

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Obyek Penelitian

a. *E-wallet*

E-wallet atau dompet digital yakni sebuah aplikasi elektronik yang bisa difungsikan untuk alat pembayaran dalam kegiatan transaksi secara non tunai (*online*), yang bisa diakses secara cepat dan praktis melalui *smartphone*.¹ *E-wallet* memenuhi kebutuhan transaksi pengguna dalam kegiatan bisnis maupun konsumsi sehari-hari seperti pembelian barang, pembayaran tagihan, dan pembayaran transportasi *online*. Adapun transaksi pada *e-wallet* umumnya telah memiliki pengawasan dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) sehingga keamanan data pengguna dapat terjaga.²

Transaksi pembayaran pada *e-wallet* bisa dilakukan dengan pembuatan dan verifikasi akun. Setelah membuat akun pengguna bisa melanjutkan dengan mengisi (*top-up*) saldo terlebih dahulu. Setelah pengisian saldo maka pengguna bisa melakukan pembayaran sesuai dengan apa yang dibutuhkan.³ Transaksi pada *e-wallet* umumnya menggunakan tiga model pembayaran, yakni melalui kode OTP (*One-Time Password*), QR Code, NFC (*Near-Field Communication*). Transaksi menggunakan QR Code biasanya dilakukan di tempat, di mana pengguna memindai

¹ Agus Kurniawan, "Hikmah Pandemi Covid-19 Dompet Digital Naik Daun," Kementerian Keuangan Republik Indonesia, n.d., accessed May 4, 2023, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14974/Hikmah-Pandemi-Covid-19-Dompet-Digital-Naik-Daun.html>.

² "*E-wallet* Adalah: Pengertian, Kelebihan, Manfaat Dan Contoh," Populix, n.d., accessed May 4, 2023, <https://info.populix.co/articles/e-wallet-adalah/>.

³ Aulia, "Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompet Digital," *Jurnal Komunikasi* 12, no. 2 (2020): 317, <https://doi.org/10.24912/jk.v12i2.9829>.

kode QR melalui smartphone untuk mengonfirmasi pembayaran.⁴

b. Generasi Milenial

Generasi milenial adalah generasi yang mendominasi dalam hal pengaksesan internet di Indonesia. Generasi ini lahir dalam situasi sekelilingnya serba teknologi, yang membuatnya lebih cepat beradaptasi serta berpola pikir cenderung kreatif sehingga produktivitas generasi milenial bisa dimaksimalkan dengan adanya teknologi.⁵ Menurut data Redsheer, penggunaan transaksi dengan e-wallet pada e-commerce sejumlah 29% yang didominasi oleh generasi milenial. Riset lain oleh lembaga Jakpat menyatakan sekitar 68% pengguna e-wallet merupakan kalangan milenial, generasi X, dan generasi Z.⁶

Kota Pati merupakan kota yang ada di Jawa Tengah, dengan jumlah penduduk paling banyak berada pada usia produktif, yakni kalangan milenial, generasi X, dan generasi Z.⁷ Penduduk kota Pati pada tahun 2021 berjumlah 1.349.172 jiwa, dengan jumlah kalangan generasi milenial yang berusia antara 20-44 tahun yakni sebesar 509.668 jiwa.⁸

⁴Karim et al., "Factors Influencing the Use of *E-wallet* as a Payment Method among Malaysian Young Adults," 3.

⁵ R Willya Achmad W et al., "Potret Generasi Milenial Pada Era Revolusi Industri 4.0," 190.

⁶ Any Ramadhani, "Tren Penggunaan E Wallet Pada Generasi Milenial," Baca Pesan, n.d., <https://bacapesan.fajar.co.id/2022/12/30/tren-penggunaan-e-wallet-pada-generasi-milenial/>.

⁷ "Penduduk Kota Pati Menurut Generasi, SP2020," BPS Kabupaten Pati, n.d., <https://patikab.bps.go.id/news/2021/04/05/122/penduduk-kabupaten-pati-menurut-generasi--sp2020-.html>.

⁸ "Jumlah Penduduk Kabupaten Pati Menurut Kelompok Umur Dan Jenis Kelamin Tahun 2021."

c. Gambaran Umum Responden

1) Jenis Kelamin Responden

Tabel 4.1
Jenis Kelamin Responden

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Laki-laki	33	33%
2.	Perempuan	67	67%
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Berdasar pada data tabel di atas, diketahui jenis kelamin responden penelitian ini berjumlah 33 responden laki-laki dan 67 responden perempuan.

2) Usia Responden

Tabel 4.2
Usia Responden

No.	Rentang Usia	Jumlah	Persentase
1.	22-26 tahun	82	82%
2.	27-31 tahun	12	12%
3.	32-36 tahun	3	3%
4.	37-42 tahun	3	3%
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Berdasar pada data tabel di atas, diketahui bahwa responden usianya antara 22-26 tahun persentasenya 82% atau 82 orang. Selanjutnya responden usianya antara 27-31 tahun ada 12% atau berjumlah 12 orang, usia antara 32-36 tahun ada 3% atau berjumlah 3 orang, serta usia antara 37-42 tahun ada 3%.

3) Jenis Transaksi yang Digunakan

Tabel 4.3
Jenis Transaksi yang Digunakan Responden

No.	Jenis Transaksi	Jumlah	Persentase
1.	Belanja online	50	50%
2.	Transfer	11	11%
3.	Pembayaran tagihan	4	4%

No.	Jenis Transaksi	Jumlah	Persentase
4.	Pembayaran transportasi online	3	3%
5.	Lebih dari satu jenis transaksi	32	32%
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Berdasar pada data tabel di atas, diketahui bahwa transaksi yang paling banyak digunakan responden pada *e-wallet* yakni untuk belanja online dengan persentase 50%. Transaksi selanjutnya yakni transfer uang 11%, pembayaran tagihan 4%, dan pembayaran transportasi online 3%. Sedangkan responden yang menggunakan jenis transaksi lebih dari satu memiliki persentase 32%.

4) **Frekuensi Penggunaan E-Wallet**

Tabel 4.4
Frekuensi Penggunaan E-Wallet Responden

No.	Frekuensi	Jumlah	Persentase
1.	< 2 kali	52	52%
2.	2-5 kali	32	32%
3.	6-10 kali	6	6%
4.	> 10 kali	10	10%
	Jumlah	100	100%

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Berdasar pada data tabel di atas, diketahui frekuensi penggunaan *e-wallet* oleh responden dalam 1 minggu. Responden yang memakai *e-wallet* kurang dari 2 kali ada sebanyak 52 orang (52%), 2-5 kali sebanyak 32 orang (32%), 6-10 kali sebanyak 6 orang (6%), serta lebih dari 10 kali sebanyak 10 orang (10%).

d. Deskripsi Data Variabel Penelitian

1) Variabel *Performance Expectancy*

Tabel 4.5
Frekuensi Jawaban pada Variabel *Performance Expectancy*

Item Pernyataan	Skor					Total
	STS	TS	R	S	SS	
P1	1	1	3	56	39	100
P2	0	1	0	44	55	100
P3	0	6	14	62	18	100

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Dari hasil jawaban responden variabel *performance expectancy* pada tabel, bisa dijelaskan sebagai berikut:

- a) Pada pernyataan pertama, jawaban responden sangat tidak setuju banyaknya 1%, tidak setuju banyaknya 1%, ragu-ragu banyaknya 3%, setuju banyaknya 56%, dan jawaban sangat setuju banyaknya 39%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa layanan *e-wallet* sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Pada pernyataan kedua, jawaban responden sangat tidak setuju banyaknya 0%, tidak setuju 1%, ragu-ragu 0%, setuju 44%, dan jawaban sangat setuju banyaknya 55%. Maka kesimpulannya mayoritas responden sangat setuju bahwa penggunaan *e-wallet* dapat mempersingkat waktu dalam menyelesaikan berbagai transaksi yang dibutuhkan.
- c) Pada pernyataan ketiga, jawaban responden sangat tidak setuju sebanyak 0%, tidak setuju 6%, ragu-ragu 14%, setuju banyaknya 62%, dan jawaban sangat setuju banyaknya 18%. Maka kesimpulannya mayoritas responden setuju bahwa kinerjanya meningkat saat menggunakan *e-wallet*.

2) Variable *Effort Expectancy*

Tabel 4.6
Frekuensi Jawaban pada Variabel *Effort Expectancy*

Item Pertanyaan	Skor					Total
	STS	TS	R	S	SS	
P1	0	1	3	63	33	100
P2	1	1	7	66	25	100
P3	0	2	12	64	22	100
P4	0	3	23	48	26	100

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Dari hasil jawaban responden variabel *effort expectancy* pada tabel, bisa dijelaskan sebagai berikut:

- a) Pada pernyataan pertama, jawaban responden sangat tidak setuju sebanyak 0%, tidak setuju sebanyak 1%, ragu-ragu sebanyak 3%, setuju sebanyak 63%, dan jawaban sangat setuju sebanyak 33%. Maka dapat diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa layanan *e-wallet* mudah digunakan.
- b) Pada pernyataan kedua, jawaban responden sangat tidak setuju sebanyak 1%, tidak setuju 1%, ragu-ragu 7%, setuju 66%, dan jawaban sangat setuju sebanyak 25%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa fitur-fitur yang tersedia dalam *e-wallet* mudah untuk dipelajari.
- c) Pada pernyataan ketiga, jawaban responden sangat tidak setuju sebanyak 0%, tidak setuju 2%, ragu-ragu 12%, setuju 64%, dan jawaban sangat setuju sebanyak 22%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa responden bisa jelas dan mengerti berbagai kegunaan dari layanan *e-wallet*.
- d) Pada pernyataan ke-empat, jawaban responden sangat tidak setuju sebanyak 0%, tidak setuju 3%, ragu-ragu 23%, setuju 48%, dan jawaban sangat setuju sebanyak 26%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa dalam waktu

singkat responden bisa mahir dalam menggunakan *e-wallet*.

3) **Variabel Social Influence**

Tabel 4.7
Frekuensi Jawaban pada Variabel Social Influence

Item Pertanyaan	Skor					Total
	STS	TS	R	S	SS	
P1	3	14	10	58	15	100
P2	0	7	11	55	27	100
P3	1	3	7	62	27	100

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Dari hasil jawaban responden variabel pada tabel, bisa dijelaskan sebagai berikut:

- a) Pada pernyataan pertama, jawaban responden sangat tidak setuju banyaknya 3%, tidak setuju 14%, ragu-ragu 10%, setuju 58%, dan jawaban sangat setuju banyaknya 15%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa responden menggunakan *e-wallet* karena disarankan oleh orang-orang terdekatnya.
- b) Pada pernyataan kedua, jawaban responden sangat tidak setuju banyaknya 0%, tidak setuju 7%, ragu-ragu 11%, setuju 55%, dan jawaban sangat setuju banyaknya 27%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa faktor lingkungan mendukung dalam penggunaan *e-wallet*.
- c) Pada pernyataan ketiga, jawaban sangat tidak setuju banyaknya 1%, tidak setuju 3%, ragu-ragu 7%, setuju 62%, dan jawaban sangat setuju banyaknya 27%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa orang-orang di sekitarnya yang memakai *e-wallet* terlihat lebih modern.

4) Variabel *Facilitating conditions*

Tabel 4.8
Frekuensi Jawaban pada Variabel *Facilitating Conditions*

Item Pertanyaan	Skor					Total
	STS	TS	R	S	SS	
P1	1	1	1	66	31	100
P2	1	0	6	56	37	100
P3	1	4	13	63	19	100

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Dari hasil jawaban responden variabel pada tabel, bisa dijelaskan sebagai berikut:

- a) Pada pernyataan pertama, jawaban responden sangat tidak setuju sebanyak 1%, tidak setuju 1%, ragu-ragu 1%, setuju 66%, dan jawaban sangat setuju sebanyak 31%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa responden mengontrol penggunaan *e-wallet* sesuai dengan kebutuhannya.
- b) Pada pernyataan kedua, jawaban responden sangat tidak setuju banyaknya 1%, tidak setuju 0%, ragu-ragu 6%, setuju 56%, dan jawaban sangat setuju banyaknya 37%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa responden memiliki *smartphone* dan koneksi internet yang mendukung dalam mengakses layanan *e-wallet*.
- c) Pada pernyataan ketiga, jawaban responden sangat tidak setuju sebanyak 1%, tidak setuju 4%, ragu-ragu 13%, setuju banyaknya 63%, dan jawaban sangat setuju sebanyak 19%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa kesulitan yang dihadapi saat mengakses *e-wallet* akan dibantu oleh *call center* yang telah disediakan.

5) Variabel Intensi Penggunaan

Tabel 4.9
Frekuensi Jawaban pada Variabel Intensi
Penggunaan

Item Pertanyaan	Skor					Total
	STS	TS	R	S	SS	
P1	0	3	14	67	16	100
P2	0	8	17	59	16	100
P3	0	1	10	62	27	100

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Dari hasil jawaban responden variabel pada tabel, bisa dijelaskan sebagai berikut:

- a) Pada pernyataan pertama, jawaban responden sangat tidak setuju banyaknya 0%, tidak setuju banyaknya 3%, ragu-ragu 14%, setuju 67%, dan jawaban sangat setuju banyaknya 16%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju untuk ingin terus menggunakan layanan *e-wallet*.
- b) Pada pernyataan kedua, jawaban responden sangat tidak setuju banyaknya 0%, tidak setuju 8%, ragu-ragu 17%, setuju 59%, dan jawaban sangat setuju banyaknya 16%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa akan mencoba menggunakan *e-wallet* dalam kesehariannya.
- c) Pada pernyataan ketiga, jawaban responden sangat tidak setuju sebanyak 0%, tidak setuju 1%, ragu-ragu 10%, setuju sebanyak 62%, dan jawaban sangat setuju banyaknya 27%. Maka diperoleh kesimpulan mayoritas responden setuju bahwa akan tetap menggunakan *e-wallet* di masa mendatang.

2. Analisis Data

a. Pengujian Instrumen

1) Uji Validitas Instrumen

Uji ini menunjukkan tingkat kesahihan atau validnya sebuah instrumen, yang bisa mengukur apa

yang harusnya diukur.⁹ Penentuan validnya suatu item berdasarkan nilai signifikansi $< 0,05$ dan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.¹⁰ Kuesioner disebarakan peneliti kepada 100 responden, dengan r_{tabel} yang diperoleh sebesar 0,1654. Pengujian validitas dilaksanakan memakai SPSS versi 20, yang hasilnya sebagai berikut:

a) Variabel *Performance expectancy*

Tabel 4.10

Pengujian Validitas *Performance Expectancy*

No.	Item	r tabel	Hasil		Keterangan
			sig.	r hitung	
1.	X1.1	0,1654	0,000	0,838	Valid
2.	X1.2	0,1654	0,000	0,810	Valid
3.	X1.3	0,1654	0,000	0,838	Valid

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Variabel *performance expectancy* ada 3 item pernyataan. Hasil uji validitas pada seluruh item adalah valid. Nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilainya positif.

b) Variabel *Effort expectancy*

Tabel 4.11

Pengujian Validitas *Effort Expectancy*

No.	Item	r tabel	Hasil		Keterangan
			sig.	r hitung	
1.	X2.1	0,1654	0,000	0,645	Valid
2.	X2.2	0,1654	0,000	0,713	Valid
3.	X2.3	0,1654	0,000	0,767	Valid
4.	X2.4	0,1654	0,000	0,841	Valid

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Variabel *effort expectancy* ada 4 item pernyataan. Hasil uji validitas pada seluruh item adalah valid. Nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilainya positif.

⁹ Ahmaddien and Syarkani, *Statistika Terapan Dengan Sistem SPSS*, 21.

¹⁰ Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi Dan Bisnis Dengan SPSS*, 70.

c) Variabel *Social influence*

Tabel 4.12
Pengujian Validitas *Social Influence*

No.	Item	r tabel	Hasil		Keterangan
			sig.	r hitung	
1.	X3.1	0,1654	0,000	0,841	Valid
2.	X3.2	0,1654	0,000	0,828	Valid
3.	X3.3	0,1654	0,000	0,735	Valid

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Variabel *social influence* ada 3 item pernyataan. Hasil uji validitas pada seluruh item adalah valid. Nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilainya positif.

d) Variabel *Facilitating Conditions*

Tabel 4.13
Pengujian Validitas *Facilitating Conditions*

No.	Item	r tabel	Hasil		Keterangan
			sig.	r hitung	
1.	X4.1	0,1654	0,000	0,737	Valid
2.	X4.2	0,1654	0,000	0,794	Valid
3.	X4.3	0,1654	0,000	0,717	Valid

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Variabel *facilitating conditions* ada 3 item pernyataan. Hasil uji validitas pada seluruh item adalah valid. Nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilainya positif.

e) Variabel *Intensi Penggunaan*

Tabel 4.14
Pengujian Validitas *Intensi Penggunaan*

No.	Item	r tabel	Hasil		Keterangan
			sig.	r hitung	
1.	Y.1	0,1654	0,000	0,876	Valid
2.	Y.2	0,1654	0,000	0,837	Valid
3.	Y.3	0,1654	0,000	0,829	Valid

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Variabel *intensi penggunaan* ada 3 item pernyataan. Hasil uji validitas pada seluruh item yakni valid. Nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilainya positif.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas untuk mengetahui bahwa pengukuran yang dilakukan konsisten, tanpa bias atau kesalahan dari waktu ke waktu. Reliabilitas dapat dilakukan melalui konsistensi internal dengan koefisien *Cronbach Alpha*.¹¹ Sebuah variabel bisa dinyatakan reliabel apabila menunjukkan nilai α melebihi 0,6.¹² Pengujian reliabilitas penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4.15
Pengujian Reliabilitas Intrumen

No.	Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
1.	<i>Performance expectancy</i>	0,764	Reliabel
2.	<i>Effort expectancy</i>	0,732	Reliabel
3.	<i>Social influence</i>	0,718	Reliabel
4.	<i>Facilitating conditions</i>	0,601	Reliabel
5.	Intensi Penggunaan	0,795	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Dari data tabel, variabel *performance expectancy* (X1), *effort expectancy* (X2), *social influence* (X3), *facilitating conditions* (X4), intensi penggunaan (Y) memiliki nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,6. Hasil ini menyatakan bahwa variabel di atas reliabel dan bisa dipergunakan untuk alat ukur yang konsisten dalam penelitian.

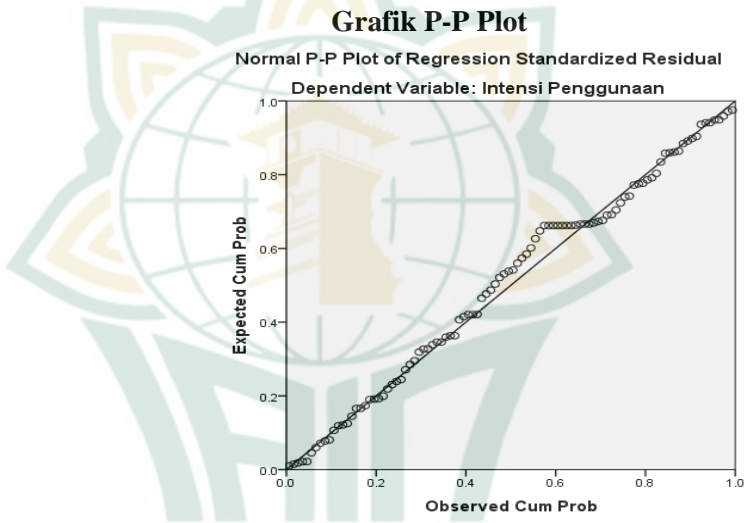
¹¹ Dharma, Jadmiko, and Azlianti, *Aplikasi SPSS Dalam Analisis Multivariates*, 74.

¹² V. Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), 192.

a. Uji Asumsi Klasik
1) Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai guna mengetahui variabel yang hendak dikaji apakah distribusinya normal atau tidak. Ketentuan pelaksanaan uji normalitas yakni bilamana nilai *sig.* > 0,05 maka terdistribusi normal, apabila *sig.* < 0,05 maka distribusi data tidak normal.¹³ Dalam melaksanakan pengujian, peneliti memakai grafik normal *P-P Plot* dan uji *Kolmogorov-Smirnov*, yang hasilnya sebagai berikut:

Gambar 4.1
Grafik P-P Plot



Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Dari grafik di atas, diperoleh kesimpulan bahwa data berdistribusi normal yang ditunjukkan dengan menyebarnya titik-titik di sekitar sumbu mengikuti arah garis lurus.

Tabel 4.16
Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual
N	100
Mean	0E-7

¹³ V. Wiratna Sujarweni.

Normal Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	1.20247350
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.035
	Negative	-.095
Kolmogorov-Smirnov Z		.952
Asymp. Sig. (2-tailed)		.325
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Dari data di atas, nilai signifikansi sebesar 0,325 yang artinya > 0,05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

2) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dirancang sebagai tujuan melihat adakah korelasi tinggi antara variabel bebas (independen) dalam sebuah penelitian.¹⁴ Uji multikolinieritas ditentukan berdasarkan nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) dan nilai *Tolerance*. Ketentuannya yakni ketika nilai *Tolerance* melebihi 0,10 atau nilai VIF kurang dari 10, maka tidak terdapat multikolinieritas. Namun ketika nilai *Tolerance* kurang dari 0,10 atau nilai VIF melebihi 10, maka terdapat multikolinieritas pada variabel independen yang diuji.¹⁵

Tabel 4.17
Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	<i>Performance expectancy</i>	.666	1.502
	<i>Effort expectancy</i>	.763	1.310
	<i>Social influence</i>	.749	1.336

¹⁴ Janie, *Statistik Deskriptif Dan Regresi Linier Berganda Dengan SPSS*, 19.

¹⁵ Widana and Mulyani, *Uji Persyaratan Analisis*, 62.

	<i>Facilitating conditions</i>	.670	1.492
a. Dependent Variable: Intensi Penggunaan			

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Berdasarkan hasil uji dalam tabel, variabel *performance expectancy* punya nilai tolerance 0,666 dan nilai VIF 1,502. Variabel *effort expectancy* memiliki nilai tolerance 0,763 dan VIF senilai 1,310. Variabel *social influence* punya nilai tolerance 0,749 dan nilai VIF 1,336. Variabel *facilitating conditions* punya nilai tolerance 0,670 dan VIF senilai 1,492. Keempat variabel memiliki nilai tolerance > 0,1 dan VIF < 10. Maka bisa disimpulkan bahwa tidak ada gejala multikolinieritas.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas berguna mengetahui terjadi atau tidak terjadinya bias dalam satu analisis bentuk regresi. Biasanya jika pada suatu bentuk analisis regresi ada bias penyimpangan, perkiraan model yang hendak dilakukan menjadi kesulitan karena inkonsistensi data.¹⁶ Dalam ketentuan uji ini, terindikasi heteroskedastisitas bila nilainya sig di bawah 0,05. Sedangkan bila nilainya sig di atas 0,05 maka tidak terindikasi heteroskedastisitas.¹⁷

Tabel 4.18
Hasil Uji Glejser

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.172	.722		1.623	.108
	<i>Performance expectancy</i>	-.019	.052	-.044	-.361	.719
	<i>Effort expectancy</i>	.063	.040	.182	1.581	.117

¹⁶ Widana and Mulyani, 65.

¹⁷ Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS* 19, 143.

	<i>Social influence</i>	.000	.039	-.001	-.005	.996
	<i>Facilitating conditions</i>	-.080	.055	-.176	-1.434	.155

a. Dependent Variable: Abs_Res

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Berdasarkan hasil uji dalam tabel, variabel *performance expectancy* memiliki nilai sig 0,719, variabel *effort expectancy* memiliki nilai sig 0,117, variabel *social influence* memiliki nilai sig 0,996, variabel *facilitating conditions* memiliki nilai sig 0,155. Keempat variabel memiliki nilai sig > 0,05 maka bisa disimpulkan tidak terindikasi gejala heteroskedastisitas.

b. Uji Hipotesis

1) Analisis Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda adalah befungsi menunjukkan pengaruh variabel-variabel independen pada sebuah variabel terikat (dependen).¹⁸

Tabel 4.19
Hasil Analisis Regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.462	1.279		-.361	.719
	<i>Performance expectancy</i>	.402	.092	.378	4.374	.000
	<i>Effort expectancy</i>	.101	.071	.115	1.431	.156
	<i>Social influence</i>	.175	.069	.205	2.514	.014
	<i>Facilitating conditions</i>	.284	.098	.249	2.895	.005

a. Dependent Variable: Intensi Penggunaan

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

¹⁸ Janie, *Statistik Deskriptif Dan Regresi Linier Berganda Dengan SPSS*, 13.

Persamaan dalam analisis regresi linier berganda dirumuskan dengan:

$$Y = -0,462 + 0,402X_1 + 0,101X_2 + 0,175X_3 + 0,284X_4$$

Berdasarkan persamaan tersebut bisa diinterpretasikan sebagai berikut:

- a) Nilai konstanta a -0,462 berarti jika *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions* adalah nol maka intensi penggunaan nilainya -0,462.
- b) Nilai koefisien *performance expectancy* 0,402 berarti jika variabel *performance expectancy* meningkat sebanyak satu satuan sedangkan variabel lainnya konstan, maka intensi penggunaan akan meningkat sebesar 0,402.
- c) Nilai koefisien *effort expectancy* 0,101 berarti jika variabel *effort expectancy* meningkat sebanyak satu satuan sedangkan variabel lainnya konstan, maka intensi penggunaan akan meningkat sebesar 0,101.
- d) Nilai koefisien *social influence* 0,175 berarti jika variabel *social influence* meningkat sebanyak satu satuan sedangkan variabel lainnya konstan, maka intensi penggunaan akan meningkat sebesar 0,175.
- e) Nilai koefisien *facilitating conditions* 0,284 berarti jika variabel *facilitating conditions* meningkat sebanyak satu satuan sedangkan variabel lainnya konstan, maka intensi penggunaan akan meningkat sebesar 0,284.

2) Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi menunjukkan ukuran besarnya persentase pengaruh seluruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam model regresi.¹⁹

¹⁹ Ahmaddien and Syarkani, *Statistika Terapan Dengan Sistem SPSS*, 66.

Tabel 4.20
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.727 ^a	.529	.509	1.22753
a. Predictors: (Constant), <i>Facilitating conditions</i> , <i>Effort expectancy</i> , <i>Social influence</i> , <i>Performance expectancy</i>				
b. Dependent Variable: Intensi Penggunaan				

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Berdasar hasil uji dalam tabel, diperoleh kesimpulan yakni:

- a) Nilai koefisien korelasi (R) 0,727 menandakan bahwa terdapat korelasi antara variabel independen dan dependen, dilihat dari nilai R mendekati pada 1.
- b) Nilai koefisien determinasi (R²) 0,529 menandakan bahwa intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di kota Pati 52,9% dipengaruhi oleh variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*. Sedangkan 47,1% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

3) Uji Statistik F

Uji F yakni menunjukkan ada atau tidak adanya pengaruh secara bersama-sama atau simultan variabel independen terhadap variabel dependen.²⁰ Saat nilai signifikansi < 0,05 maka antara variabel bebas dan terikat memiliki pengaruh. Namun jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh.²¹ Nilai f_{tabel} 2,00 diperoleh dari $df_1=4$ dan $df_2=95$.

²⁰ Ahmaddien and Syarkani, *Statistika Terapan Dengan Sistem SPS*, 6S.

²¹ Syarifuddin and Saudi, *Metode Riset Praktis Regresi Berganda Dengan SPSS*, 77.

Tabel 4.21
Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	160.492	4	40.123	26.627	.000 ^b
	Residual	143.148	95	1.507		
	Total	303.640	99			

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Dari hasil uji pada tabel, didapat hasil nilai $f_{hitung} 26,627 > f_{tabel} 2,00$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Berdasarkan ini maka variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* secara bersamaan berpengaruh pada intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di kota Pati.

4) Uji Statistik t

Uji t menunjukkan seberapa besarnya pengaruh tiap-tiap variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial, dengan asumsi variabel bebas lainnya dianggap konstan.²² Bila t_{hitung} melebihi t_{tabel} atau nilai sig. kurang dari 0,05 maka hipotesisnya diterima. Bila t_{hitung} kurang dari t_{tabel} atau nilai sig melebihi 0,05 berarti hipotesis ditolak.²³ t_{tabel} dalam penelitian ini 1,661 diperoleh dari $df = 95$ dengan taraf signifikansi $0,10/2 = 0,05$.

Tabel 4.22
Hasil Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	-.462	1.279		-.361	.719
	<i>Performance expectancy</i>	.402	.092	.378	4.374	.000
	<i>Effort expectancy</i>	.101	.071	.115	1.431	.156

²² Ahmaddien and Syarkani, 66.

²³ Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi Dan Bisnis Dengan SPSS*, 157.

	<i>Social influence</i>	.175	.069	.205	2.514	.014
	<i>Facilitating conditions</i>	.284	.098	.249	2.895	.005
a. Dependent Variable: Intensi Penggunaan						

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, 2023.

Berdasar pada hasil uji dalam tabel, maka bisa disimpulkan sebagai berikut:

- a) Pengaruh *Performance expectancy* terhadap Intensi Penggunaan *E-wallet*

Hasil uji t menunjukkan nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} 4,374 > t_{tabel} 1,661$. Berdasarkan ini maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang maknanya terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel *performance expectancy* terhadap intensi penggunaan *e-wallet*.

- b) Pengaruh *Effort expectancy* terhadap Intensi Penggunaan *E-wallet*

Hasil uji t menunjukkan nilai sig. $0,156 > 0,05$ dan $t_{hitung} 1,431 < t_{tabel} 1,661$. Berdasarkan ini maka H_2 ditolak dan H_0 diterima, yang maknanya tidak terdapat pengaruh signifikan antara variabel *effort expectancy* terhadap intensi penggunaan *e-wallet*.

- c) Pengaruh *Social influence* terhadap Intensi Penggunaan *E-wallet*

Hasil uji t menunjukkan nilai sig. $0,014 < 0,05$ dan $t_{hitung} 2,514 > t_{tabel} 1,661$. Berdasarkan ini maka H_3 diterima dan H_0 ditolak, yang artinya variabel *social influence* pengaruhnya positif signifikan terhadap intensi penggunaan *e-wallet*.

- d) Pengaruh *Facilitating conditions* terhadap Intensi Penggunaan *E-wallet*

Hasil uji t menunjukkan nilai sig. $0,005 < 0,05$ dan $t_{hitung} 2,895 > t_{tabel} 1,661$. Berdasarkan ini maka H_4 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh positif signifikan variabel *facilitating conditions* terhadap intensi penggunaan *e-wallet*.

B. Pembahasan

1. Pengaruh *Performance expectancy* terhadap Intensi Penggunaan *E-wallet* pada Generasi Milenial di Kota Pati

Dari penelitian yang dilakukan peneliti, ekspektasi kinerja atau *performance expectancy* pengaruhnya signifikan terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Kota Pati. Hal ini didasarkan hasil uji t di mana nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} 4,374 > t_{tabel} 1,661$. Dengan demikian maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Teori UTAUT yang dikemukakan oleh Venkatesh, dkk dalam Indah dan Agustin menyatakan *performance expectancy* mempengaruhi niat penggunaan teknologi. *Performance expectancy* merupakan tingkat kepercayaan bahwa menggunakan teknologi menimbulkan manfaat bagi aktivitas penggunaannya. Seseorang akan memakai suatu sistem ketika percaya bahwa sistem itu bisa membantunya meringankan pekerjaan yang dilakukan.²⁴

Hasil penelitian ini selaras pada teori tersebut di mana menunjukkan pengaruh positif *performance expectancy* terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Pati. Berdasarkan teori tersebut maka bisa diartikan bahwa semakin tinggi tingkatan seseorang dalam mempercayai bahwa *e-wallet* bermanfaat bagi kegiatan transaksi, maka semakin besar niat atau intensinya dalam menggunakan *e-wallet*. Pengguna merasakan bahwa dengan memakai *e-wallet*, dapat bermanfaat dalam meningkatkan kinerjanya karena penyelesaian berbagai transaksi secara efisien.

Penelitian ini selaras dengan riset yang dilakukan Wendy Suhendry yang memberikan hasil *performance expectancy* pengaruhnya positif terhadap intensi penggunaan *e-wallet*.²⁵ Penelitian ini juga relevan pada penelitian Tusyanah,

²⁴ Indah and Agustin, "Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Untuk Memahami Niat Dan Perilaku Aktual Pengguna Go-Pay Di Kota Padang," 1954.

²⁵ Suhendry, "Minat Penggunaan Ovo Di Kota Pontianak Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use Technology," 10.

dkk di mana terdapat pengaruh positif signifikan *performance expectancy* terhadap intensi penggunaan *e-wallet*.²⁶

2. Pengaruh *Effort expectancy* terhadap Intensi Penggunaan *E-wallet* pada Generasi Milenial di Kota Pati

Dari penelitian yang dilakukan peneliti, ekspektasi usaha atau *effort expectancy* tidak mempunyai pengaruh terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Kota Pati. Hal ini berdasarkan hasil uji t di mana menunjukkan nilai signifikansi $0,156 > 0,05$ dan $t_{hitung} 1,431 < 1,661$. Berdasarkan ini maka H_2 ditolak dan H_0 diterima.

Effort expectancy menggambarkan tingkat kemudahan yang terkait saat menggunakan teknologi. Saat kompleksitas atau kerumitan dalam suatu teknologi menurun, pengguna cenderung meningkat. Alalwan dalam Sellyana dan Miharni menyebutkan keinginan individu dalam menerima sistem baru disebabkan tidak hanya oleh seberapa sistem tersebut dihargai secara positif, tetapi juga oleh seberapa mudah untuk digunakan.²⁷

Dalam teori UTAUT, Venkatesh, dkk menyatakan bahwa *effort expectancy* mempengaruhi pengguna dalam niatnya untuk menggunakan suatu teknologi.²⁸ Penelitian ini tidak sejalan dengan teori tersebut, di mana hasilnya bahwa ekspektasi usaha atau *effort expectancy* tidak berpengaruh terhadap intensi penggunaan *e-wallet*. Hal ini bisa terjadi disebabkan generasi milenial hidup di era perkembangan teknologi yang membuatnya terbiasa dalam penggunaan *smartphone* dan dengan cepat bisa mempelajari penggunaan suatu teknologi. *E-wallet* menjadi sangat mudah untuk dipahami dan digunakan, sehingga faktor kemudahan bukan menjadi alasan utama sebab generasi milenial tidak memiliki kesulitan saat mengakses fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Dalam hal ini maka *effort expectancy* bukan menjadi faktor pengaruh pada

²⁶ Tusyanah, Wahyudin, and Khafid, "Analyzing Factors Affecting the Behavioral Intention to Use E-Wallet with the UTAUT Model with Experience as Moderating Variable," 120.

²⁷ Winata and Tjokrosaputro, "The Roles of Effort Expectancy, Attitude, and Service Quality in Mobile Payment Users Continuance Intention," 122.

²⁸ Venkatesh et al., "User Acceptance of Information Technology: Toward A Unified View," 467.

generasi milenial di kota Pati dalam intensinya untuk memakai *e-wallet*.

Penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian Sindi Livia Daamayanti, dkk yang menyatakan *effort expectancy* memiliki pengaruh terhadap intensi pemakaian *e-wallet*.²⁹ Penelitian ini juga tidak relevan dengan riset Venansius dan Carunia yang menghasilkan pengaruh positif antara *effort expectancy* terhadap intensi penggunaan *e-wallet*.³⁰

3. Pengaruh *Social influence* terhadap Intensi Penggunaan *E-wallet* pada Generasi Milenial di Kota Pati

Dari penelitian yang dilakukan peneliti, pengaruh sosial atau *social influence* pengaruhnya signifikan terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Kota Pati. Hal ini berdasarkan hasil uji t di mana menunjukkan nilai signifikansi $0,014 < 0,05$ dan $t_{hitung} 2,514 > t_{tabel} 1,661$. Berdasar ini maka H_3 diterima dan H_0 ditolak.

Dalam teori UTAUT, pengaruh sosial atau *social influence* diartikan sebagai ukuran kepercayaan seseorang terhadap orang lain dalam pemakaian suatu teknologi. Delre dalam Veronica dan Rodhiah menyatakan pengaruh sosial mempengaruhi emosional melalui ajaran, bentuk, dan bujukan lingkungan sekitar.³¹ Pengaruh sosial bisa bersumber dari keluarga, tetangga, teman, ataupun *public figure* tertentu yang diikuti, yang memiliki dampak cukup besar dalam mempengaruhi pikiran seseorang ketika mengambil pilihan tertentu.³²

Penelitian ini sejalan dengan teori tersebut di mana menunjukkan pengaruh positif antara *social influence* terhadap intensi penggunaan *e-wallet*. Apabila lingkungan pengguna dipenuhi oleh orang-orang yang menggunakan *e-wallet* dalam

²⁹ Damayanti et al., "Minat Menggunakan E-Wallet Pada Generasi Milenial Dengan Pendekatan UTAUT (Unified Theory of Acceptance Use of Technology)," 72.

³⁰ Kenny and Firdausy, "Pengaruh Performance Expectation, Effort Expectation, Social Influence, Dan Facilitating Condition Terhadap Behavioral Intention Pada Pengguna Shopee Di Jakarta," 276.

³¹ Veronica and Rodhiah, "Pengaruh Privacy, Social Influence Terhadap Online Purchase Intention: Trust Sebagai Variabel Mediasi," 237.

³² Sari, Aminah, and Redyanita, "Preferensi Generasi Millennial Dalam Memilih Pembayaran Digital (Studi Kasus Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta Depok)," 99.

transaksinya, maka niatnya untuk menggunakan *e-wallet* akan semakin besar. Generasi milenial di Pati menggunakan *e-wallet* karena dipengaruhi oleh pendapat orang-orang sekitar yang dipercayainya, serta merasa bahwa orang yang melakukan transaksi melalui *e-wallet* terlihat lebih modern mengikuti zaman.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Siti Asgina dan Siti Ashfiasari yang menghasilkan adanya pengaruh positif antara *social influence* terhadap intensi penggunaan *e-wallet*.³³ Penelitian ini juga sejalan dengan riset oleh Milda Handayani dan Muhammad Rico Rianto dengan hasil *social influence* berpengaruh terhadap intensi penggunaan *e-wallet*.³⁴

4. Pengaruh *Facilitating conditions* terhadap Intensi Penggunaan *E-wallet* pada Generasi Milenial di Kota Pati.

Dari penelitian oleh peneliti, kondisi yang memfasilitasi atau *facilitating conditions* berpengaruh signifikan terhadap intensi penggunaan *e-wallet* pada generasi milenial di Kota Pati. Hal ini berdasarkan hasil uji t di mana menunjukkan nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ dan $t_{hitung} 2,895 > t_{tabel} 1,661$. Berdasarkan ini maka H_4 diterima dan H_0 ditolak.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori UTAUT yang menyatakan *facilitating conditions* ini sebagai ukuran kepercayaan perorangan akan adanya infrastruktur organisasional dan teknikal dalam mendukung penggunaan sistem.³⁵ Berdasarkan teori tersebut, dapat dinyatakan bahwa kondisi-kondisi yang memfasilitasi atau *facilitating conditions* terdapat pengaruh terhadap niat generasi milenial di Pati dalam menggunakan *e-wallet*. Pengguna berniat untuk memakai *e-wallet* karena memiliki *smartphone* dan koneksi internet yang dibutuhkan untuk mengakses layanan serta tersedianya layanan *call-center* untuk mengatasi permasalahan yang mungkin ditimbulkan. Hal ini sesuai seperti yang dikemukakan dalam

³³ Fauziah and Ashfiasari, "Pengaruh Social Influence Dan Self-Efficacy Terhadap Intention to Use Mobile Payment System Pada Pengguna E-Wallet," 315.

³⁴ Handayani and Rianto, "Pengaruh Financial Knowledge, Pendapatan Dan Social Influence Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pembayaran Digital Pada Generasi Milenial Islam Di Kota Bekasi," 1863.

³⁵ Chang, "UTAUT and UTAUT 2: A Review and Agenda for Future Research," 109.

Huddin, dkk bahwa *facilitating conditions* merupakan faktor penting dalam mendukung penggunaan layanan pembayaran digital.³⁶

Penelitian ini sejalan dengan riset Dhio Ramadhan dan Roekhudin yang menunjukkan adanya pengaruh positif antara *facilitating conditions* pada niat *menggunakan e-wallet*.³⁷ Penelitian ini juga selaras dengan riset Resa dan Tuti dengan hasil *facilitating conditions* berpengaruh pada intensi penggunaan *e-wallet*.³⁸



³⁶ Huddin, Masitoh, and Ikhsan, "Kemudahan Penggunaan, Facilitating Condition, Keamanan Teknologi Dan Compatibility Terhadap Niat Menggunakan Pembayaran Mobile Di Indonesia," 143.

³⁷ Putra and Roekhudin, "Analisis Determinan Penggunaan E-Wallet Pada Transaksi Pembayaran," 42.

³⁸ Resa Nurlaela Anwar and Tuti Alviayatun, "The Effect of *Performance expectancy, Effort expectancy, Social influence, Facilitating conditions* on Mobile Wallet Adoption," *Fair Value : Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan* 4, no. 5 (2022): 2221, <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/fairvalue>.