

PENGARUH GAYA HIDUP, KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN KEAMANAN TRANSAKSI TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN *E-WALLET* DANA

(Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Madiun)

Sheldy Yasi Pralytha¹⁾, Heny Sidanti²⁾, Hendra Setiawan³⁾

¹Universitas PGRI Madiun

sheldyyp08@gmail.com

²Universitas PGRI Madiun

henysidanti75@gmail.com

³Universitas PGRI Madiun

hendrasetiawan@unipma.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of lifestyle, ease of use, and transaction security on the decision to use the DANA e-wallet. This research method uses a quantitative approach using SmartPLS software. This study used a purposive sampling method, by conducting a survey of 384 respondents who are active users of the DANA e-wallet. The results of this study indicate that lifestyle has a significant effect on decisions to use DANA e-wallet, ease of use has a significant effect on decisions to use DANA e-wallet, transaction security has a significant influence on decisions to use DANA e-wallet. Simultaneously lifestyle, ease of use, transaction security have a significant effect on the decision to use DANA e-wallet. In addition, this research can also be a reference for other researchers interested in the field of electronic payment technology in Indonesia.

Keywords: *Lifestyle, Ease of Use, Transaction Security, Decision to Use*

Abstrak

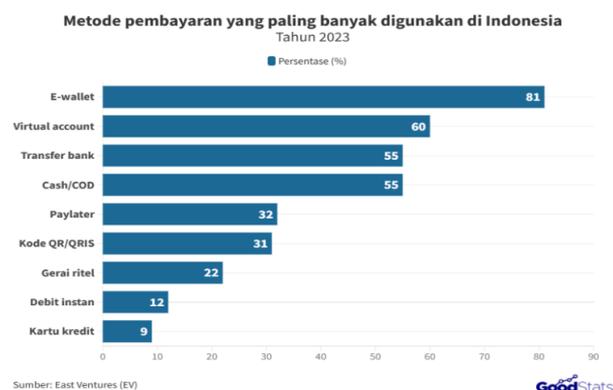
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gaya hidup, kemudahan penggunaan, dan keamanan transaksi terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *software* SmartPLS. Penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*, dengan melakukan survei kepada 384 responden yang merupakan pengguna aktif *e-wallet* DANA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA, kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA, keamanan transaksi berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA. Secara simultan gaya hidup, kemudahan penggunaan, keamanan transaksi berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam bidang teknologi pembayaran elektronik di Indonesia.

Kata Kunci : Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan, Keamanan Transaksi, Keputusan Penggunaan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan cepat sekarang ini sangat mempengaruhi aktivitas bisnis sehari-hari, dimana segala aspek sudah mulai berubah dari yang dulunya masih berupa tradisional sekarang perlahan-lahan mulai berubah ke arah digital. Mulai dari kehidupan sehari-hari yang sangat dipermudah dengan masuknya era digital sekarang ini. Tanpa kita sadari, semua aktivitas yang kita lakukan sekarang ini hampir semuanya beroperasi secara digital. Dengan masuknya kita ke dalam revolusi industri bisnis 4.0 membuat semua pekerjaan baik itu manufaktur, jasa, hingga kesehatan memasuki era dimana segala sesuatu sangat mudah, cepat, efektif, efisien, dan terlebih lagi dengan biaya yang dapat ditekan lebih murah dengan penerapan teknologi. Dengan *trend* pembayaran melalui handphone yang bermunculan, banyak perusahaan besar yang berlomba-lomba untuk memunculkan sistem yang sama, yaitu seperti perusahaan jaringan terbesar di Indonesia Teknologi dengan *cashnya*, dan juga yang baru-baru ini muncul dengan penawaran promosi yang menarik minat para konsumen Indonesia adalah DANA (Kesuma, 2022).

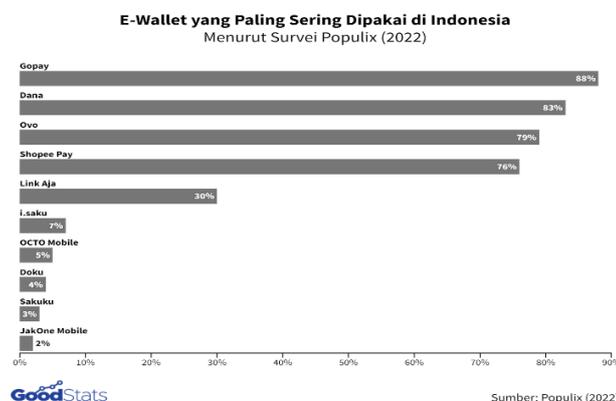
Salah satu dompet digital yang terkenal dan baru memulai di era sekarang ini adalah DANA. Perkembangan dompet digital di Indonesia terbilang cukup ramai peminatnya. Hal ini terlihat dari perkembangan dompet digital di Indonesia (Lidwina, 2020). Dana merupakan platform pembayaran digital yang mengukung open platform dan dapat digunakan oleh berbagai aplikasi, gerai - gerai online maupun konvensional manapun. Dana menyediakan layanan pembayaran secara nontunai dalam satu platform di Indonesia, mulai dari transaksi transportasi, kirim uang, belanja online, transaksi di merchant yang menjadi mitra, menabung, hingga membayar tagihan bulanan. Sumber uang di aplikasi juga bisa dari manapun, baik akun bank, kartu kredit, maupun saldo Dana.



Gambar 1 Metode Pembayaran Yang Digunakan Di Indonesia
Sumber : East Ventures (EV)

Perkembangan teknologi merambah ke dalam berbagai aspek, termasuk transaksi keuangan. Dompot digital atau *e-wallet* menjadi salah satu alternatif transaksi pembayaran digital yang paling populer di kalangan masyarakat Indonesia saat ini. Berdasarkan laporan *East Ventures (EV)* bertajuk *Digital Competitiveness Index 2023: Equitable Digital Nation*, *e-wallet* menjadi metode pembayaran yang paling banyak digunakan di Indonesia dengan persentase sebesar 81% pada tahun 2023.

Diikuti oleh *virtual account* dengan 60%. Selain itu, ada juga metode transfer bank dan cash/COD (*cash on delivery*) dengan persentase masing-masing mencapai 55%. Lalu, disusul oleh metode *paylater* dan *QR/QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* dengan proporsi masing-masing sebesar 32% dan 31% di tahun 2023. . Penggunaan teknologi menjadi salah satu faktor kemudahan dalam menggunakan sebuah aplikasi *e-wallet* DANA. Sehingga dapat memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi secara online menggunakan *e-wallet* DANA. Dalam salah satu temuannya, Populix juga turut membahas mengenai perkembangan *e-wallet* di Indonesia yang di dalamnya turut merilis 10 besar *e-wallet* yang paling sering dipakai masyarakat.



Gambar 2 *E-Wallet* Yang Sering Digunakan Di Indonesia
Sumber : Populix (2022)

Di zaman yang serba canggih ini, ragam instrumen pengelolaan keuangan semakin menjamur di Indonesia. Berbagai inovasi dikeluarkan para lembaga perbankan di Indonesia untuk membantu masyarakat dalam mengelola keuangannya. Salah satunya dengan hadirnya dompet digital atau yang lebih akrab disebut *e-wallet*. Lembaga survei konsumen ternama Populix menyebut Indonesia merupakan pasar yang matang untuk layanan keuangan digital, sebab sebagian besar penduduknya masih banyak yang belum memiliki rekening bank. Selain itu, Populix juga menyebut inklusi keuangan di Indonesia tumbuh

dengan baik karena para perusahaan yang bergerak pada bidang *financial technology (fintech)* di Indonesia rutin berinovasi dalam pemasarannya terhadap konsumen. Berangkat dari sana, awal Juli lalu Populix merilis temuan survei yang secara umum membahas tentang preferensi konsumen terhadap perbankan dan aplikasi dompet digital.

Dompot digital DANA telah dipakai oleh 83 responden survei Populix. Dompot digital yang didirikan pada Desember 2018 lalu oleh Vincent Iswara ini memiliki empat lisensi yang terdaftar di Bank Indonesia, antara lain sebagai uang elektronik, dompet digital, pengiriman uang, dan likuiditas keuangan digital. DANA memiliki tiga pilar utama dalam pemasarannya, antara lain *trusted* (DANA menjamin keamanan 100 persen dalam transaksi pengguna), *friendly* (platform terbuka untuk menghubungkan pengguna ke pelaku usaha dengan baik), dan *accessible* (mudah mengakses pembayaran tanpa uang tunai) (Populix,2022). Pada saat ini *e-wallet* DANA merupakan salah satu dompet digital pendatang baru di Indonesia. Sebelum *e-wallet* DANA terdapat *e-wallet* yang lain seperti *OVO*, *GoPay*, *LinkAja*, dan sebagainya. *E-wallet* aplikasi DANA pertama kali diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018 yang didirikan oleh Elang Sejahtera Mandiri termasuk anak usahanya PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) dan kongsi bersama *Ant Financial*. *E-wallet* aplikasi DANA didesain untuk menjadikan transaksi non tunai dan non kartu secara digital, cepat, dan praktis (Asmaaysi,2023).

KAJIAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESA

Grand Theory

Pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis, *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan model yang digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya suatu sistem atau sistem informasi. Menurut Davis dalam jurnal Farki, Baihaqi dan Wibawa, TAM merupakan salah satu model yang dikembangkan untuk mempelajari penerimaan teknologi oleh individu yang menjelaskan bagaimana individu dapat menerima dan menggunakan teknologi, berasal dari teori tindakan beralasan. TAM merupakan sebuah model dari pengembangan teori psikologis yang memuat tentang perilaku pengguna teknologi yang didasarkan pada kepercayaan, sikap perilaku, keinginan, dan hubungan perilaku pengguna dengan 5 jenis variabel penting dalam model ini yaitu persepsi kemudahan pengguna, persepsi manfaat, sikap penggunaan, perilaku untuk tetap menggunakan, dan kondisi nyata penggunaan sistem. Berbagai persepsi yang ada pada suatu teknologi baru akan memberikan dampak terhadap minat seseorang.

Gaya Hidup

Gaya Hidup secara luas didefinisikan sebagai cara hidup yang diidentifikasi oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam lingkungannya (ketertarikan), dan apa yang dipikirkan tentang diri mereka sendiri dan juga dunia disekitarnya (pendapat). Menurut Sutisna (2008:145) gaya hidup masyarakat akan berbeda dengan masyarakat yang lainnya, bahkan dari masa ke masa gaya hidup suatu individu dan kelompok masyarakat tertentu akan bergerak dinamis. Namun demikian, gaya hidup tidak cepat berubah, sehingga pada kurun waktu tertentu gaya hidup relatif permanen.

Menurut Kotler (2014:309) Gaya hidup adalah cara ekspresi yang bersifat dasar dan unik yang muncul dalam bidang usaha manusia. Sedangkan menurut Lamb, Hair dan Mc Daniel (2008:80) adalah suatu cara hidup (*mode of living*), merupakan cara orang untuk memutuskan bagaimana ia akan menghidupi hidupnya. Menurut Sutisna (2008: 148) untuk mengukur gaya hidup ditinjau dari aspek kultural, program ini disebut sebagai *VALS 1 (Value And Life Stile 1)*.

Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan (*easy of use*) adalah suatu tingkatan dimana seorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami. Berdasarkan definisi di atas bahwa kemudahan penggunaan dapat mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang dalam mempelajari komputer, (Rahman & Dewantara, 2017). Kemudahan merupakan seberapa orang percaya bahwasanya memakai teknologi menurutnya akan terbebas dari suatu usaha (Dewi & Warmika, 2016). Dari berbagai definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kemudahan adalah tolak ukur kepercayaan dimana teknologi atau situs mudah digunakan dan bebas dari usaha dan bebas dari ketertarikan konsumen berinteraksi online.

Keamanan Transaksi

Keamanan sebagai kemampuan toko online dalam melakukan pengontrolan dan penjagaan keamanan atas transaksi data (Arasu dan Viswanathan, 2011:54). Keamanan adalah kemampuan toko online dalam melakukan pengontrolan dan penjagaan keamanan atas transaksi data. Jaminan keamanan berperan penting dalam pembentukan kepercayaan serta mengurangi keraguan konsumen tentang penyalahgunaan data pribadi dan transaksi data yang mudah untuk dicuri. (Park dan Kim dalam Saputri, 2015:18). Masalah keamanan merupakan salah satu aspek penting dari sebuah sistem informasi. Keamanan transaksi online adalah bagaimana dapat mencegah penipuan atau paling tidak mendeteksi adanya

penipuan di sebuah sistem yang berbasis informasi, dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik.

Menurut Hawkins dan Lonney dalam Lestari (2016:14) menyebutkan bahwa pembentuk keputusan pembelian salah satunya adalah garansi dan jaminan, dimana konsumen akan mendapat penawaran untuk pengembalian harga pembelian atau mengadakan perbaikan terhadap produk yang rusak dalam kondisi dimana suatu produk mengalami kerusakan sesaat setelah pembelian. Ketika level jaminan keamanan dapat diterima dan bertemu dengan harapan konsumen, maka konsumen mungkin akan bersedia membuka informasi pribadinya dan akan membeli dengan perasaan aman.

Keputusan Penggunaan

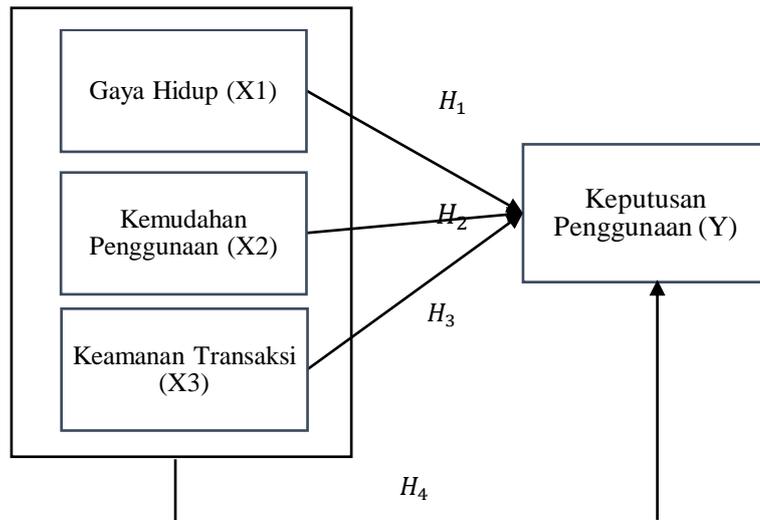
Landasan teori variabel keputusan penggunaan pada penelitian ini diekuivalenkan atau disamakan dengan teori mengenai keputusan pembelian. Peter dan Olson (2013) mengungkapkan keputusan penggunaan sebagai suatu proses integrasi yang digunakan untuk menggabungkan pengetahuan dan mengevaluasi dua atau lebih alternatif dan memilih satu diantaranya. Hasil proses integrasi tersebut adalah suatu pilihan secara kognitif yang menunjukkan intensi perilaku. Intensi perilaku sendiri adalah suatu rencana untuk menjalankan satu perilaku atau lebih. Kotler dan Keller (2009) menyatakan ada lima tahap proses keputusan penggunaan. Dengan adanya *e-wallet*, penggunaan akan merasa mudah dalam melakukan transaksi pembayaran, seperti tidak diperlukannya membawa uang tunai maupun bertatap muka dengan pihak penjual dalam transaksi.

Gambar lima tahap proses keputusan penggunaan menurut Kotler dan Keller, disajikan dalam gambar berikut :



Sumber : Kotler (2007)

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara variabel-variabel yang telah diidentifikasi dan untuk memahami peran penting keputusan penggunaan dalam menghubungkan gaya hidup, kemudahan penggunaan, dan keamanan transaksi penggunaan *e-wallet* DANA di Kota Madiun. Secara sederhana, kerangka konseptual penelitian ini diuraikan sebagai berikut :



Gambar 3 Kerangka Berpikir

Sumber : Modifikasi dari (Sucaega et al., 2018), (Sari & Hasyim, 2022) dan (Ernawati et al., 2022)

H1 : Diduga gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA

H2 : Diduga kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA

H3 : Diduga keamanan transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA

H4 : Secara simultan gaya hidup, kemudahan penggunaan, dan keamanan transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data yang digunakan adalah data primer dan sekunder yang diperoleh dari lapangan. Populasi dan sampel penelitian ini adalah pengguna *e-wallet* DANA yang berada di Kota Madiun. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh gaya hidup, kemudahan penggunaan, dan keamanan transaksi terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA.

Tabel 1 Uji *Convergent Validity (Outer Loading)*

| Variabel | Item | <i>Outer Loading</i> | Keterangan |
|----------------------|------|----------------------|------------|
| Gaya Hidup (X1) | X1.1 | 0.818 | VALID |
| | X1.3 | 0.730 | VALID |
| | X1.5 | 0.805 | VALID |
| | X1.6 | 0.621 | VALID |
| Kemudahan Penggunaan | X2.1 | 0.710 | VALID |

| | | | |
|-----------------------------|------|-------|-------|
| (X2) | X2.2 | 0.737 | VALID |
| | X2.3 | 0.645 | VALID |
| | X2.4 | 0.683 | VALID |
| | X2.5 | 0.754 | VALID |
| Keamanan Transaksi (X3) | X3.1 | 0.690 | VALID |
| | X3.2 | 0.739 | VALID |
| | X3.3 | 0.731 | VALID |
| | X3.6 | 0.582 | VALID |
| Keputusan Penggunaan (Y) | Y.1 | 0.668 | VALID |
| | Y.2 | 0.604 | VALID |
| | Y.3 | 0.688 | VALID |
| | Y.4 | 0.672 | VALID |
| | Y.5 | 0.643 | VALID |
| | Y.6 | 0.637 | VALID |
| | Y.7 | 0.896 | VALID |
| | Y.8 | 0.814 | VALID |

Sumber : hasil PLS diolah (2023)

Covergent validity berhubungan dengan prinsip *manifest* variabel dari konstruk yang berkorelasi tinggi (Ghozali & Latan, 2015). Hal ini dapat dilihat jika pernyataan dengan tingkat signifikansi yang tinggi, yaitu lebih besar 2 (dua) kali jumlah standard error dalam pengukuran variabel pernyataan. Besarnya *outer loading* atau *loading factor* dapat digunakan untuk menguji validitas konvergen. Suatu kesamaan dapat dikatakan memenuhi nilai validitas konvergen jika memiliki nilai loading lebih besar dari 0.5 (Ghozali & Latan, 2015). Batasan nilai *outer loading* >0.5 masih dapat diterima jika reabilitas dan validitas konstraknya sudah memenuhi syarat.

Tabel diatas menunjukkan indikator yang sudah di eliminasi dan memiliki nilai *loading faktor* >0,50 sehingga dikatakan valid serta memiliki tingkat validitas yang tinggi. Indikator-indikator tersebut memiliki kemampuan yang baik untuk menjelaskan konstruk.

Tabel 2 Nilai *Average Variance Extracted (AVE)*

| Variabel | Nilai <i>Varians Diekstraksi (AVE)</i> |
|---------------------------|--|
| Gaya Hidup (X1) | 0.710 |
| Kemudahan Penggunaan (X2) | 0.655 |
| Keamanan Transaksi (X3) | 0.759 |
| Keputusan Penggunaan (Y) | 0.8 50 |

Sumber : hasil PLS diolah (2023)

Average Variance Extracted (AVE) merupakan nilai rata-rata yang diperoleh dari nilai varian yang di ekstraksi antar item pernyataan maupun pertanyaan dan juga indikator variabel pada penelitian yang merupakan kompilasi dari *convergent indicator*. *Avare Variance Extracted (AVE)*

dikatakan valid jika memiliki nilai >0.5 (Ghozali & Latan, 2015). Hasil *Average Variance Extracted (AVE)* dapat dikatakan baik jika pada setiap konstraknya memiliki nilai >0.50 .

Tabel diatas menunjukkan bahwa kontruk memiliki nilai *AVE* >0.50 . Gaya hidup memiliki nilai *AVE* sebesar 0.710, kemudahan penggunaan memiliki nilai *AVE* sebesar 0.655, keamanan transaksi memiliki nilai *AVE* sebesar 0.759, keputusan penggunaan memiliki *AVE* sebesar 0.850. Variabel pada penelitian ini sudah memenuhi batas minimum *AVE* yang sudah ditentukan.

Tabel 3 *Discriminant validity* dengan nilai *cross loading*

| Konstruk | Gaya Hidup | Kemudahan Penggunaan | Keamanan Transaksi | Keputusan Penggunaan |
|----------|------------|----------------------|--------------------|----------------------|
| X1.1 | 0.886 | 0.555 | 0.565 | 0.614 |
| X1.2 | 0.775 | 0.290 | 0.367 | 0.524 |
| X1.3 | 0.782 | 0.446 | 0.391 | 0.492 |
| X1.4 | 0.862 | 0.482 | 0.488 | 0.454 |
| X1.5 | 0.827 | 0.458 | 0.490 | 0.583 |
| X1.6 | 0.754 | 0.264 | 0.355 | 491 |
| X2.1 | 0.299 | 0.805 | 0.425 | 0.470 |
| X2.2 | 0.312 | 0.721 | 0.556 | 0.504 |
| X2.3 | 0.343 | 0.781 | 0.435 | 0.428 |
| X2.4 | 0.356 | 0.884 | 0.493 | 0.478 |
| X2.5 | 0.486 | 0.793 | 0.407 | 0.506 |
| X3.1 | 0.324 | 0.166 | 0.855 | 0.166 |
| X3.2 | 0.316 | 0.448 | 0.742 | 0.471 |
| X3.3 | 0.287 | 0.415 | 0.805 | 0.366 |
| X3.4 | 0.464 | 0.483 | 0.733 | 0.390 |
| X3.5 | 0.406 | 0.511 | 0.821 | 0.535 |
| X3.6 | 0.313 | 0.540 | 0.763 | 0.492 |
| X3.7 | 0.458 | 0.411 | 0.712 | 0.440 |
| Y.1 | 0.372 | 0.553 | 0.348 | 0.803 |
| Y.2 | 0.344 | 0.514 | 0.392 | 0.799 |
| Y.3 | 0.473 | 0.574 | 0.429 | 0.966 |
| Y.4 | 0.304 | 0.430 | 0.475 | 0.726 |
| Y.5 | 0.490 | 0.423 | 0.509 | 0.700 |
| Y.6 | 0.644 | 0.346 | 0.388 | 0.867 |
| Y.7 | 0.655 | 0.647 | 0.550 | 0.926 |
| Y.8 | 0.609 | 0.647 | 0.443 | 0.917 |

Sumber : hasil PLS diolah (2023)

Discriminant Validity merupakan uji validitas yang menunjukkan 2 (dua) variabel yang memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Cara untuk mengukur *discriminant validity* dengan menggunakan indikator refleksi yaitu dengan melihat nilai *cross loading* setiap variabelnya harus >0.70 (Ghozali & Latan, 2015). Uji *Discriminant Validity* dikatakan terpenuhi jika

akar kuadrat *AVE* tiap konstruk lebih besar dari pada korelasi antar konstruk dalam mode (Ghozali, 2021).

Hasil uji *drisciminant validity* pada tabel diatas menunjukkan bahwa *loading factor* untuk setiap indikator yang ada dalam penelitian ini memiliki nilai yang lebih besar jika dibandingkan *loading factor* variabel lainnya. Hal tersebut menjelaskan bahwa variabel laten yang ada di dalam penelitian ini memiliki *drisciminant validity* yang baik.

Tabel 4 Uji Reliabilitas

| Variabel | <i>Cronbach's Alpha</i> |
|---------------------------|-------------------------|
| Gaya Hidup (X1) | 0.859 |
| Kemudahan Penggunaan (X2) | 0.819 |
| Keamanan Transaksi (X3) | 0.738 |
| Keputusan Penggunaan (Y) | 0.889 |

Sumber : hasil PLS diolah (2023)

Uji reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur indikator dari variabel dalam suatu kuesioner. Indikator dikatakan reliabel apabila jawaban seseorang terhadap pertanyaan konsisten. Uji reliabilitas diukur dengan Cronbach Alpha, jika Cronbach Alpha >0.70 maka variabel dikatan reliabel Ghozali & Latan (2015).

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* variabel Gaya Hidup sebesar 0.859, Kemudahan Penggunaan sebesar 0.819, Keamanan Transaksi sebesar 0.738, dan Keputusan Penggunaan sebesar 0.889. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* variabel >0.7 . Hasil ini menunjukkan bahwa variabel dalam penelitian ini sudah reliabilitas yang baik dan dikatan reliabel karena sesuai dengan batas minimum yang sudah disyaratkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam teori substantif atau model structural, konsep inner model merujuk pada hubungan internal antara variabel-variabel yang belum teramati atau tersembunyi. Ini mencakup hubungan-hubungan yang muncul diantara variabel-variabel tersebut. Konsep R-kuadrat, uji F, dan koefisien jalur digunakan dalam analisis structural untuk memahami hubungan antar variabel. R-Kuadrat mengukur seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 5 nilai *R-Square*

| | <i>R-Square</i> | <i>Adjusted R-Square</i> |
|--------------------------|-----------------|--------------------------|
| Keputusan Penggunaan (Y) | 0,615 | 0,601 |

Sumber : hasil PLS diolah (2023)

Data pada tabel 4.14 dapat disimpulkan bahwa nilai R- Square Keputusan Penggunaan sebesar 0,615. Nilai tersebut menjelaskan bahwa keputusan penggunaan simultan karena mampu menjelaskan variabel gaya hidup, kemudahan penggunaan, dan keamanan transaksi dengan nilai 0,615 bisa juga dikatakan moderat.

Uji Simultan F

Pengujian simultan akan diuji pengaruh ketiga variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Uji *statistic* yang digunakan pada pengujian simultan adalah Uji F. Penelitian dapat dinyatakan diterima jika nilai F hitung > F tabel yakni >0,05 menurut Ghozali (2016). Diketahui *R Square* yang telah didapat dari perhitungan sebelumnya yaitu 0.601 (60.1%), dengan variabel bebas (k) yaitu 3 (Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan Transaksi), total sampel yang digunakan sejumlah 384 dan taraf signifikan yang digunakan 5%. Berikut hasil uji F menurut Ghozali (2016) :

$$\begin{aligned} F \text{ hitung} &= \frac{R^2 (n - k - 1)}{k (1 - R^2)} \\ &= \frac{0,601 (384 - 3 - 1)}{3 (1 - 0,601)} \\ &= \frac{228,38}{1,197} \\ &= 190,8 \end{aligned}$$

Kemudian nilai F tabel diperoleh melalui tabel F dengan nilai signifikan yang digunakan 5%, sebagai berikut :

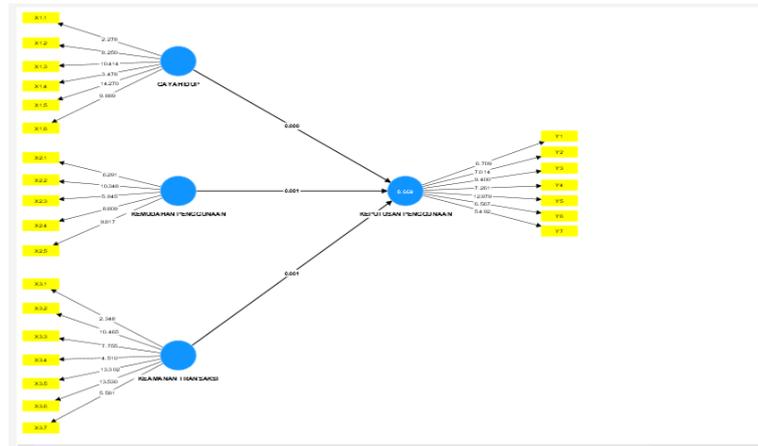
$$\begin{aligned} F \text{ tabel} &= F_{\alpha} (k, (n - k - 1)) \\ &= F_{0,05} (3, (384 - 3 - 1)) \\ &= 190,8 \times 0,05 (3,380) \\ &= 32,25 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pada perhitungan diatas diperoleh F hitung 190,8 > F tabel 32,25. Hasil pengujian dapat diambil kesimpulan H4 diterima ketiga variabel bebas yaitu variabel Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan Transaksi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Penggunaan.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan analisis model *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan *Smart PLS*. Selain mengkonfirmasi teori, serta menjelaskan ada atau tidaknya hubungan antara variabel laten Ghozali & Latan (2015).

Perolehan dari olah data yang telah dilakukan oleh peneliti, hasilnya dapat digunakan untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini. Hipotesis penelitian dapat dinyatakan diterima jika nilai nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $> 1,96$ dan P value $< 0,05$ (Ghozali, 2021). Pengujian hipotesis pada *SmartPLS* dengan model *bootstrapping* seperti berikut ini :



Sumber : hasil PLS diolah (2023)

Tabel 6 Uji Hipotesis

| | Sampel Asli (O) | Rata-rata Sampel (M) | Standar Deviasi (STDEV) | T Statistik (O/STDEV) | Nilai P (P Values) |
|----|-----------------|----------------------|-------------------------|-----------------------|--------------------|
| H1 | 0,331 | 0,330 | 0,086 | 3,883 | 0,000 |
| H2 | 0,168 | 0,162 | 0,069 | 2,441 | 0,000 |
| H3 | 0,423 | 0,425 | 0,085 | 4,944 | 0,000 |

Sumber : hasil PLS diolah (2023)

Tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji hipotesis dengan *bootstrapping* sebagai berikut :

1. H1 diterima : Gaya Hidup berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* DANA.
2. H2 diterima : Kemudahan Penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* DANA
3. H3 diterima : Keamanan Transaksi berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* DANA

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari hasil data yang telah dikumpulkan dan hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap permasalahan dengan menggunakan PLS-SEM mengetahui keputusan penggunaan terjadi Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan,

dan Keamanan Transaksi dengan sampel 384 pada pengguna *e-wallet* DANA di Kota Madiun yaitu gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA, kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA, keamanan transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA, dan secara simultan gaya hidup, kemudahan penggunaan, dan keamanan transaksi berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA.

Saran bagi peneliti selanjutnya dapat menambah sampel yang lebih banyak lagi maupun dapat menambah jumlah variabel penelitian yang digunakan. Sehingga dapat membuktikan keputusan penggunaan *e-wallet* DANA.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Mustofa, Mutmainah. 2015. “Perancangan E-Commerce Penjualan Komputer Dan Alat Elektronik Berbasis Web Pada Toko Damar Komputer Pringsewu.” *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 4(1):62–67.
- Alawiyah, F. F., & Canta, D. S. (2022). *Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Shopee Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 344–350. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i3.1527>
- Darista, S. M. R. (2021). *Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Ovo Sebagai Alat Pembayaran E-Money*. *Jurnal Riset Manajemen Dan Akuntansi*, 09(01), 27–37.
- Dewi, W. S., Hasiolan, L. B., & Minarsih, M. M. (2016). *Pengaruh Kualitas Produk, Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Dengan Kepuasan Konsumen Sebagai Variabel Intervening*. *Journal of Management*, 2(2).
- Ekonomi, J., & Novitasari, R. (2020). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan*. 17(1), 34–45.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas*. Health Books Publishing.
- Iliyini, A. (n.d.). *Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan Ovo Pt Visionet Data Internasional (Studi Pada Pengguna Ovo Di Kota Surakarta)*.
- Irawati, T., Rimawati, E., & Pramesti, N. A. (2020). *Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses)*. *Is The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise This Is Link for OJS Us*, 4(2), 106–120.

- Lubis, R. H. (2022). *Penggunaan Dompot Digital dan Wallet Terhadap Budaya Konsumtif pada Masyarakat di Kota Tangerang Serta Pandangan Syariah Tentang Etika Konsumsi*. *Al-Tasyree: Jurnal Bisnis, Keuangan Dan Ekonomi Syariah*, 2(1), 1–10.
- Mahendra, & Irfan. (2016). *Penggunaan technology acceptance model (TAM) dalam mengevaluasi penerimaan pengguna terhadap sistem informasi -pada PT . ari jakarta*. *Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*, 5(2), 183–195.
- Maulidiyah, N. F. A., Singasatia, D., & Sunandar, M. A. (2022). *Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Mobile Application VLive Menggunakan Model SCSU*. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 2(2), 28–34. <https://doi.org/10.57152/malcom.v2i2.398>
- Rahmawati, YD, & Yuliana, R. (2020). *Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap keputusan penggunaan e-wallet pada mahasiswa STIE Bank BPD Jawa*. *ECONBANK: Jurnal Ekonomi dan Perbankan*, 2 (2), 157-168
- Rachbini, W., Evi, T., Pramesworo, I. S., & Rahmawati, E. (2022). Effect of E-Wallet Experience on E-Satisfaction and E-Word of Mouth (Study on E-Wallet Applications in Indonesia). *Central European Management Journal*, 30, 302–316. <https://doi.org/10.57030/23364890.cemj.30.4.25>
- Setiawan, Hendra; Sanoesi, R. N. W. O. (2022). *Pengaruh Presepsi Kemudahan, Manfaat, Intensitas Penggunaan, Gaya Hidup terhadap Impulse Buying Pada Pengguna Shopee Paylater*. *Seminar Inovasi Manajemen Bisnis Dan Akuntansi (SIMBA)*.
- Wardana, A. A., Saputro, E. P., Wahyuddin, M., & Abas, N. I. (2022). The Effect of Convenience, Perceived Ease of Use, and Perceived Usefulness on Intention to Use E-Wallet. *Proceedings of the International Conference on Economics and Business Studies (ICOEBS 2022)*, 655(Icoebs), 386–395. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.220602.051>
- Widhya. C. R. (2021). *Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Pengalaman Menggunakan Teknologi Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet*. *Undiksha Repository, Thesis*, 34–67. <https://repo.undiksha.ac.id/8398/>