

SKRIPSI

**PENGARUH KEMUDAHAN DAN FITUR LAYANAN
TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *E-WALLET* DANA PADA MAHASISWA**



Disusun Oleh:

**KARYANA LUBIS
NIM. 1906041161**

**PROGRAM STUDI ILMU EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/1445 H**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini

Nam : Karyana Lubis
NIM : 19060116
Program Studi : Ilmu Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

- 1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.*
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.*
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.*
- 4. Tidak melakukan pemanipulasian dan pemalsuan data.*
- 5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab ataskarya ini.*

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 28 November 2023

Yang Menyatakan,



Karyana Lubis

**PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI
PENGARUH KEMUDAHAN DAN FITUR LAYANAN
TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN E-WALLET
DANADI KOTA BANDA ACEH**

Disusun Oleh:

Karyana Lubis
NIM: 190604116

Disetujui untuk disidangkan dan dinyatakan bahwa isi dan formatnya
telah memenuhi syarat penyelesaian studi pada Program Studi

Ilmu Ekonomi

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Pembimbing I

Pembimbing II


Ana Fitria, SE., M.Sc, RSA
NIP. 199009052019032019


Rika Mulia, M.B.A
NIP. 198906032020122013

Mengetahui,
Ketua Prodi,


Cut Dian Fitri, M.Si., Ak. CA
NIP. 198307092014032002

**PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI
PENGARUH KEMUDAHAN DAN FITUR LAYANAN
TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN
APLIKASI E-WALLET DI KOTA BANDA ACEH**

Disusun Oleh:
Karyana Lubis
NIM: 190604116

Telah Disidangkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S-1) dalam bidang Ilmu
Ekonomi

Pada Hari/Tanggal: Kamis, 28 November 2023 M
28 Dzulqo'dah 1445 H
Banda Aceh,
Dewan Penguji Sidang Skripsi
Mengetahui

Ketua


Ana Fitria, SE., M.Sc. RSA
NIP. 199009052019032019

Sekretaris


Rika Mulia, M.B.A
NIP. 198906032020122013

Penguji I


Dr. Maimun, S.E., Ak., M.Si.
NIP. 197009171997031002

Penguji II


Winny Dian Safitri, M.Si
NIP. 1990052420222032001

Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Ar-Raniry Banda Aceh


Prof. Dr. Hafas Furgani, M.Ec
NIP. 1980062520090110009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7552921, 7551857, Fax. 0651-7552922
Web: www.library.ar-raniry.ac.id, Email: library@ar-raniry.ac.id

FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Karyana Lubis
NIM : 1906040116
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis Islam/Ilmu
Ekonomi Email : 190604116@student.ar-raniry.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah

Tugas Akhir KKU Skripsi

yang berjudul:

Pengaruh Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Keputusan Menggunakan *E-Wallet* DANA di Kota Banda Aceh

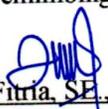
Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh berhak menyimpan, mengalih-media formatkan, mengelola, mendiseminasikan, dan mempublikasikannya di internet atau media lain. Secara *fulltext* untuk kepentingan akademik tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis, pencipta dan atau penerbit karya ilmiah tersebut. UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh akan terbebas dari segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 28 November 2023

Penulis


Karyana Lubis
Nim. 190604116

Pemimbing I


Ana Fitria, SE, M.Sc., RSA
NIP. 19900952019032019

Pemimbing II


Rika Mulia, M.B.A
NIP. 198906032020122013

TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K

Nomor: 158Tahun1987 – Nomor: 0543 b/u/1987

1. Konsonan

No	Arab	Latin	No	Arab	Latin
1	ا	Tidak dilambangkan	16	ط	T
2	ب	B	17	ظ	Z
3	ت	T	18	ع	”
4	ث	S	19	غ	G
5	ج	J	20	ف	F
6	ح	H	21	ق	Q
7	خ	Kh	22	ك	K
8	د	D	23	ل	L
9	ذ	Z	24	م	M
10	ر	R	25	ن	N
11	ز	Z	26	و	W
12	س	S	27	ه	H
13	ش	AR - SyANIRY	28	ء	”
14	ص	S	29	ي	Y
15	ض	D			

2. Vocal

Vokal Bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monofthong dan vokal rangkap atau difthong.

a. Vocal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin
◌َ	<i>Fathah</i>	A
◌ِ	<i>Kasrah</i>	I
◌ُ	<i>Dammah</i>	U

b. Vocal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Contoh:

كيف : *kaifa*

هول : *haul*

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf
◌ِ ي	<i>Fathah dan ya</i>	A i
◌ِ و	<i>Fathah dan wau</i>	A u

3. Maddah

Maddah atau panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda
ا/ي	Fathah dan alif atau ya	Ā
ي	Kasrah dan ya	Ī
ي	Dammah dan wau	Ū

Contoh:

قَالَ : *qāla*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَقُولُ : *yaqūlu*

4. Ta Marbutah (ة)

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua.

- a. Ta marbutah (ة) hidup
Ta marbutah (ة) yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah t.
- b. Ta marbutah (ة) mati
Ta marbutah (ة) (yang mati atau mendapat harkat sukun transliterasinya adalah h. **A N I R Y**)
- c. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbutah (ة) diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah (ة) itu ditransliterasikan dengan h.

Contoh:

raudah al-atfāl/ rauḍatul atfāl : رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ

al-Madīnah al-Munawwarah/ : الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ

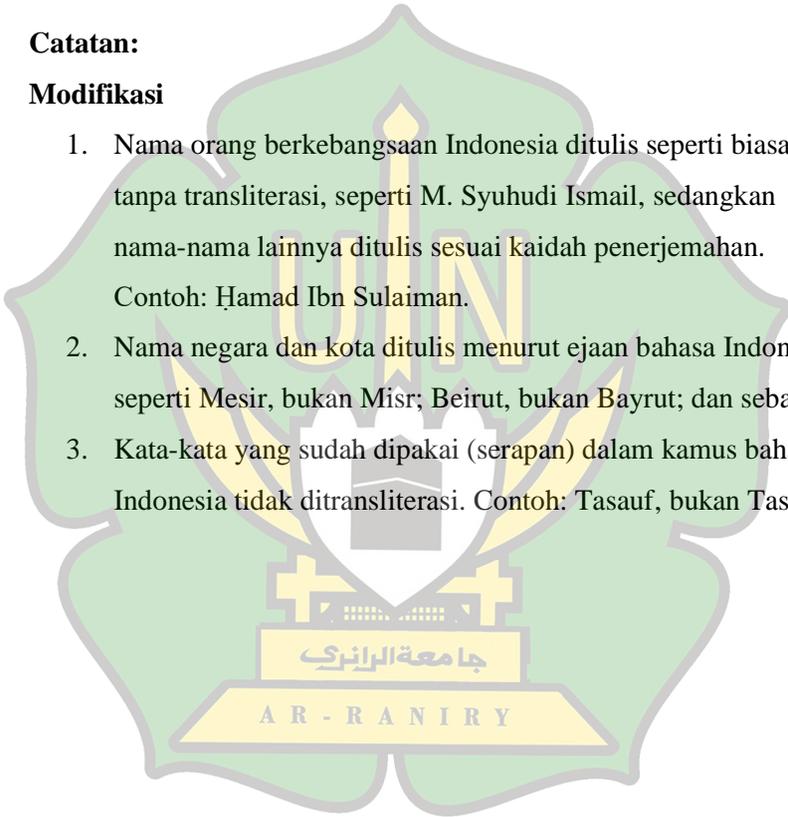
al-Madīnatul Munawwarah

Ṭalḥah : طَلْحَةُ

Catatan:

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti M. Syuhudi Ismail, sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Ḥamad Ibn Sulaiman.
2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Misr; Beirut, bukan Bayrut; dan sebagainya.
3. Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam kamus bahasa Indonesia tidak ditransliterasi. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.



ABSTRAK

Nama : Karyana Lubis
NIM : 190604119
Fakultas/Prod : Ekonomi dan Bisnis Islam/Ilmu Ekonomi
Judul : Pengaruh Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Keputusan Menggunakan *E-Wallet* DANA Pada Mahasiswa di Kota Banda Aceh
Pembimbing I : Ana Fitria, SE., M.Sc., RSA
Pembimbing II : Rika Mulia, M.B.A

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan, dan fitur layanan terhadap keputusan mahasiswa di Kota Banda Aceh dalam menggunakan *e-wallet* DANA. Penelitian ini di latarbelakangi oleh dompet digital/*e-wallet* yang kini banyak digunakan oleh masyarakat untuk transaksi sebagai pembayaran seperti tagihan listrik, pulsa, aplikasi berbayar, dan sebagainya. *E-wallet* adalah aplikasi atau layanan dompet elektronik, *e-wallet* yang berfungsi untuk membuat transaksi antar pengguna tersedia untuk umum, sehingga perlu diteliti mengenai kemudahan dan fitur layanan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA. DANA merupakan aplikasi *e-wallet* menawarkan beberapa keunggulan yang memudahkan para penggunanya dalam bertransaksi. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif terhadap 97 mahasiswa yang berada di Kota Banda Aceh yang memakai aplikasi DANA. Metode analisis data dengan menggunakan analisis linear berganda dengan SPSS versi 24. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa baik secara parsial maupun simultan, kemudahan dan fitur layanan berpengaruh signifikan dan positif terhadap keputusan mahasiswa di Kota Banda Aceh dalam menggunakan *e-wallet* DANA.

Kata Kunci: *Kemudahan, Fitur Layanan, Keputusan Menggunakan DANA*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	i
PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah	8
1.3.Tujuan Penelitian	8
1.4.Manfaat Penelitian	9
1.5.Sistematika Pembahasan	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1. <i>Fintech</i> (Financial Technology).....	11
2.1.1. Pengertian <i>Fintech</i>	11
2.2.Aplikasi E-Wallet.....	12
2.3.Keputusan Penggunaan.....	14
2.3.1. Pengertian Keputusan Penggunaan.....	14
2.3.2. Keputusan Pembelian	15
2.3.3. Tujuan Keputusan Penggunaan	16
2.3.4. Faktor-Faktor Keputusan Pembelian	17
2.3.5. Tahap-Tahap Pengambilan Keputusan	18
2.4.Kemudahan	19
2.4.1. Pengertian Kemudahan	19

2.4.2. Indikator Kemudahan	20
2.4.3. Fitur Layanan	21
2.4.4. Indikator Fitur Layanan	22
2.5. Penelitian Terdahulu	24
2.6. Kerangka Berfikir	32
2.7. Keterkaitan Antar Variabel	33
2.7.1. Keterkaitan Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan <i>E-Wallet</i> DANA	33
2.7.2. Keterkaitan Fitur Layanan dengan Keputusan Menggunakan <i>E-Wallet</i> DANA	34
2.7.3. Keterkaitan Kemudahan dan Fitur Layanan dengan Keputusan Menggunakan <i>E-Wallet</i> DANA	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1. Desain Penelitian	37
3.2. Populasi	37
3.3. Sampel	38
3.4. Teknik Pengumpulan Data	39
3.5. Variabel Penelitian	40
3.5.1. Klarifikasi Variabel Penelitian	40
3.6. Uji Instrumen Penelitian	42
3.6.1. Uji Validitas	42
3.6.2. Uji Reliabilitas	42
3.7. Uji Asumsi Klasik	43
3.7.1. Uji Normalitas	43
3.7.2. Uji Multikolinearitas	44
3.7.3. Uji Heteroskedastisitas	45
3.8. Analisis Linear Berganda	45
3.9. Pengujian Hipotesis	46

3.9.1. Uji Statistik Parsial (Uji t)	46
3.9.2. Uji F (Uji Simultan).....	47
3.9.3. Koefisien Determinasi (R^2).....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1. Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	49
4.1.1. <i>E-Wallet</i> DANA.....	49
4.2. Hasil Penelitian	51
4.2.1. Karakteristik Responden.....	51
4.2.2. Responden Menurut Jenis Kelamin	51
4.2.3. Responden Menurut Pendidikan Terakhir	53
4.2.4. Responden Menurut Usia.....	54
4.2.5. Responden Menurut Universitas.....	55
4.2.6. Responden Menurut Fakultas	58
4.2.7. Responden Menurut Berapa Lama Memakai Aplikasi <i>E-Wallet</i> DANA	59
4.2.8. Responden Menurut Fitur yang Paling Sering Dipakai	61
4.2.9. Responden Menurut Berapa Kali Menggunakan Aplikasi DANA Dalam Seminggu	62
4.3. Hasil Instrumen Penelitian.....	64
4.3.1. Uji Validitas.....	64
4.3.2. Uji Reliabilitas	65
4.4. Hasil Uji Asumsi Klasik	66
4.4.1. Hasil Uji Normalitas	66
4.4.2. Hasil Uji Heteroskedasitas.....	68
4.4.3. Hasil Multikolinearitas	68
4.5. Analisis Regresi Linear Berganda.....	69
4.6. Hasil Uji Hipotesis	71

4.6.1. Uji T (Uji Parsial)	71
4.6.2. Uji F (Uji Simultan)	72
4.6.3. Koefisien Determinasi (R^2)	73
4.7. Pembahasan	73
4.7.1. Pembahasan Kemudahan terhadap Keputusan Menggunakan	73
4.7.2. Pengaruh Fitur Layanan terhadap Keputusan Menggunakan	75
BAB V PENUTUP	78
5.1. Kesimpulan	78
5.2. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	87

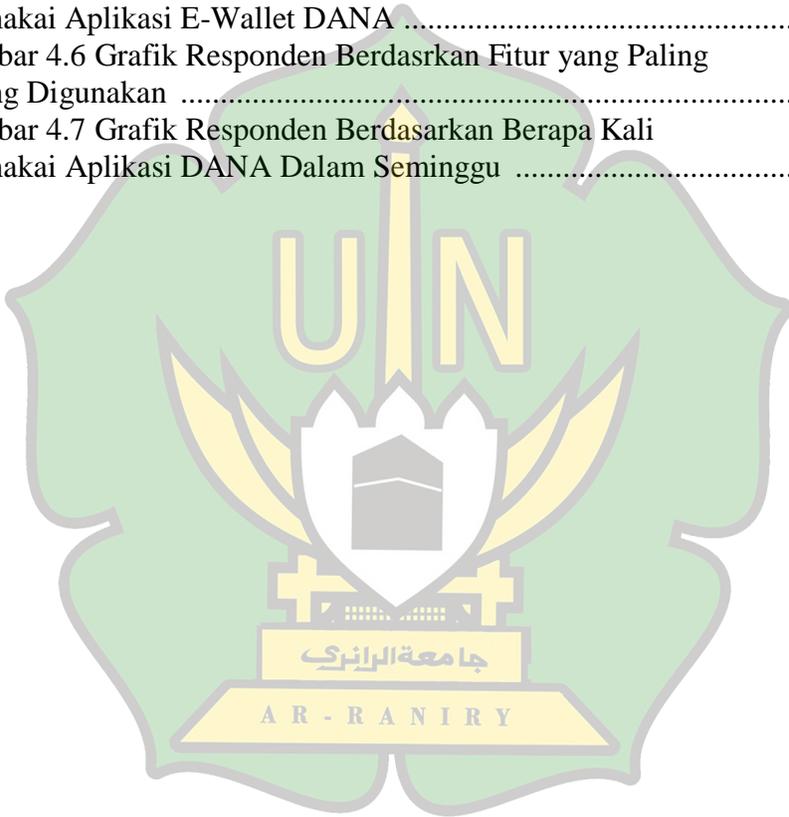


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	4
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.1 Skala Likert	40
Tabel 3.2 Operasional Variabel.....	41
Tabel 4.1 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	52
Tabel 4.2 Jumlah Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	53
Tabel 4.3 Jumlah Responden Berdasarkan Usia	54
Tabel 4.4 Jumlah Responden Berdasarkan Universitas.....	56
Tabel 4.5 Jumlah Responden Berdasarkan Fakultas	58
Tabel 4.6 Jumlah Responden Berdasarkan Berapa Lama Memakai Aplikasi <i>E-Wallet</i> DANA	60
Tabel 4.7 Jumlah Responden Berdasarkan Fitur yang Paling Sering Digunakan	61
Tabel 4.8 Jumlah Responden Berdasarkan Berapa Kali Menggunakan Aplikasi DANA Dalam Seminggu	63
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas	64
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas	65
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas	67
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Heteroskedastisitas Koefisien Korelasi Spearman	69
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Multikolinearitas	70
Tabel 4.14 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	71
Tabel 4.15 Hasil Uji F (Uji Simultan)	74
Tabel 4.16 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	74

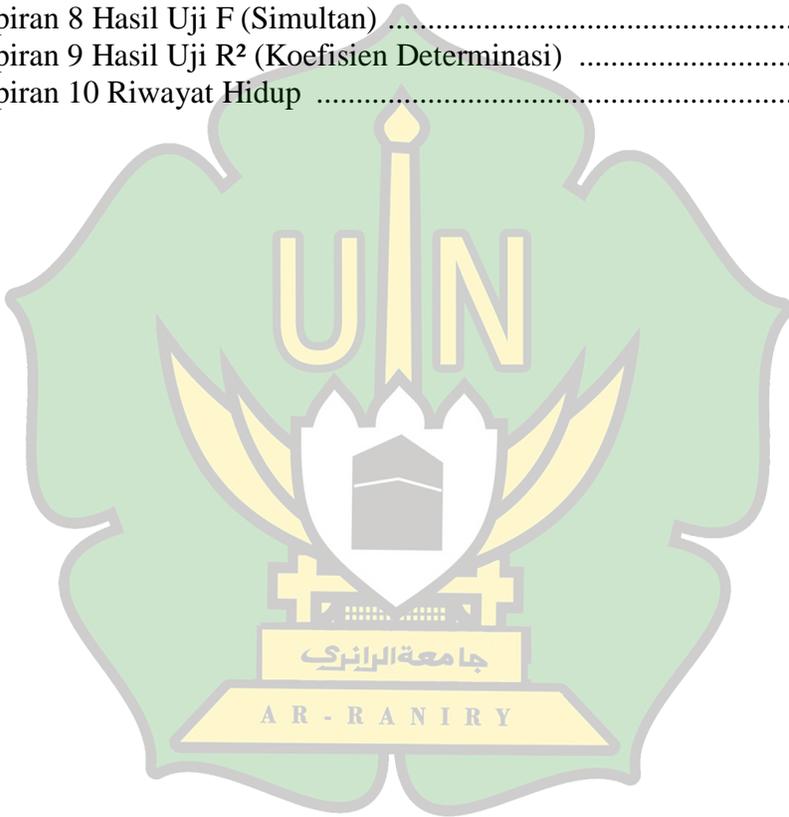
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	31
Gambar 4.1 Grafik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	52
Gambar 4.2 Grafik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	55
Gambar 4.3 Grafik Responden Berdasarkan Usia	57
Gambar 4.4 Grafik Responden Berdasarkan Universitas	60
Gambar 4.5 Grafik Responden Berdasarkan Berapa Lama Memakai Aplikasi E-Wallet DANA	62
Gambar 4.6 Grafik Responden Berdasarkan Fitur yang Paling Sering Digunakan	63
Gambar 4.7 Grafik Responden Berdasarkan Berapa Kali Memakai Aplikasi DANA Dalam Seminggu	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	89
Lampiran 2 Jawaban Penelitian	93
Lampiran 3 Karakteristik Responden	96
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	99
Lampiran 5 Hasil Uji Asumsi Klasik	102
Lampiran 6 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	103
Lampiran 8 Hasil Uji F (Simultan)	104
Lampiran 9 Hasil Uji R ² (Koefisien Determinasi)	104
Lampiran 10 Riwayat Hidup	105



BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Di era modren ini, perkembangan teknologi terus mengalami perkembangan yang pesat, seperti teknologi berbasis *internet* yang digunakan secara konsisten oleh masyarakat. *Internet* adalah *server* yang paling sering digunakan dan paling efisien. untuk menggunakan sistem informasi. *Internet* sudah terkenal dan selalu digunakan oleh orang-orang dari semua lapisan masyarakat. Kemajuan *internet* di Indonesia meningkat secara signifikan setiap tahunnya. Sejumlah besar pengguna *internet* menggunakan *smartphone* dengan sistem Android dan iOS. Teknologi informasi yang menghasilkan aplikasi berbasis *internet*. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII), penggunaan *internet* mencapai 170 juta pada tahun 2018, dengan banyak aplikasi (Nurya, 2020). Salah satunya adalah aplikasi *electronic wallet (e-wallet)* yang semakin berkembang di Indonesia.

E-wallet adalah aplikasi atau layanan dompet elektronik, *e-wallet* yang berfungsi untuk membuat transaksi antar pengguna tersedia untuk umum. Contoh transaksi yang dilakukan adalah mengirim uang ke teman maupun orang sekitar, atau bayar barang dan jasa dengan membatasi jumlah uang yang termasuk dalam aplikasi. DANA *e-wallet* saat ini menjadi salah satu dompet digital baru di Indonesia. Sebelum *e-wallet* DANA, ada *e-wallet* lain seperti OVO, GoPay dan LinkAja. Aplikasi DANA *e-wallet*

pertama kali diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018 oleh Elang Sejahtera Mandiri dan anak perusahaan PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) *e-wallet* DANA dirancang untuk membuat transaksi *cashless* dan *cardless* menjadi digital, cepat dan nyaman (Sudarwanto, 2020).

Perkembangan *financial technology* (*fintech*) di Indonesia sangat pesat. Hal ini menunjukkan bahwa laju pertumbuhan dan perubahan digital di Indonesia merupakan hal yang baik. Katadata melaporkan, 33 persen perusahaan *fintech* di Indonesia mencatat transaksi lebih dari 80 miliar rupiah pada 2020. Selain itu, total volume transaksi seluruh perusahaan *fintech* di Indonesia menembus 4,6 triliun rupiah pada 2020 (finpay.id 2022). *Fintech* mengacu pada penerapan atau integrasi teknologi oleh perusahaan jasa keuangan untuk meningkatkan operasi dan layanan pelanggan.

Hanya di Indonesia, *fintech* berkembang di berbagai sektor pembayaran benih, pinjaman, perencanaan keuangan (*personal finance*), investasi ritel, keuangan (*crowdfunding*), pengiriman uang, penelitian keuangan dan banyak lagi. Kemunculan Asosiasi *Fintech* Indonesia (AFI) pada September 2015 menarik perhatian para pedagang. Perusahaan ini bertujuan untuk menyediakan mitra bisnis perusahaan Indonesia yang andal dan terpercaya dan Indonesia sendiri untuk membangun ekosistem *Fintech* Indonesia, oleh karena itu perusahaan ini telah mengumpulkan sekitar 30% dari seluruh pengguna *Fintech* Indonesia.

Secara global, industri *Fintech* terus berkembang pesat. Ini dibuktikan dengan munculnya *start-up* di sektor ini dan investasi global yang besar di dalamnya. Apalagi di Indonesia, bisnis ini berkembang sangat pesat hingga mendapat perhatian seluruh pebisnis di Indonesia. Sebagai hasil dari perkembangan *Fintech* yang diperkirakan akan terus berkembang, Bank I sebagai otoritas sistem pembayaran terus mensinergikan berbagai kepentingan melalui tiga hal: Mendorong sistem pembayaran yang kondusif, membimbing industri bergerak efektif, dan memperkuat perlindungan konsumen. Peran aktif Bank Indonesia di sektor *Fintech* juga ditunjukkan dengan berdirinya Kantor *Fintech* Bank Indonesia pada tahun 2016 yang telah menyusun peraturan atau regulasi untuk mengatur arus sektor baru ini secara aman dan nyaman (finansial.com 2017).

Sementara itu, Bank Indonesia menerbitkan Keputusan No. 18/40/PBI/2016 untuk mengatur proses pembayaran transaksi *e-commerce* agar lebih aman dan efisien. Peraturan ini juga mengatur, mengesahkan, dan mengendalikan layanan pembayaran yang disediakan oleh pembayar, penyedia jasa, penerima, lembaga kliring, penyelenggara penyelesaian akhir, dan penyelenggara pengiriman uang. Selain itu, juga muncul peraturan POJK atau Otoritas Jasa Keuangan yaitu POJK No. 77/POJK.01/2016 tentang Layanan Pinjaman Berbasis Teknologi Informasi. Dalam Peraturan ini, di Bagian Pinjaman, akan menemukan panduan dalam melakukan transaksi *Fintech*, seperti pinjaman peer-to-peer (P2P).

Angka-angka tersebut tertuang dalam POJK No. 77/POJK. 01/2016 yang mencakup operasional bisnis, pengakuan pendapatan, tindakan manajemen risiko, pelaporan, dan pengelolaan sistem TI.

Perusahaan *Fintech* Indonesia saat ini berkembang sangat pesat. Hanya dalam beberapa tahun, ada banyak *Fintech* di Indonesia. Oleh karena itu, ikhtisar keuangan IDC (Interest During Constructions). Terus melakukan observasi untuk menilai kualitas perusahaan *Fintech* di Indonesia. Beberapa aspek dipertimbangkan, yaitu pasar sasaran, investasi yang diperoleh, penerimaan pengguna, pemasaran dan peluang mereka untuk bertahan hidup. Salah satu contoh *fintech* tersebut adalah DANA. Perusahaan ini merupakan perusahaan jasa keuangan digital yang berbasis di Jakarta, Indonesia, didirikan pada tahun 2018. DANA terdaftar di Bank Indonesia dengan empat lisensi antara lain Uang Elektronik, Dompot Digital dan Likuiditas Keuangan Digital (LKD) dan Remittance.

Tabel 1.1
Daftar Aplikasi *E-Wallet* Terbesar di Indonesia
Berdasarkan Pengguna Aktif Bulanan

No.	Q2 2019	Q3 2019	Q4 2019	Q1 2020	Q2 2020
1.	Gopay	Gopay	Gopay	Gopay	Gopay
2.	Ovo	Ovo	Ovo	Ovo	Ovo
3.	DANA	DANA	DANA	DANA	DANA

Sumber: iprice.co.id (2020)

Dari tabel 1.1, mengenai rangking dompot digital di Indonesia *e-wallet* terpopuler di Indonesia Q2 2019-2020 yang dilakukan iPrice

dan App Annie, dapat disimpulkan bahwa, Gopay, Ovo, Dana, Link aja merupakan 4 *e-wallet* dengan jumlah pengguna aktif bulanan terbanyak selama periode Q2 2019-2020. Untuk aplikasi dengan total unduhan terbanyak juga diduduki oleh keempat pemain tersebut. Untuk mengetahui ketenaran dari masing-masing *e-wallet* ini, Ipsos juga melakukan riset yang hasilnya adalah 58% responden memilih GoPay sebagai *e-wallet* paling familiar, diikuti Ovo sebanyak 29%, Dana 9%, dan LinkAja 4%. Di peringkat selanjutnya, *e-wallet* dengan pengguna aktif bulanan terbanyak dari posisi 6-10 untuk periode Q2 2020 diduduki oleh Go Mobile by CIMB, i.saku, JakOne Mobile- Bank DKI, Doku, Sakuku, dan Paytren. Meskipun DANA menjadi urutan ketiga, tetapi aplikasi *e-wallet* DANA tersebut berkembang setiap tahunnya, aplikasi *e-wallet* DANA ini merupakan aplikasi *e-wallet* pendatang baru yaitu didirikan pada tahun 2018, setelah munculnya aplikasi *e-wallet* seperti Ovo, Gopay, Link Aja, dan aplikasi *e-wallet* lainnya (iprice.co.id 2020).

DANA merupakan aplikasi *e-wallet* menawarkan beberapa keunggulan yang memudahkan para penggunanya dalam bertransaksi. Dengan *e-wallet* DANA, tidak perlu membayar tagihan di tempat lain. Serta dapat membayar tagihan listrik, air, internet, telepon, asuransi, BPJS, berbagi, TV kabel, dan telepon pascabayar. *E-wallet* DANA berbeda dengan *e-wallet* lain, *e-wallet* DANA mempunyai kelebihan yang dimiliki DANA yakni dapat mengusung konsep terbuka (*Open Platform Payment*) yang berarti

dapat diintegrasikan dan digunakan dalam berbagai *platform*, baik eksternal maupun *online*, misalnya TIX ID, Bukalapak, BBM dan lebih dari 40 merchant lainnya. Tidak hanya sebagai bentuk pembayaran kartu debit, kredit dan *voucher* namun juga memenuhi kebutuhan lainnya seperti layanan pendidikan, layanan sosial, layanan publik dan para penjual (Gilang, 2019). Menurut Ewanda (2019) keunggulan lainnya selain dapat menggunakan saldo yang sudah ada atau sudah di *top up* sebelumnya, DANA juga dapat menggunakan kartu debit *online* maupun kartu kredit yang sudah di masukan dalam aplikasi *e-wallet* DANA tersebut. DANA mempunyai fitur *E-Commerce*, yang gunanya untuk top up ketika hendak belanja *online*, tetapi untuk saat ini *E-Commerce* yang bisa top up hanya JD.ID, Shopee, Sociolla, dan Tokopedia. Kelebihan DANA dari *e-wallet* lainnya ialah DANA memiliki keunggulan tersendiri. Aplikasi ini sudah terhubung dengan data dari pihak kependudukan dan catatan sipil, sehingga mampu meyakinkan pelanggan untuk menggunakan *e-wallet* ini.

Alasan penulis tertarik memilih mahasiswa, khususnya mahasiswa yang berada di Kota Banda Aceh, karena sekarang mahasiswa memilih memakai dompet digital untuk membayar tagihan listrik, membayar belanjaan *e-commerce*, membeli pulsa, gratis biaya admin transfer ke Bank, aplikasi DANA tidak susah pendaftarannya hanya memerlukan nomer hp dan registrasi KTP, DANA juga bisa transfer kesemua bank, untuk menabung uang, lebih mudah transaksinya, banyak promo, sangat efisien saat

melakukan pembayaran, untuk melakukan *top up game*, sering transfer duit ke sesama teman ketika tidak memegang uang cash, sebab DANA tidak ada minimum transfer jikalau transfer sesama DANA, membayar tagihan listrik atau tagihan apapun lebih murah, top up tidak dikenakan biaya.

Berdasarkan fenomena yang ada yaitu berkembang pesatnya aplikasi DANA dengan jumlah pengguna aktif yang banyak dalam waktu yang singkat, tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi pengguna DANA. Abrilia dan Sudarwanto (2020), menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan fitur layanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA di Surabaya. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ilafi (2019) berjudul Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Mengadopsi Aplikasi Berbasis Financial Technology. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor manfaat dan kemudahan tidak mempengaruhi minat pengguna fintech. Selanjutnya Penelitian Rahmawati dan Yuliana (2020) menunjukkan bahwa persepsi kegunaan, kemudahan, dan keamanan mempunyai pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Begitupun penelitian yang dilakukan oleh Endriyanto dan Indrarini (2022), menunjukkan fitur layanan dan promosi berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Sedangkan Menurut penelitian Wulansari (2022), fitur layanan tidak mempengaruhi minat penggunaan DANA.

Perbedaan hasil penelitian yang dilakukan dengan banyak penelitian sebelumnya membuat peneliti ingin melakukan penelitian serupa. Untuk mengetahui bagaimana kemudahan dan fitur layanan mempengaruhi keputusan penggunaan *e-wallet* DANA. Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Keputusan Menggunakan Aplikasi E-Wallet Dana Pada Mahasiswa”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang penulis rangkum pada latar belakang maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA?
2. Apakah fitur layanan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA?
3. Apakah kemudahan dan fitur layanan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA.
2. Untuk mengetahui pengaruh fitur layanan terhadap keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA.

3. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan dan fitur layanan terhadap keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini akan memberikan saran dalam pengembangan ilmu ekonomi, serta dimaksudkan untuk membantu memberikan gambaran tentang faktor yang mempengaruhi keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA, dan bermanfaat bagi pembaca.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan pemikiran untuk memecahkan masalah yang dihadapi perusahaan, terutama yang berkaitan dengan dampak kemudahan dan fitur layanan tentang pengambilan keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA pada mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan pemikiran untuk memecahkan masalah yang dihadapi perusahaan, terutama yang berkaitan dengan dampak kemudahan dan fitur layanan tentang pengambilan keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA pada mahasiswa.

3. Secara Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan kepada pemerintah agar dapat mempertimbangkan dalam pengembangan peraturan khusus industri untuk uang elektronik berbasis server.

1.5.Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan sistem skripsi sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab pertama merupakan bab pendahuluan yang berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kepentingan penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab kedua merupakan bab pembahasan teori, bab ini akan membahas teori penelitian, kerangka kerja, dan hipotesis. Teori-teori tersebut akan menjadi dasar diskusi deskriptif umum mengenai dampak kemudahan dan layanan *e-wallet* DANA terhadap mahasiswa.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ketiga adalah bab metode penelitian, bab ini memaparkan metode penelitian yang digunakan, jenis dan sumber data, sampel penelitian serta variabel penelitian dan metode analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab keempat menyajikan hasil penelitian mengenai pengolahan dan analisis data dengan menggunakan uji statistik dan membahas tentang variabel terikat serta tanggapan peneliti terhadap hasil analisis data.

BAB V PENUTUP

Bab kelima menyampaikan kesimpulan yang terdiri dari jawaban atas bentuk masalah dan saran dalam hasil penelitian

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. *Fintech* (Financial Technology)

2.1.1. Pengertian *Fintech*

Istilah *Fintech* diperkenalkan oleh Bower & Christensen, pada tahun 1995. *Fintech* sendiri merupakan akronim dari *Financial Technology* yang berarti adopsi kemajuan teknologi informasi di sektor jasa keuangan di era *Fintech*, semua fungsi keuangan didigitalkan dengan opsi transaksi *online* dan dapat diakses melalui situs web atau ponsel pintar, yang disebut ponsel pintar. Pasar *Fintech* berkembang pesat dengan tumbuhnya startup atau perusahaan berbasis IT yang dapat melakukan bisnis langsung dengan pelanggan atau pemasok tanpa layanan perbankan langsung. Evolusi *Fintech* telah berkembang dalam jangka waktu yang lama dan dapat diringkas menggunakan beberapa contoh seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.1. Generasi pertama dikenal sebagai “*Fintech 1.0*” yang dimulai sekitar tahun 1866 (Arner et al., 2015; Wulan, 2017).

Menurut Bank Indonesia, *Financial Technology* merupakan gabungan antara layanan keuangan dan teknologi yang pada akhirnya akan mengubah model bisnis dari tradisional menjadi moderat, yang semula harus membayar untuk pertemuan, tatap muka dan membawa uang tunai, Anda bisa melakukannya sekarang Transaksi jarak jauh dengan pembayaran yang dapat diselesaikan dalam hitungan detik (Kagan, 2021).

Fintech lahir dalam konteks gaya hidup masyarakat yang semakin berubah, saat ini didominasi oleh pengguna teknologi informasi yang menuntut laju kehidupan yang cepat. *Fintech* dapat dimanfaatkan untuk mengurangi kerumitan transaksi pembelian dan pembayaran, seperti tidak sempat berbelanja di mall, pergi ke bank/ATM untuk *transfer* uang, dan enggan mengunjungi suatu tempat karena pelayanan yang tidak nyaman. Dengan kata lain, dengan cara yang tidak realistis, *Fintech* membantu proses penjualan dan sistem pembayaran menjadi lebih efisien dan ekonomis dengan tetap menjamin efisiensi (Kagan, 2021).

2.2. Aplikasi E-Wallet

Menurut peraturan Bank Indonesia No.18/40/PBI/2016 pasal 1 no 7 mendefinisikan bahwa Electronic Wallet atau sering disebut dengan dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain menggunakan kartu atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana untuk melakukan pembayaran (Pasaribu, 2022:14). Shukla dan Malhotra (2019), dompet digital atau dompet ponsel setara dengan dompet fisik, dompet ponsel disediakan untuk penyimpanan uang melalui sebuah akun seperti halnya dengan akun bank. Pembayaran digital adalah cara pembayaran menggunakan mode digital (Ramadhanty et all, 2021:2).

Dompet digital atau *e-wallet* adalah dompet yang terhubung ke *server* dalam bentuk aplikasi *smartphone* yang memungkinkan sejumlah uang disimpan untuk digunakan kapan saja, selama tersedia layanan pembayaran yang sesuai. (Bagla dan Sancheti,

2018). Dompot digital memudahkan dalam bertransaksi karena penggunanya tidak perlu membawa uang dalam jumlah besar namun cukup menyetorkannya ke dalam dompet digital yang terpasang dengan konsep *online*, pembayaran menjadi mudah atau dikenal dengan istilah *cashless*. Secara umum, Ada dua jenis model pembayaran dompet digital: kode OTP dan kode QR. OTP atau *one-time password* pada dompet digital adalah kode yang dikirimkan oleh penyedia dompet digital kepada orang yang ingin melakukan pembayaran. Penyedia layanan mengirimkan kode verifikasi ke nomor telepon pengguna untuk memastikan bahwa pengguna benar-benar ingin menggunakan dana dari dompet digitalnya untuk pembayaran.

Cara ini bertujuan untuk meminimalisir pencurian dana dari dompet digital oleh pihak ketiga karena kode yang dikirimkan bersifat rahasia dan hanya diketahui oleh orang yang nomor teleponnya terhubung dengan dompet digital tersebut. Berbeda dengan OTP yang mengirimkan kode verifikasi, pembayaran dengan kode QR tampak lebih sederhana. Untuk memastikan bahwa pengguna benar-benar melakukan pembayaran menggunakan dompet digital tersebut, mereka cukup memindai barcode di mal dan penyedia layanan kemudian akan melakukan verifikasi dengan meminta PIN pengguna (Singh, Sinha dan Liebana-Cabanillas 2020).

2.3. Keputusan Penggunaan

2.3.1. Pengertian Keputusan Penggunaan

Keputusan penggunaan adalah istilah yang mirip dengan keputusan pembelian atau sinonim yang dibentuk dan diproses konsumen dalam beberapa tahap sebelum konsumen memutuskan untuk melakukan pembelian. Kepercayaan kebijakan pembelian adalah bentuk akhir dari tindakan atau perhatian konsumen, dimana kepercayaan konsumen adalah bentuk perhatian konsumen yang merupakan tindakan seseorang yang berpartisipasi langsung dalam penilaian dan yang tujuannya adalah untuk mendapatkan, menggunakan dan menentukan bagaimana suatu produk atau layanan dibuat.

Keputusan untuk menggunakan adalah proses terintegrasi evaluasi dua atau lebih alternatif dan pilih salah satu. Menurut Stankevich (2017), proses pengambilan keputusan meliputi lima tahap. Fase-fase ini adalah mengidentifikasi kebutuhan, mencari informasi, mengevaluasi alternatif, perilaku pembelian dan pasca pembelian. Inovasi selanjutnya datang dari penerapan bauran pemasaran layanan yang baik yang memengaruhi pilihan konsumen (Lahidah, et al., 2018; Parmana, et al., 2019). jika *brand image* suatu perusahaan positif maka konsumen akan memutuskan untuk membeli atau menggunakan brand tersebut, dan sebaliknya jika *brand image* negatif maka akan menghambat pengambilan keputusan konsumen (Mubarok, 2018; Sitio, 2019).

Menurut Alistriwahyuni (2019) dalam (Himawati at al 2021) keputusan penggunaan merupakan perilaku konsumen yang dipengaruhi oleh informasi yang masuk dari berbagai sumber antara lain faktor upaya pemasar dan faktor lingkungan-budata. Upaya pemasar yaitu penyampaian informasi tentang produk untuk mempengaruhi konsumen agar menggunakan produk tersebut. Cara yang dilakukan pemasar untuk menarik konsumen untuk melakukan keputusan penggunaan yaitu produk, harga, saluran distribusi, promosi, proses, pendukung fisik, dan orang.

2.3.2. Keputusan Pembelian

Menurut Thomson dalam Cahyadi dkk (2020), terdapat empat indikator mencerminkan keputusan penggunaan, yaitu

1. Sesuai kebutuhan

Konsumen melakukan pembelian karena produk yang ditawarkan sesuai yang dibutuhkan.

2. Mempunyai manfaat

Produk yang dibeli konsumen sangat berarti dan bermanfaat bagi konsumen

3. Ketepatan dalam membeli produk.

Harga yang ditawarkan sesuai dengan kualitas produk dan keinginan konsumen

4. Pembelian berulang

Situasi dimana konsumen merasa puas dengan transaksi sebelumnya sehingga berniat melanjutkan transaksi selanjutnya.

2.3.3. Tujuan Keputusan Penggunaan

Keputusan berarti pilihan, yaitu pilihan antara dua kemungkinan atau lebih. Namun, ini bukanlah pilihan antara baik dan buruk, namun sering kali merupakan pilihan antara “hampir baik” dan “mungkin buruk”. Meskipun sering dikatakan bahwa keputusan itu seperti pilihan, terdapat perbedaan penting di antara keduanya. Keputusan merupakan “keputusan nyata” karena diartikan sebagai keputusan mengenai tujuan, termasuk keputusan tentang cara mencapai tujuan tersebut, baik pada tingkat individu maupun kolektif.

Keputusan proses adalah keadaan akhir dari proses yang lebih dinamis yang disebut pengambilan keputusan. Keputusan dianggap sebagai suatu proses karena merupakan serangkaian aktivitas yang saling terkait dan tidak sekadar dianggap sebagai tindakan yang tepat waktu.

Keputusan pembelian adalah tahap dalam proses pengambilan keputusan pembelian keputusan pembeli dimana konsumen benar-benar membeli Puirih et al., (2020) dalam (Latief at al 2023). Pada dasarnya keputusan pembelian ialah suatu tindakan atau perilaku konsumen jadi atau tidaknya melakukan suatu pembelian atau transaksi, banyak tidaknya jumlah konsumen dalam mengambil keputusan menjadi salah satu penentu tercapai atau tidaknya tujuan perusahaan. Menurut (Husen at al., 2018) mengemukakan bahwa keputusan adalah seleksi terhadap dua pilihan atau lebih. Dengan

kata lain, pilihan alternatif harus tersedia bagi seseorang ketika mengambil keputusan.

2.3.4. Faktor-Faktor Keputusan Pembelian

a. Faktor Internal

Merupakan faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian konsumen dan berasal dari dalam diri konsumen. Menurut Sangadji dan Sopiah dalam (Arafah, 2022) meliputi:

1. Motivasi berasal dari suatu kebutuhan yang dirasakan konsumen. Motivasi adalah kekuatan internal yang menyebabkan orang berperilaku seperti yang mereka lakukan. Sedangkan motivasi adalah dorongan kebutuhan dan keinginan individu menuju tujuan mencapai kepuasan.
2. Persepsi merupakan proses individu untuk mendapatkan, mengorganisasi, mengolah, dan menginterpretasikan informasi. Informasi yang sama bisa dipersepsikan bisa berbeda oleh individu yang berbeda. Terjadinya persepsi dipengaruhi oleh pengalaman. Hasil dari pengalaman individu akan membentuk suatu persepsi terhadap suatu produk perbedaan persepsi konsumen akan menciptakan perilaku pembelian yang berbeda pula. Persepsi dalam keputusan pembelian online meliputi persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan persepsi manfaat.
3. Belajar adalah perubahan tingkah laku individu melalui pengalaman.
4. Keyakinan dan sikap merupakan faktor internal (psikologis) yang mempengaruhi keputusan pembelian konsumen.

b. Faktor Eksternal

Inilah faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian dan berasal dari luar konsumen. Faktor eksternal meliputi budaya, kelas sosial dan keanggotaan kelompok sebagai berikut

1. Budaya merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen dan diekspresikan melalui gaya hidup, kebiasaan, dan tradisi dalam permintaan terhadap barang dan jasa yang disediakan.
2. Kelas sosial adalah sekelompok orang yang berperilaku serupa berdasarkan posisi ekonominya di pasar.
3. Menjadi anggota suatu kelompok dengan berbagai alasan bergabung, misalnya kesamaan minat, profesi, tingkat pendidikan, suku, budaya, agama, negara, dan lain-lain.

2.3.5. Tahap-Tahap Pengambilan Keputusan

Untuk memfasilitasi keputusan seseorang harus mengambil langkah-langkah yang dapat, mengarah pada keputusan yang diinginkan. langkah-langkah tersebut adalah Menurut Fahmi dalam (Kholida dan Arifiyanto, 2020).

1. Mendefinisikan masalah dengan cara yang jelas dan ringkas atau dengan cara yang mudah di pahami.
2. Buat daftar masalah yang muncul dan prioritaskan untuk membuat sistem yang dikelola dandikendalikan.
3. Identifikasi setiap hal ini untuk mendapatkan gambaran yang lebih tepat dan akurat.

4. Cocokkan setiap soal ke kelompoknya yang sesuai, kemudian tindak lanjuti dengan menggunakan template atau tes yang akan digunakan.
5. Di sini juga, pastikan peralatan uji yang digunakan sesuai dengan prinsip dan aturan yang berlaku umum.

2.4. Kemudahan

2.4.1. Pengertian Kemudahan

Kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi itu mudah. Kemudahan penggunaan: mudah dipelajari, mudah dipahami, sederhana dan mudah digunakan (Widiyanti, 2020). Kemudahan penggunaan dapat mengurangi upaya, baik waktu maupun tenaga, yang diperlukan untuk memahami suatu sistem atau teknologi karena masyarakat percaya bahwa sistem atau teknologi tersebut mudah untuk dipahami. Intensitas pengguna dan interaksi pengguna-sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. Suatu sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih familiar, lebih mudah digunakan, dan lebih mudah digunakan oleh pengguna.

Kemudahan penggunaan ialah tanggapan individu pada kemudahan penggunaan sebuah teknologi informasi yang tidak memerlukan banyak usaha dan besar Azizah Putri (2020) dalam (Latifah et al 2022). Sedangkan menurut Chauhan et al. (2019) dalam (Andre et al, 2021) kemudahan ialah seberapa berpengaruh sebuah produk teknologi itu dirasakan relatif mudah bagi pengguna

dan merasa mudah digunakan sehingga individu cenderung mengadopsi teknologi inovatif.

Bentuk kemudahan yang di tawarkan oleh *e-wallet* antara lain adalah sistem mudah dimengerti dari muda sampai yang tua, pengguna yang praktis dan mudah digunakan, sistem yang mudah digunakan serta diterapkan guna tahapan pembayaran yang praktis, dimana pengguna tidak perlu lagi mengeluarkan uang tunai untuk berbelanja di Indomaret ataupun Alfamart, *m-banking*. Jadi semakin banyak orang merasakan kemudahannya pada pemakaian *e-wallet* maka akan merangsang seseorang untuk mengambil keputusan penggunaan *e-wallet* (Latifa at al 2022).

Menurut Yuniarti (2019) dalam (Zulfikar at al 2022) kemudahan penggunaan merupakan kepercayaan dalam proses pengambilan keputusan. Jika seseorang berfikir sistem informasi tidak mudah digunakan, mereka akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang berfikir bahwa suatu sistem informasi tidak mudah digunakan, mereka tidak akan menggunakannya.

2.4.2. Indikator Kemudahan

Indikator kemudahan penggunaan menurut Davis dalam (Purba dan Lumban Raja, 2022) sebagai berikut:

a. Kemudahan untuk dipelajari

Kemudahan belajar dan menggunakan untuk menyelesaikan transaksi.

b. Kemudahan yang sesuai dengan konsumen

Teknologi informasi hanya bekerja sesuai dengan keinginan pengguna.

- c. Kemudahan yang meningkatkan keterampilan
Kenyamanan yang meningkatkan keterampilan kemudahan yang didapat pengguna dari penggunaan meningkat keterampilan dalam melakukan transaksi keuangan *online*.
- d. Kemudahan untuk dioperasikan
Mudah digunakan kemudahan pengguna sistem juga ditunjukkan dengan intensitas pengguna aplikasi dan interaksi antar pengguna.

2.4.3. Fitur Layanan

Fitur adalah komponen yang dapat memperluas fungsi dari suatu produk, bagi pemasar fitur layanan menjadi dasar untuk mendefinisikan atau membedakan produk mereka dari produk perusahaan lain, karena fungsionalitas itu sendiri dapat menjadi alasan konsumen memilih suatu produk (Latifa at al 2020).

Menurut Umaningsih (2020) dalam (Zulfikar at al 2022) Fitur layanan adalah komponen yang dapat menambah fungsionalitas suatu produk. Karena fitur dapat menjadi alasan seorang konsumen memilih suatu produk, bagi pemasar fitur merupakan dasar untuk mengidentifikasi produk mereka dari produk lain.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) fitur adalah karakteristik dari suatu produk khusus yang terdapat pada suatu alat seperti televisi, ponsel dan lain sebagainya. Menurut Fandy Tjiptono (2002) fitur produk adalah unsur-unsur produk yang dipandang penting oleh konsumen dan dapat dijadikan dasar dari pengambilan keputusan dalam pembelian (Wicaksono dan Sendhang, 2018).

Fitur merupakan ciri atau fungsi dasar produk, yang dimana fitur ini berhubungan dengan karakteristik suatu produk yang dirancang untuk menyempurnakan fungsi produk yang dapat menambah ketertarikan konsumen terhadap suatu produk. Fitur adalah bagian dari produk atau layanan yang dimiliki pada suatu produk atau layanan (Fitriana at all, 2021).

Fitur layanan adalah produk yang digunakan perusahaan untuk membedakan produk fitur dari perusahaan satu dengan perusahaan lainnya. Dengan membuktikan kepercayaan konsumen dalam memutuskan dalam melakukan transaksi baik secara *online* maupun *offline* (Abrilia dan Tri 2020).

Fitur layanan dari aplikasi DANA dibutuhkan fitur yang lengkap agar kebutuhan dari pengguna dapat melakukan transaksi agar bisa terpenuhi dan memiliki keamanannya tinggi saat menggunakan aplikasi *E-Wallet*.

2.4.4. Indikator Fitur Layanan

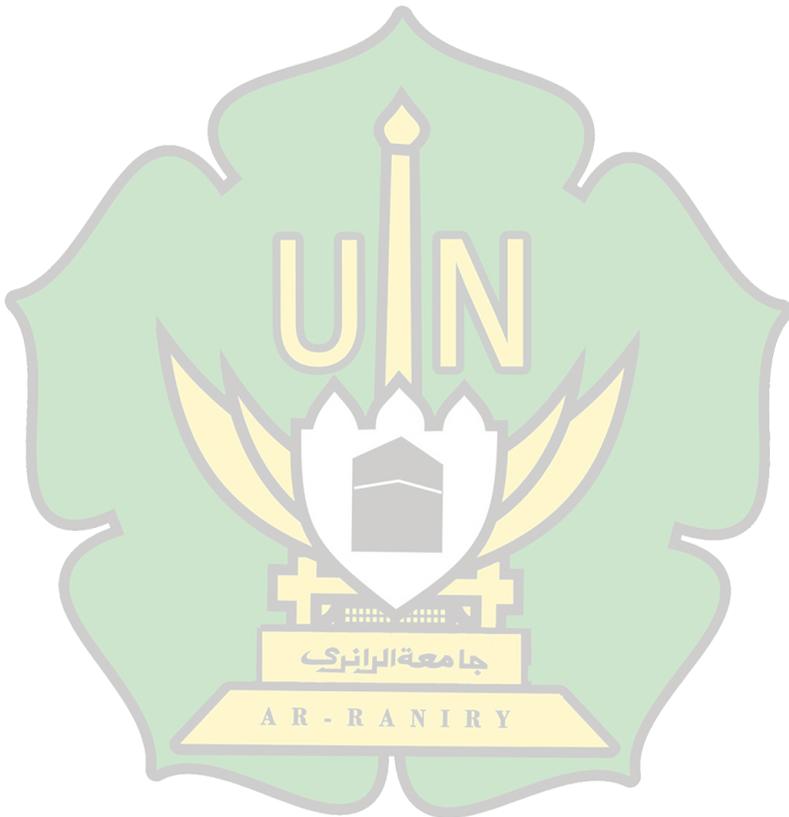
Menurut Poon dalam Pribadi dan Gunawan (2020), indikator fitur layanan adalah sebagai berikut:

- a. Kemudahan mendapatkan informasi mengenai produk dan layanan
Fitur Layanan memudahkan pengguna mendapatkan informasi tentang produk atau layanan.
- b. Layanan transaksi yang beragam
Berbagai fungsi layanan ditawarkan dalam proses melayani transaksi nasabah.
- c. Keanekaragaman Fungsi

Sistem informasi mempunyai beragam fungsi layanan untuk membantu konsumen menyelesaikan transaksi tersebut.

d. Inovasi produk

Lebih banyak pilihan bagi nasabah yang berminat melakukan transaksi keuangan *online*.



2.5. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama/Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1.	Nurya Dina Abrilia & Tri Sudarwanto (2020), Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Preferensi Penggunaan E-Wallet pada Aplikasi DANA di Surabaya	Dilakukan dengan melakukan penelitian deskriptif kuantitatif dan menggunakan analisis linier berganda	Persepsi kemudahan dan fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-wallet pada aplikasi DANA di Surabaya.	Persamaan dalam penelitian ini semuanya menggunakan variabel bebas kenyamanan dan fitur layanan. Perbedaan antara studikases dan subjek yang berbeda.
2.	Nama Penulis: Kurnianingsih dan Maharani (2020), Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money di Jawa Tengah	Dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan kuesioner yang diukur dengan skala likert	Persepsi kemudahan penggunaan, fitur layanan, dan kepercayaan berpengaruh positif pada minat dalam menggunakan e-money	Persamaan dalam Penelitian ini membahas mengenai variabel independen kemudahan, dan fitur layanan. Perbedaan tidak menggunakan variabel independen persepsi manfaat, kepercayaan, objek dan studi kasus yang berbeda, serta e-wallet DANA tidak ditetapkan.

Tabel 2.1 Lanjutan

<p>3.</p>	<p>Nama Penulis: Syafitri (2020) Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology (Fintech)</i> pada Aplikasi OVO</p>	<p>Dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif dan metode analisis regresi linear berganda.</p>	<p>Persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat OVO.</p>	<p>Persamaan dalam Penelitian ini membahas mengenai variabel independen kemudahan, dan fitur layanan. Perbedaan tidak menggunakan variabel independen persepsi manfaat kepercayaan, objek dan studi kasus yang berbeda, serta <i>e-wallet</i> DANA tidak ditetapkan.</p>
<p>4.</p>	<p>Nama Penulis: Risma Weti Aprilia dan Dewi Noor Susanti (2022), Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet DANA di Kebumen</p>	<p>Dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan analisis linear berganda dengan program SPSS 21</p>	<p>Kemudahan, fitur layanan, dan promosi dinyatakan valid dan reliabel.</p>	<p>Persamaan dalam penelitian ini membahas mengenai kemudahan, fitur layanan dan keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> DANA. Perbedaan tidak menggunakan variabel independen promosi studi kasus dan objek yang berbeda</p>

Tabel 2.1 Lanjutan

<p>5.</p>	<p>Nama Penulis: Eggie Nurvitasari dan Renny Dwijayanti (2022), Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Grab</p>	<p>Dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif deskriptif</p>	<p>Kemudahan, fitur layanan, dan kepercayaan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Grab fitur GrabFood.</p>	<p>Persamaan dalam Penelitian ini membahas mengenai variabel independen kemudahan, dan fitur layanan. Perbedaan tidak membahas variabel independen kepercayaan serta <i>e-wallet</i> DANA tidak ditetapkan</p>
<p>6.</p>	<p>Nama Penulis: Hikmah Ana Latifah, Dian Citaningtyas Ari Kadi, dan Septyana Luckyta Sari (2022), Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Kepercayaan, Promosi, dan Fitur Layanan Terhadap Keputusan Penggunaan <i>E-Wallet</i> di Kota Madiun</p>	<p>Dilakukan dengan menggunakan metode analisis eksplanatori dengan pendekatan kuantitatif</p>	<p>Kemudahan, kemanfaatan, kepercayaan, fitur berpengaruh positif, sedangkan promosi tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan</p>	<p>Persamaan dalam Penelitian ini membahas mengenai variabel independen persepsi kemudahan, dan fitur layanan. Perbedaan tidak menggunakan variabel independen kemanfaatan, kepercayaan dan promosi <i>e-wallet</i> DANA tidak ditetapkan serta studi kasus dan objek yang berbeda.</p>

Tabel 2.1 Lanjutan

7.	<p>Nama Penulis: Zulfikar Zulfikar & Khofifah Tri Apriliyati (2022),Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Risiko,Keamanan, dan Fitur Layanan Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan Aplikasi Ovo di Kota Samarinda</p>	<p>Dilakukan dengan menggunakan metod pendekatan kuantitatif</p>	<p>Kemudahan penggunaan, keamanan,dan fitur layanan tidak terdapat pengaruh negatif tidak signifikan terhadap minat menggunakan</p>	<p>Persamaan dalam Penelitian ini membahas mengenai variabel independen kemudahan, dan fitur layanan. Perbedaan tidak membahas variabel independen risiko, keamanan, objek dan studi kasus yang berbeda serta <i>e-wallet</i> DANA tidak Ditetapkan</p>
8.	<p>Nama Penulis: Lailatul Faizah dan Lilis Sugi Rahayu Ningsih (2022), Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Pengguna Isaku</p>	<p>Dilakukan dengan menggunakan analisis linear berganda yang diperkuat dengan dengan analisis kualitatif.</p>	<p>Persepsi kemudahan, penggunaan dan fitur layanan memiliki pengaruh positif yang signifikan minat pengguna isaku di Kecamatan Ngoro</p>	<p>Persamaan dalam penelitian inengenai variabel independen kemudahan, dan fitur layanan. Perbedaan tidak membahas variabel independen penggunaan, objek dan studi kasus yang berbeda serta <i>e-wallet</i>DANA tidak ditetapkan.</p>

Sumber: Data primer diolah (2023)

Tujuan penelitian terdahulu adalah untuk mengetahui keterkaitan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, yang selanjutnya dapat dijadikan acuan pendukung dan menghindari persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang dilakukan sebagai bagian dari penelitian sebelumnya:

Abrilia dan Sudarwanto (2020) dalam penelitian “Pengaruh persepsi kemudahan dan fitur layanan terhadap minat penggunaan *e-wallet* pada aplikasi DANA di Surabaya”, penelitian ini menggunakan metode analisis linier berganda dengan variabel kemudahan (X_1), karakteristik layanan (X_2) dan minat penggunaan (Y). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa kenyamanan mempunyai pengaruh signifikan dan positif terhadap minat penggunaan. Fitur layanan mempunyai pengaruh signifikan dan positif terhadap minat penggunaan, serta kenyamanan dan karakteristik layanan mempunyai pengaruh terhadap preferensi penggunaan. Penelitian ini dan penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan variabel independen yaitu kemudahan dan fitur layanan.

Kurnianingsih dan Maharani (2020), dalam penelitiannya “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* di Jawa Tengah”. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan kuesioner yang diukur dengan skala likert dengan variabel Pengaruh persepsi manfaat (X_1), Persepsi kemudahan penggunaan (X_2), Fitur layanan (X_3), Kepercayaan

(X₄), dan Minat penggunaan (Y). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, fitur layanan, dan kepercayaan berdampak positif terhadap permintaan mata uang kripto. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan variabel bebas kenyamanan dan fitur pelayanan. Perbedaannya tidak menggunakan variabel independen yaitu persepsi manfaat, keyakinan, subjek dan studi kasus yang berbeda, dan e-wallet DANA tidak teridentifikasi.

Syafitri (2022) dalam penelitiannya “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan *Financial Technology (Fintech)* pada Aplikasi OVO”. Penelitian tersebut menggunakan metode pendekatan kuantitatif dan metode analisis regresi linear berganda dengan variabel Persepsi kemudahan penggunaan (X₁), Kepercayaan (X₂), Fitur layanan dan Minat menggunakan (Y). Bahwa persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat OVO. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, yaitu sama-sama menggunakan variabel independen kenyamanan dan karakteristik pelayanan yang membedakan penelitian ini adalah tidak menggunakan variabel kepercayaan independen, topik dan studi kasus berbeda, serta tidak ditentukan *e-wallet* DANA.

Aprillia dan Susanti (2022) dalam penelitiannya “Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* DANA di Kebumen” penelitian tersebut

menggunakan metode analisis eksplanatori dengan pendekatan kuantitatif dengan variabel Kemudahan (X_1), Fitur layanan (X_2), Promosi (X_3), dan Keputusan penggunaan (Y). Kemudahan fitur layanan dan promosi dinyatakan valid dan reliabel. Penelitian ini dan penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan variabel independen yaitu kemudahan dan fitur layanan.. Bedanya dengan penelitian ini adalah tidak menggunakan yaitu tidak menggunakan variabel independen promosi studi kasus dan objek yang berbeda.

Nurvitasari dan Dwijayanti (2022) dalam penelitiannya “Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan dan Kepercayaan Terhadap Minat `Menggunakan Aplikasi Grab”. Penelitian tersebut menggunakan metode pendekatan kuantitatif deskriptif dengan variabel Pengaruh persepsikemudahan (X_1), Fitur layanan (X_2), Kepercayaan (X_3), dan Minat menggunakan (Y). Bahwa persepsi kemudahan, fitur layanan, dan kepercayaan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Grab fitur GrabFood. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan variabel independen kemudahan dan fitur layanan. Perbedaan dengan penelitian ini tidak membahas variabel independen kepercayaan serta *e-wallet* DANA tidak ditetapkan.

Latifa, Kadi dan Sari (2022) dalam penelitiannya “Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Kepercayaan, Promosi, dan Fitur Layanan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* di Kota

Madium”. Penelitian tersebut menggunakan metode analisis eksplanatori dengan pendekatan kuantitatif dengan variabel Kemudahan (X_1), Kemanfaatan (X_2), Kepercayaan (X_3), Promosi (X_4), Fitur layanan (X_5) dan Keputusan penggunaan (Y). Kemudahan, kemanfaatan, kepercayaan, fitur secara parsial berpengaruh positif, sedangkan promosi secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan, secara simultan kemudahan, kemanfaatan, kepercayaan, promosi, dan fitur layanan secara simultan mempunyai dampak positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Penelitian ini dan penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan variabel kemudahan dan fitur layanan. Perbedaan dengan penelitian ini tidak menggunakan tidak menggunakan variabel independen kemanfaatan, kepercayaan dan promosi *e-wallet* DANA tidak di tetapkan serta studi kasus dan objek yang berbeda.

Zulfikar dan Apriliyati (2022) dalam penelitiannya “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Risiko, Keamanan, dan Fitur Layanan Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan Aplikasi Ovo di Kota Samarinda”. Penelitian tersebut menggunakan metode menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan variabel Pengaruh kemudahan penggunaan (X_1), Risiko (X_2), Keamanan (X_3), Fitur layanan (X_4), Minat (Y). Bahwa secara parsial risiko berpengaruh positif dan signifikan, tetapi secara parsial kemudahan penggunaan, keamanan, dan fitur layanan tidak terdapat pengaruh negatif tidak signifikan terhadap manfaat

penggunaan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan variabel bebas kenyamanan dan fitur pelayanan. Bedanya dengan penelitian ini adalah mencakup variabel independen risiko, keamanan, subjek dan studi kasus yang berbeda, dan e-wallet DANA tidak ditentukan.

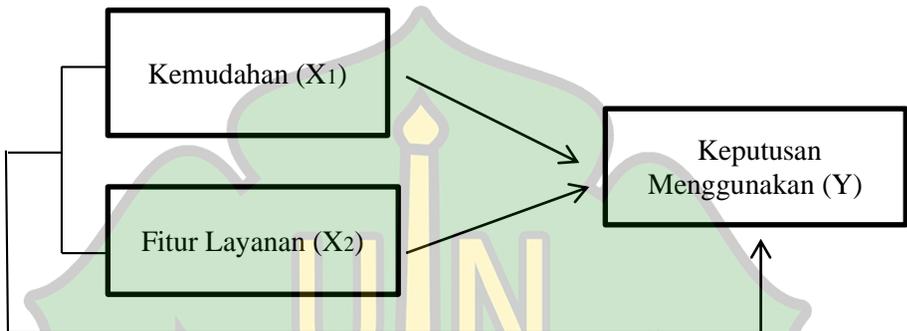
Faizah dan Ningsih (2022), dalam penelitiannya “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Pengguna Isaku”. Penelitian tersebut menggunakan analisis linear berganda yang diperkuat dengan analisis kualitatif dengan variabel Persepsi kemudahan penggunaan (X_1), Fitur layanan (X_2), dan Minat pengguna (Y). Bahwa persepsi kemudahan, penggunaan dan fitur layanan memiliki pengaruh positif yang signifikan minat pengguna isaku di Kecamatan Ngoro. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan variabel bebas kenyamanan dan fitur pelayanan. Perbedaan tersebut tidak terkait dengan variabel penggunaan independen, subjek dan studi kasus yang berbeda, serta e-wallet DANA tidak ditentukan.

2.6. Kerangka Berfikir

Keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA terdiri dari dua dimensi, yang mempengaruhi konsumen dalam pemakaian *e-wallet* DANA tersebut. Adapun dua dimensi tersebut adalah Kemudahan dan Fitur Layanan. Maka dalam penelitian ini kerangka konsep menjelaskan variabel X_1 : Kemudahan X_2 : Fitur

Layanan terhadap variabel : Keputusan Menggunakan. Adapun kerangka konsep penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



Sumber: Data primer diolah (2023)

2.7. Keterkaitan Antar Variabel

2.7.1. Keterkaitan Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan *E-Wallet* DANA

Kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya menggunakan teknologi itu mudah. Kemudahan penggunaan mudah dipelajari, mudah dipahami, sederhana dan mudah digunakan (widiyanti, 2020). Menurut yogiyanto (2016:134) Kenyamanan yang dirasakan adalah percaya pada keputusan membuat proses. Jika seseorang menganggap suatu sistem informasi mudah digunakan atau tidak sulit dipahami, maka mereka akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang menganggap sistem informasi tersebut tidak mudah digunakan atau sulit dipahami, maka ia tidak akan menggunakannya.

Berdasarkan pendapat tersebut menyatakan bahwa bagaimana hubungan antara kemudahan terhadap keputusan menggunakan, kemudahan merupakan faktor utama dalam pengambilan keputusan menggunakan. Hal ini sesuai dengan temuan Abrilia & Tri (2020) dimana variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan I terhadap keputusan menggunakan. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Latifah, Dian & Septyana (2022) Kenyamanan ini mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap keputusan penggunaan. Namun demikian, pada penelitian Zulfikar & Khofifah (2022) menyatakan bahwa variabel kemudahan tidak terdapat pengaruh negatif tetapi tidak signifikan antara kemudahan dan minat menggunakan. Berdasarkan penjabaran di atas maka hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

H₁: Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA pada mahasiswa

2.7.2. Keterkaitan Fitur Layanan dengan Keputusan Menggunakan E-Wallet DANA

Fitur adalah cara untuk membedakan diri Anda dari orang lain produk lain, sedangkan layanan adalah kegiatan yang diperlakukan atas dasar sifat non-materi, tetapi tidak memiliki pesaing lain. (Kötler 2008:273). Schmitt (2010) menyertakan format produk seperti Fungsi dengan sifat yang berbeda. Adanya Pilih fitur produk untuk memilih produk dia ingin dan untuk pemasar adalah fiturnya kunci penting bagi perusahaan

untuk dapat Membandingkan produk pesaing lainnya. Rithmaya (2016) Karakteristik layanan merupakan salah satu faktornya Pesaing yang membuktikan kredibilitas mereka konsumen dalam bertransaksi dan *online* atau *luring*. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bagaimana hubungan antara fitur layanan terhadap keputusan menggunakan, fitur layanan sangat berhubungan dengan keputusan menggunakan, perusahaan terhadap konsumennya diharapkan mampu membuat konsumen memiliki keterkaitan dengan keputusan menggunakan. Hal ini sesuai dengan temuan Aprilia & Dewi (2022) menyatakan bahwa variabel fitur berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Syafitri (2020) bahwa fitur layanan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan. Namun demikian, pada penelitian Umaningsih & Dewi (2022) menyatakan bahwa fitur layanan tidak berpengaruh pada minat menggunakan *e-money*. Berdasarkan penjelsan diatas maka hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

H₂: Fitur Layanan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA pada mahasiswa.

2.7.3. Keterkaitan Kemudahan dan Fitur Layanan dengan Keputusan Menggunakan E-Wallet DANA

Keputusan penggunaan adalah istilah yang mirip dengan keputusan pembelian atau sinonim yang dibentuk dan diproses konsumen dalam beberapa tahap sebelum konsumen memutuskan untuk melakukan pembelian. Kepercayaan kebijakan pembelian

adalah bentuk akhir dari tindakan atau perhatian konsumen, dimana kepercayaan konsumen adalah bentuk perhatian konsumen yang merupakan tindakan seseorang yang berpartisipasi langsung dalam penilaian dan yang tujuannya adalah untuk mendapatkan, menggunakan dan menentukan bagaimana suatu produk atau layanan dibuat (Kotler, 2012). Untuk mencapai keputusan tersebut maka diperlukan adanya kemudahan dan fitur layanan. Kemudahan dan fitur layanan yang baik dapat mempengaruhi penggunaan secara bersama-sama sebuah dompet digital tersebut dengan didasari faktor-faktor tersebut, sehingga dari hal tersebut dapat mempengaruhi keputusan untuk menggunakan *e-wallet* DANA.

Pernyataan diatas didukung oleh penelitian Abrilia dan Tri Sudarwanto (2020), dengan judul pengaruh persepsi kemudahan dan fitur layanan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA di surabaya. Dimana hasil penelitiannya menyatakan bahwa persepsi kemudahan dan fitur layanan berpengaruh secara simultan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA di surabaya. Berdasarkan penjelsan diatas maka hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

H₃: Kemudahan dan Fitur Layanan berpengaruh secara simultan terhadap keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA pada mahasiswa.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif inferensial. Penelitian inferensial yang dimaksud ialah statistika yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan atau disimpulkan untuk populasi dari asal sampel itu diambil. Statistika inferensial memberikan cara yang objektif guna mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data kuantitatif, serta menarik kesimpulan tentang ciri-ciri populasi tertentu berdasarkan hasil analisis sampel yang dipilih secara acak dari populasi yang bersangkutan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kemudahan dan fitur layanan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA pada mahasiswa. Data yang dianalisis diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang menggunakan *e-wallet* DANA yang berada di Kota Banda Aceh.

3.2. Populasi

Populasi adalah jumlah seluruh objek atau subjek yang mempunyai ciri-ciri dan sifat-sifat tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya oleh Sujarweni (2014). Subjek penelitian ini hanya mencakup pelajar di kota

Banda Aceh yang menggunakan *e-wallet* DANA. Jumlah mahasiswa di Kota Banda Aceh sebanyak 30.174 orang (BPS, 2020).

3.3. Sampel

Sampel adalah bagian dari beberapa karakteristik populasi yang digunakan untuk penelitian (Sujarweni 2014) Ketika populasi besar, peneliti tidak mungkin mengikut sertakan semua orang dalam penelitian, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, memungkinkan peneliti menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik *non-probability sampling*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tabel *isaac & michael* untuk menentukan jumlah sampel. Adapun penentu sampel dicari dengan rumus dicari dengan rumus Isaac & Michael Dengan menggunakan metode *purposivesampling*

$$s = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 (N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q} \quad (3.1)$$

$\lambda^2 =$ dengan $dk = 1$

taraf kesalahan 1%, 5%, 10%,

$P = Q + 0,5$

$d = 0,05$, $S =$ jumlah sampel

Sumber Sugiyono (2017)

Keterangan

S : Jumlah sampel

λ^2 : Chi kuadrat yang harganya tergantung derajat kebebasan dan tingkat kesalahan. Untuk derajatkebebasan 1 dan kesalahan 10% harga Chi kuadrat = 2,706 (*Tabel Chi Kuadrat*).

- : Jumlah populasi
- : Peluang benar (0,5)
- : Peluang salah (0,5)
- : Perbedaan antara rata-rata sampel dengan rata-rata populasi

$$s = \frac{2,706 \times 30,174 \times 0,5 \times 0,5}{(0,1)^2(30,174 - 1) + 2,706 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$s = \frac{20.412,711}{301,4165}$$

$$s = 67,72 \text{ (dibulatkan 68)}$$

Berdasarkan hasil pengukuran sampel menggunakan rumus *Isaac* dan *Michael* kriteria sampel yaitu: Memiliki aplikasi DANA, mahasiswa yang berdomisili di Kota Banda Aceh, sudah pernah memakai aplikasi DANA minimal kurang lebih 1 tahun, didapatkan hasil jumlah sampel minimal sebesar 68 responden.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk mengungkapkan atau mengumpulkan informasi kuantitatif dari responden, tergantung pada ruang lingkup penelitian. Olehkarena itu dalam penelitian ini menggunakan data primer, data primer adalah informasi yang diperoleh dari responden melalui kuesioner, kelompok fokus dan panel, atau juga dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan informan. Data yang diperoleh dari data primer ini harus diolah kembali.

Sumber data yang mengantarkan data langsung ke pengumpul data. Metode pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah kuesioner, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.

Tabel 3.1
Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Data diolah (2023)

3.5. Variabel Penelitian

3.5.1. Klarifikasi Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah variabel penelitian yang tujuannya adalah untuk memahaminya dari masing-masing variabel penelitian sebelum dilakukan analisis. Berikut merupakan operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kemudahan, dan fitur layanan sebagai variabel independen, keputusan menggunakan sebagai variabel dependen.

Tabel 3.2
Operasional Variabel

No	Variabel	Definis Operasional Variabel	Indikator	Skala
1.	Keputusan Menggunakan (Y)	Keputusan menggunakan dalam penelitian ini adalah keinginan konsumen untuk memakai suatu teknologi atau jasa untuk kepentingannya, di pengaruhi dari beberapa faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi keputusan menggunakan.	1. Sesuai kebutuhan 2. Mempunyai manfaat 3. Ketepatan dalam membeli produk 4. Pembelian berulang (Sumber: Thomson dalam Cahyadi et al. (2020))	Internal
2.	Kemudahan (X ₁)	Kemudahan dalam penelitian ini adalah penggunaan dapat mengurangi usaha seseorang, baik waktu maupun tenaga, untuk mendalami suatu sistem atau teknologi.	1. Kemudahan untuk dipelajari 2. Kemudahan yang sesuai dengan konsumen 3. Kemudahan yang meningkatkan ketrampilan 4. Kemudahan untuk dioperasikan (Sumber: Purba dan LumbanRaja 2022)	Internal
3.	Fitur Layanan (X ₂)	Fitur layanan dalam penelitian ini adalah keberagaman fitur, serta layanan transaksi yang tujuannya mempermudah pengguna <i>e-wallet</i> DANA mudah dalam bertransaksi.	1. Informasi terkait produk dan jasa 2. Keberagaman layanan transaksi 3. Keberagaman fitur 4. Inovasi produk (Sumber: Poon dalam Pribadi dan Gunawan (2020))	Internal

Sumber: Data primer diolah (2023)

3.6. Uji Instrumen Penelitian

Validitas dan reliabilitas instrumen digunakan sebagai pedoman pembuatan kuesioner (pada penelitian yang menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data). Menurut Ibnu Hadjar (1996), kualitas alat penelitian ditentukan oleh dua kriteria utama: kompetensi dan keandalan. Menurutnya, validitas suatu instrumen menunjukkan seberapa baik instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Reliabilitas menunjukkan konsistensi dan akurasi hasil pengukuran.

3.6.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan item kuesioner sekaligus menentukan variabelnya. Daftar pertanyaan ini biasanya mendukung serangkaian variabel tertentu. Uji validitas harus dilakukan untuk setiap pertanyaan dalam uji validitas. Hasil r hitung kita bandingkan dengan r tabel dimana $df=n-2$ dengan sig 5%. Jika r tabel $<$ r hitung maka valid. Uji validitas menggunakan teknik korelasi product moment dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}} \quad (3.2)$$

3.6.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menurut Sugiyono (2010) dapat dilakukan secara eksternal dan internal. Eksternal diuji dengan test-retest (stabilitas), ekuivalensi dan kombinasi keduanya. Uji reliabilitas

dapat dilakukan secara serentak untuk semua pertanyaan yang berdimensi satu variabel dan disusun dalam suatu kuesioner. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika nilai Alpha > 0,60 maka reliabel. Dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum ab^2}{\sigma^2} \right] \quad (3.3)$$

Dimana:

r = koefisien reliability instrument (cronbachalfa)

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$ = total varians butir

$t\sigma^2$ = total varians

3.7. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik digunakan dalam penelitian agar model regresi dapat memenuhi asumsi klasik (Gujarati dan Porter, 2019). Di bawah ini adalah beberapa uji yang digunakan peneliti.

3.7.1. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas data adalah untuk mengetahui apakah variabel terikat atau bebas dalam suatu model regresi berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang berdistribusi normal atau mendekati normal merupakan model yang baik. Penelitian ini menggunakan analisis kurva probabilitas normal, yaitu distribusi kumulatif data riil dibandingkan dengan distribusi kumulatif dari

distribusi normal dengan melihat plot probabilitas normal. Data ditampilkan menggunakan distribusi normal, yang kemudian dibandingkan dengan garis diagonal. Garis yang mewakili data sebenarnya mengikuti garis diagonal jika data berdistribusi normal.

Menurut sugiyono (2019) bisa dilaksanakan dengan memakai uji Kolmogorov-Smirnov. Jikalau nilai signifikansi $> 0,05$ maka residual terdistribusi normal, kebalikannya juga benar.

3.7.2. Uji Multikolinearitas

Ghozali (2019:103) menyatakan bahwa uji multikolinearitas menentukan apakah variabel- variabel independen dalam model regresi linier berganda mempunyai hubungan yang signifikan atau tidak. Jika terdapat korelasi yang signifikan antar variabel independen, maka hubungan antara variabel independen dengan unsur-unsur yang mempengaruhinya bersifat multikolinearitas dalam model:

- a. Model dianggap bebas multikolinearitas jika faktor inflasi varians (vif) kurang dari 10 dan toleransi $> 0,1$. VIF yang tinggi mengurangi toleransi
- b. Suatu model disebut bebas multikolinearitas apabila terdapat koefisien korelasi antara masing-masing variabel bebas dan $lt; 0,70$. Jika melebihi $0,70$ maka terjadi korelasi (rasio interaksi) yang sangat tinggi antar variabel independen sehingga menunjukkan adanya multikolinearitas.

- c. Suatu model terkena multikolinieritas jika nilai koefisien determinasi R^2 atau R^2 yang dimodifikasi lebih besar dari 0,60, namun tidak ada variabel bebas yang mempengaruhi variabel terikat.

3.7.3. Uji Heteroskedastisitas

Ghozali (2019) menyatakan bahwa uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah terdapat variance residual yang tidak sama antar pengamatan. Jika terdapat perbedaan yang konstan antara observasi atau homoskedastisitas, maka model regresi yang sesuai adalah homoskedastisitas atau varian konstan. Pada penelitian ini menggunakan uji koefisien korelasi spearman dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Apabila nilai sig 2-tailed ($>0,05$) maka kesimpulannya tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.
- b. Apabila nilai sig 2-tailed ($<0,05$) maka kesimpulannya terjadi gejala heteroskedastisitas.

3.8. Analisis Linear Berganda

Menganalisis antara lebih dari satu variabel independen dengan satu variabel dependen, dengan bertujuan apakah terjadi signifikan atau tidak (X_1, X_2) terhadap variabel terikat (Y), yaitu

$$Y = a_0 + b_1 X_1 + b_2 X_2 + e \quad (3.4)$$

Keterangan:

- Y : Keputusan Menggunakan
a : Konstanta
b : Koefisien regresi
 X_1 : Kemudahan

X_2 : Fitur Layanan
 e : Error term

3.9. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai pengaruh kemudahan dan fitur layanan terhadap keputusan penggunaan DANA *e-wallet* dengan menggunakan program SPSS.

3.9.1. Uji Statistik Parsial (Uji t)

Besarnya penjelasan variabel independen terhadap variabel dependen ditunjukkan dengan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen mempunyai pengaruh terhadap variabel dependen. Tabel t, yang memiliki tingkat kesalahan 0,05, digunakan untuk membandingkan temuan pengujian.

1. H_{01} diterima jika nilai thitung atau nilai sig > a
2. H_{a1} ditolak jika nilai thitung < a
3. H_{02} diterima jika nilai thitung atau nilai sig > a
4. H_{a2} diterima jika nilai thitung atau nilai sig > a
5. H_{02} diterima jika nilai thitung atau nilai sig > a

Dimana:

H_{01} : Kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA

H_{a1}: Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA

H₀₂: Fitur layanan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA

H₀₂: Fitur layanan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA

Jika H₀₁ diterima maka dapat ditentukan tidak terdapat dampak penting, dan jika H_{a1} ditolak maka dapat ditentukan terdapat dampak penting. Jika H₀₂ diterima maka tidak menimbulkan dampak berarti, dan jika H_{a2} ditolak maka tidak timbul dampak berarti. Rancangan pengujian hipotesis statistik adalah untuk menguji apakah variabel bebas (X) yaitu kenyamanan (X₁) dan karakteristik pelayanan (X₂) berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu keputusan penggunaan (Y) akan melakukan.

3.9.2. Uji F (Uji Simultan)

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui pengaruh total (simultan) seluruh variabel independen dalam model terhadap variabel dependen. Uji F digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa penting pengaruh aspek kenyamanan dan pelayanan terhadap keputusan penggunaan. Temuan pengujian dan tabel F yang menyertainya dibandingkan dengan menggunakan kriteria berikut, dengan signifikansi atau tingkat risiko 0,05:

1. H₀₃ ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $sig < \alpha$

2. H_{a3} diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $\sigma > a$

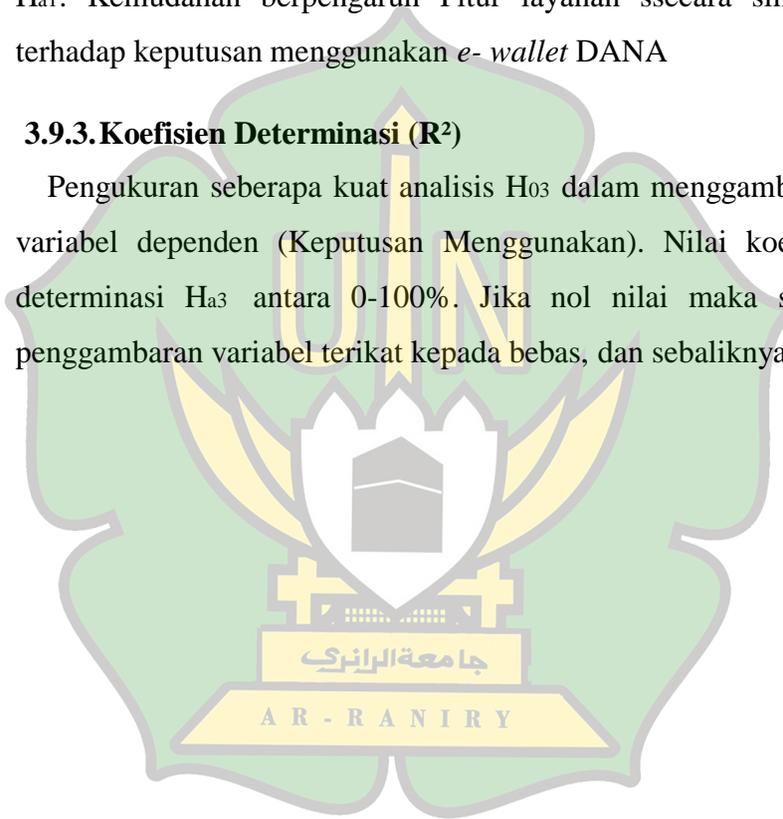
Dimana:

H_{03} : Pilihan penggunaan e-wallet DANA tidak dipengaruhi oleh kenyamanan dan karakteristik layanan pada saat yang bersamaan.

H_{a1} : Kemudahan berpengaruh Fitur layanan ssecara simultan terhadap keputusan menggunakan *e- wallet* DANA

3.9.3. Koefisien Determinasi (R^2)

Pengukuran seberapa kuat analisis H_{03} dalam menggambarkan variabel dependen (Keputusan Menggunakan). Nilai koefisien determinasi H_{a3} antara 0-100%. Jika nol nilai maka sempit penggambaran variabel terikat kepada bebas, dan sebaliknya.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Subjek Penelitian

4.1.1. *E-Wallet* DANA

E-wallet didefinisikan sebagai mata uang digital, dimana terdapat kemudahan dalam berbelanja tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik (nontunai) dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain (Megadewandanu, Suyoto, & Pranowo, 2016). Sedangkan menurut Kuganathan & Wikramanayake (2014) *e-wallet* atau yang sering disebut dengan *mobile wallet* adalah layanan pembayaran yang dioperasikan dibawah regulasi keuangan dan dilakukan melalui perangkat *mobile*. *E-wallet* dikatakan sebagai jenis terbaru dari *m-commerce* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi, belanja *online*, pemesanan dan untuk berbagi layanan yang tersedia (Sharma etal., 2018).

E-wallet adalah aplikasi atau layanan dompet elektronik, *e-wallet* yang berfungsi untuk membuat transaksi antar pengguna tersedia untuk umum. Contoh transaksi yang dilakukan adalah mengirim uang ke teman maupun orang sekitar, atau bayar barang dan jasa dengan membatasi jumlah uang yang termasuk dalam aplikasi. DANA *e-wallet* saat ini menjadi salah satu dompet digital baru di Indonesia. Sebelum *e-wallet* DANA, ada *e-wallet* lain seperti OVO, GoPay dan LinkAja. Aplikasi DANA *e-wallet* pertama kali diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018 oleh

Elang Sejahtera Mandiri dan anak perusahaan PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) *e-wallet* DANA dirancang untuk membuat transaksi *cashless* dan *cardless* menjadi digital, cepat dan nyaman(Sudarwanto, 2020).

Ratusan perusahaan di sektor financial technology (*fintech*) berupaya menangkap peluang besar di pasar Indonesia. *e-wallet* DANA adalah *start-up fintech* yang memiliki tujuan meningkatkan inklusi keuangan di tanah air, melalui layanan pembayaran dan transaksi non-tunai dan tanpa kartu. Dirancang oleh *programmer* terpercaya Indonesia,. DANA debut pada tahun 2018 tetapi sebagai aktris Dompot digital baru DANA bertujuan untuk berkontribusi pada program besar pemerintah, baik Bank Indonesia (BI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), untuk mencapai target inklusi keuangan 75% di Indonesia pada tahun 2019.

DANA adalah layanan keuangan digital yang berkantor pusat di Jakarta, Indonesia yang berfungsi sebagai metode pembayaran digital untuk menggantikan dompet konvensional. Didirikan pada tahun 2018, DANA merupakan dompet digital yang terdaftar di Bank Indonesia dan memiliki empat lisensi, antara lain *cryptocurrency*, *dompet digital*, *remittance*, dan likuiditas keuangan digital (LKD). Menjadi pendatang baru memang tidak mudah, harus ada inovasi yang membedakan layanan dompet digital DANA dengan produk lainnya. Dalam hal inovasi, DANA menerapkan teknologi kelas dunia yang dikembangkan oleh

programmer lokal, khususnya generasi muda. Negara dengan kemampuan global. Hal ini membuat DANA dapat digunakan oleh berbagai sektor untuk mendukung peningkatan produktivitas dan efisiensi. Inovasi terbaru DANA adalah hadirnya program Dana Perlindungan. Perlindungan dana merupakan jaminan perlindungan 100 persen atas kenyamanan dan keamanan dalam menggunakan DANA. Selain itu, pengguna tingkat lanjut dapat memanfaatkan fitur ini agar masyarakat lebih percaya diri menggunakan DANA.

4.2. Hasil Penelitian

4.2.1. Karakteristik Responden

Karakteristik ialah ciri khas dari seseorang atau sesuatu yang dapat menunjukkan sebuah kualitas. Karakteristik orang yang mengelompokkan sampel dalam penelitian ini berdasarkan jenis kelamin, pendidikan terakhir, usia, universitas, fakultas dan yang merupakan mahasiswa yang berkuliah di Kota Banda Aceh, responden dalam penelitian ini berjumlah 100 orang, tetapi hanya 97 responden yang memilih menggunakan aplikasi DANA, Adapun karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

4.2.2. Responden Menurut Jenis Kelamin

Responden penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan jenis kelamin: laki-laki dan perempuan. Informasi tentang sifat khusus gender responden sebagai berikut:

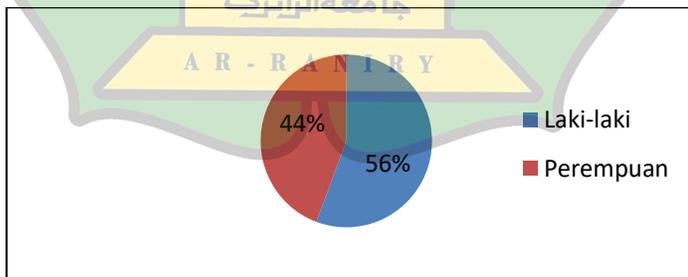
Tabel 4.1
Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persen tase
1.	Laki-Laki	54	54%
2.	Perempuan	43	43%
Total		97	97%

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab kuesioner, kelamin laki-laki sebanyak 54 orang dengan persentase 54%, sedangkan responden perempuan hanya sebanyak 43 orang dengan persentase 43%. Berlandaskan pada data tersebut bisa diambil kesimpulan bahwasanya responden di dalam penelitian ini didominasi oleh responden di dalam penelitian ini didominasi oleh responden berjenis kelamin laki-laki.

Gambar 4.1
Grafik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan diagram 4.1 di atas, dapat dilihat bahwa responden yang mendominasi berjenis kelamin laki-laki sebanyak 54% sedangkan perempuan dengan persentase 43%.

4.2.3. Responden Menurut Pendidikan Terakhir

Daftar responden sesuai dengan pendidikan terakhir di kelompokkan sesuai dengan yang dipilih responden. Adapun karakteristik responden jika dilihat dari pendidikan terakhir adalah sebagai berikut:

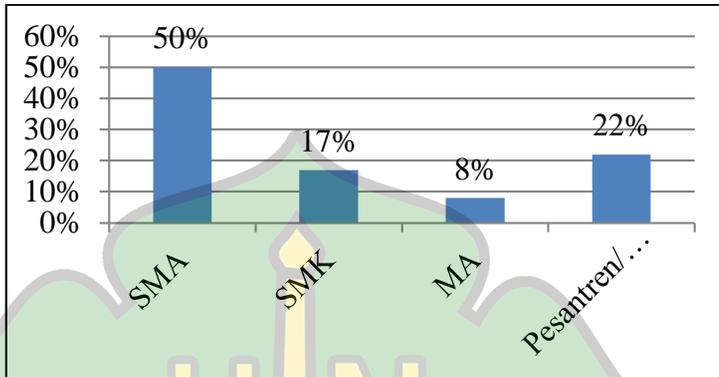
Tabel 4.2
Jumlah Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

No	Pendidikan Terakhir	Jumlah	Persentase
1.	SMA	50	50%
2.	SMK	17	17%
3.	MA	8	8%
4.	Pesantren/Dayah	22	22%
Total		97	97%

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.3, dapat disimpulkan bahwa dari 97 responden, terdapat 50 orang mahasiswa yang pendidikan terakhirnya dari SMA dengan persentase 50%, responden dengan pendidikan terakhir SMK berjumlah 17 orang dengan persentase 17%, selanjutnya responden yang pendidikan terakhirnya berasal dari MA berjumlah 8 orang dengan persentase 8%, responden dengan pendidikan terakhirnya berasal dari Pesantren/Dayah berjumlah 22 orang dengan persentase 22%. Maka bisa diambil kesimpulan bahwa responden dalam penelitian ini berlandaskan pada jumlah responden berdasarkan pendidikan terakhir didominasi oleh responden berlandaskan pada pendidikan terakhir.

Gambar 4.2
Grafik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir



Sumber: Data primer diolah (2023)

4.2.4. Responden Menurut Usia

Daftar responden sesuai dengan usia di kelompokkan sesuai dengan yang dipilih responden. Adapun karakteristik responden jika dilihat dari usia adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3
Jumlah Responden Berdasarkan Usia

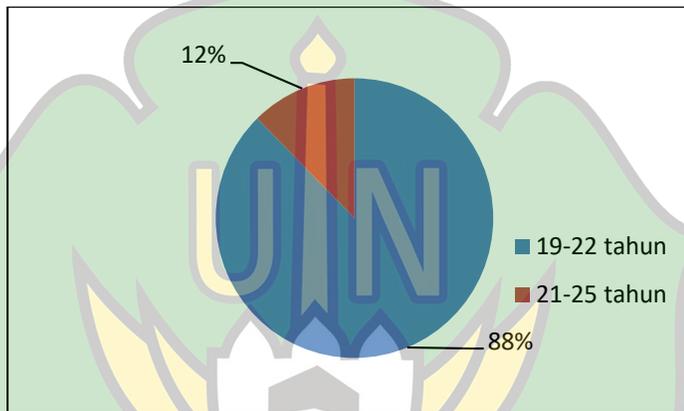
No	Usia	Jumlah	Persentase
1.	19 – 22 tahun	85	85%
2.	23 – 25 tahun	12	12%
Total		97	97%

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.3, dapat disimpulkan bahwa dari 97 responden menunjukkan mayoritas responden kisaran 19 – 22 tahun yang berjumlah 85 orang dengan persentase 85%. Sebaliknya responden yang memiliki umur kisaran 23 – 25 tahun

berjumlah 12 orang dengan persentase 12%. Dapat disimpulkan bahwa dominan mahasiswa yang sering menggunakan *e-wallet* Dana di Kota Banda Aceh dengan usia kisaran 19 – 22 tahun.

Gambar 4 3
Grafik Responen Berdasarkan Usia



Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan diagram 4.3 di atas, dapat dilihat bahwa responden yang mendominasi berdasarkan usia 19-22 tahun dengan persentase 85% sedangkan berdasarkan usia 23-25 tahun dengan persentase 12%.

4.2.5. Responden Menurut Universitas

Daftar responden sesuai dengan Universitas di kelompokkan sesuai dengan yang dipilih responden. Adapun karakteristik responden jika dilihat dari asal Universitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Jumlah Responden Berdasarkan Universitas

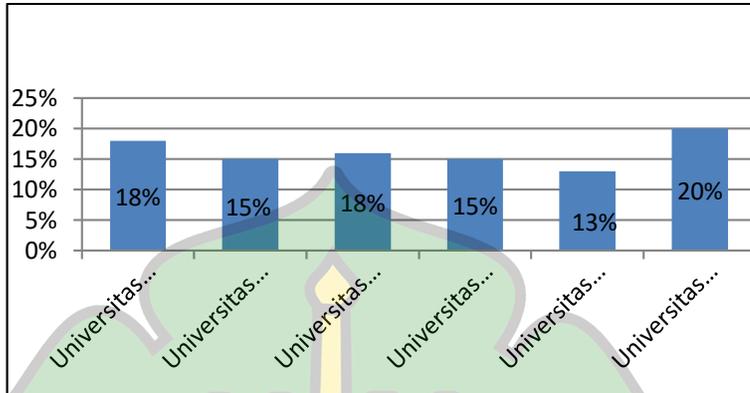
No	Universitas	Jumlah	Persentase
1.	Universitas Islam Negeri Ar-Raniry	18	18%
2.	Universitas Syiah Kuala	15	15%
3.	Universitas Abulyatama	16	16%
4.	Universitas Muhammadiyah	15	15%
5.	Universitas Serambi Mekah	13	13%
6.	Universitas Bina Bangsa	20	20%
Total		97	97%

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.4, dapat disimpulkan bahwa dari 97 responden menunjukkan mayoritas responden yang paling banyak berasal dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry berjumlah 18 orang, selanjutnya responden yang berasal dari Universitas Syiah Kuala berjumlah 15 orang, terdapat 15 orang yang berasal dari Universitas Muhammadiyah, serta yang berasal dari Universitas Serambi Mekah berjumlah 13 orang, dan mahasiswa yang berasal dari Universitas Bina Bangsa sejumlah 20.

A R - R A N I R Y

Gambar 4 4
Grafik Berdasarkan Universitas



Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan diagram 4.4, dapat disimpulkan bahwa dari 97 responden menunjukkan lebih banyak responden yang mengisi kuesioner berasal dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yaitu 18 orang, selanjutnya yang mengisi kuesioner berjumlah 20 orang berasal dari Universitas Bina Bangsa, yang mengisi kuesioner sebanyak 16 orang berasal dari Universitas Abulyatama, Universitas Syiah Kuala dan Universitas Muhammadiyah sama-sama berjumlah 15 orang yang mengisi kuesioner, yang memilih memakai aplikasi *e-wallet* DANA dibandingkan yang memilih Tidak, yang berjumlah 5 orang, dan yang paling sedikit mengisi kuesioner dengan jumlah 13 orang berasal dari Universitas Serambi Mekah.

4.2.6.Responden Menurut Fakultas

Daftar responden sesuai dengan Fakultas di kelompokkan sesuai dengan yang dipilih responden. Adapun karakteristik responden jika dilihat dari asal Fakultas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Jumlah Responden Berdasarkan Fakultas

No	Fakultas	Jumlah	Persentase
1.	Ekonomi dan Bisnis	21	21%
2.	Dakwah dan Komunikasi	2	2%
3.	Kedokteran	5	5%
4.	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	7	7%
5.	Syariah dan Hukum	1	1%
6.	Pertanian	1	1%
7.	Teknik	15	15%
8.	Keguruan dan Ilmu Pendidikan	17	17%
9.	Kelautan dan Perikanan	1	1%
10.	Hukum	9	9%
11.	Sains Teknologi dan Ilmu Kesehatan	7	7%
12.	Sains dan Teknologi	1	1%
13.	Kesehatan Masyarakat	8	8%
14.	Ilmu Kesehatan	2	2%
Total		97	97%

Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.5, dapat disimpulkan dari 97 responden menunjukkan mahasiswa yang berasal dari fakultas Ekonomi dan Bisnis berjumlah 21 orang, , mahasiswa yang berasal dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi sejumlah 2 orang,

mahasiswa yang berasal dari Fakultas Kedokteran sejumlah 5 orang, mahasiswa yang berasal dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik berjumlah 7 orang, mahasiswa yang berasal dari Fakultas Syariah dan Hukum berjumlah 1 orang, mahasiswa yang berasal dari Fakultas Pertanian berjumlah 1 orang, mahasiswa yang berasal dari Fakultas Teknik berjumlah 15 orang, mahasiswa yang berasal dari Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan berjumlah 17 orang, mahasiwa yang berasal dari Fakultas Kelautan dan Perikanan berjumlah 1 orang, mahasiswa yang berasal dari Fakultas Hukum berjumlah 9 orang, mahasiswa yang berasal dari Fakultas Sains Teknologi dan Ilmu Kesehatan berjumlah 7 orang, , mahasiswa yang berasal dari Fakultas Sains dan Teknologi berjumlah 1 orang, mahasiswa yang berasal dari Fakultas Kesehatan Masyarakat berjumlah 8 orang, dan mahasiswa yang berasal dari Fakultas Ilmu Kesehatan berjumlah 2 orang.

4.2.7. Responden Menurut Berapa Lama Memakai Aplikasi E-Wallet DANA

Daftar responden sesuai dengan berapa lama memakai aplikasi DANA di kelompokkan sesuai dengan yang dipilih responden. Adapun karakteristik responden jika dilihat dari asal Fakultas adalah sebagai berikut.

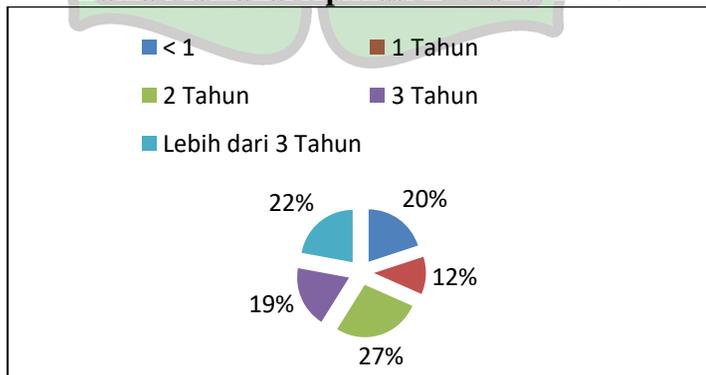
Tabel 4.6
Jumlah Responden Berdasarkan
Berapa Lama Memakai Aplikasi *E-Wallet* DANA

No	Pemakaian DANA	Jumlah	Persentase
1.	< 1	19	19%
2.	1 Tahun	11	11%
3.	2 Tahun	26	26%
4.	3 Tahun	18	18%
5.	Lebih dari 3 Tahun	23	23%
Total		97%	97%

Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.6, dapat disimpulkan bahwa dari 97 responden memperlihatkan bahwa responden memilih < 1 sebanyak 19 orang, sementara yang memilih memakai dana selama 1 tahun sebanyak 11 orang, selanjutnya pemakain 2 tahun lebih banyak yaitu berjumlah 26 orang, dibandingkan pemakain 3 tahun sebanyak 18, dan pemakaian lebih dari 3 tahun sebanyak 23 orang.

Gambar 4.5
Grafik Responden Berdasarkan Berapa
Lama Memakai Aplikasi *E-Wallet* DANA



Berdasarkan diagram 4.7 di atas, dapat dilihat bahwa responden yang mendominasi berdasarkan berapa lama memakai aplikasi DANA < 1 tahun dengan persentase 19%, selanjutnya 1 tahun 11%, sedangkan 2 tahun sebanyak 26%, 3 tahun dengan persentase 18%, dan Lebih dari 3 tahun sebanyak 23%.

4.2.8. Responden Menurut Fitur yang Paling Sering Dipakai

Dari hasil jawaban kuesioner yang telah diisi responden, rata-rata responden menggunakan fitur transfer ke sesama teman, maupun transfer ke bank, selanjutnya memilih fitur sistem pembayaran seperti pembayaran pulsa, listrik, qris, dan pembayaran lainnya, dan ada juga yang memilih fitur tarik saldo. Adapun karakteristik responden jika dilihat dari fitur yang paling sering digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Jumlah Respondem Berdasarkan Fitur yang Paling Sering Digunakan

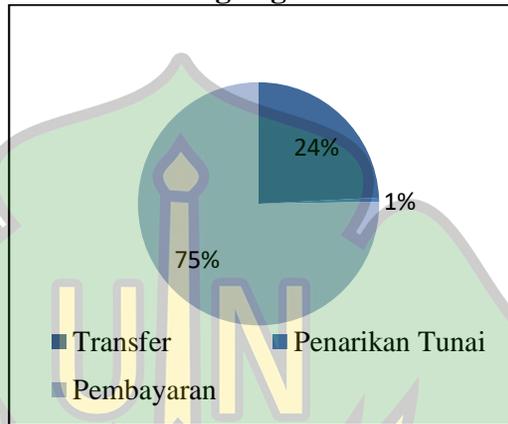
No	Ya/Tidak	Jumlah	Persentase
1.	Transfer	45	45%
2.	Penarikan Tunai	1	1%
3.	Pembayaran	51	51%
Total		97%	97%

Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.7, dapat disimpulkan bahwa dari 97 responden yang memilih menggunakan aplikasi DANA, fitur yang paling sering digunakan yaitu fitur pembayaran yang berjumlah 51 orang, selanjutnya fitur sering digunakan yaitu fitur

pembayaran berjumlah 45%, dan fitur penarikantunai yang paling jarang digunakan yaitu berjumlah 1 orang.

Gambar 4.6
Grafik Respondem Berdasarkan Fitur yang Paling Sering Digunakan



Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.7, dapat disimpulkan bahwa dari 97 responden yang memilih menggunakan aplikasi DANA, memperlihatkan bahwa responden memilih fitur transfer dengan persentase 45%, sedangkan fitur pembayaran dengan persentase 51%, dan fitur penarikan tunai persentase 1%.

4.2.9. Responden Menurut Berapa Kali Menggunakan Aplikasi DANA Dalam Seminggu

Daftar responden sesuai dengan berapa kali menggunakan aplikasi DANA dalam seminggu di kelompokan sesuai dengan yang dipilih responden. Adapun karakteristik responden jika dilihat dari berapa kali menggunakan aplikasi DANA dalam seminggu adalah sebagai berikut:

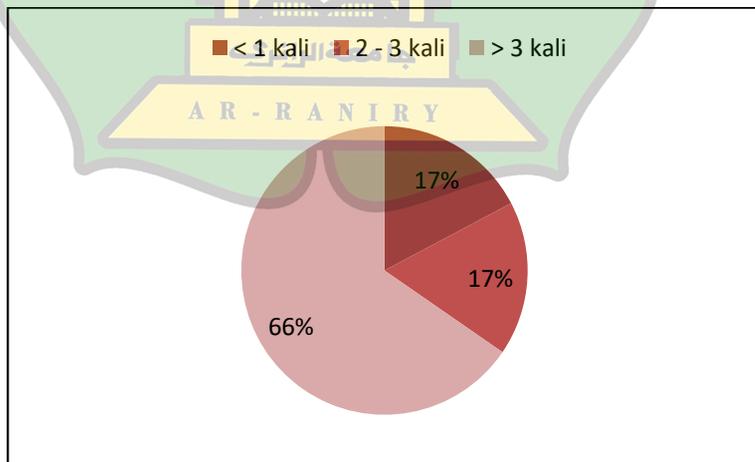
Tabel 4. 8
Jumlah Responden Berdasarkan
Berapa Kali Menggunakan Aplikasi DANA Dalam Seminggu

No	Pemakaian DANA Dalam Seminggu	Jumlah	Persentase
1.	< 1 kali	37	37%
2.	2 – 3 Kali	37	37%
3.	> 3 Kali	23	23%
Total		97	97%

Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.8, dapat disimpulkan bahwa dari 97 responden yang memilih menggunakan aplikasi DANA dalam seminggu sebanyak < 1 kali berjumlah 37 orang, sementara yang menggunakan DANA sebanyak 2 – 3 kali sebanyak 37 orang, dan yang menggunakan DANA > 3 kali sebanyak 23 orang.

Gambar 4.7
Grafik Berdasarkan Berapa Kali
Memakai Aplikasi DANA Dalam Seminggu



Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, dapat dilihat bahwa responden yang mendominasi berdasarkan berapa lama memakai aplikasi DANA < 1 kali dalam seminggu dengan persentase 37%, selanjutnya 2-3 kali dalam seminggu sebanyak 37%, dan dalam seminggu sebanyak 24%.

4.3. Hasil Instrumen Penelitian

4.3.1. Uji Validitas

Berdasarkan pada tabel 4.9, diketahui bahwa nilai yang didapatkan dari 12 item pertanyaan pada kuesioner dinyatakan valid. Hasil yang didapatkan menunjukkan nilai *pearson correlation* (r hitung) lebih besar daripada nilai r tabel sehingga hasilnya adalah valid.

Tabel 4.9
Uji Validitas

Variabel	Pernyataan	Correthead Item Correlation	r tabel	Keterangan
Keputusan Menggunakan (Y)	X1.1	0,492	0,196	Valid
	X1.2	0,474	0,196	Valid
	X1.3	0,277	0,196	Valid
	X1.4	0,540	0,196	Valid
Kemudahan (X ₁)	X1.1	0,510	0,196	Valid
	X2.2	0,524	0,196	Valid
	X3.3	0,557	0,196	Valid
	X4.4	0,547	0,196	Valid

Fitur Layanan (X ₂)	X1.1	0,418	0,196	Valid
	X2.2	0,588	0,196	Valid
	X3.3	0,459	0,196	Valid
	X4.4	0,500	0,196	Valid

Sumber: Data primer diolah (2023)

4.3.2. Uji Reliabilitas

Adapun uji reliabilitas dipakai untuk mengetahui sah atau tidaknya suatu variabel, adapun hasil reliabilitas akan dijelaskan pada tabel 4.10 berikut ini:

Tabel 4.10
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Pertanyaan	Minimal Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha
Kemudahan (X ₁)	X1.1	0,679	0,659
	X1.2	0,679	0,660
	X1.3	0,679	0,691
	X1.4	0,679	0,649
Fitur Layanan (X ₂)	X1.1	0,679	0,655
	X2.2	0,679	0,651
	X3.3	0,679	0,646
	X4.4	0,679	0,647
Keputusan Menggunakan (Y)	Y1	0,679	0,705
	Y2	0,67	0,639
	Y3	0,679	0,659
	Y4	0,679	0,656

Sumber: Data primer diolah (2023)

Tabel 4.10, menjelaskan bahwa *cronbach's alpha* variabel Kemudahan (X_1), dari pertanyaan 1 yaitu sebesar 0,659, dari pertanyaan 2 sebesar 0,660, dari pertanyaan sebesar 3 0,691, selanjutnya dari pertanyaan 4 sebesar 0,649. Nilai variabel (X_2), dari pertanyaan 1 sebesar sebesar 0,655, pertanyaan 2 sebesar 0,651, dari pertanyaan 3 sebesar 0,646, dan dari pertanyaan 4 sebesar 0,647. Nilai variabel (Y), dari pertanyaan 1 sebesar 0,705, dari pertanyaan 2 sebesar 0,639, dari pertanyaan 3 sebesar 0,659, dan pertanyaan 4 sebesar 0,656.

4.4. Hasil Uji Asumsi Klasik

4.4.1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi secara normal.
- b. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi secara normal

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test

Asymp.Sig (2-tailed)	Keterangan
0,17	Normal

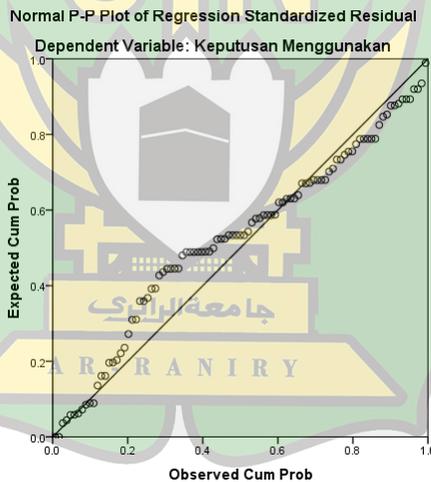
Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.11 diatas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada uji *Kolmogrov-Smirnov* adalah sebesar 0,17 dan lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data

yang diuji terbukti berdistribusi secara normal maka penelitian dapat dilanjutkan ketahap regresi.

Tentukan apakah setiap variabel terdistribusi secara merata dengan menggunakan ujinormalitas. Secara teoritis, sebaran data (titik) pada sumbu diagonal grafik dapat digunakan untuk menentukan apakah sebaran tersebut normal atau tidak. Pengolahan data menghasilkan plot probabilitas normal, seperti ditunjukkan pada Gambar 4.8 dan menunjukkan bahwa garis yang mewakili data sebenarnya mengikuti diagonal.

Gambar 4.8
Normal Probability Plot



Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan Gambar 4.11, uji *probability plot* menunjukkan bahwa titik-titik tersebut terletak secara diagonal. Oleh karena itu, sebagai dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam menguji normalitas teknik *probability plot*, dapat disimpulkan

bahwa nilai residu analisis regresi linier berganda pada penelitian ini dapat terpenuhi.

4.4.2. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Pengujian heteroskedastisitas dilakukan dengan tujuan untuk memeriksa apakah terdapat ketimpangan varians untuk residu observasi lain dalam model regresi.

Tabel 4.12
Hasil Pengujian Heteroskedastisitas Koefisien Korelasi Spearman

Variabel	Sig
Kemudahan (X_1)	0,073
Fitur Layanan (X_2)	0,961

Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan Gambar 4.12 yang menunjukkan hasil pengujian heteroskedastisitas dengan metode uji koefisien korelasi spearman, menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) X_1 yaitu 0,073, dan nilai sig (2-tailed) X_2 yaitu 0,961. Berkesimpulan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas, karena nilai signifikansi yang didapat lebih besar dari 0,05.

4.4.3. Hasil Multikolinearitas

Pengujian multikolinearitas dilakukan dengan tujuan untuk memeriksa apakah terdapat korelasi antar variabel independen dalam model regresi. Pengujian multikolinearitas dapat dilakukan dengan memeriksa besarnya *Variance Inflasi Faktor* (VIF) dan nilai toleransi dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika $VIF > 10$ atau $< 0,10$ maka terjadi multikolinearitas.
- b. Jika $VIF < 10$ atau Tolerance value $> 0,10$ maka tidak terjadi multikolinearitas

Tabel 4.13
Hasil Pengujian Multikolinieritas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Kemudahan (X_1)	0,889	1,125
Fitur Layanan (X_1)	0,889	1,125

Sumber: Data primer diolah (2023)

Tabel 4.13 diatas menunjukkan bahwahasil uji multikolinieritas nilai *tolerance* variabel Kemudahan (X_1) 0,889, dengan nilai VIF 1,125, dan nilai *tolerance* variabel tingkat Fitur Layanan (X_2) 0,862, dengan nilai VIF 1,125. kedua nilai tersebut berlandaskan pada teori yang menyatakan bahwasanya, jika nilai *tolerance* $> 0,1$ dan nilai VIF < 10 maka tidak terjadi multikolinieritas antara variabel bebas yang dipakai di dalam penelitian ini.

4.5. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk menguji seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) (Sugiyono, 2017). Di dalam penelitian ini variabel independen (X) yaitu Kemudahan (X_1), Fitur Layanan (X_2), Keputusan Menggunakan (Y). Adapun analisis regresi linear berganda dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14
Hasil Analisis Regresi Berganda

Variabel	Koefisien	Sig
<i>(constant)</i>	5,805	0,14
Kemudahan (X ₁)	0,313	0,16
Fitur Layana (X ₂)	0,310	0,11

Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.11, mendapatkan hasil regresi linear bergandasebagai berikut:

$$Y = a_0 + b_1X_1 + b_2X_2 + e \quad (3.4)$$

$$Y = 5,805 + 0,313X_1 + 0,310X_2 + e$$

Keterangan:

- Y : Keputusan Menggunakan
- a : Konstanta
- b : Koefisien Regresi
- X₁ : Kemudahan
- X₂ : Fitur Layanan
- e : Error Term

Penjelasan dari tabel mengenai hubungan antar variabel dependen dengan variabel independensialah sebagai berikut:

1. Konstanta sebesar 5,805, artinya jika kemudahan, dan fitur layanan tidak mengalami perubahan, maka besarnya keputusan menggunakan tetap sebesar 5,805.
2. Koefisien regresi variabel kemudahan (X₁) sebesar 0,313. Artinya apabila kemudahan meningkat sebesar 1 satuan, maka secara relatif akan meningkat keputusan menggunakan sebesar 0,313 dan variabel lainnya dianggap konstanta.
3. Koefisien regresi variabel fitur layanan (X₂) sebesar 0,310. artinya apabila fitur layanan meningkat sebesar 1 satuan,

maka secara relatif akan meningkatkan keputusan menggunakan sebesar 0,310 dan variabel lainnya dianggap konstanta.

Variabel kemudahan (X_1) mempunyai pengaruh paling signifikan terhadap keputusan menggunakan, menurut hasil analisis regresi linear berganda, dengan nilai koefisien 0,313, dan variabel fitur layanan (X_2) dengan nilai koefisien 0,310 yang pengaruhnya paling kecil.

4.6. Hasil Uji Hipotesis

4.6.1. Uji T (Uji Parsial)

Uji t digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independen baik secara individu maupun parsial dalam menjelaskan variasi variabel dependen.

Tabel 4.11 diatas memperlihatkan bahwasanya dari hasil uji t, diketahui bahwa variabel kemudahan memiliki t_{hitung} sebesar 2,449 dengan t_{tabel} sebesar 1,985 ($2,474 > 1,985$) dan nilai signifikan 0,16 ($0,016 < 0,05$), maka H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima, yang berarti bahwasanya kemudahan menunjukkan pengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *E-wallet* DANA. Variabel fitur layanan memiliki t_{hitung} sebesar 2,610 dengan t_{tabel} sebesar 1,985 ($2,610 > 1,985$) dan nilai signifikan 0,011 ($0,011 < 0,05$), maka H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima, yang berarti bahwasanya fitur layanan menunjukkan pengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *E-wallet* DANA.

4.6.2. Uji F (Uji Simultan)

Uji F dilakukan untuk melihat variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara simultan terhadap variabel dependen. Uji F digunakan untuk membuat perbandingan antara dua atau lebih kelompok perlakuan, subjek, atau data, dimana setiap perlakuan diberikan berulang kali. Sebelum menjalankan uji F, langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan nilai F tabel dengan mengacu pada nilai signifikansi dan nilai derajat kebebasan (df). Dengan rumus sebagai berikut; $F_{tabel} = F(k;n-k-1) = F(2;70-2-1) = F(2;67(df))$, maka diperoleh nilai $F_{tabel} = 3,095$ (Sugiyono, 2017). Hasil uji F (uji simultan) pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.15
Hasil Uji F (Uji Simultan)

Model	F	Sig
1	9,597	0,000

Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.12 diatas, menunjukkan bahwasanya hasil yang diperoleh uji F diketahui nilai F_{hitung} ialah 9,597 (positif) > nilai F_{tabel} ialah 3,09 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti bahwasanya antara kemudahan dan fitur layanan secara bersamaan (simultan) berpengaruh terhadap keputusan menggunakan e-wallet DANA pada mahasiswa, yang berarti bahwasanya variabel keputusan menggunakan sangat bergantung dengan variabel kemudahan dan fitur layanan.

4.6.3. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi menjelaskan seberapa jauh kemampuan model regresi dalam menerangkan variasi dari variabel terikat.

Tabel 4.16
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R Square
1	0,170

Sumber: Data primer diolah (2023)

Berdasarkan pada tabel 4.15, menunjukkan bahwasanya hasil yang diperoleh dari uji koefisien determinasi dengan nilai R Square sebesar 0,170 yang artinya 17,0% variabel keputusan menggunakan dapat dipengaruhi oleh kemudahan dan fitur layanan. Dan sisanya 83,0% lagi dipengaruhi oleh variabel lain diluar model. Alasan R Square tersebut hasilnya sedikit yaitu sejumlah 0,170 atau 17,0%, karena di dalam penelitian ini variabel terikatnya hanya ada 2 yaitu kemudahan dan fitur layanan, sedangkan sisanya 83,0% lagi itu dipengaruhi oleh variabel lain yaitu, kenyamanan, promosi, kemanfaatan, kepercayaan, dan persepsi manfaat.

4.7. Pembahasan

4.7.1. Pembahasan Kemudahan terhadap Keputusan Menggunakan

Ditinjau dari pengertian kemudahan, Kemudahan penggunaan mudah dipelajari, mudah dipahami, sederhana dan mudah digunakan Widiyanti (2020). Kemudahan penggunaan dapat mengurangi usaha seseorang, baik waktu maupun tenaga, untuk

mendalami suatu sistem atau teknologi karena masyarakat percaya bahwa sistem atau teknologi tersebut mudah dipahami. Intensitas pengguna dan interaksi pengguna-sistem juga dapat menunjukkan kegunaan, kemudahan sangat berkaitan dengan keputusan menggunakan. Berdasarkan temuan penelitian variabel kemudahan memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA, dengan nilai signifikan 0,000 dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,474 > 1,984$).

Hasil di atas menunjukkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA pada mahasiswa di Kota Banda Aceh, Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Yuliana (2020) dimana dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa kemudahan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa STIE. Kemudian penelitian yang dilakukan Abrilia & Tri (2020) dimana dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa variabel kemudahan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA di Surabaya. Tetapi penelitian ini tidak sejalan dengan Ilafi (2019) yang menyatakan faktor manfaat dan kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat pengguna *fintech*.

Berdasarkan hasil jawaban dari hasil kuesioner, dari pernyataan aplikasi DANA bekerja sesuai dengan apa yang saya mau, yaitu pernyataan sesuai dengan variabel kemudahan. Ada sekitar 31

responden yang memilih jawaban ragu-ragu, selanjutnya yang memilih jawaban sangat tidak setuju berjumlah 3 responden, dan yang memilih sangat tidak setuju berjumlah 3 responden. Hal ini tentu saja berarti responden merasa kurang nyaman menggunakan aplikasi DANA, karena tidak beradaptasi dengan layanan yang diberikan. Hasil tersebut secara tidak langsung menjelaskan bahwa keputusan penggunaan e-wallet DANA bagi mahasiswa di Kota Banda Aceh dipengaruhi oleh hal lain yang dianggap lebih mendesak, dibandingkan kemampuan akses data pada saat menggunakan aplikasi DANA.

4.7.2. Pengaruh Fitur Layanan terhadap Keputusan Menggunakan

Fitur layanan memiliki dampak terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa, fitur adalah cara untuk membedakan diri anda dari orang lain produk lain, sedangkan layanan adalah kegiatan yang diperlakukan atas dasar sifat non-c-materi, tetapi tidak memiliki pesaing lain. Artinya jika seseorang mahasiswa menggunakan suatu fitur layanan yang ditampilkan dalam aplikasi DANA haruslah memiliki hal yang mudah dipahami oleh konsumen, baik konsumen baru agar nantinya keputusan mereka akan terus meningkat dikarenakan fitur layanan yang diberikan sangat mudah dimengerti. Hal ini juga akan berpengaruh kepada *e-wallet* yang ada di dalam aplikasi DANA, berdasarkan temuan penelitian, fitur layanan berpengaruh

signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA. Dengan nilai signifikan 0,000 dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,360 > 1,984$).

Dari penelitian ini disimpulkan bahwa fitur layanan adalah produk yang digunakan oleh perusahaan untuk membedakan produk fitur dari perusahaan satu dengan perusahaan yang lainnya. Dengan membuktikan kepercayaan konsumen dalam memutuskan dalam melakukan transaksi secara *online* maupun *offline* (Abrilia, 2020). Temuan ini sejalan dengan temuan penelitian Aprilia & Dewi (2022); Latifa, dkk (2022); serta Kurnianingsih & Maharani (2020) dimana dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa fitur layanan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet*. Ini memberi arti bahwasanya fitur layanan dianggap berguna jika memiliki fitur yang yang ditampilkan atau diberikan oleh aplikasi mudah di mengerti maka hal ini sangat menguntungkan bagi perusahaan dikarenakan konsumen pengguna aplikasi tersebut meningkat sehingga hal ini akan mempunyai pengaruh kepada aplikasi *e-wallet* DANA. Tetapi penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Wulansari (2022), yang menyatakan bahwa fitur layanan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* DANA.

Berdasarkan hasil jawaban dari hasil kuesioner, dari pernyataan aplikasi DANA mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi tentang produk atau layanan, yaitu

pernyataan sesuai dengan variabel fitur layanan. Ada sekitar 11 responden yang memilih jawaban ragu-ragu, selanjutnya berjumlah 5 orang memilih jawaban tidak setuju, dan berjumlah 1 orang memilih jawaban sangat tidak setuju. Dari pernyataan aplikasi DANA memiliki keberagaman layanan transaksi, ada sekitar 16 responden yang memilih jawaban ragu-ragu, selanjutnya berjumlah 5 responden yang memilih jawaban tidak setuju, dan berjumlah 1 responden memilih jawaban sangat tidak setuju. Dari pernyataan aplikasi DANA memiliki keberagaman fitur ada sekitar 1 responden yang memilih jawaban ragu-ragu, selanjutnya yang berjumlah 6 responden yang memilih jawaban tidak setuju, dan berjumlah 11 responden yang memilih jawaban sangat tidak setuju. Hal ini menjelaskan secara tidak langsung lengkap atau tidaknya fitur layanan pada aplikasi *e-wallet* DANA tidak mempengaruhi responden yang memakainya, karena masi banyak pengguna DANA yang hanya menggunakan satu jenis transaksi saja.

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Didapatkanlah hasil penelitian dari jumlah sampel sebesar 97 responden yang berkaitan dengan pengaruh kemudahan, dan fitur layanan terhadap keputusan menggunakan pada pengguna *e-wallet* DANA di Kota Banda Aceh maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemudahan (X_1) berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA pada mahasiswa, hal ini dikarenakan dengan adanya kemudahan dalam berbagai macam transaksi yang dibutuhkan pada aplikasi DANA sehingga mampu membuat mereka tertarik untuk menggunakan DANA.
2. Fitur (X_2) berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA pada mahasiswa, hal ini dikarenakan dari keragaman fitur yang dimiliki mampu membuat ketertarikan untuk menggunakan aplikasi DANA.
3. Berdasarkan dari hasil uji F dengan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dua variabel independen yaitu fitur layanan dan promosi sama-sama mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan pembayaran melalui *e-wallet* DANA.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis memberikan beberapa saran yang dapatdiberikan peneliti sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk penelitian selanjutnya agar bisa dijadikan bahan referensi mengenai pengaruh kemudahan dan fitur layanan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* DANA pada mahasiswa dengan menggunakan sampel baru yang lebih banyak, dan dapat menambah variabel-variabel baru yang belum di teliti pada penelitian ini, dengan tempat penelitian yang berbeda. Misalnya promosi, kepercayaan, dan keamanan.

2. Secara Praktis

DANA diharapkan untuk terus menerus mempertahankan kualitas dan fitur layanan dan menerima keluhan dari pengguna khususnya disaat ketika *update* aplikasi yang masi ada beberapa gangguan aplikasi, sehingga akan memperlambat kinerja layanan tersebut. Berdasarkan kebutuhan konsumen agar konsumen terus menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA.

3. Secara Kebijakan

Kepada pemerintah agar dapat mempertimbangkan dalam pengembangan peraturan khusus industri untuk uang *elektronik* berbasis *server*, dan diharapkan berpotensi menjadi alternatif metode pembayaran *online* yang lebih mudah dan efisien.



DAFTAR PUSTAKA

- Abrilia, N. D., & Tri, S. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 1006–1012.
- Afdiani, S., (2022). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Perbankan Syariah Dalam Menggunakan Dompot Digital (Aplikasi Dana)*. Universitas Islam Negeri Ar-raniry.
- Alviano, M. R., (2021). *Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Mahasiswa Terhadap Minat Penggunaan Ulang E-Wallet Pada Masa Pandemi Covid-19*. Universitas Islam Indonesia.
- Aprilia, R. W., & Susanti, D. N. (2022). Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana di Kabupaten Kebumen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi (JIMMBA)*, 4(3), 399–409. <https://doi.org/10.32639/jimmba.v4i3.121>
- Arifiyanto, M., & Nur, K. (2021). *Faktor-Faktor Pengambilan Keputusan Pembelian Kosmetik Berlabel Halal*. Pt. Nasya Expanding Management (Penerbit NEM),
- Asmarina, N, L. P. G. M., Ni. N. K. Y., & Ni, W. E., (2022). *Pengaruh Perceived Of Use dan Perceived Usefulness Terhadap Niat Beli Kembali*. Tangerang Selatan: Pascal Books Pt. Mediatama Digital Cendikia.
- Bps.go.id (2021). Jumlah Mahasiswa dan Dosen Perguruan Tinggi Swasta/Akademi di Kota Banda Aceh, 2020. Dari <https://bandaacehkota.bps.go.id/statictable/2021/08/2>

6/187/jumlah- mahasiswa dan-dosen-perguruan-tinggi-swasta-akademi-di-kota-banda-aceh-2020.htm.

Chaniago, S., Ginting, B., Nabella, S., Mahyudin, & Novirsari, E. (2022). *Keputusan Pembelian Pengguna OVO Ditinjau dari Kemudahan, Price Discount dan Kepuasan*. CV. Global Aksara Pers.

Endriyanto, R., & Indrarini, R. (2022). Pengaruh Promosi dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Linkaja (Studi Kasus di Surabaya). *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis Islam*, 5(1), 67–80. <https://doi.org/10.26740/jekobi.v5n1.p67-80>.

Faizah, L., & Ningsih, L. S. R. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Fitur Layanan terhadap Minat Pengguna Isaku (Studi Kasus Pengguna Isaku Indomaret Kecamatan Ngoro). *BIMA: Journal of Business and Innovation Management*, 4(3), 532-543.

Farahdiba, E.S., (2019). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pengguna E-Wallet Sebagai Alat Transaksi Terhadap Mahasiswa Di Yogyakarta (Studi Kasus : Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet Ovo Di Yogyakarta*. Universitas Islam Indonesia.

Finansialku.com (2017). Inilah Perkembangan Fintech Di Indonesia, Semakin Pesat. Diperoleh dari <https://www.finansialku.com/perkembangan-fintech-di-indonesia/>.

Finpay (2022). Perkembangan Fintech di Indonesia dan Manfaatnya Diperoleh dari <https://www.finpay.id/blog/posts/perkembangan-fintech-di-indonesia-dan-manfaatnya>.

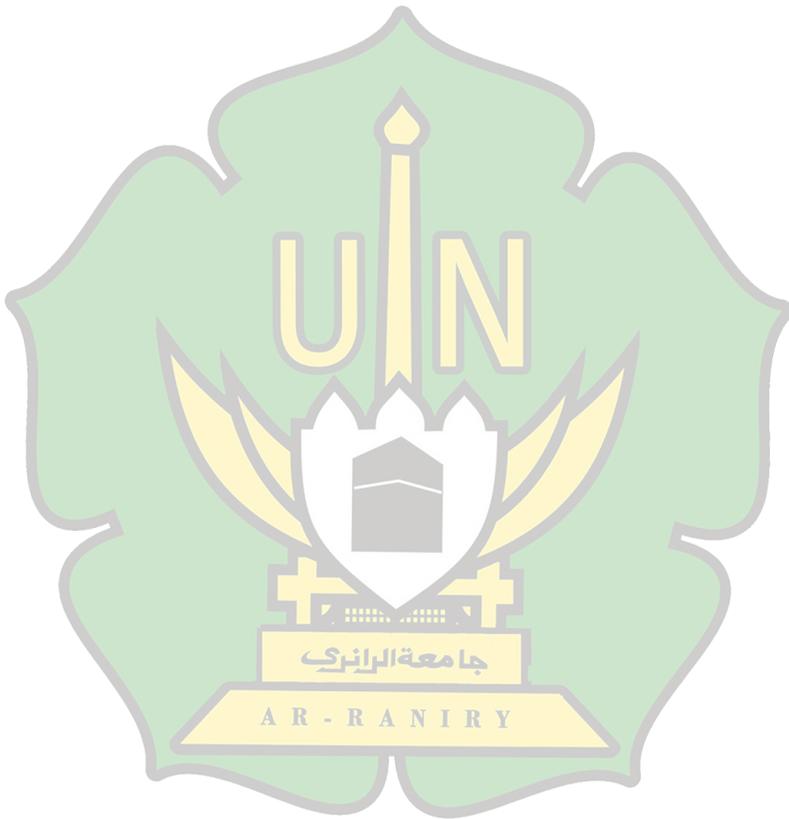
- Hanafi, A., & Kamela, I. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital (Gopay) Di Kota Padang (Survei pada Masyarakat di Kota Padang). *Abstract of Undergraduate Research, Faculty of Economics, Bung Hatta University*, 21(2), 1-3.
- Iman, N. (2018). Assessing the dynamics of fintech in Indonesia. *Investment Management and Financial Innovations*, 15(4), 296–303. [https://doi.org/10.21511/imfi.15\(4\).2018.24](https://doi.org/10.21511/imfi.15(4).2018.24).
- Iprice.co.id (2020). E-Wallet Lokal Masih Mendominasi Q2 2019-2020. Diperoleh dari <https://iprice.co.id/insights/id/digital-economy/aplikasi-e-wallet-indonesia-2020/>.
- Kartika, M. A. C., & Pamikatsih, T. R. (2023). Pengaruh Kemudahan Data, Fitur Layanan Dan Kepercayaan Customer Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Pada Aplikasi Dana. *Jurnal of Management and Social Sciences*, 1(3), 37-53.
- Kurnianingsih, H., & Maharani, T. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E- Money Di Jawa Tengah.
- Latifah, H. A., Kadi, D. C. A., & Sari, S. L. (2022). Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Kepercayaan, Promosi, Dan Fitur Layanan Terhadap Keputusan Penggunaan E- Wallet Di Kota Madiun (Studi Kasus Pada Masyarakat Madiun. *CITACONOMIA: Economic and Business Studies*, 1(01), 1-16.
- Latief, F. L., Firman, A., & Dirwan, D. (2023). Keputusan Pengguna Gopay dari Aspek E-Service Quality,

Promosi dan Harga. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 11(1), 391-400.

- Marliza., (2021). *Pengaruh Fitur Layanan Dan Promosi Terhadap Minat Menggunakan Pembayaran Elektronik Gopay (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Uin Ar-Raniry)*. Universitas Islam Neger Ar-raniry.
- Nadhilah, P., Jatikusumo, R. I., & Permana, E. (2021). Efektifitas Penggunaan E-Wallet Dikalangan Mahasiswa Dalam Proses Menentukan Keputusan Pembelian. *JEMMA (Journal of Economic, Management and Accounting)*, 4(2), 128. <https://doi.org/10.35914/jemma.v4i2.725>.
- Nasution, D. S., Ec, M., Aminy, M. M., & Ramadani, L. A. (n.d.). • Dewi Sartika Nasution, M.Ec • Muhammad Muhajir Aminy, M.E • Lalu Ahmad Ramadani, M.E.
- Nizar, M. A. (2020). Financial Technology (Fintech): It “ s Concept and Implementation in Indonesia. *Munich Personal RePEc Archive*, 5(98486), 4–10.
- Nurvitasari, E., & Dwijayanti, R. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan, ...Fitur... Layanan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Grab (Studi Pada Pengguna Aplikasi Grab Fitur Grabfood). *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 10(1), 1472- 1481.
- Pribadi, A., & Gunawan, R. (2020). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan, Risiko, Fitur Layanan Terhadap Keputusan Nasabah Pengguna Internet Banking (Studi Kasus Bri Syariah Pusat). *Jurnal Visionida*, 6(2), 64. <https://doi.org/10.30997/jvs.v6i2.3508>.
- Purba, O. R., & Raja, P. L. (2022). Pengaruh Kemudahan dan Kepercayaan Konsumen Menggunakan E-Commerce terhadap Keputusan Pembelian (Studi pada Pengguna Shopee di Kota Medan). *Journal Of Social Research*,

- Sinaga, R. P. H., Rudi. P. T., & Nike, R. (2022). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use dan Perceived Enjoyment Terhadap Usage Decision Konsumen Pada Shopee Tanam. *Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen & Akuntansi* 8(3), 2830-2605.
- Sinaga, R. P. H., Tobing, R. P., & Larasati, N. (2022). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use Dan Perceived Enjoyment Terhadap Usage Decision Konsumen Pada Shopee Tanam. *Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, Dan Akuntansi (JISMA)*, 1(4), 509– 524.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Syafitri, S. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology (Fintech) Pada Aplikasi Ovo (Studi Kasus Pada Mahasiswa Feb Upgris Angkatan 2016-2019). *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster Ekonom*.
- Umaningsih, W. P., & Wardani, D. K. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan E-Money. *JAE (JURNAL AKUNTANSI DAN EKONOMI)*, 5(3), 113-119.
- Zulfikar, Z., & Apriliyati, K. T. (2022). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Risiko, Keamanan, dan Fitur Layanan

terhadap Minat Masyarakat Menggunakan Aplikasi OVO di Kota Samarinda. *Jurnal EKSIS*, 18(1), 84-98.



LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Assalamu‘alaikum Wr.Wb

Perkenalkan saya adalah mahasiswa program studi Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Memohon kesediaan saudara/i untuk mengisi kuesioner dalam rangka pengambilan data penelitian sebagai tugas akhir saya mengenai “Pengaruh Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Keputusan Menggunakan *E-Wallet* DANA Pada Mahasiswa”. Maka dalam hal tersebut, saya meminta agar saudara/i untuk meluangkan waktu mengisi kuesioner yang saya lampirkan. Data yang diperoleh digunakan untuk penelitian dan akan dijaga kerahasiannya. Oleh karena itu, saya berharap seluruh pertanyaan dijawab dengan sejujur-jujurnya. Atas kerjasamanya saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu‘alaikum Wr.Wb

Hormat saya,
Peneliti

Karyana Lubis
190604116

Data Responden :

1. Nama Responden : (boleh kosong)
2. Jenis Kelamin : 1. Perempuan 2. Laki-laki
3. Pendidikan Terakhir : 1.SMA 2. SMK 3.MA 4. Pesantren/Dayah 5. Lainnya...

4. Usia :

5. Universitas :

6. Fakultas :

1. Apakah anda memiliki aplikasi DANA?

Ya

Tidak

2. Sudah berapa lama memakai aplikasi DANA?

< 1 Tahun

1 Tahun

2 Tahun

3 Tahun

Lebih dari 3 Tahun

3. Fitur menu apa yang paling sering digunakan di aplikasi DANA?

4. Berapa kali menggunakan aplikasi DANA setiap minggunya ?

1. < 1 kali 2. 2-3 kali 3. > 3

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
2. Berilah tanda *Check List* (√) yang saudara/i inginkan
3. Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak setuju

R : Ragu-ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Kemudahan (X₁) جامعة البرازيل

No.	Pernyataan	A	R	R	A	N	STS	TS	R	S	SS
1.	Aplikasi DANA mudah untuk dipelajari										
2.	Aplikasi DANA bekerja sesuai dengan apa yang saya mau										

3.	Aplikasi DANA meningkatkan ketrampilan dalam melakukan transaksi keuangan online					
4.	Aplikasi DANA mudah untuk dioperasikan					

Fitur Layanan (X₂)

No.	Pernyataan	STS	TS	R	S	SS
1.	Aplikasi DANA mempermudah pengguna untuk mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi tentang produk atau layanan.					
2.	Aplikasi DANA memiliki keberagaman layanan transaksi					
3.	Aplikasi DANA memiliki keberagaman fitur					
4.	Aplikasi DANA memberikan pilihan bagi nasabah untuk menggunakan sistem transaksi keuangan online					

Keputusan Menggunakan (Y)

No.	Pernyataan	STS	TS	R	S	SS
1.	Saya menggunakan aplikasi DANA karena sesuai dengan kebutuhan					
2.	Saya menggunakan aplikasi DANA karena memberikan manfaat					
3.	Saya menggunakan aplikasi DANA karena sesuai dengan keinginan					
4.	Saya akan terus menggunakan aplikasi DANA di masa depna					

Lampiran 2 Jawaban Responden

X ₁				X ₂				Y			
4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5
4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4
5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4
4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5
4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
4	5	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
4	4	4	4	5	3	5	5	1	4	4	4
4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
4	4	4	5	2	4	3	3	4	4	4	3
4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3
4	5	4	4	4	4	4	3	1	4	4	3
4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3
5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4
1	5	5	4	4	3	3	4	5	2	4	4
4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	3	4
4	4	5	5	3	4	5	4	3	4	5	5
4	4	5	3	5	4	2	5	4	2	3	4
3	4	4	3	2	3	4	5	5	3	5	3
4	4	5	3	5	3	4	4	5	5	3	5
4	5	3	3	2	4	3	4	5	4	4	4
3	5	3	4	4	4	3	4	5	3	4	3
4	5	3	3	2	4	3	4	5	4	4	5
3	5	3	4	4	4	3	4	5	3	4	4
3	3	4	5	5	3	4	2	1	3	4	4
2	2	3	5	4	4	4	4	1	5	4	5
3	3	3	5	5	4	4	4	5	3	4	3
4	2	4	5	3	4	3	5	5	3	4	3
4	5	5	3	3	5	2	3	5	3	5	4
3	5	4	3	4	5	5	4	5	3	5	4
4	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	2
3	5	5	3	5	5	4	5	3	5	2	5

4	5	3	2	5	3	5	5	3	3	5	4
5	3	4	5	5	5	4	2	5	3	5	4
3	5	4	5	4	5	5	3	5	3	5	3
3	5	4	5	4	5	2	3	5	4	4	2
3	5	3	2	5	2	5	5	5	4	4	4
4	5	4	5	4	5	2	5	3	5	4	5
5	5	3	5	3	5	5	5	1	5	4	3
2	5	4	5	5	3	5	5	1	5	2	5
3	5	4	5	3	5	5	5	3	5	5	3
4	5	3	5	5	3	5	2	5	5	5	5
4	5	3	5	3	5	4	5	5	4	5	5
3	3	3	5	5	3	5	5	5	3	5	3
3	5	3	5	3	5	5	5	5	3	5	4
4	3	3	5	5	3	5	5	4	5	4	5
3	4	3	5	5	2	5	5	4	5	3	5
3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4
3	5	3	5	5	5	3	4	3	5	4	5
4	3	5	4	4	2	4	2	4	5	5	4
3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	2	4
3	2	5	4	5	3	5	3	3	5	2	5
3	4	3	5	4	5	4	4	4	5	5	4
3	2	3	5	4	5	5	5	3	5	5	4
4	5	5	5	5	5	3	5	3	5	2	5
3	5	3	5	2	5	4	5	5	5	5	5
4	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	3
3	5	5	2	5	4	5	5	3	4	4	4
3	5	2	5	4	3	5	5	5	5	3	5
4	5	2	5	5	5	5	5	5	5	3	5
3	3	3	5	4	5	5	5	5	4	3	3
4	4	4	4	3	5	5	5	3	4	5	4
2	5	5	4	5	5	5	2	5	5	3	5
4	4	3	5	5	3	5	4	5	4	5	2
5	5	2	5	5	5	3	5	3	5	5	5
4	4	3	5	2	5	4	4	5	5	5	2
3	5	2	5	5	3	5	5	4	5	5	5
3	3	3	5	5	4	5	2	5	5	5	5

3	3	5	4	5	2	5	4	5	5	5	4
3	5	3	5	4	5	5	4	4	3	5	4

Lampiran 3 Karakteristik Responden

a. Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Laki-Laki	54	54%
2.	Perempuan	43	43%
Total		97	97%

b. Jumlah Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

No	Pendidikan Terakhir	Jumlah	Persentase
1.	SMA	50	50%
2.	SMK	17	17%
3.	MA	8	8%
4.	Pesantren/Dayah	22	22%
Total		97	97%

c. Jumlah Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah	Persentase
1.	19 – 22 tahun	85	85%
2.	23 – 25 tahun	12	12%
Total		97	97%

d. Jumlah Responden Berdasarkan Universitas

No	Universitas	Jumlah	Persentase
1.	Universitas Islam Negeri Ar-Raniry	18	18%
2.	Universitas Syiah Kuala	15	15%
3.	Universitas Abulyatama	16	16%
4.	Universitas Muhammadiyah	15	15%
5.	Universitas Serambi Mekah	13	13%
6.	Universitas Bina Bangsa	20	20%
Total		97	97%

e. Jumlah Responden Berdasarkan Fakultas

No	Fakultas	Jumlah	Persentase
1.	Ekonomi dan Bisnis Islam	11	11%
2.	Ekonomi dan Bisnis	10	10%
3.	Dakwah dan Komunikasi	2	2%
4.	Kedokteran	5	5%
5.	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	7	7%
6.	Syariah dan Hukum	1	1%
7.	Pertanian	1	1%
8.	Teknik	15	15%
9.	Keguruan dan Ilmu Pendidikan	17	17%
10.	Kelautan dan Perikanan	1	1%
11.	Hukum	9	9%
12.	Sains Teknologi dan Ilmu Kesehatan	7	7%
13.	Sains dan Teknologi	1	1%
14.	Kesehatan Masyarakat	8	8%
15.	Ilmu Kesehatan	2	2%
Total		97	97%

f. Jumlah Responden Berdasarkan Berapa Lama Memakai Aplikasi E-Wallet DANA

No	Pemakaian DANA	Jumlah	Persentase
1.	< 1	19	19%
2.	1 Tahun	11	11%
3.	2 Tahun	26	26%
4.	3 Tahun	18	18%
5.	Lebih dari 3 Tahun	23	23%
Total		97%	97%

g. Jumlah Responden Berdasarkan Fitur Layanan yang Paling Sering Digunakan

No	Ya/Tidak	Jumlah	Persentase
1.	Transfer	45	45%
2.	Penarikan Tunai	1	1%
3.	Pembayaran	51	51%
Total		97%	97%

h. Berapa Kali Menggunakan Aplikasi DANA Dalam Seminggu

No	Pemakaian DANA Dalam Seminggu	Jumlah	Persentase
1.	< 1 kali	37	37%
2.	2 – 3 Kali	37	37%
3.	> 3 Kali	23	23%
Total		97	97%

Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kemudahan (X1)

Correlations

		X1	X2	X3	X4	Total
X1	Pearson Correlation	1	.277**	.174	.256*	.619**
	Sig. (2-tailed)		.006	.089	.011	.000
	N	97	97	97	97	97
X2	Pearson Correlation	.277**	1	.072	.021	.542**
	Sig. (2-tailed)	.006		.481	.837	.000
	N	97	97	97	97	97
X3	Pearson Correlation	.174	.072	1	-.155	.464**
	Sig. (2-tailed)	.089	.481		.129	.000
	N	97	97	97	97	97
X4	Pearson Correlation	.256*	.021	-.155	1	.453**
	Sig. (2-tailed)	.011	.837	.129		.000
	N	97	97	97	97	97
Total	Pearson Correlation	.619**	.542**	.464**	.453**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	97	97	97	97	97

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's	N of Items
.304	4

Fitur Layanan (X2)

Correlations

		X1	X2	X3	X4	Total
X1	Pearson Correlation	1	.038	.350**	.205*	.520**
	Sig. (2-tailed)		.710	.000	.044	.000
	N	97	97	97	97	97
X2	Pearson Correlation	.038	1	.035	.273**	.406**
	Sig. (2-tailed)	.710		.736	.007	.000
	N	97	97	97	97	97
X3	Pearson Correlation	.350**	.035	1	.217*	.534**
	Sig. (2-tailed)	.000	.736		.033	.000
	N	97	97	97	97	97
X4	Pearson Correlation	.205*	.273**	.217*	1	.555**
	Sig. (2-tailed)	.044	.007	.033		.000
	N	97	97	97	97	97
Total	Pearson Correlation	.520**	.406**	.534**	.555**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	97	97	97	97	97

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.480	4

Keputusan Menggunakan (Y)

Correlations

		X1	X2	X3	X4	Total
X1	Pearson Correlation	1	.001	.288**	.046	.509**
	Sig. (2-tailed)		.993	.004	.653	.000
	N	97	97	97	97	97
X2	Pearson Correlation	.001	1	.025	.464**	.494**
	Sig. (2-tailed)	.993		.809	.000	.000
	N	97	97	97	97	97
X3	Pearson Correlation	.288**	.025	1	-.005	.383**
	Sig. (2-tailed)	.004	.809		.960	.000
	N	97	97	97	97	97
X4	Pearson Correlation	.046	.464**	-.005	1	.442**
	Sig. (2-tailed)	.653	.000	.960		.000
	N	97	97	97	97	97
Total	Pearson Correlation	.509**	.494**	.383**	.442**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	97	97	97	97	97

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.350	4

Lampiran 5 Hasil Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		95
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.07366547
Most Extreme Differences	Absolute	.101
	Positive	.052
	Negative	-.101
Test Statistic		.101
Asymp. Sig. (2-tailed)		.017 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

2. Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
	(Constant)	5.805	2.325				2.497
Kemudahan	.313	.128	.244	2.449	.016	.889	1.125
Fitur Layanan	.310	.119	.260	2.610	.011	.889	1.125

a. Dependent Variable: Keputusan Menggunakan

3. Hasil Uji Heteroksedastisitas

Correlations

		X1	X2	Unstandardized Residual
Spearman's rho	X1	1.000	.130	-.183
	Correlation Coefficient			
	Sig. (2-tailed)	.	.204	.073
	N	97	97	97
X2	Correlation Coefficient	.130	1.000	.005
	Sig. (2-tailed)	.204	.	.961
	N	97	97	97
	Unstandardized Residual	-.183	.005	1.000
Unstandardized Residual	Correlation Coefficient			
	Sig. (2-tailed)	.073	.961	.
	N	97	97	97

Lampiran 6 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Correlations					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	5.805	2.325		2.497	.014
Kemudahan (X1)	.313	.128	.244	2.449	.016
Fitur Layanan (X2)	.310	.119	.260	2.610	.011

Lampiran 7 Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	150.062	2	75.031	9.597	.000 ^b
Residual	734.907	94	7.818		
Total	884.969	96			

a. Dependent Variable: Keputusan Menggunakan

b. Predictors: (Constant), Fitur Layanan, Kemudahan

Lampiran 8 Hasil Uji R² (Koefisien Determinasi)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.412 ^a	.170	.152	2.79610

a. Predictors: (Constant), Fitur Layanan, Kemudahan

b. Dependent Variable: Keputusan Menggunakan

