

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan dalam teknologi tentunya memberi efek positif bagi suatu negara, salah satunya adalah bagi peningkatan perekonomian negara. Teknologi digital hadir untuk membuat suatu negara dapat menggerakkan ekonominya menuju ekonomi digital.¹ Ekonomi digital memanfaatkan bantuan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam segala bentuk aktivitas ekonomi, termasuk pada transaksi jual beli, marketing, dan sebagainya.² Perkembangan teknologi ikut ber-*impact* pada sektor keuangan yakni dengan terciptanya *financial technology (fintech)*. Eksistensi *fintech* menjadikan layanan keuangan menjadi lebih mudah, efektif, tanpa batasan tempat dan waktu.³

Kemunculan *fintech* membuat berbagai perubahan dalam sistem keuangan di mana kegiatan transaksi sehari-hari yang biasanya dilakukan secara langsung beralih menjadi transaksi melalui internet (*digital payment*).⁴ *Fintech* menjadi solusi atas kesulitan dan dilema saat mengakses layanan keuangan, terutama pada sektor keuangan konvensional.⁵ Kebutuhan dan keinginan manusia akan kehidupan yang serba

¹Sindy Lita Kumala, "Perkembangan Ekonomi Berbasis Digital Di Indonesia," *Journal of Economics and Regional Science* 1, no. 2 (2022): 110, <https://doi.org/10.52421/jurnal-esensi.v1i2.190>.

²H Wijoyo et al., *Digital Economy Dan Pemasaran Era New Normal* (Solok: Insan Cendekia Mandiri, 2020), 103.

³Chairul Iksan Burhanuddin and Muhammad Nur Abdi, "Tingkat Pemahaman Dan Minat Masyarakat Dalam Penggunaan *Fintech*," *Owner* 3, no. 1 (2019): 21, <https://doi.org/10.33395/owner.v3i1.79>.

⁴Raihanah Basalamah et al., "Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology (*Fintech*) Gopay Pada Generasi Milenial Di Kota Palu," *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam* 4, no. 1 (2022): 59, <https://doi.org/10.24239/jiebi.v4i1.93.57-71>.

⁵Linda Lorenza Hafifah, Nengah Widya Utami, and I Gst.Agung Prmaesti Dwi Putri, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Behavioral Intention Dan User Behavior Pada *Fintech*ShopeePay Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (Utaut)," *Jurnal Akuntansi Bisnis* 15, no. 2 (2022): 103, <https://doi.org/10.30813/jab.v15i2.3574>.

praktis dan modern menjadikan sebagian masyarakat lebih menyukai menggunakan pembayaran berbasis digital karena lebih mudah dalam proses pembayarannya.⁶ Pembayaran secara digital melalui *smartphone* mempermudah kegiatan transaksi baik secara *online* maupun *offline*. Masyarakat Indonesia mayoritas memakai internet dalam kegiatan ekonomi seperti penjualan dan pembelian online, mencari harga, dan informasi pembelian.⁷

E-wallet adalah suatu bentuk *financial technology* yang tengah ramai digunakan oleh masyarakat. Menurut Bank Indonesia, dompet digital yakni layanan online penyimpanan rincian instrumen pembayaran, baik yang memakai *card* ataupun *e-money*, yang bisa menampung dana saat dibutuhkan dalam pembayaran.⁸ *E-wallet* menawarkan banyak kemudahan dengan teknologi aktual untuk dimanfaatkan oleh penggunaannya.⁹ Hadirnya berbagai aplikasi *e-wallet* menjadikan seseorang tidak perlu bepergian ketika hendak belanja, ataupun melakukan penarikan uang terlebih dahulu karena *e-wallet* bisa digunakan sebagai media transaksi dan tempat untuk menyimpan uang.¹⁰

Di Indonesia, terdapat banyak *e-wallet* yang telah dipergunakan masyarakat, yang paling sering di antaranya yakni Gopay, OVO, Dana, ShopeePay, LinkAja. Beberapa *e-wallet*

⁶Wisnu Panggah Setiyono, *Financial Techology* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2021) 84 <<https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-6292-68-6/1048>>.

⁷Muhammad Nurhuala Huddin, Martina Rahmawati Masitoh, and Khairul Ikhsan, “Kemudahan Penggunaan, Facilitating Condition, Keamanan Teknologi Dan Compatibility Terhadap Niat Menggunakan Pembayaran Mobile Di Indonesia,” *Jurnal Inspirasi Bisnis Dan Manajemen* 5, no. 2 (2022): 132, <https://doi.org/10.33603/jibm.v5i2.5764>.

⁸“Sistem Pembayaran Dan Pengelolaan Uang Rupiah,” Bank Indonesia, n.d., <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx#Dompet-Elektronik>.

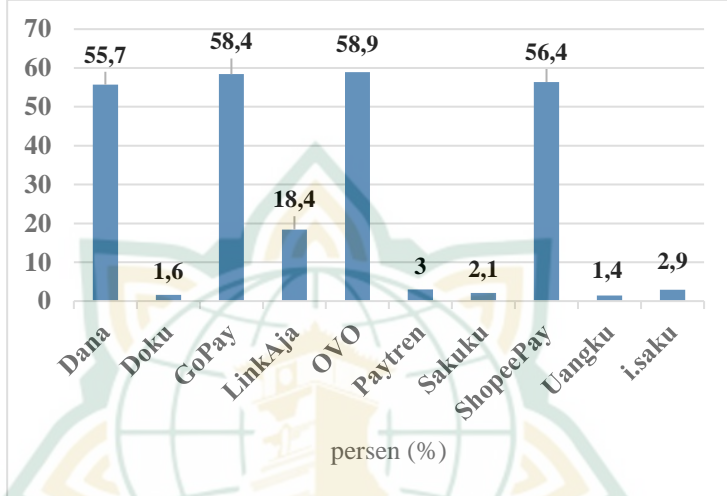
⁹Hizbul Hadi Nawawi, “Penggunaan *E-wallet* Di Kalangan Mahasiswa,” *Emik* 3, no. 2 (2020): 189–205, <https://doi.org/10.46918/emik.v3i2.697>.

¹⁰Gusi Putu Lestara Permana, Hesty Pahlevy Setyo Rini, and I Gusti Ngurah Darma Paramartha, “*Fintech* Dari Perspektif Perilaku User Dalam Penggunaan *E-wallet* Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM).” *Widya Akuntansi Dan Keuangan* 3, no. 1 (2021): 50–70.

tersebut telah terhubung dengan berbagai *marketplace* serta platform digital yang memiliki banyak pengguna.

Gambar 1.1

***E-Wallet* yang Sering Digunakan Masyarakat Indonesia**



Sumber: Dailysocial.id

Penggunaan dari *e-wallet* pun kian mendominasi hingga mampu menyaingi penggunaan instrumen pembayaran lainnya seperti pembayaran tunai, *paylater*, transfer bank, QRIS, dan sebagainya.¹¹ Menurut Djafaara (2006), peluang Indonesia dalam mengembangkan alat pembayaran non tunai masih sangat besar. Hal ini terbukti dengan munculnya kegiatan belanja atau transaksi menggunakan uang elektronik (*cashless society*) yang biasanya dilakukan oleh generasi milenial.¹²

Generasi milenial merupakan generasi yang identik dengan kemajuan teknologi, terutama dalam menggunakan sosial media, berbelanja secara online, investasi, dan

¹¹ Khoirul Anam, “Riset InsightAsia: *E-wallet* GoPay Paling Banyak Digunakan,” CNBC Indonesia, accessed Desember 27, 2022, <https://www.google.com/amp/s/www.cnbcindonesia.com/tech/20221129173430-37-392232/riset-insightasia-e-wallet-gopay-paling-banyak-digunakan/amp>

¹²Vania Katherine Hermawan and Eristia Lidia Paramita, “Trust Dan Perceived Usefulness Dan Pengaruhnya Terhadap Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan *E-wallet*,” *Jurnal Ekobis : Ekonomi Bisnis & Manajemen* 10, no. 2 (2020): 224, <https://doi.org/10.37932/j.e.v10i2.131>.

sebagainya.¹³ Generasi milenial biasa disebut generasi Y memiliki rentang usia dari 17-37 tahun, yang umumnya selalu dekat dengan *gadget*, media sosial, dan menyukai hal-hal yang cepat dan instan.¹⁴ Paramita dan Irena (2020) menyebutkan bahwa generasi milenial tumbuh beriringan dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang bisa membuat pembangunan bangsa di berbagai sektor menjadi lebih cepat, salah satunya yakni dalam perekonomian.¹⁵

Riset dengan judul ‘*Consumer Preference Towards Banking and E-wallet*’ oleh Populix menyebutkan bahwa pengguna *e-wallet* paling besar ada di kota Jakarta yakni 43%, Bandung 10%, Surabaya 7%, dan Semarang, Medan, serta kota lainnya masing-masing 5%.¹⁶ Sementara pengguna *e-wallet* sejumlah 68% adalah kalangan generasi milenial, pengguna usia 35 tahun ke atas hanya berjumlah 28%. Penggunaan *e-wallet* terbanyak dipakai *top-up* dan pembelian data sebesar 76%, *online shopping* 56%, *product payment* 41%, serta pembelian *food delivery* 36%.¹⁷ Berdasar hal tersebut, maka saat ini generasi milenial adalah pengguna terbesar dari *e-wallet*.

Salah satu kota yang menerapkan pembayaran digital dalam kegiatan transaksi yakni kota Pati, Jawa Tengah.

¹³Lusia Tria Hatmanti Hutami, “Intensi Penggunaan Electronic Wallet Generasi Millennial Pada Tiga Startup ‘Unicorn’ Indonesia Berdasarkan Modifikasi TAM,” *Jurnal Perilaku Dan Strategi Bisnis* 7, no. 2 (2019): 137, <https://doi.org/10.26486/jpsb.v7i2.607>.

¹⁴Putri Nadiyah, Ridwan Indra Jatikusumo, and Erwin Permana, “Efektifitas Penggunaan *E-wallet* Dikalangan Mahasiswa Dalam Proses Menentukan Keputusan Pembelian,” *JEMMA (Journal of Economic, Management and Accounting)* 4, no. 2 (2021): 131, <https://doi.org/10.35914/jemma.v4i2.725>.

¹⁵Sisca Aulia, “Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompot Digital,” *Jurnal Komunikasi* 12, no. 2 (2020): 303, <https://doi.org/10.24912/jk.v12i2.9829>.

¹⁶Sylke Febrina Laucereno, “Pengguna Dompot Digital Makin Menjamur, Tapi Masih Didominasi Warga Jakarta,” DetikFinance, 2022, <https://finance.detik.com/fintech/d-6204379/pengguna-dompot-digital-makin-menjamur-tapi-masih-didominasi-warga-jakarta>.

¹⁷Naomi Adisty, “Pengguna Dompot Digital Di Indonesia Kian Tinggi, Mana Yang Paling Banyak Digemari?,” GoodStats, accessed Desember 27, 2022, <https://goodstats.id/article/penggunaan-dompot-digital-di-indonesia-kian-tinggi-dompot-digital-apa-paling-banyak-digunakan-0C7Nx>.

Perkembangan digital payment di kota Pati sangat didukung oleh pemerintah setempat. Dinas Koperasi dan UMKM bersama BRI Pati mengadakan bazar digital UMKM untuk mengenalkan pembayaran digital melalui QRIS pada pelaku UMKM di kota Pati. Kegiatan ini bertujuan mendorong para pelaku usaha untuk melakukan transaksi secara *cashless* agar bisa berinteraksi dengan platform-platform penyedia *digital payment*, baik dari lembaga keuangan seperti bank ataupun dompet digital misalnya OVO, Gopay, dan sebagainya.¹⁸

Meskipun *e-wallet* mulai memiliki ketenaran di masyarakat, akan tetapi faktor-faktor yang memengaruhi niat pemakaian *e-wallet* secara berkelanjutan masih belum konsisten, masyarakat menyadari adanya *digital payment*, namun penggunaannya masih cenderung rendah.¹⁹ Dari fenomena yang terjadi di masyarakat, penggunaan *e-wallet* belum diiringi dengan pemahaman akan kegunaan dan manfaat dari *e-wallet* itu sendiri. Banyak kalangan yang sebatas mengenal, memakai satu fitur tanpa paham fitur lain, dan tidak mengeksplorasi lebih jauh tentang apa saja layanannya. Selain itu, fasilitas layanan yang kurang, serta adanya biaya admin membuat orang lebih memilih melakukan transaksi secara tunai alih-alih sepenuhnya memakai *e-wallet*.²⁰

Penggunaan dan penerimaan layanan digital bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor. UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) ialah suatu model pengembangan teori oleh Venkatesh, dkk., yang bisa digunakan dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang bisa memberi pengaruh pada niat perorangan menggunakan suatu teknologi.

¹⁸ Mazka Hauzan Naufal, "UMKM Pati Dikenalkan Dengan Metode Pembayaran QRIS," *Tribunnews*, accessed February 15, 2023, <https://www.google.com/amp/s/jateng.tribunnews.com/amp/2021/12/10/umk-m-pati-dikenalkan-dengan-metode-pembayaran-qr-is>.

¹⁹ Amallia Ispriandina and Mamun Sutisna, "Faktor-Faktor Penerimaan Teknologi Yang Memengaruhi Intensi Kontinuitas Penggunaan Mobile Wallet Di Kota Bandung," *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* 10, no. 1 (2019): 1047, <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.1.2/proceeding/article/view/1462>.

²⁰ Adhi Prakosa and Dimas Jati Wintaka, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Ulang *e-wallet* Pada Generasi Milenial Di Daerah Istimewa Yogyakarta," *Bisman (Bisnis Dan Manajemen): The Journal of Business and Management* 3, no. 1 (2020): 72–85.

Dalam UTAUT ada empat faktor yakni ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*).²¹

Performance expectancy atau ekspektasi kinerja berarti seberapa jauh tiap-tiap individu percaya bahwa performa kerja akan meningkat dengan menggunakan suatu sistem. Dengan memanfaatkan dompet digital, pekerjaan dalam sehari-hari perorangan akan terbantu.²²

Effort expectancy atau ekspektasi usaha berarti ukuran kemudahan dalam menggunakan suatu sistem. Pengguna berkeyakinan bahwa *e-wallet* akan mudah saat diakses serta bisa dengan cepat melayani apa yang dibutuhkan.²³ Kemudahan penggunaan teknologi informasi akan memunculkan ketertarikan menimbulkan rasa kenyamanan pada saat memakai sistem tersebut. Ketika seorang pengguna merasa bahwa menggunakan layanan memerlukan sedikit usaha, maka akan cenderung menggunakannya.²⁴

Pengaruh sosial (*social influence*) merupakan ukuran seberapa percaya seseorang terhadap orang lain dalam mempengaruhi perilaku dalam memakai suatu teknologi baru. Persepsi perorangan terhadap suatu teknologi dipengaruhi oleh pandangan orang disekitarnya, termasuk keluarga, dan

²¹Viswanath Venkatesh et al., "User Acceptance of Information Technology: Toward A Unified View," *MIS Quarterly* 27, no. 3 (2003): 447, <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/30036540>.

²²Maharani Puspa Ayu Achiriani and Imanudin Hasbi, "Pengaruh *Performance expectancy*, *Effort expectancy*, *Social influence*, Perceived Risk, Perceived Cost Terhadap Behavioral Intention Pada Pengguna Dompet Digital Dana Di Indonesia," *E-Proceeding of Management* 8, no. 1 (2021): 378, <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/14375>.

²³Pharot Intarot and Chutima Beokhaimook, "Influencing Factor in *E-wallet* Acceptant and Use," *International Journal of Business and Administrative Studies* 4, no. 4 (2018): 174, <https://doi.org/10.20469/ijbas.4.10004-4>.

²⁴Clarissa and Keni, "Effort Expectancy, Facilitating Conditions, Dan Trust Untuk Memprediksi Behavior Intention Penggunaan E-Wallet," *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan* 6, no. 5 (2022): 527, <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jmbk.v6i5.20316>.

kelompok tertentu.²⁵ Dengan kata lain bahwa jika orang disekitarnya banyak yang memakai *e-wallet* maka besar kemungkinan seseorang akan terpengaruh untuk menggunakan *e-wallet* juga.

Facilitating conditions atau kondisi yang memfasilitasi berarti ukuran kepercayaan tiap-tiap individu akan tersedianya infrastruktur organisasional dan teknis dalam mendukung operasional sistem. Pengguna memiliki keyakinan bahwa fasilitas yang tersedia dalam praktiknya mendorong penggunaan dari *e-wallet*.²⁶

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas faktor-faktor penerimaan teknologi UTAUT terhadap intensi penggunaan *e-wallet*. Penelitian Tussyanah, dkk., pada 2021, memberikan hasil *performance expectancy* pengaruhnya positif signifikan pada intensi pemakaian *e-wallet*. Orang-orang yang menggunakan *e-wallet* memiliki harapan bahwa kinerjanya bisa meningkat dengan menggunakan aplikasi tersebut. Makin besarnya harapan kinerja yang positif dari seseorang maka makin besar pula niat dalam menjalankannya.²⁷ Penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian Sindi Livia Damayanti, dkk., tahun 2021 di mana memberikan hasilnya *performance expectancy* tidak ada pengaruh signifikan pada minat kalangan milenial memakai *e-wallet*.²⁸

Penelitian Clarissa dan Keni pada 2021 menunjukkan *effort expectancy* pengaruhnya positif terhadap intensi

²⁵Ida Rosnidah et al., "Critical Factor of Mobile Payment Acceptance in Millennial Generation: Study on the UTAUT Model" 306 (2019): 124, <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2991/isseh-18.2019.30>.

²⁶Muhammad Taufik Hidayat, Qurrotul Aini, and Elvi Fetrina, "Penerimaan Pengguna *E-wallet* Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus)," *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi* 9, no. 3 (2020): 240, <https://doi.org/10.22146/v9i3.227>.

²⁷Tussyanah Tussyanah, Agus Wahyudin, and Muhammad Khafid, "Analyzing Factors Affecting the Behavioral Intention to Use *E-wallet* with the UTAUT Model with Experience as Moderating Variable," *Et Al / Journal of Economic Education* 10, no. 2 (2021): 120, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jeec>.

²⁸Sindi Livia Damayanti et al., "Minat Menggunakan *E-wallet* Pada Generasi Milenial Dengan Pendekatan UTAUT (Unified Theory of Acceptance Use of Technology)," *Jurnal BAABU AL-ILMI: Ekonomi Dan Perbankan Syariah* 6, no. 1 (2021): 63, <https://doi.org/10.29300/ba.v6i1.3988>.

penggunaan *e-wallet*.²⁹ Penelitian ini tak selaras dengan penelitian Yulia Wahyu Saragih dan Brady Rikumahu pada 2022 di mana memberi hasil *effort expectancy* tidak ada pengaruh signifikan pada niat penggunaan *e-wallet*.³⁰

Aries Andrianto dalam penelitiannya pada 2020 menyatakan bahwa *social influence* tidak mempengaruhi niat penggunaan *e-wallet*.³¹ Sedangkan dalam Milda Handayani dan Muhammad Richo Rianto tahun 2021 menyatakan *social influence* mempengaruhi minat generasi milenial dalam menggunakan dompet digital.³² Penelitian ini didukung penelitian Siti Asghina Fauziah dan Siti Ashfiasari pada 2021, di mana *social influence* berpengaruh signifikan.³³

Riset oleh Dwi Septia Pratiwi dan Kadek Dwi Nuryana tahun 2021 menyatakan ada pengaruh antara kondisi yang memfasilitasi pada penggunaan *e-wallet* DANA. Pengguna dompet digital mempunyai intensi atau niat menggunakan *fintech* tersebut didasarkan pada kondisi fasilitas pendukung yang ada dalam mengakses teknologi.³⁴

²⁹ Clarissa and Keni, "Effort Expectancy, Facilitating Conditions, Dan Trust Untuk Memprediksi Behavior Intention Penggunaan E-Wallet," 528.

³⁰Yulia Wahyu Saragih and Brady Rikumahu, "Analisis Faktor Adopsi *E-wallet* GOPAY, OVO, DAN DANA Dengan Model Utaut2 Pada Masyarakat Jawa Barat," *Nominal: Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen* 11, no. 1 (2022): 80, <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/nominal.v11i1.43075>.

³¹Aries Andrianto, "Faktor Yang Mempengaruhi Behavior Intention Untuk Penggunaan Aplikasi Dompet Digital Menggunakan Model Utaut2," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis* 25, no. 2 (2020): 111–22, <https://doi.org/10.35760/eb.2020.v25i2.2412>.

³² Milda Handayani and Muhammad Richo Rianto, "Pengaruh Financial Knowledge , Pendapatan Dan Social Influence Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pembayaran Digital Pada Generasi Milenial Islam Di Kota Bekasi," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 7, no. 03 (2021): 1863, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v7i3.3620> 1.

³³Siti Asghina Fauziah and Siti Ashfiasari, "Pengaruh *Social influence* Dan Self-Efficacy Terhadap Intention to Use Mobile Payment System Pada Pengguna *E-wallet*," *Jurnal Ekonomi Manajemen, Bisnis Dan Sosial (EMBISS)* 1, no. 4 (2021): 315, <https://embiss.com/index.php/embiss>.

³⁴Dwi Septia Pratiwi and I Kadek Dwi Nuryana, "Analisis Tingkat Penerimaan Dan Kepercayaan Pengguna Teknologi Terhadap Penggunaan Dompet Digital DANA," *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence* 02, no. 04 (2021): 84, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/43436/37162>.

Penelitian oleh Venansius Kenny dan Carunia Mulya Firdausy tahun 2022 menghasilkan bahwa kondisi yang memfasilitasi mempengaruhi niat menggunakan dompet digital *ShopeePay*.³⁵ Penelitian ini bertolak belakang dengan Afiany Nur Fadhillah dan Maya Setiawardani pada 2022 yang memberi hasil *facilitating conditions* tidak ada pengaruhnya pada niat penggunaan dompet digital *ShopeePay*.³⁶

Dari sejumlah penelitian tersebut, diketahui bahwa teori yang ada tidak selalu sesuai dengan fenomena yang terjadi. Penggunaan *e-wallet* dalam masyarakat masih belum optimal. Hal ini ditunjukkan dari pengguna dompet digital yang masih didominasi oleh kota-kota besar saja. Selain itu, terdapat inkonsistensi dalam penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga perlu kajian lebih lanjut untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi intensi pemakaian dari *e-wallet* pada masyarakat, khususnya generasi milenial yang merupakan pengguna terbanyak dari *e-wallet*. Peneliti memilih kota Pati sebagai lokasi penelitian karena jumlah penduduknya yang sebagian besar adalah generasi milenial berpeluang dalam mengoptimalkan penggunaan *e-wallet* sebagai media transaksi ekonomi. Penelitian ini juga dimaksudkan untuk mendukung upaya pemerintah kabupaten Pati dalam mengembangkan *digital payment* melalui *platform* digital salah satunya yaitu *e-wallet*.

Berdasar pada uraian latar belakang di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti tentang intensi penggunaan *e-wallet*, dengan judul penelitian **“Pengaruh *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions* terhadap Intensi Penggunaan *E-Wallet* pada Generasi Milenial di Kota Pati”**.

³⁵Venansius Kenny and Carunia Mulya Firdausy, “Pengaruh *Performance Expectation, Effort Expectation, Social influence*, dan *Facilitating Condition* terhadap *Behavioral Intention* pada Pengguna *ShopeePay* di Jakarta,” *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan* 6, no. 3 (2022): 275, <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jmbk.v6i3.18658>.

³⁶Afiany Nur Fadhillah and Maya Setiawardani, “Analisis Penerapan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* Terhadap Niat Menggunakan *ShopeePay*,” *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* 13, no. 1 (2022): 1239, <https://jurnal.polban.ac.id/proceeding/article/view/4256>.

B. Rumusan Masalah

Berdasar uraian latar belakang, maka perumusan masalah penelitian yakni:

1. Apakah *performance expectancy* berpengaruh terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di kota Pati?
2. Apakah *effort expectancy* berpengaruh terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di kota Pati?
3. Apakah *social influence* berpengaruh terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di kota Pati?
4. Apakah *facilitating conditions* berpengaruh terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di kota Pati?

C. Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui pengaruh *performance expectancy* terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di kota Pati.
2. Untuk mengetahui pengaruh *effort expectancy* terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di kota Pati.
3. Untuk mengetahui pengaruh *social influence* terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di kota Pati.
4. Untuk mengetahui pengaruh *facilitating conditions* terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di kota Pati.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharap bisa memberi manfaat bagi peneliti serta pihak-pihak lainnya secara teori maupun praktiknya. Manfaat penelitian ini di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharap bisa menambah pengetahuan wawasan peneliti perihal penggunaan electronic wallet dalam masyarakat serta bisa menjadi acuan referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan. Penelitian ini juga diharap memberikan wawasan serta ketertarikan

masyarakat untuk menggunakan *e-wallet* dalam transaksi kesehariannya.

2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap penelitian ini bisa dipakai sebagai bahan pertimbangan bagi platform penyedia jasa *e-wallet* agar senantiasa meningkatkan pelayanan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian digunakan untuk memahami secara garis besar dari bagian-bagian yang saling berhubungan. Susunan penulisan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagian awal

Bagian awal penelitian ini berisi halaman judul, pengesahan, abstrak, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel.

2. Bagian isi

Bagian ini meliputi:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisikan deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka pikir, hipotesis.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini berisikan jenis dan pendekatan, populasi dan sampel, identifikasi variabel, variabel operasional, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisikan gambaran obyek penelitian, gambaran umum responden, analisis data, pembahasan.

BAB V : Penutup

Bab ini terdiri dari simpulan, dan saran-saran.

3. Bagian akhir

Bagian ini terdiri dari daftar pustaka, daftar riwayat hidup, lampiran-lampiran.