

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Dana Di Kota Kabanjahe

Cindy Maranatha Br Sembiring¹, Posma Lumban Raja²

^{1,2}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Article Info

Article history:

Received January 1, 2024

Revised January 2, 2024

Accepted Januari 25, 2024

Keywords:

Persepsi Kemudahan
Penggunaan,
Kemanfaatan,
Minat Penggunaan

Keywords:

*Perceived Ease Of Use,
Perceived Usefulness,
Interest Of Using*

ABSTRAK

Perkembangan zaman turut mempengaruhi kemajuan teknologi informasi yang telah mengubah sistem pembayaran dari yang semula dilakukan secara tunai menjadi sistem pembayaran tanpa tunai (cashless). DANA memperkenalkan pembayaran melalui dompet digital (e-wallet), serta transaksi nontunai dan nonkartu. Kemudahan penggunaan suatu sistem akan memberikan manfaat apabila pengguna merasakan bahwa menggunakan e-wallet DANA dapat meningkatkan efisiensi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat dari penggunaan aplikasi DANA berpengaruh terhadap minat penggunaan di Kota Kabanjahe. Pengaruh antara variabel persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat akan diuji secara parsial dan simultan terhadap peningkatan minat penggunaan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling dan melibatkan 100 responden sebagai sampel penelitian. Data primer dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner menggunakan google form, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan. Analisis data dilakukan dengan uji validitas, uji asumsi klasik, uji reliabilitas, analisis regresi linier berganda, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan (X1) dan variabel manfaat (X2) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan (Y). Berdasarkan uji determinasi diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,521 yang berarti 52,1% minat penggunaan Aplikasi DANA dapat dijelaskan oleh persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat. Sisanya, sebanyak 47,9%, dipengaruhi oleh variabel lain tidak termasuk dalam penelitian ini

ABSTRACT

Current development contributed to the development of information technology which has changed the payment system which is usually made in cash to a cashless payment system. DANA introduced payments through digital wallets (e-wallet), as well as non-cash and non-card transactions. The ease of use of a system will provide benefits if users feel that using the DANA e-wallet can improve performance. The purpose of this research is to find out whether perceptions of ease of use and usefulness affect the interest in using the DANA application in Kabanjahe City. The influence between the perceived ease of use and usefulness variables will be carried out partially and simultaneously to increase interest in use. This study uses quantitative research with an associative approach. Sampling using purposive sampling technique using 100 respondents as the research sample. Primary data in this study were obtained from distributing questionnaires through google form, and secondary data obtained through literature study. The analytical method used is validity test, classical assumption test, reliability test, multiple linear regression analysis and hypothesis testing. The results of the study

show that the perceived ease of use variable (X1) and the usefulness variable (X2) have a positive and significant effect on interest in use (Y). Based on the results of the determination test, it was found that the correlation coefficient (R) was 0.521, this means that 52.1% of consumer interest in using DANA Applications can be influenced by Perception of Ease of Use (X1) and Perception of Benefit (X2). While the remaining 47.9% is influenced by other variables that are not included in this study.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Cindy Maranatha Br Sembiring

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara,
Medan, Indonesia
Email: cindymaranatha14@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Era digital saat ini, teknologi merupakan salah satu hal yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi kini meningkat dan berkembang sehingga menjadikan segala aktivitas memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi, dengan berbagai tujuan dan manfaat. Perkembangan teknologi dipengaruhi oleh luasnya jangkauan internet, tingkat penggunaan internet, perkembangan pada *smartphone*, banyaknya jenis media sosial dan produk *e-commerce*. Perkembangan teknologi saat ini telah menjangkau seluruh aspek kehidupan manusia, bahkan semua aspek aktivitas yang selalu dilakukan manusia dengan teknologi di dalamnya. Salah satu hal yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi adalah sistem pembayaran. Secara praktik, masyarakat Indonesia menggunakan uang kartal berupa uang kertas dan uang logam dengan pecahan tertentu sebagai alat tukar untuk membayar setiap transaksi keuangan yang dilakukan. Namun, teknologi yang mengikuti perkembangan zaman turut mempengaruhi perkembangan teknologi informasi yang telah mengubah sistem pembayaran yang biasanya dilakukan secara tunai menjadi sistem pembayaran nontunai.

Perilaku dan kebiasaan konsumen turut mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Hal ini ditandai dengan konsumen sangat menggemari sesuatu dengan praktis dan instan. Perubahan dasar dari perilaku konsumen tersebut menjadikan para pakar melakukan berbagai inovasi produk dan jasa yang akan memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Perkembangan pada aspek teknologi informasi menimbulkan rangsangan bagi masyarakat dan pelaku bisnis untuk menawarkan berbagai akses kemudahan dalam sistem pembayaran. Sebuah inovasi dalam perkembangan teknologi informasi dibidang keuangan dikenal dengan istilah *Financial Technology* atau *Fintech*. *Financial Technology* di Indonesia, telah diatur oleh Bank Indonesia dalam Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial Bab I Pasal I, Teknologi Finansial adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran.

Kehadiran Fintech merujuk pada pemanfaatan teknologi yang memberikan solusi keuangan dan ikut berpartisipasi dalam Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang telah diinisiasi oleh Bank Indonesia (BI) sejak 14 Agustus 2014. Bank Indonesia berharap agar masyarakat Indonesia dapat beralih ke sistem pembayaran dengan menggunakan uang digital. Penerapan konsep cashless ini diharapkan dapat mengurangi biaya moneter yang dikeluarkan pemerintah untuk produksi mata uang, termasuk biaya percetakan dan peredaran. Bank Indonesia mulai menerapkan pembayaran tol secara non tunai dengan menggunakan uang elektronik pada bulan Oktober 2017. Kemudian, pada bulan Desember 2017, Bank Indonesia juga meluncurkan Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) untuk kartu ATM/Debit dalam sistem pembayaran. Pada tanggal 17 Agustus 2019, Bank Indonesia memperkenalkan QRIS (QR Code Indonesian Standard) sebagai QR Code standar untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, pembayaran digital, atau mobile banking.. Pemerintah mendorong *cashless* bagi pelaku UMKM dengan digitalisasi UMKM. Beberapa perusahaan besar di Indonesia juga turut mendukung gerakan non tunai yang dilakukan pemerintah, seperti Go-Jek dan Grab. Selain itu bertumbuhnya *startup financial technology* juga mendorong masyarakat untuk beralih ke pembayaran secara non-tunai.

Provider pembayaran nontunai (*cashless*) melalui *platform* digital kian tumbuh subur seiring dengan meningkatnya jumlah ponsel yang terkoneksi ke internet yakni 370.1 juta ponsel berdasarkan laporan *wearesocial.com* tahun 2022. Jumlah ini pun diperkirakan masih akan terus bertumbuh, seiring dengan pandemi Covid-19 yang turut berperan dalam akselerasi tren pembayaran *cashless* karena anjuran agar masyarakat mengurangi pembayaran dengan uang tunai yang berpotensi menjadi media transmisi penyebaran virus. Sebagai bagian dari revolusi digital yang terus terjadi, berbagai transaksi secara *cashless* kini sangat mudah dijumpai di kehidupan masyarakat perkotaan sehari-hari. Mulai dari membayar ojek *online*, biaya berlangganan *platform* tontonan dan hiburan, membayar makanan atau belanja dengan menggunakan teknologi QR (*Quick Response*) maupun *e-wallet*, hingga pembayaran tarif jalan tol, semuanya telah beralih ke pembayaran *cashless* yang menawarkan kemudahan, kepraktisan, dan keamanan.

Berdasarkan pada tabel diatas volume dan nilai transaksi uang elektronik di Indonesia dapat dilihat terjadinya peningkatan dari tahun 2017 sampai tahun 2021. Peningkatan volume dan nilai transaksi pada tahun 2018 mencapai lebih dari tiga kali lipat dibanding dengan tahun sebelumnya, begitu juga dengan pada tahun 2019 terjadinya peningkatan yang signifikan, namun pada tahun 2020 volume transaksi mengalami penurunan dibanding dengan tahun sebelumnya yang mungkin disebabkan karena kondisi ekonomi yang tidak baik karena pandemi Covid-19 tetapi pada nilai transaksi mengalami kenaikan. Sedangkan pada tahun 2021 volume transaksi dan nilai transaksi kembali meningkat. Sistem pembayaran menggunakan uang elektronik di provinsi Sumatera Utara juga mengalami peningkatan dari Q1 2020 menjadi Q1 2022. Pada Gambar 1.1, pada triwulan I tahun 2020 nominal transaksi *e-money* di Sumatera Utara sebesar Rp 1,5 triliun, sedangkan pada triwulan I tahun 2022 sebesar Rp. 3,4 triliun, terjadinya kenaikan hingga 226% pada triwulan yang sama.

Peningkatan volume dan nilai transaksi di Indonesia tidak terlepas dari banyaknya aplikasi *e-wallet* yang ada di Indonesia. *E-wallet* atau dompet elektronik adalah aplikasi atau fitur yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pembayaran elektronik. Seiring berkembangnya *e-wallet* di Indonesia, *startup* yang melihat peluang bagus dalam tren

ini memanfaatkannya dengan membuat aplikasi *e-payment*, mulai dari EMTEK Group dengan Dana, Telkomsel dengan T-cash, Gojek dengan Gopay, Lippo Group dan OVO, PT. BluPay Internasional dengan BluePay, dan banyak lagi. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Dailysocial.id* pada 2021 menunjukkan bahwa DANA berada di peringkat ke 4 pada penggunaan *e-wallet*. Pada tahun 2022 penggunaan DANA meningkat menjadi urutan ke-2 dengan nilai sebesar 83%. Perbedaan kedua data tersebut membuktikan bahwa fitur yang ada dalam DANA semakin canggih dan mudah digunakan.

Aplikasi *e-wallet* di Indonesia yang menarik untuk diteliti bagi penulis adalah DANA. Hadir pertama kali pada tahun 2018 dan merupakan pendatang baru dibanding *e-wallet* lainnya, kini menjadi tiga besar pengguna terbanyak. DANA memperkenalkan pembayaran melalui dompet digital, serta transaksi nontunai dan nonkartu. Konsep *e-wallet* DANA berbeda dengan *e-wallet* lain yang sudah ada di pasar Indonesia, yaitu konsep *open platform*. Artinya DANA dapat digunakan di berbagai *platform* baik *offline* maupun *online*, namun tetap terintegrasi. Konsep *open platform* yang diusung DANA memungkinkan *e-wallet* ini terhubung dengan berbagai bentuk alat pembayaran, seperti: Saldo *online*, kartu debit dan kartu kredit, sehingga pemanfaatan DANA hanya bisa dimanfaatkan oleh orang dewasa dengan minimal usia 17 tahun. Meskipun DANA tidak memiliki mitra atau afiliasi utama seperti Gopay dengan Gojek dan ShopeePay dengan Shopee yang disematkan dalam aplikasi, DANA tetap dapat bersaing dengan *e-wallet* lainnya.

Menurut BPS, Kota Kabanjahe merupakan pusat pemerintahan dari kabupaten karo yang memiliki jumlah penduduk sebanyak 75,387 ribu jiwa (18,19%) dari populasi kabupaten karo sebanyak 414,429 ribu jiwa. Kabanjahe terdiri dari 13 kecamatan yang terdiri dari 5 kelurahan dan 8 desa yaitu lau Cimba, Padang Mas, Gung Leto, Gung Negeri, Kampung Dalam, Kaban, Kacaribu, Kandibata, Ketaren, Lau Simono, Rumah Kabanjahe, Samura dan Sumber Mufakat. Frimayasa [1] menyajikan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa sistem yang dianggap kompleks dalam penggunaannya cenderung kurang sering digunakan oleh pengguna. Penerimaan terhadap suatu sistem dapat diukur dari frekuensi penggunaannya. Jika pengguna *e-wallet* DANA memiliki persepsi bahwa layanan tersebut mudah digunakan, maka kemungkinan besar layanan *e-wallet* DANA akan sering digunakan. Keberhasilan penggunaan suatu sistem juga bergantung pada pengalaman pengguna yang merasa bahwa menggunakan *e-wallet* DANA dapat meningkatkan efisiensi kerjanya. Konsep kemanfaatan diartikan sebagai penilaian subjektif pengguna mengenai manfaat yang diperoleh dari penggunaan sistem dalam meningkatkan kinerja mereka.

Model Penerimaan Teknologi (Technology Acceptance Model/TAM) adalah sebuah teori perilaku yang menjelaskan pendekatan pengguna terhadap penggunaan informasi teknologi. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1989, dan dikembangkan untuk menjelaskan bagaimana persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan manfaat yang diperoleh (*perceived kegunaan*) mempengaruhi minat dan niat pengguna untuk mengadopsi suatu teknologi. Dengan perspektif teori TAM, tingkat minat seseorang dalam menggunakan teknologi sangat dipengaruhi oleh bagaimana mereka mempersepsikan kemudahan penggunaan dan manfaat yang dapat diperoleh dari teknologi tersebut. Pengguna cenderung memilih teknologi berdasarkan bagaimana teknologi itu dapat meningkatkan dan memperbaiki kinerja. Pada saat yang sama, ada banyak

manfaat menggunakan teknologi, tetapi keyakinan bahwa kesulitan dan manfaat menggunakan teknologi juga dapat memengaruhi penggunaan teknologi oleh seseorang

2. METODE

2.1 Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Metode asosiatif merupakan sebuah metode yang bermaksud untuk menggambarkan hubungan satu variabel dengan variabel lain dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono [2] menyatakan bahwa pengertian kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan

2.1 Populasi dan Sampel

2.1.1 Populasi

Populasi merupakan kawasan generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk mempelajari dan kemudian dikaji untuk penarikan kesimpulan Sugiyono [3]. Populasi pada penelitian ini ialah seluruh konsumen Aplikasi DANA di Kota Kabanjahe, namun jumlahnya belum dapat diketahui secara pasti.

2.1.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari total elemen dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonprobability sampling, yang mengacu pada teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan setiap unsur dalam populasi peluang yang sama [2]. Salah satu jenis metode nonprobability sampling yang diterapkan adalah purposive sampling, dimana peneliti dengan sengaja menentukan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu [2]. Pemilihan sampel dengan kriteria tertentu dilakukan untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh mencapai hasil yang optimal. Kriteria yang digunakan peneliti untuk pemilihan responden adalah mereka yang pernah melakukan transaksi dan menggunakan aplikasi DANA. Karena jumlah populasi dalam penelitian ini tidak diketahui pasti, rumus Purba [4] digunakan untuk menentukan sampel:

$$n = \frac{Z^2}{4(MoE)^2}$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, jumlah responden yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 96 orang. Namun, untuk mengurangi potensi kesalahan dalam jawaban responden, peneliti memutuskan untuk membulatkannya menjadi 100 responden agar perhitungannya lebih mudah. Adapun kriteria yang ditetapkan oleh peneliti untuk pemilihan responden adalah:

Usia minimal 17 tahun

1. Bertempat tinggal di Kabanjahe
2. Melakukan transaksi minimal 3 kali

2.2 Teknik Analisis Data

2.2.1 Uji Instrumen

Uji instrumen dalam penelitian ini dilakukan untuk memunculkan pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner atau formulir Google yang digunakan dalam penelitian. Proses uji instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono [2] menunjukkan tingkat keakuratan antara data yang benar-benar terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Rumus yang akan digunakan dalam menghitung uji validitas korelasi produk momen ialah :

$$r_{xy} = \frac{n \sum X.Y - \sum X.\sum Y}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

2. Uji Reliabilitas

Menurut Ghazali [5], reliabilitas adalah suatu indeks yang menunjukkan seberapa dapat diandalkan atau dipercayai sebuah alat pengukur. Jika suatu alat pengukur digunakan dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan menghasilkan pengukuran yang konsisten, maka alat pengukur tersebut dianggap dapat diandalkan. Uji reliabilitas dapat dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik, dan dalam hal ini, SPSS menyediakan fasilitas untuk mengukur reliabilitas melalui uji statistik alpha Cronbach. Suatu variabel dianggap reliabel jika menghasilkan nilai alpha Cronbach >0,60.

2.3 Uji Asumsi Klasik

Pengujian asumsi klasik digunakan untuk menguji dan mengetahui kelayakan model dalam penelitian ini. Uji asumsi klasik yang digunakan adalah:

1. Uji Normalitas

Menurut Ghazali [6], pengujian normalitas adalah salah satu hasil analisis regresi yang dilakukan. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan apakah variabel dependen dan variabel independen dalam model regresi mengikuti atau mendekati distribusi normal. Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan menyalakan tingkat signifikansinya. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut memiliki distribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi < 0,05 maka variabel tersebut dianggap tidak berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menentukan apakah ada korelasi antara variabel independen dalam model regresi [5]. Deteksi multikolinearitas dapat dilakukan dengan menggunakan metode toleransi dan VIF. Penilaian multikolinearitas didasarkan pada nilai toleransi; jika nilai toleransi lebih besar dari 0,10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinearitas. Selain itu, jika nilai VIF kurang dari 10,00, itu juga menunjukkan ketiadaan multikolinearitas.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menilai apakah ada ketidakseragaman varian antara residu dari satu pengamatan dengan pengamatan lain dalam model regresi [5]. Model penelitian yang baik seharusnya tidak menunjukkan adanya heteroskedastisitas. Identifikasi heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan melihat pola scatter plot dari model, di mana sebaran titik data seharusnya tidak menunjukkan pola tertentu. Pada kondisi ideal, titik-titik data tidak dapat membentuk pola atau tren yang jelas, dan jika terdapat pola, terdapat indikasi heteroskedastisitas.

2.4 Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda bertujuan untuk menghitung besarnya pengaruh dua atau lebih variabel independen terhadap suatu variabel dependen. Kriteria yang harus dipenuhi dalam regresi linear berganda adalah variabel bebas dan variabel yang harus berada di antara dimensi. [7]. Persamaan regresi linear berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

2.5 Uji Hipotesis

1. Uji Signifikan Parsial (Uji – t)

Menurut Ghozali [5] uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel dependen ataupun keduanya berdistribusi normal atau tidak normal. Pada uji signifikansi parsial, taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 5% (*two tailed test*) atau uji dua arah dengan derajat kebebasan $df = n - k = 97$, sehingga diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 1,984.

1. Berdasarkan perbandingan antara nilai T_{hitung} dan T_{tabel} :

- Jika nilai T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} , maka terdapat pengaruh parsial variabel Independen terhadap variabel Dependen.
- Jika nilai T_{hitung} lebih kecil dari T_{tabel} , maka variabel Independen tidak memiliki pengaruh secara parsial terhadap variabel Dependen.

2. Evaluasi berdasarkan nilai signifikansi:

- Jika nilai signifikansi (sig.) kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa variabel Independen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Dependen.
- Jika nilai signifikansi (sig.) lebih dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa variabel Independen tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Dependen.

2. Uji Simultan (Uji – f)

Uji F bertujuan untuk menguji apakah semua variabel independen yang digunakan dalam penelitian berpengaruh secara simultan atau bersamaan terhadap variabel dependen. Uji F yang dilakukan dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk menguji signifikansi dari pengaruh persespi kemudahan penggunaan dan kemanfaatan terhadap minat penggunaan secara simultan. Hipotesis dapat diterima atau ditolak dengan kriteria sebagai berikut:

- Apabila nilai F_{hitung} melebihi nilai F_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa variabel Independen mempunyai pengaruh terhadap variabel Dependen, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak.

- b. Sebaliknya jika nilai Fhitung lebih kecil dari nilai Ftabel, dapat diinterpretasikan bahwa variabel Independen tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel Dependen, sehingga H_0 dapat diterima.
- c. Jika nilai Signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat diartikan bahwa variabel Independen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Dependen, sehingga H_0 ditolak.
- d. Sebaliknya, apabila nilai Signifikansi lebih dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa variabel Independen tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Dependen, sehingga H_0 diterima.

3. Uji Determinan (R^2)

Koefisien Determinasi (R^2) bertujuan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel independen atau bebas terhadap variasi naik turunnya variabel dependen atau terikat. Koefisien determinasi (R^2) dinyatakan sebagai $0 < R^2 < 1$. Jika koefisien determinasi (R^2) semakin besar dan mendekati angka 1 (satu), maka hal ini membuktikan bahwa semakin banyak variabel bebas yang mampu menjelaskan variabel terikat. Sebaliknya jika R^2 semakin kecil dan mendekati 0 (nol), maka hal ini membuktikan bahwa semakin sedikit variabel bebas yang mampu menjelaskan variabel terikat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan

Penelitian ini memiliki dua variabel bebas(independen) yaitu Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_1) dan Kemanfaatan (X_2) terhadap satu variabel terikat (dependen) yaitu Minat Penggunaan (Y). Total responden pada penelitian ini berjumlah 100 responden, dari seluruh responden terbagi sebanyak 41 (41%) laki-laki dan sebanyak 59 (59%) perempuan. Mayoritas usia responden didominasi oleh rentang usia 17-25 tahun sebanyak 77 (77%) dengan mayoritas pekerjaan yang didominasi oleh pelajar/mahasiswa. Seluruh responden yang dipilih pada penelitian ini telah menggunakan minimal 3 kali transaksi menggunakan aplikasi DANA.

Hasil penelitian yang telah di ujikan sebelumnya menjelaskan bahwa hasil instrumen-instrumen data yang telah dijawab oleh responden untuk mengukur variabel bebas (independen) yaitu Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_1) dan Kemanfaatan (X_2) terhadap variabel terikat (dependen) Minat Penggunaan (Y) adalah valid dan *reliable*, sehingga indikator dan item pernyataan pada penelitian ini dapat digunakan di kemudian hari. Mengetahui tentang bagaimana pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan terhadap Minat Penggunaan Aplikasi DANA di Kota Kabanjahe akan dijelaskan dibawah ini:

1. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan

Jogiyanto [8] mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use) sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi tidak memerlukan usaha yang besar. Jika seseorang yakin bahwa suatu sistem informasi mudah digunakan, maka mereka akan menyukainya. Perkins & Annan [9] mendefinisikan persepsi manfaat adalah mempertemukan kebutuhan dan harapan konsumen secara berkelanjutan atas harga yang telah mereka bayarkan. Variabel persepsi kemudahan penggunaan mencakup indikator sistem yang mudah dimengerti, praktis dalam penggunaan, mudah digunakan, dan mudah dijangkau. Responden menunjukkan persetujuan terhadap pendapat bahwa aplikasi DANA mudah

digunakan, dan jawaban mereka menunjukkan bahwa aplikasi DANA mudah Dipahami, praktis digunakan, mudah digunakan, dan mudah dijangkau.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai variabel kemudahan penggunaan, peneliti menyimpulkan bahwa konsumen pengguna aplikasi DANA sebagian besar setuju terhadap kemudahan penggunaan yang diteliti. Hasil positif diperoleh dari jawaban responden terhadap 8 pernyataan pada kuesioner. Uji signifikansi parsial (uji t) menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap minat penggunaan aplikasi DANA di Kota Kabanjahe, dengan thitung sebesar $2,462 > t_{tabel} 1,984$ dan tingkat signifikansi sebesar $0,016 < 0,05$. Hal ini menegaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi DANA oleh pengguna di Kota Kabanjahe. Sebagai hasilnya, hipotesis yang diajukan oleh peneliti, yaitu Ha1, diterima. Temuan dari penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Redia Veronika [10], yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan. Kesimpulan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa jika seseorang merasa yakin bahwa suatu sistem mudah digunakan, maka kemungkinan besar mereka akan menggunakannya. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi DANA memberikan kemudahan penggunaan sesuai dengan harapan pengguna, karena dalam penggunaannya DANA dianggap mudah dimengerti, praktis, dan mudah dijangkau.

2. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan

Venkatesh dan Davis [11] menguraikan bahwa terdapat beberapa indikator untuk mengukur *Perceived Usefulness* yaitu *workmore quickly, useful, effectiveness, easier, performance*. *Perceived Usefulness* (Persepsi Kemanfaatan) dapat diartikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa menggunakan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya. Dengan kata lain, orang cenderung mencoba menggunakan aplikasi jika mereka meyakini bahwa penggunaannya akan meningkatkan efisiensi pekerjaan mereka. Hasil penelitian terhadap variabel persepsi kemanfaatan menunjukkan bahwa konsumen pengguna aplikasi DANA cenderung setuju bahwa persepsi kemanfaatan pada minat penggunaan aplikasi DANA dalam penelitian ini sudah baik. Jawaban positif dari responden terhadap kuesioner yang mencakup enam pernyataan mewakili variabel persepsi kemanfaatan, yang didefinisikan oleh tiga indikator, yaitu penggunaan sistem untuk mempercepat proses, meningkatkan efektivitas, dan memberikan manfaat bagi individu. Pada jawaban responden, terlihat bahwa persepsi kemanfaatan dapat memengaruhi seseorang dalam menggunakan aplikasi DANA. Hasil uji signifikansi parsial (uji t) menunjukkan bahwa thitung sebesar $3,994 > t_{tabel} 1,984$, dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Ini mengindikasikan bahwa variabel persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat penggunaan aplikasi DANA di Kota Kabanjahe. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan peneliti, yaitu Ha2, diterima. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Redia Veronika [10], yang menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan. Selain itu, penelitian yang didukung oleh Rurie Wiedya Rahayu [12] juga menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa DANA memberikan manfaat yang sesuai dengan ekspektasi pengguna, karena

penggunaannya dapat mempercepat proses, meningkatkan efektivitas, dan memberikan manfaat bagi individu

3. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan

Minat penggunaan atau Behavioral Intention to Use, seperti yang dijelaskan oleh Ahmadi [13], merujuk pada kecenderungan perilaku seseorang untuk percaya dan terus menggunakan suatu sistem teknologi. Ini mencakup keinginan untuk meningkatkan motivasi untuk tetap menggunakan serta dorongan untuk memotivasi pengguna lain. Minat dalam menerima suatu teknologi terbentuk dari persepsi tentang kegunaan dan kemudahan yang membentuk sikap terhadap teknologi. Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai masing-masing variabel independen dalam penelitian ini, yaitu persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan, keduanya berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel dependen, yakni minat penggunaan.

Hasil uji signifikansi simultan (uji F) menunjukkan bahwa Fhitung sebesar $54.945 > F_{tabel} 3,09$, dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan secara bersama-sama berpengaruh signifikan dan positif terhadap minat penggunaan pada pengguna aplikasi DANA di Kota Kabanjahe. Dengan demikian, hipotesis Ha3 diterima. Selain itu, hasil uji Adjuster R² pada penelitian ini mendapatkan nilai sebesar 0,521, yang berarti bahwa 52,1% minat penggunaan konsumen terhadap Aplikasi DANA dapat dipengaruhi oleh Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) dan Persepsi Kemanfaatan (X2). Sisanya, sebesar 47,9%, dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini

4. KESIMPULAN

Dari hasil pengujian secara parsial (uji t) terhadap persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan, ditemukan nilai thitung sebesar $2,462 > t_{tabel} 1,984$ dengan tingkat signifikansi $0,016 < 0,05$. Oleh karena itu, Ha1 diterima. Dari hasil determinan, diketahui bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh sebesar 18,7% terhadap minat penggunaan. Ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan dan positif terhadap minat penggunaan pada aplikasi DANA di Kota Kabanjahe.

Pada hasil pengujian parsial (uji t) terhadap persepsi kemanfaatan terhadap minat penggunaan, ditemukan nilai thitung sebesar $3,994 > t_{tabel} 1,984$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga, Ha2 diterima. Dari hasil uji determinan, diketahui bahwa persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh sebesar 45,6% terhadap minat penggunaan. Ini menunjukkan bahwa variabel persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan dan positif terhadap minat penggunaan aplikasi DANA di Kota Kabanjahe.

Hasil penelitian uji statistik menunjukkan adanya pengaruh positif dari persepsi kemudahan penggunaan dan kemanfaatan terhadap minat penggunaan Aplikasi DANA. Fhitung sebesar $54.945 > F_{tabel} 3,09$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Ha3 dalam penelitian ini terbukti. Hasil uji Adjuster R square menunjukkan nilai sebesar 0,521, yang berarti 52,1% minat penggunaan konsumen terhadap Aplikasi DANA dapat dipengaruhi oleh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan.

Sisanya, sebesar 47,9%, dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini

REFERENSI

- [1] Frimayasa, A. (2022). *Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Pembelian Online Shop Tokopedia*. Eqien-Jurnal Ekonomi dan Bisnis, 11(03), 941-945.
- [2] Sugiyono . 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [3] Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [4] Sujarweni, V. W. 2015. *Metodologi Penelitian – Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- [5] Ghozali. 2016. *Metode Penelitian Bisnis untuk Skripsi, Tesis & Disertasi*. Yogyakarta: Andi.
- [6] Ghozali. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program Ibm Spss 25 Edisi 9*. Bandung: Universitas Diponegoro Press.
- [7] Rochaety, et al. (2019). *Metodologi Penelitian Bisnis Dengan Aplikasi SPSS Edisi 2*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- [8] Pratama, Andhika Bayu., dan I Dewa Gede Dharma Suputra. 2019. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik*. E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana
- [9] Purba, H. C., & Siregar, O. M. (2022). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Pengetahuan Konsumen dan Promosi Terhadap Penggunaan Cryptocurrency sebagai Instrumen Investasi*. *Journal of Social Research*, 1(7), 679-693.
- [10] Veronika, R. (2019). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik*. Skripsi, Universitas Sumatera Utara.
- [11] Ramadhani, S., & Siregar, O. M. (2022). *Pengaruh Perceived Usefulness Dan Trust Terhadap Minat Menggunakan Kembali E-Wallet DANA*. *Jurnal Ekonomi Kreatif dan Manajemen Bisnis Digital*, 1(2), 229-238.
- [12] Rahayu, R. W. 2018. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko, dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi Gopay Dari PT gojek Indonesia*. Fakultas UII Yogyakarta
- [13] Desvronita, D. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet Menggunakan Technology Acceptance Model*. Akmenika: Jurnal Akuntansi dan Manajemen, 18(2).