

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Minat Menggunakan

a. Pengertian Minat

Minat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu kecondongan hati yang besar kepada sesuatu atau gairah.¹ Minat dianggap sebagai keadaan dimana sebelum seseorang melakukan suatu kegiatan, kemudian bisa digunakan menjadi sebuah dasar ketika meramalkan Tindakan atau perilaku dari seseorang tersebut.² Cheng berkata, minat menggunakan didefinisikan sebagai keputusan subjektif dari seorang konsumen tentang kemungkinan kerelaan untuk menggunakan produk dimasa depan.³ Sedangkan Davis mendefinisikan minat sebagai perilaku yang merupakan derajat dari seberapa kuat minat seseorang untuk melakukan suatu hal tertentu.⁴ Kottler mengatakan, minat yaitu sesuatu yang muncul setelah memperoleh rangsangan dari produk yang dilihatnya, yang selanjutnya dapat memunculkan keinginan untuk mencoba produk

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/minat> diakses 10 Juli 2021

² Novia Indah Lestari dan Heni Iswati. *The Effect of SMEs Product Quality and Social Media on Repurchase Interest With Customer Satisfaction as an Intervening Variable*, *Jurnal Akuntansi dan Bisnis* Vol.6 No.1 Juni (2021): 28. <http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/ojs32/index.php/KURS/article/view/1256>

³ Andrian Septa Yogananda dan I Made Bayu Dirgantara. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik, *Diponegoro Journal of Management* Vol.6 No.4 (2017): 4. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/view/17947>

⁴ Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati, "Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang" *Journal of Economic: Education and Entrepreneurship* I no 2 (2020): 67, doi: 10.31331/jee.vli2.1293 <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jee>

tersebut lalu akhirnya muncul rasa ingin untuk dapat memiliki serta membeli produk tersebut.⁵

Adanya minat dari pengguna berarti adanya kemauan untuk bertindak dan menggunakan sesuatu. Namun sejauh mana minat tersebut dapat berperan penting adalah terkait dengan seberapa besar relevansinya terhadap kebutuhan diri. Minat timbul karena sudah pernah melakukan hal tersebut sebelumnya dan merasa tertarik untuk mau melakukannya lagi. Akan tetapi, hal ini tidaklah mutlak, karena minat juga dapat timbul karena rasa keingin tahun seseorang terhadap sesuatu yang belum ia lakukan.⁶

Berdasar pada teori *Technology Acceptance Model*, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat memiliki pengaruh pada minat penggunaan (*behavioral intention*). Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang akan memiliki minat untuk memakai sebuah teknologi, apabila ia mempunyai keyakinan bahwa sebuah teknologi yang ia gunakan bisa dioperasikan dengan mudah untuk meningkatkan kinerjanya.⁷ Minat menggunakan *e-wallet* berarti seseorang memiliki rasa ingin untuk menggunakan *e-wallet* dalam memenuhi sebagian kebutuhan traksaksinya.⁸

⁵ Muhammad Arifiyanto dan Nur Kholidah. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menggunakan Uang Elektronik Berbasis Server*, (Pekalongan: Penerbit NEM), 2020, 9. <https://books.google.co.id/books?id=XYISEAAAQBAJ&pg=false>

⁶ Ani Herwatin dkk. *Antologi Pustakawan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang), 2019, 11. https://www.google.co.id/books/edition/ANTOLOGI_PUSTAKAWAN/eGnqDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=frontcover

⁷ Leoni Joan and Tony Stitnjak. "Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay" *Jurnal Manajemen* Vol.8 No. 2 Mei (2019): 29. <http://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JM/article/view/596/372>

⁸ Giga Bawa Laksana, Endang Siti Astuti, Rizki Yudhi Dewantara. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko dan Persepsi Kesesuaian terhadap Minat Menggunakan *Mobile Banking* (Studi Pada Nasabah Bank Rakyat Indonesia (BRI) Kantor Cabang Rembang,

b. Faktor dan Indikator Minat

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi niat untuk melakukan suatu perilaku (*behavioral intention*). Faktor yang mempengaruhi niat yaitu sikap seorang individu terhadap perilaku dan norma subjektif. Sikap seseorang merupakan sikap positif atau negatif seseorang dalam melakukan sesuatu. Sedangkan norma subjektif adalah perasaan negatif atau positif yang dirasakan seseorang terhadap apa yang dipikirkan oleh orang lain, tentang apa yang harus ia lakukan.⁹

Terdapat tiga dimensi untuk melakukan pengukuran terhadap minat penggunaan seseorang menurut Cheng, yaitu :¹⁰

1. Akan menggunakan produk dimasa depan.
2. Akan sering menggunakan produk dimasa depan.
3. Akan terus menggunakan produk dimasa depan.

Berdasar dimensi tersebut, terdapat tiga indikator menurut Cheng, yaitu:¹¹

- 1) Saya akan secara teratur menggunakan teknologi *e-wallet*.

Jawa Tengah), *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* Vol.26 No.2 September (2015): 3.

<http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1066/1249>

⁹ Leoni Joan and Tony Sitinjak. “Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay” *Jurnal Manajemen* Vol.8 No. 2 Mei (2019): 29. <http://jurnal.kwikiangie.ac.id/index.php/JM/article/view/596/372>

¹⁰ Andean Septa Yogananda dan I Made Bayu Dirgantara. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik, *Diponegoro Journal of Management* Vol.6 No.4 (2017): 4. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/view/17947>

¹¹ Wita Ramdhanti, dkk. Extended TAM Test on Indonesian SME’s Fintech Users & Its Financial Report *Soedirman Accounting Review Journal of Accounting and Business* Vol.5 No.1 (2020): 9. <http://jos.unsoed.ac.id/index.php/sar/article/download/3193/1790/>

- 2) Saya akan sering menggunakan teknologi *e-wallet*.
- 3) Saya akan selalu menggunakan teknologi *e-wallet* dalam masa depan.

2. *E-Wallet*

a. Pengertian *E-Wallet*

Teknologi berkembang secara pesat di era modern ini. Salah satu bentuk perkembangannya tampak pada bidang keuangan, dengan munculnya *Financial Technology* atau kerap disebut dengan *fintech*. *E-Wallet* merupakan suatu bentuk produk dari *fintech*. *Fintech* merupakan model bisnis baru yang membantu masyarakat saat melakukan transaksi keuangan tanpa perlu memiliki rekening, seperti model transaksi yang ada pada perbankan sebelumnya.¹² Lembaga Selain Bank (LSB) maupun Bank merupakan pelaku jasa pembayaran nontunai, seperti proses pengiriman dana, penyelenggaraan kliring ataupun sistem penyelesaian akhir.¹³

Saat ini, masyarakat telah menggunakan produk *fintech*, yakni penggunaan produk keuangan elektronik.¹⁴ Menurut Bank Indonesia membagi uang elektronik menjadi dua kategori, pertama uang elektronik yang berbasis chip, kedua uang elektronik yang berbasis server. Uang elektronik yang disimpan dalam bentuk kartu yang

¹² Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati, "Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko dan Kepercayaan terhadap MInat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang" *Journal of Economic:Education and Entrepreneurship* I no 2 (2020): 66, doi: 10.31331/jeee.vli2.1293 <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jeee>

¹³ Vivi Nila Sari dan Dian Anggraini. "Revolusi Iang Digital Era 5.0 Transaksi Digital", (Solok: CV Insan Cendekia) 2020, 18. https://www.google.co.id/books/edition/Revolusi_Uang_Digital_Era_5_0_Transaksi/OxT5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=frontcover

¹⁴ Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati, "Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko dan Kepercayaan terhadap MInat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang" *Journal of Economic:Education and Entrepreneurship* I no 2 (2020): 66, doi: 10.31331/jeee.vli2.1293 <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jeee>

dapat diisi ulang adalah uang elektronik berbasis chip, dan selanjutnya disebut dengan *e-money*.¹⁵ Uang elektronik berbasis server atau yang kerap disebut *e-wallet*, dalam penggunaannya menggunakan aplikasi yang terhubung pada internet untuk menyimpan nominal uang elektronik.¹⁶ Kemajuan uang elektronik mendapat respon dari ulama di Indonesia dengan mengeluarkan fatwa No. 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah. Pada fatwa tersebut dijelaskan bahwa dalam pengadaan dan pemanfaatan uang elektronik harus menghindari dari semua transaksi riba, *tadlis*, *gharar* dan *risywah*.¹⁷

Uang elektronik mulai dikenal oleh masyarakat Indonesia pada tahun 2007 dengan kemunculan uang elektronik yang berasal dari beberapa bank di Indonesia. Kemunculan uang elektronik di Indonesia diawali dengan kartu Flazz dari BCA, , Brizzi dari bank BRI, E-Money dari bank Mandiri dan kemudian disusul oleh bank lain. Fungsi dari penggunaan uang elektronik adalah untuk melakukan transaksi pembayaran dengan jumlah yang sedikit. Transaksi menggunakan uang elektronik dapat dilakukan secara mudah, karena pengguna hanya perlu membawa kartu yang telah diisi dengan jumlah saldo tertentu, kemudian menempelkan kartu tersebut kepada sensor alat yang telah disediakan oleh pedagang atau *merchant*. Kepemilikan dari uang elektronik ini

¹⁵ Hizbul Hadi Nawawi. "Pengguna "E-Wallet di Kalangan Mahasiswa" *Jurnal Emik* vol.3 no.2 (2020): 190. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/emik/article/download/697/615/>

¹⁶ Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati, "Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko dan Kepercayaan terhadap MInat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang" *Journal of Economic:Education and Entrepreneurship* I no 2 (2020): 66, doi: 10.31331/jee.vli2.1293 <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jeee>

¹⁷ Rohmatun Ni'mah dan Indah Yuliana. *E-Wallet: Sistem Pembayaran dengan Prinsip Hizful Maal*, *Jurnal EKonomi Syariah* Vol.5 No.2 November (2020): 54. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jes/article/view/2016/1354>

tidak terbatas hanya pada nasabah bank penerbit uang elektronik, non nasabah dari bank penerbit juga dapat memiliki uang elektronik berbentuk kartu ini dan dapat melakukan isi ulang saldo.¹⁸

Setelah berkembangnya uang elektronik di Indonesia, muncul perusahaan *fintech* yang mengembangkan uang elektronik berbasis server yang disebut dengan *e-wallet*.¹⁹ Pengguna *e-wallet* dapat menggunakan aplikasi ini secara langsung untuk bertransaksi dengan *merchant* yang telah terdaftar dalam pelayanan dan menjalin kerjasama dengan pengembang *e-wallet*.²⁰

Generasi *millennial* memiliki minat menggunakan sistem pembayaran elektronik karena terdapat banyak manfaat seperti pembayaran yang mudah.²¹ Transaksi menggunakan *e-wallet* tidak perlu menggunakan kartu lagi, tetapi hanya menggunakan ponsel yang telah terkoneksi dengan internet. Sehingga pengguna semakin praktis dalam menggunakan uang elektronik, tidak perlu repot membawa uang *cash* dan kartu, cukup membawa ponsel untuk melakukan berbagai macam transaksi.²²

¹⁸ Wiwik Widiyanti. Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* OVO di Depok, *Moneter: Jurnal Akuntansi dan Keuangan* Vol. 7 No.1 April (2020): 55. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/moneter/article/view/7567/pdf>

¹⁹ Wiwik Widiyanti. Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* OVO di Depok, *Moneter: Jurnal Akuntansi dan Keuangan* Vol. 7 No.1 April (2020): 55. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/moneter/article/view/7567/pdf>

²⁰ Rohmatun Ni'mah dan Indah Yuliana. *E-Wallet: Sistem Pembayaran dengan Prinsip *HiZful Maal**, *Jurnal EKonomi Syariah* Vol.5 No.2 November (2020): 53. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jes/article/view/2016/1354>

²¹ Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati, "Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet* pada Generasi Milenial Kota Semarang" *Journal of Economic: Education and Entrepreneurship* I no 2 (2020): 69, doi: 10.31331/jeeec.vli2.1293 <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jeeec>

²² Wiwik Widiyanti. Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* OVO di Depok,

b. Mekanisme dan Jenis Transaksi *E-Wallet*

Bank Indonesia mengatur penggunaan uang elektronik dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8PBI/2016 tentang perubahan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12PBI/2009 tentang uang elektronik. Alur transaksi dan mekanisme uang elektronik dibagi menjadi tiga jenis yaitu *Single Issuer*, *Multi Issuer Multi Operator* dan *Multi Issuer Single Operator*. Transaksi uang elektronik dimulai ketika pengguna uang elektronik memberikan sejumlah uang tunai kepada penerbit (*Issuer*), untuk selanjutnya ditukar dalam bentuk uang elektronik kepada pengguna dengan nominal yang sama. Setelah uang elektronik diterima oleh pengguna, maka dapat dilakukan transaksi pada *merchant* yang ada, dan akan dilakukan pengurangan nilai uang elektronik sesuai dengan jumlah transaksi pada *merchant*. Kemudian *merchant* yang menerima uang elektronik ini dapat menurunkan nilai uang elektronik kepada penerbit.²³

Terdapat beberapa macam transaksi yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi uang elektronik, diantaranya:²⁴

- a) Penerbitan dan pengisian ulang saldo uang elektronik.
- b) Transaksi pembayaran dengan uang elektronik.
- c) Transfer antar pemegang uang elektronik.
- d) Tarik tunai.
- e) *Refund/redeem*, yakni menukarkan kembali nilai uang elektronik kepada penertbit.

Moneter: Jurnal Akuntansi dan Keuangan Vol. 7 No.1 April (2020): 55.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/moneter/article/view/7567/pdf>

²³ Choiril Anam. *E-Money* (Uang elektronik) dalam Perspektif Hukum Syariah, *Jurnal Qawain* Vol.2 No.1 Januari (2018): 102.
<https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/qawanin/article/view/1049/pdf>

²⁴ Choiril Anam. *E-Money* (Uang elektronik) dalam Perspektif Hukum Syariah, *Jurnal Qawain* Vol.2 No.1 Januari (2018): 99.
<https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/qawanin/article/view/1049/pdf>

c. *E-Wallet* dalam Islam

E-Wallet merupakan suatu bentuk dari perkembangan teknologi yang terjadi seiring berjalannya waktu. Agama Islam memperbolehkan berbagai macam teknologi selagi teknologi tersebut tidak bertentangan dengan ajarannya. Menurut Al-Syaitibi sesungguhnya syariat itu memiliki tujuan untuk menciptakan kesejahteraan manusia di akhirat maupun di dunia, hukum-hukum disyariatkan untuk kesejahteraan umat. Salah satu surah di Al-qur'an menjelaskan manusia merupakan pemimpin dimuka bumi dan Allah memposisikan semesta ini agar dapat dimanfaatkan manusia dengan cara yang baik.²⁵ Dalam surah Al-baqarah ayat 29 Allah SWT berfirman yang bunyinya :

ثُمَّ جَمَعْنَا الْأَرْضَ فِي مَا لَكُمْ خَلْقَ الَّذِي هُوَ
 ٥ سَمَاوَاتٍ سَبْعَ فَسَوَّاهُنَّ السَّمَاءَ إِلَى اسْتَوَى
 عَلَيْهِمْ شَيْءٌ يَكُلُّ وَهُوَ

Artinya : Dialah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikan-Nya tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu. (Q.S Al-Baqarah 2:29).²⁶

Seorang ulama memberikan pendapat yang berhubungan dengan dompet digital. Buya Yahya seorang ulama mengatakan “Jika niat kita untuk membayar akan jasa yang kita terima, maka secara sah kita halal. Gambaran sederhananya ketika kita membayar akan sesuatu yang kita butuhkan dahulu, kemudian lewat sistem ada yang memotong biaya dari saldo kita. Kemudian saldo itu diserahkan kepada pemberi jasa, hal itu sah-sah

²⁵ Choiril Anam. *E-Money* (Uang elektronik) dalam Perspektif Hukum Syariah, *Jurnal Qawain* Vol.2 No.1 Januari (2018): 103. <https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/qawanin/article/view/1049/pdf>

²⁶ “Tafsir Qur’an” <https://tafsirq.com/2-al-baqarah-ayat-29>

saja, bukan riba”.²⁷ Dapat disimpulkan bahwa hukum penggunaan *e-wallet* menurut kacamata Islam diperbolehkan dan sah-sah saja. Terlebih penggunaan dompet digital sejatinya untuk memberikan kemudahan masyarakat dalam melakukan transaksi ketika sedang tidak membawa uang tunai. Haram atau tidaknya *e-wallet* bergantung pada pengguna *e-wallet* itu sendiri. Sebelum menggunakan *e-wallet*, biasanya penerbit mengajukan syarat dan ketentuan sebagai informasi kesepakatan dengan pengguna *e-wallet*, dan ketentuan tersebut memerlukan persetujuan pengguna.²⁸

3. Teori *Technology Acceptance Model*

a. Pengertian *Technology Acceptance Model*

Technology Acceptance Model merupakan konsep perilaku yang menggambarkan tentang pendekatan pemanfaatan teknologi informasi. *Technology Acceptance Model* merupakan pengembangan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang sebelumnya telah dikemukakan oleh Fishbein dan Ajzen tahun 1975.²⁹ Kemudian *Technology Acceptance Model* dikenalkan oleh Fred Davis yang telah banyak disempurnakan dengan memasukkan konstruk-konstruk baru yang sebelumnya tidak ada.³⁰ Fred Davis mengembangkan *Technology Acceptance Model*

²⁷ Ulin Nuha, Moh.Nurul Qomar dan Rafika Anissa Maulana. “Perluakah *E-Wallet* Berbasis Syariah” *MALIA:Journal of Islamic Banking and Finance* vol.4, no.1 (2020): 64.
<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/syirkah/article/view/8449>

²⁸ Ulin Nuha, Moh.Nurul Qomar dan Rafika Anissa Maulana. “Perluakah *E-Wallet* Berbasis Syariah” *MALIA:Journal of Islamic Banking and Finance* vol.4, no.1 (2020): 64.
<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/syirkah/article/view/8449>

²⁹ Anjar Priyono. “Analisis Pengaruh *Trust* dan *Risk* dalam Penerimaan teknologi dompet elektronik Go-Pay” *Jurnal Siasat Bisnis* vo.21, no.1 (2017):90.
<https://journal.uii.ac.id/JSB/article/view/7338/7003>

³⁰ Anjar Priyono. “Analisis Pengaruh *Trust* dan *Risk* dalam Penerimaan teknologi dompet elektronik Go-Pay” *Jurnal Siasat Bisnis* vo.21, no.1 (2017):90.
<https://journal.uii.ac.id/JSB/article/view/7338/7003>

dengan tujuan untuk menguraikan faktor yang menentukan diterima atau tidaknya suatu teknologi, selanjutnya akan menjelaskan perilaku pengguna pada berbagai teknologi komputasi pengguna akhir.³¹

Technology Acceptance Model dikembangkan untuk mengetahui seberapa derajat penerimaan dari suatu sistem teknologi baru dikalangan pengguna teknologi informasi.³² Menurut Pavlou, hasil dari penelitian yang menggunakan *Technology Acceptance Model* menunjukkan bahwa konsep *Technology Acceptance Model* cukup praktis dan kokoh untuk menafsirkan bagaimana tingkat penerimaan teknologi oleh penggunanya, terutama dalam konteks teknologi informasi.³³ Pada dasarnya *Technology Acceptance Model* menguji dua variabel, yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*).³⁴ Manakala khalayak mempersepsikan kemanfaatan dan kemudahan penggunaan dengan positif, maka akan timbul minat menggunakan *e-wallet*.³⁵

³¹ Leoni Joan and Tony Sitinjak. "Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay" *Jurnal Manajemen* Vol.8 No. 2 Mei (2019): 29. <http://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JM/article/view/596/372>

³² Yuliani Dwi Rhamawati dan Rahmi Yuliana. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet pada Mahasiswa STIE Banak BPD Jateng", *ECONBANL: Journal of Economics and Banking* vol.2 no.2 (Oktober 2020): 159. <http://jurnal.stiebankbpdjateng.ac.id/jurnal/index.php/econbank/article/view/100/122>

³³ Anjar Priyono. "Analisis Pengaruh *Trust* dan *Risk* dalam Penerimaan teknologi dompet elektronik Go-Pay" *Jurnal Siasat Bisnis* vo.21, no.1 (2017):90. <https://journal.uui.ac.id/JSB/article/view/7338/7003>

³⁴ Leoni Joan and Tony Sitinjak. "Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay" *Jurnal Manajemen* Vol.8 No. 2 Mei (2019): 29. <http://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JM/article/view/596/372>

³⁵ Leoni Joan and Tony Sitinjak. "Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Layanan

4. Persepsi

a. Pengertian Perspsi

Sebuah persepsi dapat menjadi suatu hal yang sangat mempengaruhi atas diterima atau tidaknya sebuah teknologi baru. Minat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi baru atau tidak menggunakan dipengaruhi oleh adanya persepsi. Berhasil atau tidaknya penerimaan sebuah aplikasi baru dapat diramalkan melalui hubungan korelasional maupun hubungan sebab akibat.³⁶

Persepsi merupakan sebuah proses penggalan informasi menggunakan panca indera yang selanjutnya disaring, ditata dan diinterpretasi sehingga informasi yang didapat menjadi suatu bentuk yang mempunyai makna. Proses persepsi dimulai dengan pengamatan melalui proses melihat, proses mendengarkan, sentuhan kemudian menerima suatu informasi.³⁷ Terdapat tiga tahap dalam proses persepsi, yaitu :³⁸

Pembayaran Digital Go-Pay” *Jurnal Manajemen* Vol.8 No. 2 Mei (2019): 28.
<http://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JM/article/view/596/372>

³⁶ Giga Bawa Laksana, Endang Siti Astuti, Rizki Yudhi Dewantara. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko dan Persepsi Kesesuaian terhadap Minat Menggunakan *Mobile Banking* (Studi Pada Nasabah Bank Rakyat Indonesia (BRI) Kantor Cabang Rembang, Jawa Tengah), *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* Vol.26 No.2 September (2015): 2.

<http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1066/1249>

³⁷ Giga Bawa Laksana, Endang Siti Astuti, Rizki Yudhi Dewantara. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko dan Persepsi Kesesuaian terhadap Minat Menggunakan *Mobile Banking* (Studi Pada Nasabah Bank Rakyat Indonesia (BRI) Kantor Cabang Rembang, Jawa Tengah), *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* Vol.26 No.2 September (2015): 3.

<http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1066/1249>

³⁸ M. Anang Firmansyah, *Perilaku Konsumen*, (Sleman: Penerbit Deepublish), 2018, 81-82.

<https://books.google.co.id/books?id=onpage&q&f=true>

- 1) *Exposure* yaitu proses penyerapan sebuah informasi tentang produk yang menggunakan panca indra dari pengguna/konsumen.
- 2) *Attention* yaitu kondisi saat pengguna memproses informasi yang sudah ia peroleh sebelumnya. Pada sesi ini informasi baru yang pengguna dapat akan dibandingkan dengan informasi yang sebelumnya telah dipunyai. Sehingga pengguna dapat mengidentifikasi kekurangan serta kelebihan yang terdapat pada suatu produk.
- 3) *Interpretation* yaitu pemahaman atas informasi yang masuk pada konsumen berdasarkan karakteristik produk. Sehingga konsumen dapat memaknai suatu produk.

Menurut Gaspersz, terdapat tiga hal penyebab yang persepsi dipengaruhi:³⁹

- 1) Pengalaman dimasa lalu
- 2) Keinginan
- 3) Pengalaman orang lain

b. Persepsi Kemudahan Penggunaan

1) Pengertian Persepsi Kemudahan Penggunaan

Menurut Davis kemudahan berarti “*freedom from difficulty or great effort*”. Davis mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan adalah “*the degree to which a person believes that using a particular system would be free of effort*”.⁴⁰ Persepsi kemudahan

³⁹ Giga Bawa Laksana, Endang Siti Astuti, Rizki Yudhi Dewantara. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko dan Persepsi Kesesuaian terhadap Minat Menggunakan *Mobile Banking* (Studi Pada Nasabah Bank Rakyat Indonesia (BRI) Kantor Cabang Rembang, Jawa Tengah), *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* Vol.26 No.2 September (2015): 3.

<http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1066/1249>

⁴⁰ Endang Fatmawati. “ Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisa Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan” *Jurnal Iqra'* Vol.09 No.01 (Mei 2015): 6.

didefinisikan sebagai derajat keyakinan seseorang dalam menggunakan sesuatu akan bebas dari usaha. Terbebas dari usaha yang dimaksudkan yaitu dimana pengguna dapat bebas dari kesulitan dan tidak memerlukan usaha berlebih dalam menggunakan sesuatu.⁴¹

Berdasar pada beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa jika pengguna suatu teknologi meyakini bahwa semakin mudah pengoperasian dari teknologi yang ia gunakan untuk maka ia akan menggunakan teknologi tersebut. Begitupun sebaliknya, apabila suatu teknologi diyakini sulit untuk pengoperasiannya maka seorang pengguna teknologi tidak akan menggunakan teknologi tersebut. Sehingga persepsi kemudahan penggunaan akan memudahkan seorang pengguna teknologi untuk merasakan manfaat yang dirasakan meningkat.⁴²

Pada penelitian ini, mengacu bahwa penggunaan *e-wallet* dalam kehidupan sehari-hari akan bebas dari usaha yang memberatkan pengguna *e-wallet*. Pada riset yang ada sebelumnya telah ditunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh yang signifikan akan minat untuk menggunakan.⁴³

<https://www.neliti.com/id/publications/196942/technology-acceptance-model-tam-untuk-menganalisis-penerimaan-terhadap-sistem-in>

⁴¹ Mirna Tria Pratiwi, Farida Indriani dan J.Sugiarto, “Analisis Pengaruh *Technology Readiness* terhadap Minat Menggunakan TCASH di Kota Semarang” *Jurnal Bisnis Strategi* Vol.2 No.1 (Juli 2017): 79. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jbs/article/view/16962>

⁴² Mirna Tria Pratiwi, Farida Indriani dan J.Sugiarto, “Analisis Pengaruh *Technology Readiness* terhadap Minat Menggunakan TCASH di Kota Semarang” *Jurnal Bisnis Strategi* Vol.2 No.1 (Juli 2017): 79. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jbs/article/view/16962>

⁴³ Adeyinka Tella dan Gbola Olasina. Predicting Users’ Continuance Intention Toward E-Payment System: An Extension of The Technology Acceptance Model, *International Journal of Information System and Social Change* Vol.5 Maret (2014): 52. https://www.researchgate.net/publication/265905915_Predicting_Users%27_Cont

2) Dimensi dan Indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan

Menurut vankeetesh sebuah teknologi baru akan dipersepsikan dengan mudah bila teknologi tersebut mudah untuk dimengerti, untuk digunakan, untuk dijangkau serta praktis dalam menggunakannya.⁴⁴ Untuk melakukan pengukuran persepsi kemudahan, adapun indikator menurut Davis, sebagai berikut :⁴⁵

1. *Easy to Learn* yaitu mudah dimengerti.
2. *Controllable* yaitu bisa dikendalikan.
3. *Clear and Understanable* yaitu jelas dan bisa dipahami.
4. *Flexible* yaitu luwes.
5. *Easy to Become Skillful* yaitu mudah agar menjadi mahir.
6. *Easy to Use* yaitu mudah dipergunakan.

Davis menjabarkan indikator diatas menjadi beberapa item untuk melakukan pengukuran terhadap persepsi kemudahan penggunaan, yaitu sebagai berikut :⁴⁶

1. Saya sering menjadi bingung ketika saya menggunakan suatu sistem.
2. Saya sering melakukan kesalahan saat menggunakan sistem elektronik.

[inuance Intention Toward E-payment System An Extension of the Technology Acceptance Model](#)

⁴⁴ Wiwik Widiyanti. Pengaruh Kemanafaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallat* OVO di Depok, *Moneter: Jurnal Akuntansi dan Keuangan* Vol. 7 No.1 April (2020): 56. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/moneter/article/view/7567/pdf>

⁴⁵ Endang Fatmawati. “ Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisa Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan” *Jurnal Iqra'* Vol.09 No.01 (Mei 2015): 7. <https://www.neliti.com/id/publications/196942/technology-acceptance-model-tam-untuk-menganalisis-penerimaan-terhadap-sistem-in>

⁴⁶ Fred D. Davis. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and User Acceptance of Inforation Technology, *MIS Quarterly* Vol. 13, No. 3 September (1989): 324. https://aprender.ead.unb.br/pluginfile.php/107803/mod_folder/content/0/Artigos%20Seleccionados%20Outubro%202015/Te%C3%B3ricos/1989%20Davis%20MODELO%20TAM%20MISQ.pdf?forcedownload=1

3. Berinteraksi dengan sistem elektronik sering membuat frustrasi.
4. Saya perlu sering berkonsultasi dengan manual pengguna saat menggunakan sistem elektronik.
5. Berinteraksi dengan sistem elektronik membutuhkan banyak upaya mental saya.
6. Saya merasa mudah untuk pulih dari kesalahan menggunakan suatu sistem elektronik.
7. Sistem elektronik kaku dan tidak fleksibel untuk berinteraksi.
8. Saya merasa mudah untuk mendapatkan sistem elektronik untuk melakukan apa yang saya ingin lakukan.
9. Sistem elektronik sering berperilaku dengan cara yang tidak terduga.
10. Saya merasa rumit, untuk menggunakan surat elektronik.
11. Interaksi saya dengan sistem elektronik mudah saya pahami.
12. Mudah bagi saya untuk mengingat cara melakukan tugas menggunakan sistem elektronik.
13. Sistem elektronik memberikan panduan bermanfaat dalam melakukan tugas.
14. Secara keseluruhan, saya menemukan sistem elektronik mudah digunakan.

c. Persepsi Manfaat

1) Pengertian Perspsi Manfaat

Davis menyatakan bahwa persepsi manfaat adalah *“The degree to wich a person believes that using a particular system would enhance his or her job performance”*.⁴⁷ Persepsi manfaat diartikan sebagai derajat dari

⁴⁷ Endang Fatmawati. “ Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisa Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan” *Jurnal Iqra'* Vol.09 No.01 (Mei 2015): 6.
<https://www.neliti.com/id/publications/196942/technology-acceptance-model-tam-untuk-menganalisis-penerimaan-terhadap-sistem-in>

keyakinan seseorang ketika menggunakan sebuah sistem atau teknologi yang dapat mengoptimalkan kinerja dari pemakainya.⁴⁸ Hal ini mengarah pada pemahaman tentang manfaat, dimana manfaat merupakan keandalan untuk dapat memberikan nilai secara maksimal.⁴⁹ Adapun teori manfaat yang didefinisikan oleh Jogiyanto, yaitu kemanfaatan akan terasa bila sebuah sistem dapat memacu proses, mengoptimalkan produktivitas dan efektifitas serta bermanfaat bagi individu.⁵⁰

2) Dimensi dan Indikator Persepsi Manfaat

Terdapat beberapa indikator untuk mengukur dari persepsi manfaat menurut Davis, sebagai berikut :⁵¹

1. *Work more quickly* yaitu efisiensi pekerjaan.
2. *Improve job performance* yaitu mengoptimalkan kinerja.
3. *Increase productivity* yaitu mengoptimalkan produktivitas.
4. *Effectiveness* yaitu efektif.

⁴⁸ Mirna Tria Pratiwi, Farida Indriani dan J.Sugiarto, “Analisis Pengaruh *Technology Readiness* terhadap Minat Menggunakan TCASH di Kota Semarang” *Jurnal Bisnis Strategi* Vol.2 No.1 (Juli 2017): 79. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jbs/article/view/16962>

⁴⁹ Mirna Tria Pratiwi, Farida Indriani dan J.Sugiarto, “Analisis Pengaruh *Technology Readiness* terhadap Minat Menggunakan TCASH di Kota Semarang” *Jurnal Bisnis Strategi* Vol.2 No.1 (Juli 2017): 79. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jbs/article/view/16962>

⁵⁰ Wiwik Widiyanti. Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallat OVO* di Depok, *Moneter: Jurnal Akuntansi dan Keuangan* Vol. 7 No.1 April (2020): 56. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/moneter/article/view/7567/pdf>

⁵¹ Endang Fatmawati. “Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisa Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan” *Jurnal Iqra'* Vol.09 No.01 (Mei 2015): 7. <https://www.neliti.com/id/publications/196942/technology-acceptance-model-tam-untuk-menganalisis-penerimaan-terhadap-sistem-in>

5. *Make job easier* yaitu memudahkan pekerjaan.
6. *Usefull* yaitu bermanfaat.

Berdasar indikator diatas, diperjelas oleh David pada item pernyataan dibawah ini⁵².

1. Pekerjaan yang saya lakukan akan sulit dilakukan tanpa sistem elektronik.
2. Menggunakan sistem elektronik memberi saya kendali lebih besar atas pekerjaan saya.
3. Menggunakan sistem elektronik meningkatkan kinerja pekerjaan saya.
4. Sistem elektronik memenuhi kebutuhan saya yang berhubungan dengan pekerjaan.
5. Menggunakan sistem elektronik menghemat waktu saya.
6. Sistem elektronik memungkinkan saya menyelesaikan tugas dengan lebih ceoat.
7. Sistem elektronik mendukung aspek penting dari pekerjaan saya.
8. Menggunakan sistem elektronik memungkinkan saya menyelesaikan lebih banyak pekerjaan dari pada yang harusnya bisa terjadi.
9. Menggunakan sistem elektronik mengurangi waktu yang saya habiskan untuk kegiatan yang tidak perlu.
10. Menggunakan sistem elektronik meningkatkan efektifitas pekerjaan yang saya lakukan.
11. Menggunakan sistem elektronik meningkatkan kualitas pekerjaan yang saya lakukan.

⁵² Fred D. Davis. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and User Acceptance of Inforation Technology, *MIS Quarterly* Vol. 13, No. 3 September (1989): 324.

https://aprender.ead.unb.br/pluginfile.php/107803/mod_folder/content/0/Artigos%20Selecionados%20Outubro%202015/Te%C3%B3ricos/1989%20Davis%20MODELO%20TAM%20MISQ.pdf?forcedownload=1

12. Menggunakan sistem elektronik meningkatkan produktivitas saya.
13. Menggunakan sistem elektronik memudahkan pekerjaan saya.
14. Secara keseluruhan, saya merasa sistem elektronik berguna dalam pekerjaan saya.

5. Teori Kepercayaan

a. Pengertian Kepercayaan

E-Wallet merupakan sebuah instrumen *finance* yang cukup baru di masyarakat. Sehingga kepercayaan dari pengguna merupakan salah satu unsur yang dirasa sangat vital dalam penggunaannya. Perusahaan penerbit diharuskan mengedepankan kepuasan pelanggan untuk membangkitkan rasa percaya masyarakat terhadap *e-wallet* yang diterbitkannya.⁵³

Trust atau kepercayaan merupakan sesuatu yang harus dibangun dari awal dan dapat dibuktikan oleh pihak lain. Apabila kedua belah pihak atau lebih memiliki kepercayaan satu sama lain maka suatu transaksi bisnis akan terjadi. Menurut Kim kepercayaan merupakan kesan dangkal dalam waktu yang singkat serta dapat dipertahankan sementara.⁵⁴

b. Dimensi dan Indikator Kepercayaan

Menurut Kim terdapat dua bentuk konstruk kepercayaan yaitu : *competence trust* dan *goodwill trust*.⁵⁵

⁵³ Andrian Septa Yogananda dan I Made Bayu Dirgantara. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik, *Diponegoro Journal of Management* Vol.6 No.4 (2017): 3. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/view/17947>

⁵⁴ Eujin Kim dan Suresh Tafisina. Customers' Initial Trust in E-Business: How to Measure Customers Initial Trust, *Americas Conference on Information System (AMCIS)* (2003): 36. <https://aisel.aisnet.org/amcis2003/5>

⁵⁵ Eujin Kim dan Suresh Tafisina. Customers' Initial Trust in E-Business: How to Measure Customers Initial Trust, *Americas Conference on Information System (AMCIS)* (2003): 36. <https://aisel.aisnet.org/amcis2003/5>

1) *Competence Trust*

Competence trust atau kepercayaan kompetensi diperlukan ketika memilih pekerja teknis tertentu dan pihak lain ingin memastikan bahwa teknis atau pelayanan teknis akan sesuai dengan kompeten dan benar.⁵⁶ Item-item pada kepercayaan berdasarkan *competence trust* yaitu :⁵⁷

- a) Saya percaya bahwa barang atau jasa yang disediakan perusahaan harus berkualitas tinggi.
- b) Saya percaya bahwa perusahaan memiliki keahlian untuk menyediakan mekanisme transaksi yang aman dan andal.
- c) Saya percaya bahwa perusahaan memiliki kapasitas dan sumber daya untuk menyediakan barang atau jasa berkualitas tinggi.

2) *Goodwill Trust*

Item-item pada *goodwill trust* yaitu :⁵⁸

- a) Saya percaya bahwa perusahaan jujur dengan pelanggan sepanjang waktu.
- b) Saya percaya bahwa perusahaan tertarik pada kesejahteraan pelanggan.
- c) Saya percaya bahwa perusahaan benar-benar tulus dalam menepati janji yang dibuat kepada pelanggan.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji teori *Technology Acceptance Model* yang terdiri dari dua

⁵⁶ Michael Prayitno Ondy dkk. Kepercayaan sebagai Salah Satu Faktor Kepuasan Kerja untuk Mencapai Keberhasilan Proyek Perumahan, *Jurnal Dimensi Pratama Teknik Sipil* Vol.2 No.2 (2013): 2. <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-sipil/article/view/1202/1089>

⁵⁷ Eujin Kim dan Suresh Tafisina. Customers' Initial Trust in E-Bussinese: How to Measyre Customers Initial Trust, *Americas Conference on Information System (AMCIS)* (2003): 37. <https://aisel.aisnet.org/amcis2003/5>

⁵⁸ Eujin Kim dan Suresh Tafisina. Customers' Initial Trust in E-Bussinese: How to Measyre Customers Initial Trust, *Americas Conference on Information System (AMCIS)* (2003): 37. <https://aisel.aisnet.org/amcis2003/5>

variable *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* serta dengan satu variable tambahan yaitu variable *trust*, terhadap minat penggunaan teknologi *e-wallet* pada generasi millennial di Kudus. Sebelum penelitian ini dilakukan, telah ada riset-riset sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti lain dengan konsep penelitian yang serupa dengan penelitian ini. Sebagai bahan perbandingan, berikut beberapa penelitian terdahulu yang telah diselenggarakan oleh beberapa peneliti, sebagai berikut :



Tabel 2. 1
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama, judul (volume, nomor, tahun)	Hasil	Metode	Perbedaan	Persamaan
1.	Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani, Pengaruh Persepsi Manfaat Persepsi Kemudahan dan Persepsi Risiko terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus pada Masyarakat di Kota Semarang)	<ol style="list-style-type: none"> Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat untuk menggunakan layanan uang elektronik di Kota Semarang. Persepsi Risiko mempunyai pengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan 	<ol style="list-style-type: none"> Penelitian oleh Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani menggunakan metode penelitian eksplanatori yang menguji ada dan tidaknya hubungan sebab akibat dari variabel dependen dan variabel independen. Teknik pengambilan sampel untuk penelitian ini adalah dengan <i>convenience sampling</i>, 	<ol style="list-style-type: none"> Varibel risiko digunakan pada penelitian Priambodo dan Prabawani, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti tidak menggunakan variable risiko, melainkan variable <i>trust</i> (kepercayaan). Populasi pada penelitian yang dilakukan Priambodo dan Bulan adalah masyarakat 	<ol style="list-style-type: none"> Penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan teori <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM). Menggunakan variable persepsi kemudahan dan persepsi manfaat dalam melakukan penelitian.

No	Nama, judul (volume, nomor, tahun)	Hasil	Metode	Perbedaan	Persamaan
	JIAB Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis (Vol.5, No.2 2016)	layanan uang elektronik pada masyarakat Kota Semarang.	<p>menggunakan kuesioner dengan pertanyaan terbuka dan skala likert dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju.</p> <p>3. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan bantuan program software SmartPLS 2.0 yang terdiri dari <i>outer model</i> dan <i>inner model</i>.</p>	Kota Semarang, Jawa Tengah. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penelitian menggunakan populasi generasi millennial di Kota Kudus, Jawa Tengah.	
2.	Adhi Firman Ramadhan, Andrian Budri Prasetyo, dan Lala Irviana, Persepsi Mahasiswa dalam	1. Persepsi Manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap variable minat penggunaan <i>e-money</i> pada	<p>1. Penelitian oleh Adhi Firman Ramadhan dkk merupakan penelitian deskriptif dengan metode kuantitatif.</p> <p>2. Data diperoleh</p>	1. Penelitian Adhi Firman Ramadhan dkk menggunakan variabel persepsi keamanan dan risiko sebagai	1. Teori <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) sama-sama digunakan dalam penelitian.

No	Nama, judul (volume, nomor, tahun)	Hasil	Metode	Perbedaan	Persamaan
	Menggunakan E-Money (JDEB Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis Vol.13 No.2 2016)	<p>Mahasiswa Universitas Diponegoro.</p> <p>2. Persepsi kemudahan, persepsi keamanan dan risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>e-money</i>.</p>	<p>dengan membagikan kuesioner skala likert dan variabel dummy sebagai skala pengukurannya, serta wawancara yang dilakukan kepada responden.</p> <p>3. Metode analisis data pada penelitian Adhi Firman Ramadhan dkk menggunakan analisis regresi linear berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS.</p>	<p>variabel tambahan sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan variabel <i>trust</i> sebagai variabel tambahan.</p> <p>2. Populasi pada penelitian Adhi Firman Ramadha dkk adalah mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang, sedangkan peneliti menggunakan populasi pada</p>	<p>2. Variabel persepsi kemudahan dan persepsi manfaat yang digunakan oleh Adhi Firman Ramadhan dkk juga digunakan peneliti dalam penelitian yang akan dilakukan.</p>

No	Nama, judul (volume, nomor, tahun)	Hasil	Metode	Perbedaan	Persamaan
				<p>generasi millennial di Kota Kudus.</p> <p>3. Obyek yang digunakan adalah <i>e-money</i> sedangkan peneliti menggunakan obyek <i>e-wallet</i>.</p>	
3.	Anjar Priyono, Analisis Pengaruh <i>Trust</i> dan <i>Risk</i> dalam Penerimaan dompet elektronik <i>Go-Pay</i>	<p>1. Variabel persepsi kemudahan, persepsi manfaat, <i>risk</i>, <i>satisfaction</i>, <i>reputation</i> dan <i>familiarity</i> berpengaruh positif terhadap minat penggunaan aplikasi <i>Go-Pay</i></p>	<p>1. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik <i>convenience randomnessampling</i>.</p> <p>2. Data diperoleh dengan menggunakan survey langsung kepada responden menggunakan</p>	<p>1. Populasi pada penelitian Anjar Priyono adalah mahasiswa UII Yogyakarta dengan sampel mahasiswa dari Fakultas Ekonomi UII. Sedangkan peneliti menggunakan sampel generasi</p>	<p>1. Teori <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> sama-sama digunakan dalam penelitian.</p> <p>2. Penelitian Anjar Priyono dan Penelitian peneliti</p>

No	Nama, judul (volume, nomor, tahun)	Hasil	Metode	Perbedaan	Persamaan
		<p>di Kota Yogyakarta.</p> <p>2. Variabel <i>trust</i> tidak berpengaruh secara langsung terhadap minat dalam menggunakan dompet elektronik.</p>	<p>kuesioner.</p> <p>3. Analisis data pada penelitian ini menggunakan <i>structural equation modelling</i>, dengan bantuan software SmartPLS.</p>	<p>millennial di Kota Kudus.</p> <p>2. Penelitian Anjar Priyono menggunakan variabel laten baru yang tidak ada dalam <i>technology acceptance model</i> yang masih asli, yaitu <i>familiarity</i>, <i>risk</i> dan <i>satisfaction</i>.</p>	<p>menggunakan variabel penelitian yang sama yaitu persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan <i>trust</i> sebagai variabel tambahan dalam penggunaan teori TAM.</p>
4.	Elsa Silaen dan Bulan Prabawani, Pengaruh Persepsi Kemudahan Menggunakan <i>E-Wallet</i> dan Persepsi	<p>1. Persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan promosi berpengaruh terhadap minat pembelian kembali saldo</p>	<p>1. Penelitian ini merupakan <i>explanatory research</i> yang menjelaskan hubungan antar satu variabel dengan variabel lain.</p>	<p>1. Populasi penelitian oleh Elsa dan Prabawani adalah seluruh pengguna <i>e-wallet</i> di Semarang. Sedangkan</p>	<p>1. Teori <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) sama-sama digunakan dalam penelitian.</p> <p>2. Penelitian Elsa</p>

No	Nama, judul (volume, nomor, tahun)	Hasil	Metode	Perbedaan	Persamaan
	<p>Manfaat Serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo E-Wallet Ovo</p> <p>(JIAB Jurnal Ilmu Administrasi dan Bisnis Vol.8 No.4 2019)</p>	<p><i>e-wallet</i> OVO.</p>	<p>2. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah <i>purposive sampling</i>, yaitu teknik menentukan sampel dengan beberapa pertimbangan agar hasil yang diperoleh bisa lebih representatif.</p> <p>3. Metode analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, koefisien korelasi, koefisien determinasi, analisis regresi sederhana dan</p>	<p>penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan populasi generasi millennial di Kota Kudus.</p> <p>2. Penelitian oleh Elsa dan Prabawani menggunakan variabel promosi sebagai variabel tambahan. Sedangkan peneliti menggunakan variabel <i>trust</i> sebagai variabel tambahan.</p>	<p>dan Prabawani serta penelitian yang akan dilakukan peneliti sama-sama menggunakan variabel persepsi kemudahan dan persepsi manfaat.</p>

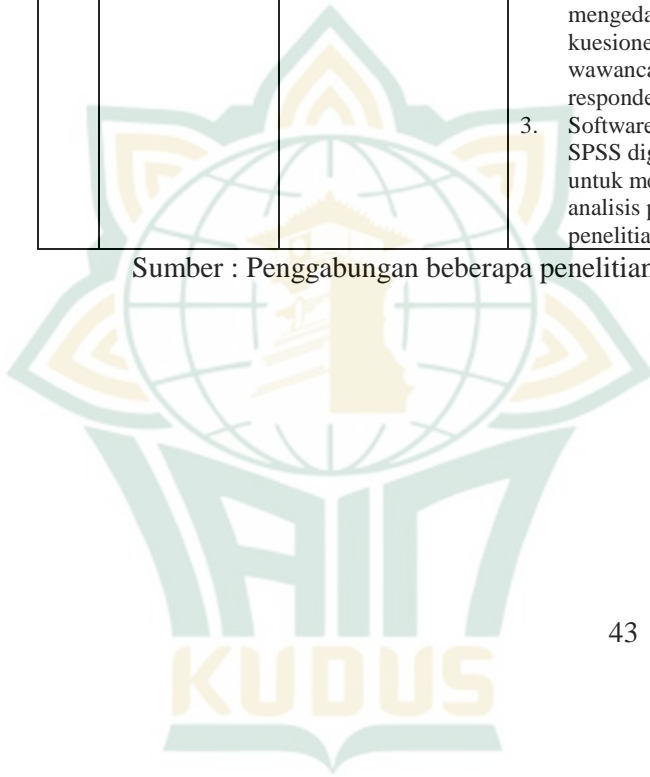
No	Nama, judul (volume, nomor, tahun)	Hasil	Metode	Perbedaan	Persamaan
			berganda, uji signifikansi dan uji F dengan menggunakan software SPSS versi 21.00.		
5.	Ahmad dan Bambang Setiyo Pambudi, Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Ulang Nasabah dalam menggunakan <i>Internet Banking</i> (Studi	<ol style="list-style-type: none"> Persepsi manfaat, keamanan dan ketersediaan fitur beroengaruh terhadap minat ulang nasabah dalam menggunakan <i>internet banking</i> BRI. Persepsi kemudahan tidak berpengaruh pada minat 	<ol style="list-style-type: none"> Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, untuk menguji kebenaran adanya pengaruh dari faktor-faktor independen terhadap variabel dependen. Sampel pada penelitian ini adalah nasabah Bank BRI kota Bangkalan yang pernah menggunakan 	<ol style="list-style-type: none"> Obyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknologi <i>internet banking</i>, sedangkan peneliti akan meneliti obyek <i>e-wallet</i>. Populasi pada penelitian Ahmad dan Pambudi adalah nasabah BRI 	<ol style="list-style-type: none"> Teori <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> sama-sama digunakan dalam penelitian. Menggunakan persepsi kemudahan dan persepsi manfaat dalam penelitian.

No	Nama, judul (volume, nomor, tahun)	Hasil	Metode	Perbedaan	Persamaan
	<p>Pada Program Layanan <i>Internet Banking</i> BRI)</p> <p>(Jurnal Studi Manajemen Vol.8 No.1 2014)</p>	<p>ulang nasabah dalam menggunakan <i>internet banking</i> BRI.</p>	<p>layanan <i>Internet Banking</i> BRI.</p> <p>3. Metode analisis penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS dengan uji secara simultan dan secara parsial.</p>	<p>yang bertempat tinggal di Kota Bangkalan, sedangkan peneliti akan menggunakan populasi generasi millennial di Kota Kudus.</p> <p>3. Penelitian Ahmad dan Pambudi menggunakan dua variabel tambahan yaitu variabel keamanan dan ketersediaan fitur, sedangkan peneliti hanya menggunakan satu variabel</p>	

No	Nama, judul (volume, nomor, tahun)	Hasil	Metode	Perbedaan	Persamaan
				tambahan yaitu <i>trust</i> .	
6.	Siti Rodiah dan Inaya Sri Melati, Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> pada Generasi Millennial Kota Semarang (Journal of Economic Education and Entrepreneursh ip Vol.1 no.2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan serta kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i>. 2. Persepsi risiko berpengaruh negative terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan pada penelitian Siti dan Melati adalah pendekatan kualitatif, dengan metode survei 2. Prngambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan teknik <i>incidental sampling</i>, yakni pengambilan sampel berdasarkan siapa saja yang kebetulan bertemu dengan peneliti. Perolehan data pada penelitian ini 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Populasi pada penelitian Rodiah dan Melati adalah generasi millennial di Kota Semarang, sedangkan peneliti menggunakan populasi generasi millennial di Kota Kudus. 2. Pada penelitian Rodiah dan Melati mengguakan variabel risiko juga sebagai variabel 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teori <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> sama-sama digunakan dalam penelitian. 2. Penelitian yang akan dilakukan peneliti dan penelitian oleh Rodiah dan Melati menggunakan tiga variabel yang sama yaitu, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan

No	Nama, judul (volume, nomor, tahun)	Hasil	Metode	Perbedaan	Persamaan
	2020)		didapatkan dengan mengedarkan kuesioner dan wawancara kepada responden. 3. Software aplikasi SPSS digunakan untuk membantu analisis pada penelitian ini.	tambahan, sedangkan peneliti tidak menggunakan variabel risiko pada penelitian.	kepercayaan.

Sumber : Penggabungan beberapa penelitian terdahulu yang diolah oleh penulis, 2021.



C. Kerangka Berfikir

Penelitian yang akan peneliti lakukan akan diawali dengan penggunaan model dasar *Technology Acceptance Model*. Model tersebut mengatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat memberikan pengaruh akan minat untuk menggunakan sebuah teknologi.⁵⁹ Kemudian peneliti memasukkan variabel baru yang berdasar pada teori dan penelitian sebelumnya telah dicantumkan, yaitu variabel kepercayaan. Berdasar pada variabel-variabel independen yang disebutkan, peneliti akan mengukur minat penggunaan teknologi *e-wallet* pada generasi millennial di Kota Kudus.

Berlandaskan pada *Technology Acceptance Model* pengguna teknologi informasi bertindak secara realistis, ketika pengguna meneguhkan akan menggunakan teknologi tersebut. Bersandarkan pada referensi ini, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat dapat menentukan minat dalam menggunakan sebuah teknologi informasi yang baru.⁶⁰ Didukung dengan variabel tambahan yakni variabel kepercayaan sebagai sebagai tolak ukur tingkat minat penggunaan suatu teknologi informasi yang baru.

Persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan seberapa percaya seseorang terhadap penggunaan teknologi informasi dapat membebaskan dirinya dari suatu usaha yang besar. Selanjuta persepsi manfaat menunjukkan seberapa tingkat percaya seseorang dalam menggunakan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dalam menyelesaikan pekerjaannya.⁶¹ Dalam

⁵⁹ Anjar Priyono. “Analisis Pengaruh *Trust* dan *Risk* dalam Penerimaan teknologi dompet elektronik Go-Pay” *Jurnal Siasat Bisnis* vol.21, no.1 (2017):90. <https://journal.uii.ac.id/JSB/article/view/7338/7003>

⁶⁰ Anjar Priyono. “Analisis Pengaruh *Trust* dan *Risk* dalam Penerimaan teknologi dompet elektronik Go-Pay” *Jurnal Siasat Bisnis* vol.21, no.1 (2017):91. <https://journal.uii.ac.id/JSB/article/view/7338/7003>

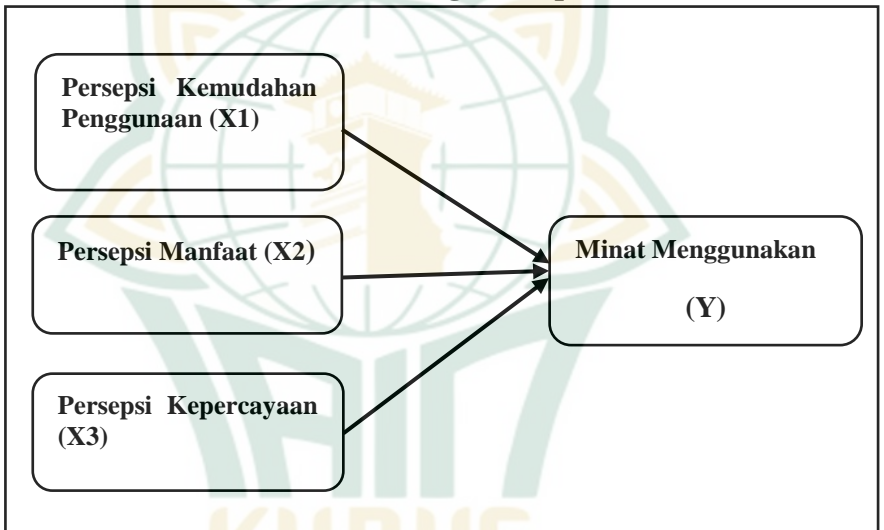
⁶¹ Indyah Hartami Santi dan Fandi Sudiasmo. *Perceived Ease of Use Terhadap Behavioral Intention to Use dan Actual Usage Pada Aplikasi Identifikasi Jenis Kulit Wajah*, (Surabaya: CV Jakad Media Publishing) 2020, hal.23-24.

https://www.google.co.id/books/edition/PERCEIVED_USEFULNESS_DAN_PERCEIVED_EASE/1qoJEEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=frontcover

menggunakan suatu teknologi, terkadang ada unsur ketidakpastian yang harus dihadapi, seperti risiko yang akan datang dalam menggunakannya. Diperlukan sebuah kepercayaan dari pengguna untuk tetap menggunakan suatu teknologi dan mau menerima ketidakpastian yang mungkin akan dialaminya.

Berdasar pada pemaparan diatas, berikut gambaran dari kerangka teoritis dari penelitian ini :

Tabel 2. 2
Kerangka Berpikir



Sumber : Teori Cheng, Teori Davis, Teori Davis dan Teori Eujin Kim, yang diolah penulis 2021

D. Hipotesis

Hipotesis ialah praduga peneliti terhadap masalah pada penelitian yang dilakukan. Menurut Zikmund, hipotesis adalah dugaan yang belum terbukti. Begitu pula dengan Sugiyono yang mengatakan bahwa hipotesis sama dengan tanggapan sementara dari rumusan masalah. Meskipun hipotesis dirancang berlandaskan data yang valid, hipotesis tidak bisa disebut sebagai sebuah

kebenaran, untuk membuktikan hipotesis ini benar atau salah, maka perlu dilakukan penelitian yang sesuai.⁶²

1. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet*

Menurut Davis kemudahan berarti “*freedom from difficulty or great effort*”. Selanjutnya Davis mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan adalah “*the degree to which a person believes that using a particular system would be free of effort*”.⁶³ Persepsi kemudahan didefinisikan sebagai derajat keyakinan seseorang dalam menggunakan sesuatu akan bebas dari usaha. Bebas dari usaha yang dimaksudkan yaitu dimana pengguna dapat terlepas dari kesusahan dan tidak memerlukan usaha berlebih dalam menggunakan sesuatu.⁶⁴ Apabila pengguna suatu teknologi meyakini bahwa semakin mudah pengoperasian dari teknologi yang ia gunakan untuk maka ia akan menggunakan teknologi tersebut. Begitupun sebaliknya, apabila suatu teknologi diyakini sulit untuk pengoperasiannya maka seorang pengguna teknologi tidak akan menggunakan teknologi tersebut. Sehingga persepsi kemudahan penggunaan akan memudahkan seorang pengguna teknologi untuk merasakan manfaat yang dirasakan meningkat.⁶⁵

Terdapat beberapa riset yang telah dilaksanakan sebelumnya. Salah satu riset yang mengutarakan

⁶² “Pengertian Hipotesis: Tujuan, Kegunaan, Jenis, Ciri dan Pengujiannya” <https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-hipotesis/>

⁶³ Endang Fatmawati. “Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisa Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan” *Jurnal Iqra’* Vol.09 No.01 (Mei 2015): 6. <https://www.neliti.com/id/publications/196942/technology-acceptance-model-tam-untuk-menganalisis-penerimaan-terhadap-sistem-in>

⁶⁴ Mirna Tria Pratiwi, Farida Indriani dan J.Sugiarto, “Analisis Pengaruh *Technology Readiness* terhadap Minat Menggunakan TCASH di Kota Semarang” *Jurnal Bisnis Strategi* Vol.2 No.1 (Juli 2017): 79. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jbs/article/view/16962>

⁶⁵ Mirna Tria Pratiwi, Farida Indriani dan J.Sugiarto, “Analisis Pengaruh *Technology Readiness* terhadap Minat Menggunakan TCASH di Kota Semarang” *Jurnal Bisnis Strategi* Vol.2 No.1 (Juli 2017): 79. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jbs/article/view/16962>

bahwa persepsi kemudahan penggunaan mempunyai hubungan secara signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi *e-wallet* Go-Pay adalah penelitian oleh Anjar Priyono. Jika pengguna memiliki rasa percaya bahwa suatu sistem informasi mudah untuk dioperasikan maka ia akan menggunakannya. Berlandaskan uraian diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H1 : Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* oleh generasi milenial di Kota Kudus

2. Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet*

Davis menyatakan bahwa persepsi manfaat adalah “*The degree to which a person believes that using a particular system would enhance his or her job performance*”.⁶⁶ Persepsi manfaat diartikan sebagai derajat dari keyakinan seorang individu dalam menggunakan sebuah teknologi yang mampu mengoptimalkan kinerja dari penggunanya.⁶⁷

Berdasarkan pada riset yang dilakukan oleh Priambodo dan Prabawani persepsi kemudahan serta persepsi manfaat menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat dalam menggunakan layanan uang elektronik. Pengguna merasa dengan menggunakan uang elektronik berbagai keuntungan dapat dirasakan. Keuntungan ini tercermin seperti pada ketelitian dan kecepatan saat bertransaksi, dapat bertransaksi dengan nilai kecil ataupun frekuensi tinggi, mudah dan praktis dalam menggunakannya

⁶⁶ Endang Fatmawati. “ Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisa Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan” *Jurnal Iqra'* Vol.09 No.01 (Mei 2015): 6. <https://www.neliti.com/id/publications/196942/technology-acceptance-model-tam-untuk-menganalisis-penerimaan-terhadap-sistem-in>

⁶⁷ Mirna Tria Pratiwi, Farida Indriani dan J.Sugiarto, “Analisis Pengaruh *Technology Readiness* terhadap Minat Menggunakan TCASH di Kota Semarang” *Jurnal Bisnis Strategi* Vol.2 No.1 (Juli 2017): 79. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jbs/article/view/16962>

serta dirasa lebih efisien dibanding menggunakan uang tunai.⁶⁸ Berdasar pada uraian diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H2 : Persepsi Manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* oleh generasi milenial di Kota Kudus

3. Pengaruh Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet*

Trust atau kepercayaan merupakan sesuatu yang harus dibangun dari awal dan dapat dibuktikan oleh pihak lain. Suatu transaksi bisnis akan terjadi bila kedua belah pihak atau lebih memiliki kepercayaan satu sama lain. Menurut Kim kepercayaan merupakan kesan dangkal dalam waktu yang singkat serta dapat dipertahankan sementara.⁶⁹

E-Wallet merupakan sebuah instrumen *finance* yang cukup baru dikalangan masyarakat. Sehingga kepercayaan menjadi salah satu faktor penting yang dipertimbangkan dalam penggunaannya. Penerbit *e-wallet* perlu mengedepankan kepuasan pemakai supaya masyarakat timbul rasa percaya dengan produk yang dikeluarkannya.⁷⁰

Sesuai riset tentang persepsi kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet* yang dilakukan oleh Rodiyah dan Melati memberikan hasil bahwa variabel kepercayaan memiliki pengaruh positif terhadap minat generasi milenial menggunakan *e-*

⁶⁸ Singih Priambodo dan Bulan Prabawani. “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Risiko terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus pada Masyarakat di Kota Semarang)” *JIAB Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, vol.5 no.2 (2016): 131. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jiab/article/view/11294>

⁶⁹ Eujin Kim dan Suresh Tafsina. Customers’ Initial Trust in E-Business: How to Measure Customers Initial Trust, *Americas Conference on Information System (AMCIS)* (2003): 36. <https://aisel.aisnet.org/amcis2003/5>

⁷⁰ Andrea Septa Yogananda dan I Made Bayu Dirgantara. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko terhadap Minat Unruk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik, *Diponegoro Journal of Management* Vol.6 No.4 (2017): 3. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/view/17947>

wallet.⁷¹ Berdasar pada uraian diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H3 : Kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* oleh generasi milenial di Kota Kudus



⁷¹ Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati, “Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko dan Kepercayaan terhdap MInat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang” *Journal of Economic:Education and Entrepreneurship I* no 2 (2020): 78, doi: 10.31331/jeee.vli2.1293 <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jeee>