adopters in Thailand. . *Journal of internet banking and commerce*, 20,(1) .
- Phonthanukitithaworn, C., Sellitto, C., & Fong, M. (2015). User intentions to adopt mobile payment services: A study of early adopters in Thailand. *Journal of Internet Banking and Commerce*, 20(1).
- Raman, A. V. (2011). Web Servies And E-Shopping Decisiones : A Study On Malaysian E-Consumer "IJA Special On ; Wireless Information Networks & Business Information System,54-60.
- Saputra, A. (2015). *pengaruh Keamanan, Kemudahan,Dan Risiko Kinerja Terhadap Keputusan Pembelian Secara Online Di Tokopedia.Com ( Study Pada Pengguna Situs Belanja Online Tokopedia.Com) Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Setiawan, B. (2020). *Pengaruh Persepsi Kegunaan , Persepsi Kemudahan, Pengaruh Sosial Dan Kepercayaan Terhadap Minat Perilaku Penggunaan Teknologi E-Wallet Dengan Pendekatan Technology Acceptance (TAM)*.
- Tubbs, S., &Sylvian, M. (1983). *Human Communication Fourth Edition*. United States : Random House,Inc
- Usuma, H. d. (2007). Determinan Pengadopsian Layanan Internet Banking : Perspektif Konsumen Perbankan Daerah Istimewa Yogyakarta. *JAAI* 11(2) : 125-139.
- Utami, S. S. (2017). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan E-Money (Studi pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta). *Balance*, XIV(2), 29–41.
- Wibowo, A. (2006). *Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur.
- wijayanto.S.H.2008. *Structural Equation Modelling* dengan Lisrel 8.80: Konsep dan Tutorial, Yogyakarta: Graha Ilmu.

### Website

<https://tirto.id/plus-minus-uang-elektronik-pilih-e-wallet-atau-kartu-e-money-cCUz>

<https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/informasi-perizinan/uang-elektronik/penyelenggara-berizin/Pages/default.aspx>

*<https://tekno.kompas.com/read/2018/12/06/11560017/apa-kelebihan-dana-dibanding-aplikasi-dompet-digital-lain-?page=2>*

### **Peraturan**

Peraturan Bank Indonesia Nomor  
18/40/PBI/2016 Tentang Penyelenggaraan  
Pemrosesan Transaksi Pembayaran