

## ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI PENGGUNAAN E-WALLET PADA GENERASI Z

Ayu Kusumaning Tyas Eka Putri<sup>1)</sup>, Ika Wulandari<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Akuntansi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

<sup>1</sup>E-mail: [ayukusuma2205@gmail.com](mailto:ayukusuma2205@gmail.com)

<sup>2</sup>E-mail: [ikawulandari@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:ikawulandari@mercubuana-yogya.ac.id)

### Abstract

*This study aims to answer the question, "How does Gen Z feel about e-wallets in general?" by looking at how variables such as transaction security, usability, and perceived usefulness affect e-wallets. One hundred people who were at least 17 years old and regularly used electronic wallets participated in the study, which used a quantitative approach with associative techniques. Survey Data were analyzed using multiple linear regression. We perform testing of classical assumptions, including multicollinearity, heterogeneity, and normality, to ensure model validity. Factors including transaction security, ease of Use, and perceived usability have had a beneficial and substantial impact on e-wallet usage among Generation Z members.*

**Keywords:** Transaction Security, Ease of Use, Perceived Usefulness, E-Wallet Usage

### 1. PENDAHULUAN

Cara individu menangani uang mereka juga dipengaruhi oleh perkembangan pesat teknologi digital. Dompet elektronik, atau E-wallet, adalah salah satu dari banyak solusi baru yang dimungkinkan oleh kemajuan teknologi di industri perbankan. E-wallet memungkinkan orang untuk melakukan berbagai transaksi keuangan hanya dengan menggunakan ponsel atau perangkat digital lainnya dalam waktu singkat. Aplikasi ini memungkinkan penyimpanan uang dalam bentuk digital serta transaksi seperti pembayaran barang dan jasa, pembelian pulsa, hingga pembayaran tagihan tanpa menggunakan uang tunai atau kartu fisik. Kemudahan, kecepatan, dan integrasi layanan membuat E-wallet semakin populer, terutama dengan meningkatnya penggunaan smartphone dan akses internet.

Data dari Bank Indonesia menunjukkan bahwa 38 dompet elektronik telah disahkan secara resmi pada saat penulisan ini. Zulfahmi dkk. (2020) memprediksi bahwa pada tahun 2023, total volume transaksi akan meningkat dari 1,5 miliar USD pada tahun 2018 menjadi 25 miliar USD. Menurut studi Snapcart terhadap pengguna e-wallet yang dilakukan pada Maret 2021, peringkat layanan tersebut sebagai berikut: 76% preferred ShopeePay, 57% GOPAY, 54% OVO, 49% DANA, dan 21% LinkAja. Ardianto dan Azizah (2021) mengutip Price dan Jakpat, dua sumber yang menunjukkan bahwa 26 persen pembeli online menggunakan e-wallet. Baik jajak pendapat PwC (2022) dan Pusat Wawasan Katadata (2022) melaporkan bahwa dompet elektronik adalah cara pembayaran yang disukai, dengan 81% responden menggunakannya dan 47% mengatakan mereka melakukan hal yang sama.

Popularitas E-wallet sangat menonjol di kalangan Generasi Z, yaitu individu yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012. Generasi ini tumbuh di era digital dan sangat akrab dengan perangkat serta aplikasi digital sejak usia dini. Mereka cenderung menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk belanja, hiburan, dan transaksi keuangan. Kenyamanan tidak harus membawa uang tunai atau kartu yang sebenarnya membuat e-wallet menjadi pilihan utama bagi kebanyakan orang. Generasi Z dikenal efisien dan sensitif secara

finansial, oleh karena itu fitur menarik seperti potongan harga, diskon, dan insentif juga penting bagi mereka.

Terlepas dari semakin populernya e-wallet, ada sejumlah variabel internal dan eksternal yang memengaruhi pilihan Generasi Z untuk memanfaatkannya. Keamanan transaksi merupakan faktor yang paling banyak diteliti. Generasi Z, walaupun akrab dengan teknologi, tetap menaruh perhatian besar terhadap keamanan data pribadi dan potensi kebocoran informasi (Audita, 2024). Penelitian oleh Hakim dkk. (2022) menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh terhadap penggunaan E-wallet, sementara Putri, Surya, & Andrian (2022) menemukan bahwa *perceived security* tidak berpengaruh signifikan. Selain itu, faktor kemudahan penggunaan juga menjadi penentu penting, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian Audita & Meirianto (2024), namun Faridah & Kuswati (2024) justru menemukan bahwa kemudahan tidak berpengaruh signifikan. Faktor persepsi manfaat juga tidak kalah penting. Penelitian Rumbik dkk. (2024) menekankan bahwa persepsi manfaat berkontribusi terhadap efisiensi dan pengambilan keputusan finansial, meskipun Sandy & Firdausy (2021) menyatakan hal sebaliknya dalam konteks penggunaan kembali Go-Pay.

Pemeriksaan terhadap elemen-elemen yang memengaruhi penggunaan dompet elektronik di kalangan Generasi Z sangat penting, mengingat keragaman temuan studi dan pentingnya memahami kebiasaan digital generasi muda. Untuk lebih memahami bagaimana faktor-faktor seperti keuntungan yang dirasakan, kenyamanan penggunaan, dan keamanan transaksi memengaruhi penggunaan e-wallet, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh. Pengembang aplikasi, pemasar, dan lainnya dapat memperoleh manfaat dari wawasan komprehensif ini dengan melayani produk dan metode pemasaran mereka dengan lebih baik sesuai dengan sifat dan minat Generasi Z.

## 2. METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Strategi kuantitatif, yang digunakan dalam penelitian ini, didefinisikan dengan perencanaan dan pelaksanaan metodis yang dimulai dengan tahap persiapan desain penelitian. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menyelidiki hubungan yang diklaim antara persepsi Generasi Z tentang utilitas, kenyamanan penggunaan, dan keamanan transaksi dompet elektronik.

### Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan sumber informasi primer dan sekunder. Pendistribusian kuisioner kepada mahasiswa Generasi Z di beberapa lembaga Yogyakarta memungkinkan pengumpulan data primer secara langsung. Buku, jurnal, dan makalah ilmiah yang sudah diterbitkan dengan topik tersebut merupakan contoh sumber sekunder.

### Populasi dan Sampel

Populasi target dari penelitian ini mencakup seluruh individu dari generasi Z yakni mereka yang berusia 13 hingga 28 tahun yang secara aktif menggunakan e-wallet di wilayah Yogyakarta. Penentuan jumlah sampel mengacu pada rumus Hair, dengan jumlah sampel diperoleh 100 responden.

### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui metode survei menggunakan instrumen berupa kuesioner. Kuesioner tersebut dibagikan secara daring melalui Google Form yang disebarluaskan lewat berbagai media sosial, salah satunya WhatsApp. Pertanyaan dalam kuesioner mengacu pada variabel-variabel utama penelitian, yakni keamanan transaksi, kemudahan penggunaan, persepsi manfaat (*perceived usefulness*), dan penggunaan *E-wallet* pada generasi Z.

## Definisi Operasional dan Indikator Variabel

Tabel 1. Definisi Operasional dan Indikator

| Variabel                       | Devinisi Variabel                                                                                                                                                                                                                                                                    | Indikator                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Keamanan transaksi (X1)        | Keamanan transaksi online adalah sistem yang berbasis informasi, dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik. Jatuhnya informasi ke tangan pihak lain dapat menimbulkan kerugian bagi pemilik informasi (Lim et al., 2019)                                                 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Transaksi dengan <i>E-wallet</i> memberikan rasa aman</li> <li>2. Keamanan saldo pada <i>E-wallet</i> terjamin</li> <li>3. <i>E-wallet</i> memberikan kenyamanan saat bertransaksi (Sulistyo, 2017)</li> </ol>                                                                                                                                  |
| Kemudahan penggunaan (X2)      | Persepsi kemudahan penggunaan atau <i>perceived ease of use</i> adalah suatu hal yang mengacu kepada sejauh mana seorang pengguna percaya bahwa suatu sistem atau aplikasi dapat dengan sangat mudah digunakan tanpa memerlukan usaha lebih dalam penggunaannya (Kumar et.al, 2018). | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Easiness</i> atau kemudahan</li> <li>2. <i>Clear and understandable</i> atau jelas dan dimengerti</li> <li>3. <i>Easy to learn</i> atau mudah untuk dipelajari (Subagio &amp; Jessica, 2020)</li> </ol>                                                                                                                                      |
| Persepsi manfaat (X3)          | Persepsi manfaat atau <i>perceived usefulness</i> adalah tingkatan kepercayaan pengguna bahwa teknologi atau sistem tertentu dapat meningkatkan performa mereka dalam bekerja (Purba dkk., 2020)                                                                                     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kinerja pekerjaan atau <i>job performance</i></li> <li>2. Peningkatan produktivitas atau <i>increase productivity</i></li> <li>3. Efektivitas atau <i>effectiveness</i></li> <li>4. Menjadikan pekerjaan menjadi lebih mudah atau <i>makes job easier</i></li> <li>5. Bermanfaat atau <i>useful</i> (Ashghar &amp; Nurlatifah, 2020)</li> </ol> |
| Penggunaan <i>E-wallet</i> (Y) | Penggunaan <i>E-wallet</i> adalah proses pengambilan keputusan dimana konsumen benar- benar menggunakan <i>E-wallet</i> dalam melakukan transaksi (Trisnawati, 2021).                                                                                                                | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemantapan pada sebuah produk</li> <li>2. Kebiasaan dalam membeli produk</li> <li>3. Kecepatan dalam membeli sebuah produk</li> <li>4. Keputusan tentang penjualan (Kotler, 2016)</li> </ol>                                                                                                                                                    |
| Total                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

## Uji Coba Instrumen

Melakukan pengujian validitas dan reliabilitas memungkinkan seseorang untuk mengukur kepraktisan instrumen. Memastikan bahwa kueri benar-benar menilai elemen yang dipermasalahkan adalah tujuan validitas. Ketika nilai  $p$  kurang dari 5%, kami mengatakan bahwa instrumen tersebut sah. Salah satu cara untuk menentukan reliabilitas adalah dengan menggunakan Alpha Cronbach. Ketika nilai alfa lebih tinggi dari 0,60, kami mengatakan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan.

## Uji Asumsi Klasik

Model ini dikenai tiga jenis pengujian asumsi klasik sebelum melakukan analisis regresi. Saat melihat distribusi data, uji normalitas dapat digunakan untuk memastikan distribusi residual normal. Variabel bebas diuji korelasinya menggunakan uji multikolinearitas, yang menggunakan kriteria nilai toleransi  $> 0,10$  dan VIF  $< 10$ . Saat kita melihat distribusi titik scatterplot, uji heteroskedastisitas memeriksa untuk melihat apakah varian residual tidak sama di antara data.

### Teknik Analisis Data

Statistik deskriptif dan statistik inferensial adalah dua bagian dari proses analisis. Analisis deskriptif dilakukan untuk menampilkan sebaran jawaban masing-masing variabel dan profil responden. Kami menggunakan pendekatan regresi linier berganda untuk analisis inferensial untuk mencari pola bagaimana tiga faktor independen-keamanan transaksi kenyamanan penggunaan, dan kegunaan yang dirasakan-memengaruhi variabel E-wallet di kalangan milenial dan Gen Z.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil penelitian

#### Profil Responden

Penelitian ini melibatkan total 100 responden, yang masing-masing membawa ciri khas dan latar belakang berbeda. Untuk memperkaya pemahaman terhadap temuan, para responden diklasifikasikan ke dalam sejumlah karakteristik: jenis kelamin, rentang usia, frekuensi penggunaan *e-wallet* per minggu, asal perguruan tinggi, jenis layanan keuangan atau fintech yang digunakan, jumlah uang saku, serta alasan utama dalam memilih *e-wallet* sebagai alat transaksi. Uraian berikut ini merupakan penjelasan karakteristik responden.

**Tabel 1. Karakteristik Responden**

| Karakteristik Responden                   |                         | Frekuensi | Persentase (%) |
|-------------------------------------------|-------------------------|-----------|----------------|
| Jenis Kelamin                             | Laki-laki               | 50        | 50             |
|                                           | Perempuan               | 50        | 50             |
| Jumlah                                    |                         | 100       | 100            |
| Umur                                      | 17 – 20                 | 9         | 9              |
|                                           | 21 – 24                 | 64        | 64             |
|                                           | 25 – 28                 | 27        | 27             |
| Jumlah                                    |                         | 100       | 100            |
| Frekuensi Penggunaan                      | < 2 kali                | 12        | 12             |
|                                           | > 7 kali                | 20        | 20             |
|                                           | 2 – 4 kali              | 47        | 47             |
|                                           | 5 – 7 kali              | 21        | 21             |
| Jumlah                                    |                         | 100       | 100            |
| Asal Perguruan Tinggi                     | Perguruan Tinggi Negeri | 53        | 53             |
|                                           | Perguruan Tinggi Swasta | 47        | 47             |
| Jumlah                                    |                         | 100       | 100            |
| Layanan keuangan / Fintech yang digunakan | DANA                    | 32        | 32             |
|                                           | GoPay                   | 17        | 17             |
|                                           | LinkAja                 | 12        | 12             |
|                                           | OVO                     | 13        | 13             |
|                                           | ShopeePay               | 26        | 26             |
| Jumlah                                    |                         | 100       | 100            |
| Uang Saku                                 | < Rp.1.000.000          | 29        | 29             |
|                                           | > Rp. 3.000.000         | 15        | 15             |

|                                   |                             |     |     |
|-----------------------------------|-----------------------------|-----|-----|
|                                   | Rp. 1.000.000 – Rp. 2.000.0 | 34  | 34  |
|                                   | Rp. 2.000.000 – Rp. 3.000.0 | 22  | 22  |
|                                   | Jumlah                      | 100 | 100 |
| Alasan Penggunaan <i>E-wallet</i> | Keamanan                    | 8   | 8   |
|                                   | Kemudahan dan Kecepatan     | 50  | 50  |
|                                   | Promo dan Cashback          | 18  | 18  |
|                                   | Transaksi Non-Tunai         | 24  | 24  |
|                                   | Jumlah                      | 100 | 100 |

Berdasarkan

Tabel 1,

dapat dijelaskan bahwa jenis kelamin perempuan sebanyak 50 responden (50%) dan laki-laki sebanyak 50 responden (50%). Umur responden mayoritas antara 21 - 24 Tahun dengan jumlah 64 responden (64%). Frekuensi penggunaan dalam seminggu mayoritas 2 – 4 kali sebanyak 47 responden (47%). Asal perguruan tinggi mayoritas dari perguruan tinggi negeri sebanyak 53 responden (53%) dan perguruan tinggi swasta sebanyak 47 responden (47%). Layanan keuangan/*fintech* yang digunakan sebagian responden adalah DANA sebanyak 32 responden (32%) dan uang saku sebagian besar Rp. 1.000.000 – Rp. 2.000.000 sebanyak 34 responden (34%). Alasan penggunaan *E-wallet* mayoritas kemudahan dan kecepatan sebanyak 50 responden (50%).

### Hasil Uji Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas merupakan bagian dari peralatan pengujian. Untuk memastikan validitas, uji korelasi momen-produk digunakan. Tabel 2 menampilkan hasil perhitungan validitas untuk setiap variabel.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas**

| Variabel                       | Item | <i>r</i> <sub>hitung</sub> | Signifikansi | Kriteria |
|--------------------------------|------|----------------------------|--------------|----------|
| Keamanan transaksi (X1)        | X1.1 | 0,604                      | 0,000        | Valid    |
|                                | X1.2 | 0,691                      | 0,000        | Valid    |
|                                | X1.3 | 0,534                      | 0,002        | Valid    |
|                                | X1.4 | 0,547                      | 0,002        | Valid    |
|                                | X1.5 | 0,772                      | 0,000        | Valid    |
|                                | X1.6 | 0,767                      | 0,000        | Valid    |
| Kemudahan penggunaan (X2)      | X2.1 | 0,694                      | 0,000        | Valid    |
|                                | X2.2 | 0,779                      | 0,000        | Valid    |
|                                | X2.3 | 0,613                      | 0,000        | Valid    |
|                                | X2.4 | 0,763                      | 0,000        | Valid    |
|                                | X2.5 | 0,727                      | 0,000        | Valid    |
|                                | X2.6 | 0,808                      | 0,000        | Valid    |
| Persepsi manfaat (X3)          | X3.1 | 0,874                      | 0,000        | Valid    |
|                                | X3.2 | 0,767                      | 0,000        | Valid    |
|                                | X3.3 | 0,570                      | 0,001        | Valid    |
|                                | X3.4 | 0,456                      | 0,011        | Valid    |
|                                | X3.5 | 0,740                      | 0,000        | Valid    |
| Penggunaan <i>E-wallet</i> (Y) | Y1   | 0,671                      | 0,000        | Valid    |
|                                | Y2   | 0,479                      | 0,007        | Valid    |
|                                | Y3   | 0,695                      | 0,000        | Valid    |
|                                | Y4   | 0,636                      | 0,000        | Valid    |
|                                | Y5   | 0,553                      | 0,000        | Valid    |
|                                | Y6   | 0,726                      | 0,000        | Valid    |
|                                | Y7   | 0,552                      | 0,000        | Valid    |
|                                | Y8   | 0,796                      | 0,000        | Valid    |

Sumber: data primer diolah (2025)

Menurut Tabel 2, semua item kuesioner dapat dianggap valid untuk tujuan pengukuran karena hasil uji validitas data untuk variabel keamanan transaksi, kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan penggunaan E-wallet menunjukkan bahwa semua perolehan nilai yang signifikan lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0.05).

Penggunaan formula Alpha Cronbach untuk pengujian reliabilitas. Agar variabel dianggap dapat diandalkan, alfa Cronbach harus lebih besar dari 0,60. Tabel 3 menampilkan temuan yang diperoleh setelah pengujian statistik.

**Tabel 3. Uji Reliabilitas Penelitian**

| No. | Variabel                       | Alpha cronbach's | Nilai kritis | Keterangan |
|-----|--------------------------------|------------------|--------------|------------|
| 1   | Keamanan transaksi ( $X_1$ )   | 0,721            | 0,6          | Reliabel   |
| 2   | Kemudahan penggunaan ( $X_2$ ) | 0,819            | 0,6          | Reliabel   |
| 3   | Persepsi manfaat ( $X_3$ )     | 0,705            | 0,6          | Reliabel   |
| 4   | Penggunaan <i>E-wallet</i> (Y) | 0,808            | 0,6          | Reliabel   |

Sumber: data primer diolah, (2025)

Nilai-nilai berikut ditunjukkan pada Tabel 3:  $X_1$  untuk data keamanan transaksi,  $X_2$  untuk kenyamanan penggunaan,  $X_3$  untuk persepsi keuntungan, dan Y untuk penggunaan e-wallet. Variabel tersebut sekarang dianggap dapat dipercaya dan dapat digunakan secara praktis karena hasilnya lebih tinggi daripada nilai kritis reliabilitas sebesar 0,6.

### Hasil Uji Asumsi Klasik

Tes Kolmogorov-Smirnov satu sampel digunakan untuk menguji normalitas. Tabel 4 menampilkan hasil uji normalitas.berikut ini.

**Tabel 4.4 Hasil Uji Asumsi Klasik**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

|                                  |                | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N                                |                | 100                     |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup> | Mean           | ,0000000                |
|                                  | Std. Deviation | 2,84146943              |
| Most Extreme Differences         | Absolute       | ,191                    |
|                                  | Positive       | ,070                    |
|                                  | Negative       | -,191                   |
| Test Statistic                   |                | ,191                    |
| Asymp. Sig. (2-tailed)           |                | ,115 <sup>c</sup>       |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, (2025)

Hasil yang tepat dari uji normalitas satu sampel Kolmogorov-Smirnov ditunjukkan pada Tabel 4. Dalam penyelidikan ini, data ditemukan berdistribusi normal, sebagai Sig. (2-tailed) diperoleh pada  $0,115 > 0,05$ .

Uji multikolinearitas dirancang untuk mengetahui apakah variabel bebas model regresi berkorelasi atau tidak. Model regresi yang valid mensyaratkan bahwa variabel bebas tidak memiliki korelasi nol. Tabel 5 menampilkan hasil uji multikolinearitas yang dilakukan dalam penelitian ini. ini adalah:

**Tabel 5. Hasil Uji Multikolinieritas**

| Coefficients <sup>a</sup> |      | Collinearity Statistics |       |
|---------------------------|------|-------------------------|-------|
| Model                     | Sig. | Tolerance               | VIF   |
| 1 (Constant)              | ,548 |                         |       |
| Keamanan transaksi        | ,029 | ,419                    | 2,388 |
| Kemudahan penggunaan      | ,033 | ,363                    | 2,758 |
| Persepsi manfaat          | ,000 | ,394                    | 2,540 |

a. Dependent Variable: Penggunaan *E-wallet*

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, (2025)

VIF untuk setiap variabel bebas kurang dari 10 dan nilai toleransi semuanya lebih tinggi dari 0,10. Oleh karena itu, multikolinearitas tidak terdapat dalam penelitian ini karena variabel bebas tidak berkorelasi satu sama lain.

Uji heteroskedastisitas menggunakan uji *Glesjer*. Hasil uji heteroskedastisitas pada Tabel 5..

**Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas**

| Coefficients <sup>a</sup>   |       | Standardized Coefficients |       |        |      |
|-----------------------------|-------|---------------------------|-------|--------|------|
| Unstandardized Coefficients |       | Standardized Coefficients |       |        |      |
| Model                       | B     | Std. Error                | Beta  | t      | Sig. |
| 1 (Constant)                | 5,205 | 1,610                     |       | 3,233  | ,002 |
| Keamanan transaksi          | -,102 | ,085                      | -,184 | -1,195 | ,235 |
| Kemudahan penggunaan        | -,078 | ,096                      | -,134 | -,809  | ,420 |
| Persepsi manfaat            | ,073  | ,110                      | ,105  | ,662   | ,509 |

a. Dependent Variable: ABS\_RES

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, (2025)

Karena nilai probabilitas semua variabel bebas lebih besar dari ambang signifikan 0,05, maka keberadaan heteroskedastisitas tidak dapat disimpulkan dari hasil uji *glacier* untuk heteroskedastisitas pada model regresi.

### Analisis Statistik Deskriptif

Alat analisis statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini berjenis mean aritmetika yang merupakan jumlah dari kumpulan bilangan yang dibagi dengan jumlah bilangan pada kumpulan.

#### Penilaian Terhadap Keamanan Transaksi

Berikut ini disajikan hasil analisis statistik deskriptif variabel keamanan transaksi (X1) yang menggambarkan persepsi responden terhadap tingkat keamanan dalam penggunaan *e-wallet*.

**Tabel 6. Penilaian Terhadap Keamanan Transaksi**

| No        | Pernyataan                                                                                                | Mean | Kategori |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----------|
| 1.        | Saya merasa aman melakukan transaksi menggunakan <i>E-wallet</i>                                          | 4,15 | Setuju   |
| 2.        | <i>E-wallet</i> yang saya gunakan menyediakan perlindungan yang memadai untuk transaksi yang saya lakukan | 4,19 | Setuju   |
| 3.        | Saya merasa saldo dalam <i>E-wallet</i> saya aman dari risiko pencurian atau penyalahgunaan.              | 3,91 | Setuju   |
| 4.        | <i>E-wallet</i> yang saya gunakan memiliki fitur yang cukup untuk menjaga keamanan saldo saya             | 4,08 | Setuju   |
| 5.        | Transaksi menggunakan <i>E-wallet</i> terasa cepat dan efisien.                                           | 4,29 | Setuju   |
| 6.        | Saya merasa nyaman melakukan pembayaran dengan menggunakan <i>E-wallet</i> di berbagai tempat.            | 4,28 | Setuju   |
| Rata-rata |                                                                                                           | 4,15 | Setuju   |

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan responden secara rata-rata menilai “Setuju” terhadap seluruh item variabel keamanan transaksi dengan rata-rata 4,15. Keamanan transaksi paling tinggi adalah transaksi menggunakan *E-wallet* terasa cepat dan efisien. Penilaian terendah adalah responden merasa saldo dalam *E-wallet* saya aman dari risiko pencurian atau penyalahgunaan.

#### Penilaian Terhadap Kemudahan Penggunaan

Berikut ini disajikan hasil analisis statistik deskriptif variabel kemudahan penggunaan (X2) yang menggambarkan persepsi responden terhadap kemudahan penggunaan *e-wallet*.

**Tabel 8. Penilaian Terhadap Kemudahan Penggunaan**

| No        | Pernyataan                                                                                                    | Mean | Kategori |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----------|
| 1         | Saya merasa mudah untuk melakukan transaksi menggunakan <i>E-wallet</i> .                                     | 4,36 | Setuju   |
| 2         | Penggunaan <i>E-wallet</i> memungkinkan saya untuk menyelesaikan pembayaran dengan cepat dan tanpa kesulitan. | 4,34 | Setuju   |
| 3         | Antarmuka <i>E-wallet</i> ini sangat jelas dan mudah dipahami.                                                | 4,22 | Setuju   |
| 4         | Instruksi atau petunjuk yang diberikan dalam <i>E-wallet</i> mudah dimengerti oleh pengguna.                  | 4,26 | Setuju   |
| 5         | Saya merasa mudah mempelajari cara menggunakan <i>E-wallet</i> saat pertama kali menggunakannya.              | 4,25 | Setuju   |
| 6         | Fitur-fitur yang ada dalam <i>E-wallet</i> mudah dipahami dan dapat langsung digunakan tanpa kesulitan        | 4,28 | Setuju   |
| Rata-rata |                                                                                                               | 4,29 | Setuju   |

Berdasarkan Tabel 8 menunjukkan bahwa responden secara rata-rata menilai “Setuju” terhadap seluruh item yang terdapat pada variabel kemudahan penggunaan dengan rata-rata 4,29. Kemudahan penggunaan paling tinggi atau paling sesuai adalah responden merasa mudah

untuk melakukan transaksi menggunakan *E-wallet*. Kemudahan penggunaan paling rendah adalah antarmuka *E-wallet* ini sangat jelas dan mudah dipahami.

#### Penilaian Terhadap Persepsi Manfaat

Berikut ini disajikan hasil analisis statistik deskriptif variabel persepsi manfaat (X3) yang menggambarkan persepsi responden terhadap persepsi manfaat dalam penggunaan *e-wallet*.

Tabel 9 Penilaian Terhadap Persepsi Manfaat

| No        | Pernyataan                                                                                                                                          | Mean | Kategori      |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------|
| 1         | Penggunaan <i>E-wallet</i> meningkatkan kinerja saya dalam melakukan transaksi pembayaran sehari-hari dengan lebih cepat dan akurat.                | 4,28 | Sangat Setuju |
| 2         | <i>E-wallet</i> membantu saya untuk menyelesaikan transaksi lebih cepat, sehingga saya dapat fokus pada pekerjaan lainnya                           | 4,29 | Setuju        |
| 3         | <i>E-wallet</i> memungkinkan saya untuk melakukan transaksi secara efektif tanpa memerlukan waktu yang lama untuk proses pembayaran.                | 4,21 | Sangat Setuju |
| 4         | Penggunaan <i>E-wallet</i> memudahkan saya dalam melakukan pembayaran dan transaksi, mengurangi kebutuhan untuk membawa uang tunai atau kartu fisik | 4,21 | Sangat Setuju |
| 5         | <i>E-wallet</i> memberikan manfaat yang signifikan dalam kehidupan saya, terutama dalam hal kemudahan bertransaksi kapan saja dan di mana saja      | 4,16 | Setuju        |
| Rata-rata |                                                                                                                                                     | 4,24 | Sangat Setuju |

Berdasarkan Tabel 9 menunjukkan bahwa responden secara rata-rata menilai “Setuju” terhadap seluruh item pada variabel persepsi manfaat dengan rata-rata 4,24. Persepsi manfaat tinggi atau paling sesuai adalah *E-wallet* membantu responden untuk menyelesaikan transaksi lebih cepat, sehingga saya dapat fokus pada pekerjaan lainnya. Penilaian terendah adalah *E-wallet* memberikan manfaat yang signifikan dalam kehidupan responden, terutama dalam hal kemudahan bertransaksi kapan saja dan di mana saja.

#### Penilaian Terhadap Penggunaan *E-wallet*

Berikut ini disajikan hasil analisis statistik deskriptif variabel penggunaan *E-wallet* (Y) berdasarkan penilaian responden.

Tabel 10 Penilaian Terhadap Penggunaan *E-wallet*

| No | Pernyataan                                                                                                | Mean | Kategori |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----------|
| 1  | Saya merasa lebih yakin dan puas menggunakan <i>E-wallet</i> untuk membeli produk tertentu.               | 4,13 | Setuju   |
| 2  | Penggunaan <i>E-wallet</i> membuat saya merasa lebih percaya diri dalam membeli produk yang saya inginkan | 4,08 | Setuju   |
| 3  | Saya sudah terbiasa menggunakan <i>E-wallet</i> untuk melakukan pembelian produk secara rutin.            | 4,03 | Setuju   |
| 4  | Kebiasaan saya dalam membeli produk semakin dipermudah dengan adanya <i>E-wallet</i> .                    | 4,08 | Setuju   |
| 5  | Menggunakan <i>E-wallet</i> membuat proses                                                                | 4,16 | Setuju   |

| No        | Pernyataan                                                                                                                                  | Mean | Kategori |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----------|
|           | pembelian produk menjadi lebih cepat dan efisien.                                                                                           |      |          |
| 6         | Saya merasa bahwa transaksi menggunakan <i>E-wallet</i> dapat diselesaikan dengan lebih cepat dibandingkan dengan metode pembayaran lainnya | 4,20 | Setuju   |
| 7         | Keputusan saya dalam membeli produk sering dipengaruhi oleh kemudahan pembayaran yang ditawarkan oleh <i>E-wallet</i> .                     | 4,06 | Setuju   |
| 8         | <i>E-wallet</i> mempengaruhi keputusan saya dalam memilih penjual atau tempat untuk melakukan transaksi                                     | 4,09 | Setuju   |
| Rata-rata |                                                                                                                                             | 4,10 | Setuju   |

Berdasarkan Tabel 10 menunjukkan bahwa responden secara rata-rata menilai “Setuju” terhadap seluruh item yang terdapat pada variabel penggunaan *E-wallet* dengan rata-rata 4,36. Penggunaan *E-wallet* paling tinggi atau paling sesuai adalah responden merasa bahwa transaksi menggunakan *E-wallet* dapat diselesaikan dengan lebih cepat dibandingkan dengan metode pembayaran lainnya. Penilaian terendah adalah keputusan responden dalam membeli produk sering dipengaruhi oleh kemudahan pembayaran yang ditawarkan oleh *E-wallet*.

### Analisis Regresi Linier Berganda

Sejauh mana variabel bebas mempengaruhi variabel dependen dapat diperiksa dengan analisis regresi linier berganda. Hasil-hasil berikut kemudian dicapai berdasarkan:

**Tabel 11. Hasil Uji Regresi Berganda**

| Model |                      | Coefficients <sup>a</sup>     |            | Standardized Coefficients Beta | t     | Sig. |
|-------|----------------------|-------------------------------|------------|--------------------------------|-------|------|
|       |                      | Unstandardized Coefficients B | Std. Error |                                |       |      |
| 1     | (Constant)           | 1,598                         | 2,649      |                                | ,603  | ,548 |
|       | Keamanan transaksi   | ,310                          | ,140       | ,843                           | 2,218 | ,029 |
|       | Kemudahan penggunaan | ,343                          | ,158       | ,219                           | 2,165 | ,033 |
|       | Persepsi manfaat     | ,843                          | ,181       | ,453                           | 4,664 | ,000 |

a. Dependent Variable: Penggunaan *E-wallet*

Sumber: Data Primer Diolah (2025)

Berdasarkan tabel 11 diatas dapat diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 1,598 + 0,310X_1 + 0,343X_2 + 0,843X_3$$

Dimana:

Y = Penggunaan *E-wallet*

X<sub>1</sub> = Kemudahan transaksi

X<sub>2</sub> = Kemudahan penggunaan

X<sub>3</sub> = Persepsi manfaat

Hal ini dijelaskan berdasarkan temuan perhitungan regresi berganda yang telah dilakukan sebelumnya. Jumlah penggunaan e-wallet adalah 1,598, yang berarti secara statistik, tidak bergantung pada faktor-faktor seperti kenyamanan transaksi, kemudahan penggunaan, atau persepsi keuntungan. Koefisien regresi untuk variabel ease of transaction ( $X_1$ ) adalah 0,310, yang berarti akan terjadi peningkatan penggunaan e-wallet sebesar 0,310 untuk setiap satu unit peningkatan variabel ease of transaction. Variabel kemudahan penggunaan ( $X_2$ ) memiliki koefisien regresi sebesar 0,343, artinya peningkatan satu unit pada variabel ini akan menghasilkan peningkatan penggunaan E-wallet sebesar 0,343 unit. Peningkatan satu unit dalam variabel persepsi manfaat akan menyebabkan peningkatan penggunaan E-wallet sebesar 0,843 unit, menurut koefisien regresi persepsi manfaat ( $X_3$ ), yaitu 0,843.

### Uji t (parsial)

Untuk mengetahui apakah variabel bebas berpengaruh besar terhadap variabel dependen sebagian, peneliti menggunakan uji T. Hasil uji-t ditunjukkan pada Tabel 12.

**Tabel 12. Hasil Uji t**

| Model |                      | Coefficients <sup>a</sup>     |            | Standardized Coefficients Beta | t     | Sig. |
|-------|----------------------|-------------------------------|------------|--------------------------------|-------|------|
|       |                      | Unstandardized Coefficients B | Std. Error |                                |       |      |
| 1     | (Constant)           | 1,598                         | 2,649      |                                | ,603  | ,548 |
|       | Keamanan transaksi   | ,310                          | ,140       | ,843                           | 2,218 | ,029 |
|       | Kemudahan penggunaan | ,343                          | ,158       | ,219                           | 2,165 | ,033 |
|       | Persepsi manfaat     | ,843                          | ,181       | ,453                           | 4,664 | ,000 |

a. Dependent Variable: Penggunaan E-wallet

Sumber: Data Primer Diolah (2025)

Temuan tes dirangkum di bawah ini. Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa variabel  $X_1$  yang merepresentasikan kemudahan transaksi memiliki nilai ambang batas 2,218, lebih besar dari nilai kritis ttabel 1,660, dan tingkat signifikansi 0,029, lebih kecil dari ambang batas 0,05. Ini memberikan dukungan untuk  $H_1$ , yang menyatakan bahwa kenyamanan dompet elektronik berkorelasi positif dan signifikan dengan penggunaannya. Temuan uji signifikansi untuk kemudahan penggunaan ( $X_2$ ) memiliki nilai thitung sebesar 2,165, yang lebih besar dari nilai t kritis sebesar 1,660, dan tingkat signifikansi sebesar 0,033, yang lebih kecil dari ambang batas 0,05. Dengan kata lain, kita dapat menyimpulkan bahwa  $H_2$  benar; yaitu, adopsi E-wallet dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh kesederhanaan antarmuka. Nilai signifikan sebesar  $0,014 < 0,05$  ditemukan pada hasil penilaian variabel persepsi manfaat ( $X_3$ ) yang memiliki nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $4,664 > t_{tabel} = 1,660$ . Artinya, kami dapat menerima  $H_3$ , yang menyatakan bahwa penggunaan E-wallet memiliki pengaruh yang menguntungkan dan signifikan secara statistik terhadap keuntungan yang dirasakan.

### Koefisien Determinasi

Salah satu cara untuk mengevaluasi kinerja model dalam menjelaskan varians suatu variabel bebas adalah dengan melihat koefisien determinasinya ( $R^2$ ). Koefisien determinasi penelitian diuji dan ditemukan:

Tabel 13 Hasil Uji Koefisien Determinasi

| Model Summary <sup>b</sup>                                                              |                   |          |                   |                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model                                                                                   | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1                                                                                       | .802 <sup>a</sup> | .643     | .632              | 2,886                      |
| a. Predictors: (Constant), Persepsi manfaat , Keamanan transaksi , Kemudahan penggunaan |                   |          |                   |                            |
| b. Dependent Variable: Penqqunaan E-wallet                                              |                   |          |                   |                            |

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS, (2025)

*Adjusted R*<sup>2</sup> yang disesuaikan memiliki nilai 0,632, seperti terlihat pada Tabel 13. kemudahan bertransaksi, kemudahan penggunaan, dan persepsi keuntungan merupakan tiga faktor independen yang menjelaskan 63,2% perbedaan penggunaan e-wallet. Variabel lain menyumbang 3,68 persen sisanya.

### 3.2.Pembahasan

#### Pengaruh Kemudahan transaksi terhadap Penggunaan *E-wallet*

Studi ini menemukan bahwa adopsi e-wallet dipengaruhi secara positif oleh mudahnya transaksi. Pertimbangan utama untuk adopsi dompet elektronik, khususnya di kalangan Generasi Z saat ini, adalah keamanan transaksi. Untuk menjaga keamanan informasi pribadi mereka, anggota Generasi Z lebih suka menggunakan metode pembayaran terenkripsi. Kepercayaan mereka sangat dipengaruhi oleh langkah-langkah keamanan termasuk perlindungan data, enkripsi transaksi, dan Kebijakan Privasi yang dipahami dengan baik. Kumar dkk. (2018) menemukan bahwa pelanggan lebih cenderung memilih dan tetap menggunakan dompet elektronik sebagai metode pembayaran yang aman dan nyaman jika mereka merasakan tingkat keamanan yang tinggi.

Generasi Z, yang sangat terbiasa dengan teknologi, juga sangat sadar akan ancaman keamanan seperti peretasan atau pencurian data. Berdasarkan penelitian Subagio & Jessica (2020), mereka lebih memilih *E-wallet* yang menawarkan fitur keamanan ekstra, seperti otentikasi dua faktor (2FA) atau enkripsi end-to-end, untuk menjaga kerahasiaan data mereka. Ketika pengguna merasa aman, mereka lebih nyaman dan terus menggunakan *E-wallet* sebagai pilihan pembayaran. Saat memutuskan untuk menggunakan dompet elektronik, salah satu faktor terpenting adalah tingkat keamanan dan privasi yang ditawarkannya (Audita, 2024). Loyalitas pelanggan Generasi Z di Solo Raya yang menggunakan *E-wallet* DANA dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh faktor keamanan transaksi, menurut riset Wardani dan Susanti (2024). Selain itu, riset Putra dan Julianto (2024) menunjukkan bahwa milenial di Kabupaten Tabanan lebih cenderung menggunakan dompet digital jika merasa transaksinya aman.

#### Pengaruh Kemudahan penggunaan terhadap Penggunaan *E-wallet*

Penelitian ini menunjukkan bahwa kegunaan dompet elektronik memengaruhi adopsi mereka. Dalam hal keterbukaan dan adopsi teknologi Generasi Z, terutama dompet elektronik, kesederhanaan penggunaan yang dirasakan merupakan komponen utama. Generasi Z dikenal sebagai pengguna teknologi yang cepat beradaptasi dan memiliki harapan tinggi terhadap kenyamanan dan kemudahan saat menggunakan perangkat atau aplikasi. Menurut Davis (1989) dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar kemungkinan teknologi tersebut diterima oleh pengguna. Dalam konteks *E-wallet*, faktor kemudahan penggunaan meliputi antarmuka yang intuitif, navigasi yang sederhana, dan akses cepat untuk menyelesaikan transaksi. *E-wallet* yang memberikan

pengalaman pengguna yang mudah cenderung lebih diterima oleh generasi Z, yang memiliki ekspektasi tinggi terhadap teknologi yang dapat mempermudah kehidupan sehari-hari.

Menurut penelitian oleh Kumar dkk. (2018), keputusan pelanggan untuk tetap setia pada E-wallet sangat dipengaruhi oleh kemudahan penggunaannya. Pengguna dari Generasi Z cenderung mencari solusi praktis dan cepat saat menggunakan teknologi, oleh karena itu aplikasi yang tidak memerlukan banyak pelatihan cenderung lebih populer di kalangan mereka. Subagio dan Jessica (2020) menyatakan bahwa kemudahan penggunaan merupakan elemen utama dalam adopsi e-wallet generasi milenial. Pengguna lebih cenderung sering menggunakan dompet elektronik ketika aplikasi yang mereka gunakan memiliki desain yang mudah dinavigasi, fungsionalitas yang lugas, dan prosedur pembayaran yang cepat dan tidak merepotkan. Selain mendorong adopsi awal, kesederhanaan E-wallet menjamin loyalitas pengguna jangka panjang.

#### **Pengaruh Persepsi manfaat terhadap Penggunaan E-wallet**

Dampak menguntungkan pada penggunaan E-wallet terbukti bermanfaat oleh temuan analisis. Salah satu aspek utama yang memengaruhi adopsi teknologi, seperti dompet elektronik, di antara Generasi Z adalah utilitas yang dirasakan (PU). Menurut Davis (1989) dalam Technology Acceptance Model (TAM), seseorang lebih cenderung menggunakan suatu teknologi jika dirasa memberikan manfaat yang jelas, seperti peningkatan efisiensi atau kenyamanan. Dalam konteks *E-wallet*, generasi Z, lebih memilih pembayaran yang menawarkan kemudahan, kecepatan transaksi, serta manfaat tambahan seperti cashback atau diskon. Jika generasi Z merasa bahwa *E-wallet* memudahkan mereka dalam melakukan transaksi sehari-hari dan menawarkan nilai lebih, maka mereka akan lebih cenderung menggunakannya secara berkelanjutan.

Beberapa studi mendukung pandangan ini. Penelitian Sari & Kurniawan (2021) mengkonfirmasi bahwa *E-wallet* yang memberikan berbagai keuntungan seperti reward, kemudahan integrasi dengan berbagai layanan, dan pengelolaan keuangan yang efisien meningkatkan persepsi manfaat dan mempercepat adopsi di kalangan generasi Z. Pratama & Yuliana (2022) Selain aspek praktis, keuntungan yang dirasakan antara lain semakin pentingnya keselamatan dan kenyamanan bagi Generasi Z. Penelitian Purwanto (2024) menunjukkan bahwa variabel utilitas yang dirasakan berkorelasi positif dan signifikan dengan minat menggunakan E-wallet OVO. Tuasamu, Kainama, dan Dewi (2024) menemukan bahwa memilih untuk menggunakan aplikasi DANA sangat dipengaruhi oleh variabel utilitas yang dirasakan.

#### **4. KESIMPULAN**

Penelitian telah menunjukkan bahwa e-wallet lebih populer di kalangan anggota Generasi Z karena kenyamanan dan keamanannya saat melakukan pembelian online. Tren ini terutama berlaku dalam hal penggunaan teknologi ini untuk pemrosesan pembayaran.

#### **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan jurnal ini, khususnya kepada dosen pembimbing, responden generasi Z di Yogyakarta, serta rekan-rekan yang telah memberikan bantuan, masukan, dan motivasi selama proses penelitian dan penulisan berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahnaf Faiz Pratama, Didit Purnomo. (2023). Fenomena penggunaan sistem pembayaran *E-wallet* pada generasi milenial dan generasi z. *EKUILNOMI : Jurnal Ekonomi Pembangunan* Vol. 5 No. 2 Nov 2023.
- Ardianto, K., & Azizah, N. (2021). Analisis Minat Penggunaan Dompet Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23(1), 13.
- Azwar, S (2016). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Pustaka. Pelajar. Yogyakarta.
- Cheng, L., Liu, F., & Yao, D. (2017). Enterprise data breach: causes, challenges, prevention, and future directions. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Data Mining and Knowledge Discovery*, 7(5), e1211.
- Ferdinand, Augusty. (2020). *Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian untuk Penulisan Skripsi Tesis dan Desertasi Ilmu Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Ferrina Ermalina Rumbika, Rudi Kurniawanb, Rafles Ginting. (2024). Mengungkap Perilaku Konsumtif Generasi Z dalam Penggunaan *Digital Payment* dan Literasi Keuangan Berdasarkan *Mental Accounting* : Sebuah Studi Fenomenologi. *Jurnal Akuntansi AKUNESA Vol 12, No 2, Januari 2024*.
- Ghozali, Imam. (2021). “Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS”. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hermawan Sulisty, Keamanan Negara, Keamanan Nasional, dan Civil Society: Policy Paper, Jakarta, 2019.
- Ismail, Ibnu (2021). E-Wallet Adalah: Pengertian, Jenis, Kelebihan, dan Kekurangannya <https://accurate.id/ekonomi-keuangan/e-walletadalah/> (16 November 2021).
- Jogiyanto. (2008). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Kotler, P. and Keller, Kevin L. (2016). *Marketing Management*, 15th Edition New. Jersey: Pearson Prentice Hall, Inc.
- Kumar, A., Adlakaha, A., & Mukherjee, K. (2018). The Effect of Perceived Security and Grievance Redressal on Continuance Intention to Use M-Wallets in A Developing Country. *International Journal of Bank Marketing*, 36 (7), 1170-1189.
- Kurniawan, A. C., Shinta Dewi, R., & Ngatno. (2021). Pengaruh E-Service Quality DanKeamanan Terhadap Keputusan Penggunaan Jasa Marketplace Tokopedia (Studi Kasus Seller Tokopedia). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 10(1), 762–771.
- Laras Audita, Wahyu Meiranto. (2024). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi niat perilaku pengguna *e-wallet* pada generasi z di kota semarang menggunakan kerangka

- utaut 2. Diponegoro Journal Of Accounting Volume 13, Nomor 3, Tahun 2024, Halaman 1-14 .
- Lim, S.H., Kim, D.J., Hur, Y., Park, K., (2019). An empirical study of the impacts of perceived security and knowledge on continuous intention to use mobile fintech payment services. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 35(10), 886–898.
- Nguyen, T. D., & Huynh, P. A. (2018). The roles of perceived risk and trust on e– payment adoption. *International econometric conference of Vietnam*, 926–940.
- Purba. M, Samsir dan Kasman Arifin. 2020. "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat Dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Dan Niat Menggunakan Kembali Aplikasi OVO" Program Magister Pascasarjana Universitas Riau.
- Rahman et al. (2022). *Metode penelitian ilmu sosial*. Bandung: Widina Bhakti
- Saripah, Saripah (2020) *Analisis Perbandingan Penerimaan Dana Sedekah Sebelum dengan Sesudah Penerapan Layanan Digital E-Wallet (Studi di Rumah Yatim Dhuafa Hifdzul Amanah/RDHA)*. Diploma atau S1 thesis, UIN SMH BANTEN
- Sayyid Ali Ashghar, Hanny Nurlatifah. (2020). Analisis Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan Perceived Risk terhadap Keinginan Membeli Kembali melalui e-Trust dan s-Satisfaction. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, Vol.1, No. 1, Februari 2020.
- Singh, N., Sinha, N., (2020). How perceived trust mediates merchant’s intention to use a mobile wallet technology. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 52, 1–13.
- Subagio, H., & Jessica, J. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Subjective Norm, dan Customer Experience terhadap Intention to Use Mytelkomsel (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya). *Jurnal Manajemen* (1) 1.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma Hayati Hakim, Arif Rahman, M. Syafii. (2022). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *e-Wallet* di Sumatera Utara. Owner: Riset & Jurnal Akuntansi Volume 6 Nomor 2, April 2022.
- Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok. *Moneter - Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 7(1), 54–68.
- Y. Trisnawati, “Analisis penerimaan pengguna E-wallet DANA menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) dan Religiusitas Muslim Daily Religiosity Assessment ...,” Repository.Uinjkt.Ac.Id, 2021

- Yulia Rozana, 2017, Pengaruh Keamanan Berransaksi, Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Resiko Terhadap Minat Beli Secara Online di Situs Ecommerce Lazada, Jurnal Administrasi Bisnis (JAB), Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Zulfahmi. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Kepercayaan Terhadap Loyalitas Pelanggan Jasa Transportasi Online Grab di Universitas Hasanuddin. Journal of Social and Economics Research Volume 6, Issue 1, June 2020.